

Fondo Concurvable

para Proyectos Artísticos
y Socioculturales del
cantón de Escazú



MUNICIPALIDAD
DE ESCAZÚ



**GUÍA PARA EL PLANTEAMIENTO DE
PROYECTOS SOCIO-CULTURALES 2025-2026**

ÍNDICE

1. ¿Qué es el fondo concursable?	p.3	13. Población meta	p.22
2. Categorías para concursar	p.4	14. Lugar de ejecución	p.23
3. Ideas para tipos de proyectos	p.6	15. Actividades	p.24
4. ¿Quiénes no pueden participar?	p.7	16. Resultados esperados	p.25
5. ¿Quiénes pueden participar?	p.8	17. Medios de verificación	p.27
6. ¿Quiénes escogen los proyectos?	p.9	18. Cronograma	p.29
7. Criterios de selección de proyectos	p.10	19. Presupuesto	p.30
8. ¿Qué debemos preguntarnos antes de plantear el proyecto?	p.12	20. Consejos generales para plantear proyectos	p.34
9. Un proyecto es una “hoja de ruta”	p.13	21. Compromisos adquiridos al ser beneficiario	p.35
10. Justificación	p.14	22. Consecuencias de malas prácticas	p.37
11. Objetivos generales	p.17	23. Fechas importante	p.38
12. Objetivos específicos	p.19		

1. ¿QUÉ ES EL FONDO CONCURSABLE?

- Es un programa bianual de la Municipalidad de Escazú que busca apoyar a los grupos culturales y gestores del cantón de Escazú ofreciendo **financiamiento para el desarrollo de un proyecto socio-cultural** dirigidos a la comunidad escazuceña.
- Se realiza un concurso con un panel de evaluadores, quienes van a escoger los proyectos que serán financiados.
- Los proyectos se envían a concurso en un año y al año siguiente se ejecutan los proyectos ganadores.
- El apoyo **brindado es de tipo económico**; el dinero depositado debe invertirse en el desarrollo de las actividades del proyecto: compra de materiales, contratación de profesionales, alquiler de equipos, etc.

2. CATEGORÍAS PARA CONCURSAR



Fortalecimiento del patrimonio cultural

- Se presentan en esta categoría propuestas enfocadas en la investigación, difusión, protección y sensibilización para el **fortalecimiento y salvaguardia del patrimonio cultural** tangible e intangible del cantón.



Fortalecimiento organizacional

- Proyectos que buscan fortalecer la **autonomía, sostenibilidad, capacidad de gestión, incidencia y relaciones entre personas y grupos culturales** del cantón. Podrán aplicar capacitaciones, intercambios de experiencias, entre otros.

2. CATEGORÍAS PARA CONCURSAR



Arte para la
transformación
social

- Podrán presentarse proyectos en áreas como **artes plásticas, música, danza, teatro, circo, producción audiovisual, literatura, fotografía y artesanía**. Estos proyectos deberán promover la vivencia de los derechos humanos, la autoestima, la participación ciudadana, el pensamiento crítico, la creatividad y fortalecimiento de la identidad y pertenencia de las personas y comunidades.



Economía social y
emprendimientos
culturales

- Proyectos para fortalecer las iniciativas de **emprendimientos culturales**, así como otros espacios de trabajo sociocultural relacionados con la **diversidad cultural, interculturalidad, soberanía alimentaria**, entre otros.

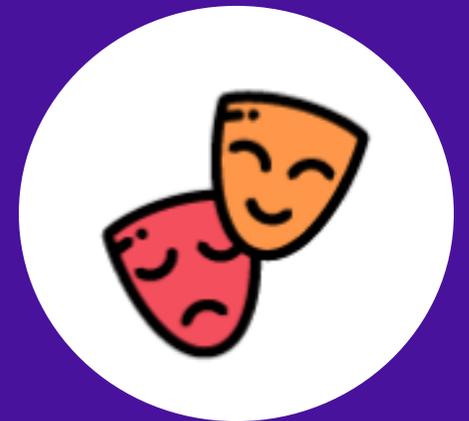
3.IDEAS PARA TIPOS DE PROYECTOS

- Talleres o cursos de formación y recreación.
- Encuentros entre organizaciones, ciudadanos, grupos...
- Eventos artísticos, eventos culturales, ferias, recorridos culturales.
- Creación de algún producto de valor artístico, histórico o patrimonial que involucre a la comunidad.
- Giras de formación con miembros de la comunidad escazuqueña.



4.¿QUIÉNES NO PUEDEN PARTICIPAR?

- Funcionarios municipales, miembros del Concejo, personas miembros de la comisión evaluadora, proveedores de servicios para la Municipalidad.
- Las personas que residan fuera del cantón de Escazú
- Extranjeros que no cuenten con un estatus migratorio al día.
- Personas menores de edad.
- Personas o grupos que cuenten con financiamiento de otro fondo del MCJ u otras instancias públicas.
- Ganadores anteriores del fondo (2 años atrás)



5.¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

- Personas que al momento de concursar residen en Escazú.
- **Personas a título personal**: será solo una persona responsable del proyecto.
- **Grupos sin personería jurídica**; deben designar a una persona responsable y representante legal ante la Municipalidad.
- **Grupos con personería jurídica**: deben estar **conformados legalmente**, con sus papeles al día, con cuenta bancaria disponible. No se podrá girar dinero si la Asociación no está completamente conformada.

El representante del proyecto será el o la presidenta de la organización. El grupo podrá **asignar a un representante encargado de proyecto**, siempre que la Asociación y sus miembros mantenga la fiscalización de los gastos y actividades.



6. ¿QUIÉNES ESCOGEN LOS PROYECTOS?

Un panel de jurados voluntarios conformado por 4 personas:

- Un representante del Ministerio de Cultura y Juventud.
- Una persona docente de Escuelas de Arte o Ciencias Sociales de Universidades.
- Dos representantes de la sociedad civil escazuceña vinculadas con el quehacer cultural en Escazú (gestores culturales, profesores de artes, artistas, miembros de grupos culturales).

Los jueces son **personas voluntarias** seleccionadas por la oficina de cultura. Estas no pueden evaluar si van a presentar proyecto también. Se procura contar con un panel diferente de evaluadores todos los años con **representantes de diferentes áreas culturales y artísticas**.



7.CRITERIOS DE SELECCIÓN DE PROYECTOS

Hay algunos aspectos que se valoran a la hora de que el jurado escoge los proyectos:

- **Nota general** de la evaluación: el jurado utiliza una ficha de evaluación de todas las partes del proyecto con la cual se valora la consistencia y claridad de cada aspecto: objetivos, justificación, actividades,...
- **Presupuesto** del proyecto: no tiene que ser limitante pero sí una referencia. Los proyectos más costosos deben ser muy buenos y necesarios para la comunidad, de manera que se justifique invertir más dinero en ellos.
- **Innovación** y aporte distintivo: se estima importante destacar cuál es el aporte distintivo del proyecto, cómo se diferencia de lo que ya se está haciendo en la comunidad escazuceña o cómo agrega una dimensión importante que aún no existe.



7.CRITERIOS DE SELECCIÓN DE PROYECTOS

- Atención de **necesidades e intereses locales:** es importante demostrar que el proyecto atiende necesidades e intereses reales de la población escazucoña. El proyecto debe estar enfocado no en el interés de los grupos o de los artistas, sino en el aporte que se realiza a la comunidad y su desarrollo.
- **Impacto en el corto y mediano plazo:** la tendencia de parte del jurado ha sido valorar el alcance del proyecto, es decir si son actividades puntuales o procesos, productos de corto o de mediano impacto, cantidad de personas beneficiadas.

Usualmente se brinda mayor peso a las actividades enfocados en formación, educación y participación en un periodo más prolongado. Esto no impide que actividades puntuales se valoren a manera positiva también, pero se debe justificar su relevancia.



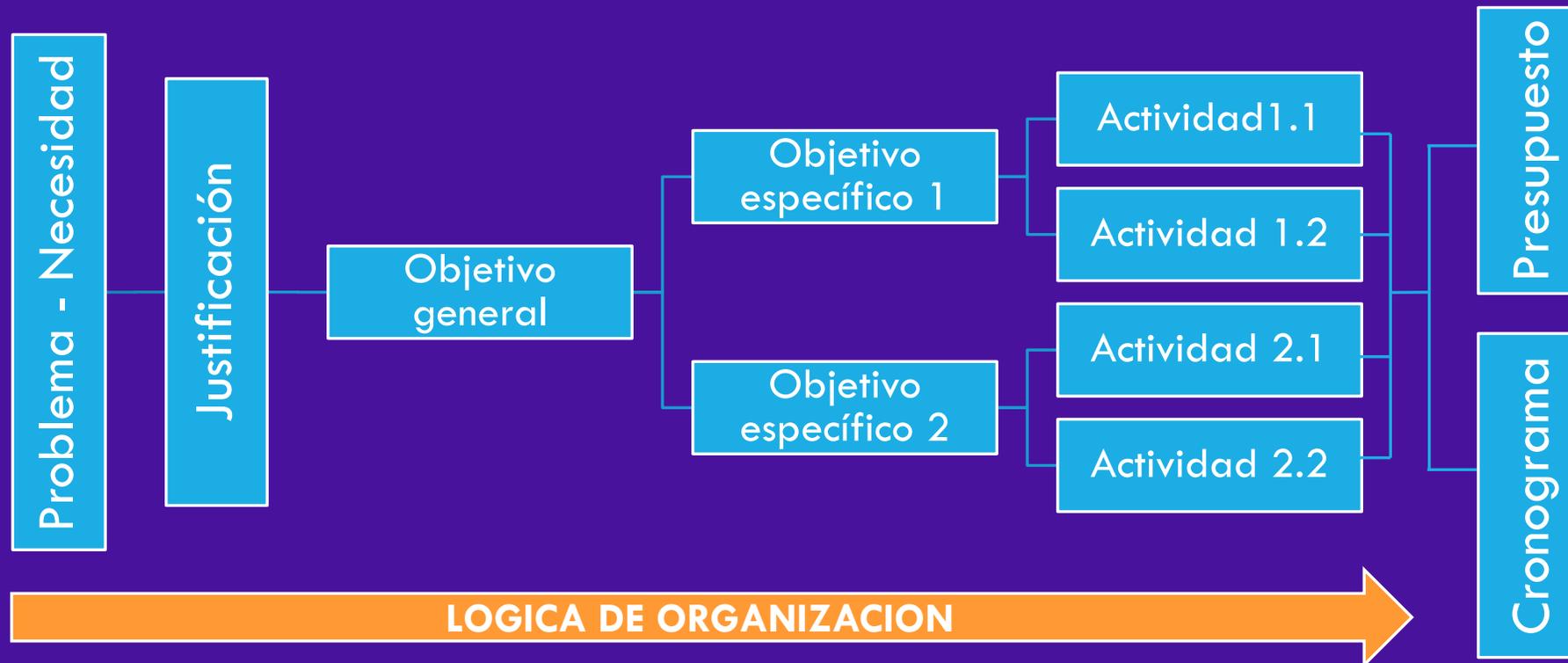
8. ¿QUÉ DEBEMOS PREGUNTARNOS ANTES DE PLANTEAR EL PROYECTO?

- ¿Qué vamos hacer? > son los **Objetivos del proyecto**
- ¿Por qué lo vamos hacer? > es la **Justificación**
- ¿Cómo lo vamos hacer? > a través de **Actividades**
- ¿Cuánto vamos a impactar? > mediante los **Resultados esperados**
- ¿Cuándo lo vamos hacer? > se define en el **Cronograma**
- ¿Dónde lo vamos hacer? > es la **Ubicación** del proyecto
- ¿Con qué recursos lo vamos hacer? > se refleja en el **Presupuesto**
- ¿Con quiénes lo vamos hacer? > se trata de los **Beneficiarios**



9.UN PROYECTO ES UNA “HOJA DE RUTA”

Establece una estructura que permite organizar actividades y recursos para alcanzar un fin último y atender una necesidad. El proyecto debe redactarse según se establece en el **Formulario de Participación** para inscripción de proyectos.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



10. JUSTIFICACIÓN

Es muy común iniciar el planteamiento de nuestro proyecto pensando en las actividades que queremos realizar. Sin embargo, para tener un proyecto sólido y con sentido, hay que pensar un poco más allá:

¿Por qué queremos hacer las actividades? ¿Cuál es el objetivo ulterior?

¿Es para brindar nuevas herramientas y conocimientos?

¿Para crear nuevas relaciones entre personas?

¿Para recuperar conocimientos que se están perdiendo?

Con esta pregunta empezamos a definir la justificación de nuestro proyecto.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

10. JUSTIFICACIÓN

En una justificación se deben explicar las razones por las que se considera importante la realización de este proyecto:

- ¿Cuáles problemas o **necesidades** atiende?
- ¿Hay un **antecedente de trabajo en la comunidad**, una experiencia previa que deba ampliarse?
- ¿Hay una **necesidad planteada por el sector** que va a participar en el proyecto? ¿Tenemos algún respaldo que pueda demostrarlo? Minutas, reuniones, actividades previas,...

La necesidad que atiende el proyecto debe **tener que ver con la gente y las prácticas de Escazú** y sus actores culturales.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

▶ 10. JUSTIFICACIÓN

Al momento de justificar el proyecto se debe adjuntar la **información que existe respecto a la iniciativa** (si es un proyecto que ya existe) y plantear lo siguiente:

- ¿Qué aporte novedoso se podría lograr con el financiamiento del fondo?
- ¿Por qué no se podría hacer sin el apoyo económico?

Si el proyecto existe es porque es autosostenible, por lo tanto se debe demostrar que el financiamiento podría hacer crecer la iniciativa.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

11.OBJETIVOS GENERALES

En un proyecto hay 2 tipos de objetivos: general y los específicos.

OBJETIVO GENERAL

- El objetivo general resume la idea central y finalidad del proyecto:
¿Qué se quiere lograr con el proyecto?
- Deben ser **claros y concisos**, si son demasiado amplios o vagos no van a parecer realizables.
- Se redactan con **verbos en infinitivo**, ejemplo: conocer, promover, enseñar, divulgar, organizar, producir, crear,...
- Un buen objetivo general define en pocas palabras el qué y el cómo.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

11.OBJETIVOS GENERALES

EJEMPLOS DE OBJETIVOS GENERALES (el QUÉ y el CÓMO)

- Dar a conocer la historia de lugares con valor histórico de Escazú, por medio de tours histórico-arquitectónicos y talleres creativos.
- Fomentar las artes circenses en Escazú mediante un festival itinerante de circo y talleres en centros educativos de Escazú.
- Desarrollar habilidades para la promoción de artistas plásticos del cantón de Escazú mediante formación para el mercadeo de piezas artísticas y venta de servicios artísticos.
- Promover la creación de una red de personas artesanas escazuceñas mediante encuentros y talleres de capacitación para la organización y el emprendimiento colaborativo.
- Visibilizar la existencia y valor de la cultura boliviana y su gente en el cantón de Escazú, mediante una feria intercultural con bolivianos residentes del cantón de Escazú.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

12.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ayudan a organizar las distintas **acciones, etapas o dimensiones del proyecto**. Son las grandes líneas de acción para lograr el objetivo general.
- Éstos deberán ser **concisos y alcanzables**.
- Deben proponerse al menos 2 y máximo 3 objetivos específicos.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

12.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

GENERAL:

Dar a conocer la historia de lugares con valor histórico de Escazú, por medio de tours histórico-arquitectónicos y talleres creativos.

EJEMPLO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1- Diseñar el guión y la ruta del recorrido histórico.
- 2- Definir talleres creativos para cada tour histórico-arquitectónico.
- 3- Realizar tours histórico-arquitectónicos dirigidos a todo público y a un colegio del cantón.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

12.OBJETIVOS ESPECÍFICOS

GENERAL:

Promover la creación de una organización de personas escazuceñas emprendedoras de artesanía manual mediante encuentros y talleres de capacitación para la organización y el emprendimiento colaborativo.

EJEMPLO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1- Convocar a artesanos de productos manuales del cantón de Escazú.
- 2- Realizar talleres de capacitación en diseño de productos manuales y mercadeo.
- 3- Organizar encuentro de intercambios y formación con grupos de artesanos del cantón de Santo Domingo de Heredia.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

13. POBLACIÓN META

QUIÉNES

Es importante definir el tipo de población que participará en el proyecto: considerar **edades, profesión, lugar de residencia, grupo** en el que participan.

- ¿Existe una negociación previa de colaboración? ¿Hay certeza de que esta población está interesada en participar?
- ¿Han realizado algún sondeo? ¿Tienen alguna carta de compromiso o interés de la institución, grupo o artistas participantes?

Tener un **respaldo de la población que participará** en el proyecto es una ventaja al momento de hacer la evaluación y es estratégico para generar un compromiso previo de participación con la población meta.



- ¿Qué **tipo de espacio requiero** para desarrollar el proyecto? ¿Tengo acceso a este lugar, se presta, se alquila, tiene las condiciones necesarias, está disponible en los horarios requeridos?
- La Municipalidad tiene **limitaciones para el préstamo de espacios** en ciertos horarios y fechas; por eso es muy importante consultar antes con la oficina de gestión cultural la existencia de salones o aulas disponibles para el desarrollo de las actividades.
- En caso de ganar el proyecto, es responsabilidad de los organizadores **asegurar la disponibilidad de un espacio** para desarrollar las actividades planteadas. El no contar con un espacio no es excusa para no desarrollar el proyecto una vez este haya sido escogido.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



15.ACTIVIDADES

El cuadro de actividades define cada una de las tareas, acciones o pasos a seguir para alcanzar la realización de los objetivos específicos.

EJEMPLO DE CUADRO DE ACTIVIDADES:

OBJETIVO ESPECIF.	ACTIVIDAD
Definir el guión de contenidos y la ruta del recorrido histórico.	<ul style="list-style-type: none">• Revisar y sistematizar literatura sobre la historia y patrimonio arquitectónico de Escazú.• Realizar entrevista con arquitecto e historiador local.• Definir los puntos históricos de interés en Escazú.• Preparar guión de contenidos para el facilitador del tour.

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



16. RESULTADOS ESPERADOS

- Los resultado de cada actividad se definen a través de un **número específico** de productos obtenidos, acciones logradas, personas involucradas,
- Tienen que ser **cuantificables, concretos** y con **números logrables**.
- Los resultado son parámetros de referencia para **tener una meta en la ejecución** de las actividades propuestas.
- Con los resultados se puede medir el alcance de las actividades y **rendir cuentas** ante la municipalidad.

EJEMPLOS
3 reuniones realizadas
25 personas finalizan el curso
2 murales realizados
200 asistentes al festival 10 grupos participantes
300 folletos repartidos
1 exposición realizada
25 libros impresos
1 sitio web en línea

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



16. RESULTADOS ESPERADOS

Según la tabla del Formulario se debe definir **resultados cuantificable** por cada actividad planeada.

EJEMPLO DE CUADRO DE RESULTADOS ESPERADOS:

ACTIVIDAD	RESULTADO ESPERADO
Realizar entrevista con arquitecto e historiador local.	<ul style="list-style-type: none">• Una entrevista
Definir los puntos históricos de interés en San Antonio.	<ul style="list-style-type: none">• Un resumen de información de puntos históricos de mayor interés en San Antonio.

Desde la oficina de gestión cultural se exigirá el alcance de los resultados definidos en número, por eso deben ser realistas.

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



17. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Se trata de un medio concreto que se traslada a la Municipalidad con el cual se puede **corroborar el alcance del resultado esperado** y la realización de las actividades:

EJEMPLOS	
Minutas de reunión	Fotografías de la actividad
Certificados de participación	Tiquetes entregados
Listas de asistencia	Fichas de inscripción
Fotografía del mural	Afiches
Catálogo en documento digital	Producto audiovisual
Informes escritos	Capturas de pantalla (de comunicaciones)

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

17. MEDIOS DE VERIFICACIÓN

Según la tabla del Formulario se debe definir un medio de verificación por cada actividad y resultado esperado. Los medios de verificación permiten comprobar que se alcanzaron los resultados planteados.

EJEMPLO CUADRO DE MEDIOS DE VERIFICACIÓN:

ACTIVIDAD	RESULTADO ESPERADO	MEDIO DE VERIFICACION
<ul style="list-style-type: none">Realizar entrevista con arquitecto e historiador local.	<ul style="list-style-type: none">1 entrevista	<ul style="list-style-type: none">Fragmento de grabación de la entrevista
<ul style="list-style-type: none">Definir los puntos históricos de interés en San Antonio.	<ul style="list-style-type: none">Un resumen de información de puntos históricos de mayor interés en San Antonio.	<ul style="list-style-type: none">Documento digital del resumen

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



18. CRONOGRAMA

- En la edición del Fondo 2025-2026, la duración mínima del proyecto deber ser de **6 meses y máximo de 8 meses**, planeando iniciar en febrero hasta setiembre 2026.
- Es posible que por razones administrativas internas, se de **un atraso en el giro inicial de los fondos**, por ello se requiere cierta flexibilidad para poder iniciar los proyectos más tarde en caso necesario.

Actividades	Semana	Mes
• Realizar entrevista con arquitecto e historiador local.	2	febrero
• Definir los puntos históricos de interés en San Antonio.	2	febrero

- Se recomienda incluir un **tiempo de “colchón”** en caso de que se atrase alguna de las actividades programadas en el cronograma.

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO

19. PRESUPUESTO

- La edición del fondo 2025-2026 dispone de hasta **26 millones de colones** para distribuir entre los mejores proyectos.
- Los proyectos ganadores del 2023 al 2024 han costado entre **2.500.000 y 9.000.000 de colones**.
- El gestor del proyecto podrá **cobrar honorarios por la ejecución del proyecto sin necesidad de factura**. Cualquier otra persona colaboradora (ya sea para tareas administrativas o de gestión del proyecto) deber emitir factura por los servicios de apoyo.
- Todos los gastos (a excepción del punto anterior) **deben ir respaldados con factura de un proveedor autorizado por hacienda** para brindar el servicio. Cualquier gasto que no tenga recibo deberá ser reembolsado.
- Se realizan 2 periodos de depósito, por lo cual se planifica un presupuesto general y luego un presupuesto del 50% y el 50%.



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



19. PRESUPUESTO

En la tabla de presupuesto se encuentran varias columnas:

- **Solicitado al Fondo:** es el dinero que se va a pedir a la Municipalidad para los gastos definidos en cada rubro.
- **Contrapartida de la organización:** es un cálculo aprox. en costo monetario, de los recursos que va a donar la persona o la organización (puede ser en horas de trabajo, materiales, préstamo de espacios) Debe ser una estimación monetaria de cuánto cuesta el trabajo donado o la donación en espacio, en servicio, en especia.
- **Contrapartidas externas:** en caso de que haya alguna otra organización, grupo o empresa que esté haciendo alguna contribución al proyecto con sus propios recursos. Esto también debe definirse en costos monetarios aproximados.

Rubro (Se sugieren rubros generales, utilice sólo aquellos que sean necesarios para su propuesta, incluso puede agregar nuevos de ser necesarios).	Detalle los objetos y servicios que serán requeridos	Solicitado al Fondo Concursable	Contrapartida de la organización	Contrapartidas externas	Costo total
xxxxx	xxxx	¢	¢	¢	¢

CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



19. PRESUPUESTO

- Se recomienda **cotizar los servicios más importantes** y sumar un “colchón” a los montos cotizados, porque los proveedores no siempre son fijos y de un año a otro puede haber variación de costos. No se deben adjuntar las cotizaciones con el proyecto.
- Se deben realizar 2 informes económicos de ejecución siguiendo las directrices y machotes entregados por la oficina municipal de hacienda.
- Debe existir un compromiso financiero con la correcta ejecución del dinero según las **instrucciones de gestión hacendaria** (formularios, códigos, entrega de documentos,...)
- Se realizará una **capacitación financiera** previo al giro del dinero.
- **NO se puede comprar equipo de uso permanente** para la persona u agrupación (este se debe alquilar).



CÓMO PLANTEAR EL PROYECTO



19. PRESUPUESTO

- Se requiere contar con **conocimientos básicos par llevar una contaduría**, organizar recibos, completar documentos digitales, pedir registros bancarios, hacer pagos electrónicos o depósitos en el banco.
- Se requiere habilidad para **trabajar en documentos electrónicos** (tipo Word y Excel) y redactar los informe de avance de manera similar a como se redacta el proyecto.
- En caso de no contar con este conocimiento, es obligación del participante **contratar o buscar el apoyo** de una persona que pueda realizar este trabajo administrativo.



20. CONSEJOS GENERALES PARA PLANTEAR PROYECTOS

- Si tienen poca experiencia planteando proyectos, es mejor **mantener una propuesta simple, enfocada en un solo tema**. Realizar solo las actividades necesarias para alcanzar objetivos satisfactorios.
- Definir **metas realizables**, pues cada una deberá ser alcanzada para llevar el proyecto a término. Esto supone valorar con cuántos grupos se va a trabajar, cuántas personas, cuántos temas se van a integrar.
- Compartir el proyecto para **que alguien más lo lea** y verificar si está claro en su planteamiento.
- **Buscar asesoría** de alguna otra persona con experiencia o de la misma oficina de gestión cultural.
- Respalde su proyecto **buscando cartas de apoyo y de compromiso** con los grupos e instituciones participantes. Esto suma a la evaluación del proyecto.



21. COMPROMISOS ADQUIRIDOS AL SER BENEFICIARIO

- La ejecución debe **apegarse al proyecto original**; los cambios deben ser bien justificados sin afectar los objetivos propuestos originalmente para el proyecto.
- Todos **los cambios de ejecución deben ser reportados** a la oficina de gestión cultural al momento y recibir visto bueno.
- Los productos del proyecto podrán ser **utilizados libremente por el Municipio sin ningún costo**. Se mantienen los derechos de autoría de los creadores. La persona o grupo creador no podrá lucrar con la distribución o venta del producto que se derive del proyecto realizado. Se trata de fondos públicos para generar un producto de carácter público.
- Se debe presentar la documentación solicitada y acatar los lineamientos determinados por la oficina de gestión cultural o de gestión hacendaria.



21. COMPROMISOS ADQUIRIDOS AL SER BENEFICIARIO

- Se requiere **disponibilidad de tiempo** para desarrollar el proyecto adecuadamente. Se requiere realizar visitas presenciales a la oficina de Hacendarios la cual solo atiende en horarios de oficina entre semana.
- Es responsabilidad del gestor ocuparse del pago de **derechos de autor o de reproducción** del material artístico que vaya a utilizar su proyecto.
- La persona encargada debe asumir la **responsabilidad sobre todas las consecuencias** derivadas de la ejecución del proyecto (civiles, legales, ambientales, etc.). La Municipalidad no será responsable ni podrá mediar en problemas que se deriven de la ejecución de las actividades del proyecto, tales como daños a terceros o a la propiedad privada. Se promueve la contratación de seguros para las actividades.



22. CONSECUENCIAS DE MALAS PRÁCTICAS

Se podrá solicitar el retorno del dinero del fondo (parcial o total, ejecutado o no), en los siguientes casos:

- Si el dinero se ejecuta para algo distinto a lo definido en el proyecto.
- Si se comprueba el uso de documentación falsa o adulterada.
- Si se comprueba una gestión financiera indebida y/o fraudulenta teniendo el conocimiento sobre cómo realizar las gestiones con transparencia.



23. FECHAS IMPORTANTES

CONVOCATORIA 2025-2026

- Recepción de propuestas: del **21 de julio al 01 de agosto 2025**, de L-V oficinas de Gestión Cultural, Centro Cívico Municipal, de 8:00 am a 4:00 pm.
- Periodo de selección de proyectos: del **01 al 30 de setiembre 2025**
- Anuncio de ganadores: noviembre 2026.
- Inicio de proyectos: a partir de **febrero 2026** hasta la última semana de **setiembre 2026** (8 meses).

