

MATRIZ DE INDICADORES PARA RESULTADOS

NOMBRE DEL MUNICIPIO: Tacámbaro, Michoacán.						
NOMBRE DEL PROGRAMA: Área de Juventud						
Nivel	Resumen narrativo	INDICADORES			Medios de verificación	Supuestos (Hipótesis)
		Nombre del indicador	Método de cálculo	Frecuencia de medición		
FIN	Promover acciones para el desarrollo integral de los jóvenes del municipio de Tacámbaro.	Número de jóvenes beneficiados por las acciones de fomento al desarrollo integral.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Trienal	A través del cumplimiento de metas	Inasistencia o abandono de los jóvenes a las actividades.
PROPÓSITO	Contribuir al desarrollo integral de los jóvenes tacámbarenses mediante la ejecución de políticas públicas, con el fin de otorgarles mayores oportunidades de superación, bienestar e inserción en los diversos ámbitos de la sociedad.	Número de programas sociales ejecutados	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Trienal	Mediante la ejecución y funcionamiento de los programas.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la ejecución.
COMPONENTE 1	Fomentar el sano esparcimiento de los jóvenes a través de actividades culturales, deportivas y recreativas.	Alcance de las actividades culturales, deportivas y recreativas realizadas.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 1	Programa Cultural y Deportivo para la inserción y reinserción social de los jóvenes "La Juventud, la Cultura y el Deporte".	Porcentaje de Jóvenes beneficiados por el programa "La Juventud, la Cultura y el Deporte".	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Asistencia de los jóvenes a las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 2	Programa familiar, cultural y recreativo. "Cine del Pueblo".	Número de familias asistentes.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Asistencia de las familias a las proyecciones.	Condiciones climáticas, falta de recursos materiales y humanos.
COMPONENTE 2	Orientar, capacitar y apoyar a los jóvenes en los temas educativo y laboral en conjunto con las instituciones educativas y empresas privadas.	Alcance de las actividades de orientación, capacitación y apoyo.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 1	Programa de orientación vocacional, talleres interdisciplinarios y seguimiento de proyectos. "Juventudes por el Futuro".	Alcance de las actividades y test.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 2	Programa de Tarjetas de Descuento para jóvenes estudiantes "Tarjeta Joven".	Porcentaje de jóvenes beneficiados con "Tarjeta joven".	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Número de tarjetas entregadas.	Insuficientes participación de las empresas y negocios locales.
ACTIVIDAD 3	Programa General de Servicio Social, Residencias, Estadías y Prácticas Profesionales.	Porcentaje de jóvenes beneficiados con el programa.	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Cartas de liberación expedidas.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
COMPONENTE 3	Promover la salud integral de los jóvenes a través de programas, campañas y talleres.	Alcance de los programas, campañas y talleres.	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 1	Programa de Salud Sexual y Reproductiva "Juventudes por una Sexualidad Libre y Segura".	Alcance de jóvenes beneficiados por el programa.	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 2	Programa de Actividad Física y Alimentación Saludable "Calidad de Vida Joven".	Porcentaje de jóvenes con sobrepeso, obesidad y desnutrición.	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Test, cuestionarios y actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 3	Programa de Salud Mental "Conócete".	Porcentaje de jóvenes con ansiedad, estrés y depresión.	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Test, cuestionarios y actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
COMPONENTE 4	Promover la participación juvenil ciudadana.	Número de actividades realizadas	Eficacia= (Resultado alcanzado x 100)/resultado previsto	Anual	Mediante la ejecución, funcionamiento y alcance de las actividades.	Insuficientes recursos materiales y humanos para la realización.
ACTIVIDAD 1	Consejo Juvenil Ciudadano.	Porcentaje de participación juvenil ciudadana.	%Población = Muestra / individuos totales x 100	Anual	Participación de los jóvenes en las actividades.	Poca participación juvenil ciudadana.