

2021



UPSE
VINCULACIÓN
CON LA SOCIEDAD
Universidad Estatal Península de Santa Elena

DEPARTAMENTO DE
VINCULACIÓN CON LA
SOCIEDAD

PROYECTO DE
VINCULACIÓN:

“LOS JUEGOS CIBERNÉTICOS, ENTORNO
FAMILIAR Y ESCOLAR, CANTÓN LA
LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA.”

DVS002-CEI002-2021

ÍNDICE

1. RESUMEN EJECUTIVO	1
2. DATOS GENERALES DEL PROYECTO	2
2.1. Nombre del Programa al que corresponde el proyecto	2
2.2. Nombre del Proyecto	2
2.3. Área geográfica que cubre el proyecto.....	2
2.4. Presupuesto del proyecto:	3
2.5. Duración del Proyecto:	3
2.6. Líneas de Investigación de la carrera que contribuyen al proyecto	3
2.7. Resultados de aprendizaje de los estudiantes:	4
2.8. Director del Proyecto:	4
2.9. Docentes que participan en el proyecto:	4
2.10. Resumen de docentes que participan en el proyecto.....	5
2.11. Estudiante Coordinador del Proyecto	5
2.12. Estudiantes que participan en el Proyecto	5
2.13. Resumen de estudiantes que participan en el Proyecto:	7
3. INSTITUCIONES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO	7
3.1. Institución ejecutora:.....	7
3.2. Institución – Aliada Estratégica:.....	8
3.3. Organización Beneficiaria	8
4. ANTECEDENTES	10
5. JUSTIFICACIÓN	14
6. OBJETIVOS DEL PROYECTO	17
6.1. OBJETIVO DE DESARROLLO	17
6.2. OBJETIVO GENERAL	18
6.3. OBJETIVO ESPECÍFICOS	18
7. METAS DE PROYECTO	18
7.1. Matriz de Marco Lógico.....	20
8. CRONOGRAMA	25

9.	ORGANIZACIÓN.....	30
9.1.	Cargos y Funciones.	30
10.	INFORMACIÓN DE BENEFICIARIOS	32
11.	PRESUPUESTO	39
11.1	CRONOGRMA VALORADO POR ACTIVIDADES.....	41
12.	DETALLE DEL PRESUPUESTO POR INSTITUCIONES	43
13.	RESUMEN DE FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO	44
14.	MONITOREO Y EVALUACIÓN	44
15.	DIVULGACIÓN DE RESULTADOS.....	45
15.1.	Socialización de resultados con estudiantes y beneficiarios.....	45
16.	BIBLIOGRAFÍA.....	46

1. RESUMEN EJECUTIVO

Los juegos cibernéticos son actividades lúdicas que se realiza por medio de pantallas computarizadas dentro de un ambiente virtual que busca favorecer destrezas a través de la diversión y la creatividad.

Debe destacarse que el principal propósito de los juegos cibernéticos es el entretenimiento del jugador, no obstante, se han implementado en el ámbito educativo por las numerosas ventajas que presupone su puesta en práctica como estrategia pedagógica.

Las familias cumplen un papel positivo en la educación escolar de sus hijos cuando comprenden lo importante que es esta actividad para su desarrollo presente y futuro, y se implican en este proceso motivándoles, generando en casa un ambiente adecuado para fomentar los hábitos de estudio, manteniendo una relación de colaboración con los docentes, así como participando en actividades de la escuela. Todo lo anterior se traduce en dos tareas clave: acompañamiento y apoyo desde la familia a todo lo que esté relacionado con la educación escolar de los hijos. No nos referimos a hacer las tareas escolares, sino a mantener una actitud de interés y compromiso hacia la educación de los menores, a incorporar la educación escolar como un valor de la vida familiar y, con los medios de que se disponen, a fomentar los hábitos de lectura y establecer en el hogar las condiciones para establecer rutinas que favorezcan el seguimiento de las actividades escolares.

En este sentido, cobran especial relevancia las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la regulación de su uso para que

niños y padres puedan disfrutar de sus beneficios y ser aliados en la educación escolar y social.

Esta innovación educativa conlleva un abanico de opciones favorables que deben ser reguladas en el uso de los aparatos tecnológicos para que los estudiantes sean partícipes de los beneficios. Los juegos cibernéticos son considerados como una herramienta que permite el desarrollo de ciertas habilidades, siendo importante aplicar una estrategia de supervisión para regular el tiempo de uso.

En la actualidad, existen una serie de dispositivos que ayudan al intercambio de información y comunicación entre las personas y los dispositivos electrónicos ya sean para uso de ciencia, entretenimiento, comercio y educación. Varios estudios coinciden en que, los niños, adolescentes son capaces de explotar las tecnologías digitales de forma independiente, pero a pesar de la inteligencia de cada individuo necesita de la orientación y ayuda de los docentes y adultos responsables de los niños, porque son ellos los primeros mediadores en las experiencias digitales.

2. DATOS GENERALES DEL PROYECTO

2.1. Nombre del Programa al que corresponde el proyecto

Intervención de educación inicial en el contexto: calidad educativa, familia, juegos cibernéticos.

2.2. Nombre del Proyecto

Los juegos cibernéticos, entorno familiar y escolar, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

2.3. Área geográfica que cubre el proyecto

Provincia: Santa Elena

Cantón(es): La Libertad

Parroquia(s): La Libertad

Sector/Barrio(s): El bosque, Calle 1 (dos cuadras detrás del SECAP)

2.4. Presupuesto del proyecto:

Presupuesto Aporte Universidad: 650 USD

Presupuesto Entidad Auspiciante: 0

Presupuesto Comunidad beneficiaria: 0

Presupuesto Autogestión: 1200 USD

Presupuesto total: 1.850 USD

2.5. Duración del Proyecto:

Fecha de Inicio: mayo 2021

Fecha de Finalización: marzo 2023

Número de horas del proyecto:

Áreas de conocimiento – UNESCO:

Área: 01 Educación

Subárea: 011 Educación

Subárea específica: 0112 Capacitación para maestros de preescolar.

Dominios académicos:

Desarrollo económico productivo, educación, comunicación, cultura y sociedad.

2.6. Líneas de Investigación de la carrera que contribuyen al proyecto

Línea de investigación: Evaluación Educativa

Sublínea de investigación:

- Control de procesos de evaluación.
- Diseño de técnicas e instrumentos evaluativos

Asignaturas que se articulan en la ejecución del proyecto:

ASIGNATURAS	SEMESTRE
-------------	----------

Emprendimiento e Innovación Educativa	Octavo semestre
Trabajo de Integración Curricular II	Octavo semestre
Administración Educativa	Octavo semestre

2.7. Resultados de aprendizaje de los estudiantes:

Octavo Semestre

- Gestionar la diversidad de campos y espacios profesionales de forma innovadora y con emprendimientos sociales del conocimiento educativo.
- Organizar, interpretar, construir y evaluar el conocimiento de forma crítica, creativa e integrada, orientado a la práctica y a la metacognición.
- Diseñar, planificar, ejecutar y evaluar programas- proyectos educativos contextualizados, flexibles y adaptados a las necesidades de aprendizaje de los sujetos educativos.
- Liderar procesos educativos mediante su implicación con los problemas de los sujetos, sistemas, procesos y contextos de aprendizaje objetos del conocimiento pedagógico.

2.8. Director del Proyecto:

No. Cédula de Identidad	Nombres	Apellidos	Título de Grado	Título de Postgrado	e-mail	Teléfono (Convencional/ Celular)
0928439595	Pedro Gabriel	Marcano Molano	Licenciado en Psicología	Máster en Educación	pmarcano@upse.edu.ec	0992450460

2.9. Docentes que participan en el proyecto:

No. Cédula de Identidad	Nombres	Apellidos	# de horas de	Título de Postgrado	E-mail	Teléfono (Convencional)
-------------------------	---------	-----------	---------------	---------------------	--------	-------------------------

			dedicación semanal			/Celular)
0928439595	Pedro Gabriel	Marcano Molano	4	Máster en Educación	pmarcano@upse.edu.ec	0992450460
1727224360	Edwar Hermógenes	Salazar Arango	2	Magister en Recreación y tiempo Libre	esalazar@upse.edu.ec	0982455952
0907002034	Ricardo Javier	Rodríguez Alzamora	2	Magister en docencia universitaria	rjrodriguez@upse.edu.ec	0997480397

2.10. Resumen de docentes que participan en el proyecto

Descripción	N° de Mujeres	N° de Hombres	TOTAL
Total Docentes	0	3	3
PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN	0%	100%	100%

2.11. Estudiante Coordinador del Proyecto

Nombres	Apellidos	Curso / Semestre	E-mail	Teléfono (Convencional/C elular)
DOMENICA KARINA	ZAMORA MONTENEGRO	8/1	domenica.zamoramontenegro@upse.edu.ec	0998999536

2.12. Estudiantes que participan en el Proyecto

N°	No. Cédula de Identidad	Apellidos	Nombres	Curso	E-mail	Teléfono
1	2400150369	AVELINO VILLON	NANCY ALEXANDRA	8/1	nancy.avelinovillon@upse.edu.ec	0939384721
2	0928861608	AYON ROLDAN	ROXANA KATHERINE	8/1	roxana.ayonroldan@upse.edu.ec	0981888058
3	0921730453	BACUSOY RAMIREZ	IRENE ELIZABETH	8/1	irene.bacusoyramirez@upse.edu.ec	0991574755
4	0922904941	CARVAJAL CHOEZ	GINGER ELISSENIA	8/1	ginger.carvajalchoez@upse.edu.ec	0922904941

					edu.ec	
5	2450739806	CRUZ SUAREZ	DORIS ALBA	8/1	doris.cruzsuarez@upse.edu.ec	0981298521
6	0927089326	DE LA CRUZ TOMALA	MAYRA KATERINE	8/1	mayra.delacruztomala@upse.edu.ec	0967542553
7	2450101445	DE LA ROSA RODRIGUEZ	ANGEL JAVIER	8/1	angel.delarosa-rodriguez@upse.edu.ec	0985404031
8	2450426479	DE LA TORRE ORRALA	MARCELA VERONICA	8/1	marcela.delatorreorrala@upse.edu.ec	0992970258
9	2450497488	GONZABAY MIRABA	KELLY ARACELLY	8/1	kelly.gonzabaymiraba@upse.edu.ec	0939751535
10	0928416494	GONZALEZ LOPEZ	MELINA ELIZABETH	8/1	melina.gonzalezlopez@upse.edu.ec	0999108023
11	0107404998	GONZALEZ SANTOS	DIANA CAROLINA	8/1	diana.gonzalezsantos@upse.edu.ec	0998112063
12	0704406917	HERNANDEZ GABINO	KARLA ANDREA	8/1	karla.hernandezgabino@upse.edu.ec	0991776545
13	2450553942	LIMON ANGEL	VILMA MARIELA	8/1	vilma.limonangel@upse.edu.ec	0982311749
14	0927726638	MENOSCAL LOOR	AMBAR YESENIA	8/1	ambar.menoscalloor@upse.edu.ec	0998461326
15	2450100850	MORENO CATAGUA	GIANELLA PAOLA	8/1	gianella.morenocatagua@upse.edu.ec	0961542361
16	2400144149	OCHOA COCHEA	NAOMI GABRIELA	8/1	naomi.ochoacochea@upse.edu.ec	0986013707
17	2351063934	ORTIZ AROCA	JESSICA CAROLINA	8/1	jessica.ortizaroca@upse.edu.ec	0979917290
18	2450333725	PERERO CALLE	ALISSON DAYANA	8/1	alisson.pererocalle@upse.edu.ec	0978829631
19	0928166123	POZO CHILAN	EDUARDO ISIDRO	8/1	eduardo.pozochilan@upse.edu.ec	0960248030
20	2450286386	PRENDES LAINEZ	GABRIELA CRISTINA	8/1	gabriela.prendeslainez@upse.edu.ec	0939933932
21	2400440273	QUIMI BAZAN	JENNIFER PAOLA	8/1	jennifer.quimibazan@upse.edu.ec	0987442390

22	2450676461	RAMIREZ ROSALES	CARMEN MARIA	8/1	carmen.ramirezrosales@ups.edu.ec	0959594767
23	2450009721	REYES BALON	KATHERINE VANESSA	8/1	katherine.reyesbalon@upse.edu.ec	0967625967
24	0928145176	RODRIGUEZ PILAY	DOMENICA ANTHONELLA	8/1	domenica.rodriguezpilay@upse.edu.ec	0991186318
25	2400036691	SOLEDISPA BELTRAN	KAREN YULEIDY	8/1	karen.soledispaabeltran@ups.edu.ec	0993762971
26	2450026071	SORIANO DEL PEZO	GENESIS CAROLINA	8/1	genesis.sorianoodelpezo@upse.edu.ec	0988331923
27	0928569565	SUAREZ QUISPE	JEAN PAUL	8/1	jean.suarezquispe@upse.edu.ec	0960299618
28	2450042318	TOMALA DEL PEZO	JULEIDY ELIANA	8/1	juleidy.tomaladelpezo@ups.edu.ec	0939228512
29	0850250309	TORRES MORENO	MARTHA ELIZABETH	8/1	martha.torresmoreno@ups.edu.ec	0960068075
30	2450002635	VASQUEZ MORA	CINDY JAMILEX	8/1	cindy.vasquezmora@upse.edu.ec	0962567683
31	2450417866	VEGA FUENTES	AMBAR IRENE	8/1	ambar.vegafuentes@upse.edu.ec	0990887119
32	2400144651	ZAMORA MONTENEGRO	DOMENICA KARINA	8/1	domenica.zamoramontenegro@upse.edu.ec	0998999536

2.13. Resumen de estudiantes que participan en el Proyecto:

Descripción	N° de Mujeres	N° de Hombres	TOTAL
Total de estudiantes	29	3	32
PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN	91%	9%	100%

3. INSTITUCIONES QUE INTERVIENEN EN EL PROYECTO

3.1. Institución ejecutora:

Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Carrera de Educación Inicial.

3.2. Institución – Aliada Estratégica:

- a. Nombre de la institución:
- b. Nombre de contacto:
- c. Teléfono:
- d. Correo electrónico

3.3. Organización Beneficiaria

Razón social de la Organización beneficiaria: Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau.

b. Dirección: El bosque Calle 1 dos cuadras del SECAP.

c. Teléfono, Correo electrónico: susygom@hotmail.com

d. Representante Legal: Susana Gómezjurado.

e. Fecha de creación y acuerdo de legalización:

Acuerdo de legalización: 094-p-95

Fecha de creación: 18 de abril 1995

a. Resumen de Beneficiarios

Beneficiarios	Directos	Indirectos	Total
Docentes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	11		11
Estudiantes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	23	60	83
Padres de familia Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	83		83
TOTALES	117		177
PORCENTAJE DE PARTICIPACIÓN	66,10	33,89	100,00

Beneficiarios Directos	N° de Mujeres	N° de Hombres	Total
------------------------	---------------	---------------	-------

Docentes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	9	2	11
Estudiantes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	15	8	23
Padres de familia Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	80	3	83
TOTALES	104	13	117
% PARTICIPACIÓN	89,00	11,00	100,00

Beneficiarios Directos	Etnias				Total
	Mestizos	Afro Ecuatorianos	Indígenas	Montubios	
Docentes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	23				231
Estudiantes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	11				11
Padres de familia Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	83				83
TOTALES	117				117
% PARTICIPACIÓN	100,00				100,00

Beneficiarios Directos	Edades por Rango				Total
	5- 15	16 - 25	26- 50	Más de 51	
Docentes Escuela de Educación			11		11

Básica Juan Jacobo Rousseau					
Estudiantes Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau	23				23
Padres de familia Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau		45	38		83
TOTALES	23	45	38		117
% PARTICIPACIÓN	20,00	25,00	55,00		100%

4. ANTECEDENTES

El juego durante la primera infancia, sobre todo en la educación inicial, es un recurso esencial debido a los múltiples beneficios que ofrece al crecimiento y desarrollo integral de los niños. Aproximadamente hace 20 años los niños crecían con juegos tradicionales, con balones, rayuelas y rondas. Sin embargo, los avances tecnológicos han brindado una variedad de dispositivos electrónicos, generando preocupación y desconocimiento de los efectos positivos y negativos del tiempo que los niños destinan a los juegos cibernéticos. Asimismo, en los hogares suele escasear el acompañamiento de las familias durante los períodos de juego, dejando a los infantes solos y sin la mediación de los adultos.

A nivel global los infantes están inmersos en la era digital 2.0 y se familiarizan rápidamente con aparatos tecnológicos, destacándose que, los menores de 8 años tienen preferencia por la tableta digital, para jugar o ver videos (Paniagua, 2018). Por otro lado, el estilo de vida de las familias reduce el tiempo que dedican para jugar y participar en el aprendizaje de sus hijos (Ihmeideh, 2017). Los padres le dan mayor interés al desarrollo

de habilidades académicas e intelectuales, relegando al entorno lúdico como escaso y casi innecesario (Carolan, Mclsaac, Richard, Turner, & McLean, 2020).

En Latinoamérica, Funk (2005), ha informado que el 53% de los juegos jugados por niños de edades tempranas contenían violencia, y esta exposición a la violencia puede conducir a problemas de salud mental (Blake & Hamrin, 2007). Esto ha generado preocupación en los padres de familia y docentes, por ello, los educadores han realizado capacitaciones por iniciativa propia logrando actualizarse y ser capaces de manejar la era 2.0; sin embargo, existen docentes que tienen temor a enfrentarse a este nuevo reto siguiendo una enseñanza tradicional (Viñals y Cuenca, 2016).

Razeto (2016), enfatiza que la escuela se ha responsabilizado del proceso formativo de los niños, por consecuencia de la falta de tiempo y descuido de cuan significativo es el compromiso de los padres con la enseñanza de sus hijos; es decir, existe una relación negativa entre las variables (Anderson & Bushman, 2001), provocando bajo rendimiento escolar, ausencia en clases, desilusión por la educación, abandono escolar, baja autoestima, inseguridad y mal comportamiento (Ibarra, 2019; Rodríguez y Martínez, 2016).

A escala nacional, la situación es similar, los padres de familia dedican poco tiempo para involucrarse en los juegos de sus hijos, a pesar de reconocer la importancia del juego especulan que es necesario sólo para el desarrollo de las funciones físicas y socioemocionales dejando a un lado las funciones cognitivas y del lenguaje (Baldeón, Velástegui, y Heredia, 2017).

Alrededor del 65% de los hogares a nivel nacional, cuentan con dispositivos para jugar, entre ellos se pueden mencionar las consolas de video, lo cual ha condicionado mayor accesibilidad por parte de niños en edad preescolar a los juegos cibernéticos (Franco y Chacón, 2020). De igual forma, Franco y Chacón (2020), precisan que, en instituciones educativas de Quito, los dispositivos que más emplean los niños en edad preescolar son Tablet, teléfonos celulares y Xbox.

Al respecto, Jácome (2017), estima que, los niños emplean entre una y dos horas (20%), y más de dos horas (11%) a los juegos cibernéticos, las cifras se incrementan a 22% y 17% durante el fin de semana. Además, debe señalarse que uno de los riesgos por el uso excesivo de videojuegos agresivos es que estos conducen al desarrollo de comportamientos violentos (Montanero & Ruíz, 2019).

Existe una brecha digital que repercute en el campo familiar y educativo, los docentes y los padres de familia se sienten perdidos con las nuevas tecnologías, los niños sacan mucha ventaja pues su capacidad de aprendizaje es favorable en los diferentes campos educativos. Sin embargo, la inexperiencia digital tanto en progenitores no excusa la responsabilidad de formar a sus hijos. Por lo tanto, padres y docentes son los principales agentes educativos por excelencia, para que los niños ocupen esta tecnología de buenas maneras y sacar provecho tanto en lo educativo, y diversión de ellos (Feijoo y García, 2017).

Una de las principales preocupaciones son los posibles cambios de comportamiento derivados ante esta exposición tecnológica, porque se cree que este uso provoque niños solitarios y aislados que prefieren un contacto virtual al físico cuando se relacionan en el grupo de amistades.

Además, otro de los temores de los docentes y padres es que genere diferencias entre los propios niños y esto perjudicaría el proceso de inclusión en las aulas.

En el trabajo de investigación, Merchán y Sánchez (2015), mencionan que incorporar el uso de los recursos tecnológicos en el sistema educativo beneficiaría a los estudiantes a llevar una vida productiva permitiéndole desenvolverse en cualquier ámbito laboral y social en el futuro, esto conlleva a obtener una excelente educación recibida por parte de sus docentes, por esa razón es necesario que todos los establecimientos educativos estén en constante actualización en cuanto al aprendizaje de sus estudiantes en el uso de las TIC.

Ante esta problemática, surge la necesidad de que se investigue a profundidad el uso excesivo de juegos cibernéticos por parte de los niños en edad preescolar, con la finalidad de que se analicen desde diferentes perspectivas los posibles efectos negativos y la incidencia de estos a futuro, así como la implicación que pueden tener en el desarrollo integral de los educandos y la participación activa de los docentes.

Talento humano: se cuenta con la disposición e interés por parte de los directivos, docentes y padres de familia de la Institución Educativa.

- **Organizaciones sociales y productivas:** La Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau cuenta en sus alrededores con Iglesia Católica, Coliseo Municipal, Museo paleontológico UPSE, Museo Amantes de Sumpa, que se convierten en alternativas de oportunidades en la viabilizarían y ejecución del proyecto.

- **Elementos naturales y geográficos:** la Institución Educativa vinculada al proyecto cuenta con acceso rápido y pavimentado a sus instalaciones, con

rutas asequibles de transporte urbano y comunicación directa con centros de atención ambulatoria hospitalaria y de seguridad policial.

5. JUSTIFICACIÓN

El fenómeno del uso de dispositivos móviles, los juegos cibernéticos y el uso que invierten los niños en estos, son temas muy relevantes en la actualidad. El presente proyecto se desarrolla en el contexto de la nueva realidad producto del COVID-19, y la escasa interacción social entre los niños. Actualmente la tecnología ha tenido un avance sorprendente, frecuentemente se realiza la pregunta si ésta incide en el desarrollo de los niños si se les es inculcada desde edades tempranas. La tecnología trae consigo un beneficio muy fructífero, actualmente las reformas educativas nos mencionan que en este momento se plantea que se eduquen a los estudiantes para que sean unas personas competentes en la vida y esto trae consigo el incluir a la tecnología, dado el caso que el mundo está en constante cambio que poco a poco está rebasando y de lo que se trata es de que se esté a la par con la tecnología, pero sobre todo estar muy conscientes que la tecnología incide en la forma en que un docente o padre de familia quiera que afecte o beneficie, el objetivo primordial sería el enseñar a los niños el buen uso de los juegos cibernéticos y al mismo tiempo que los padres y docentes hagan un uso dinámico de los mismos. El uso de la tecnología lo que pretende es que se cómo incide la tecnología en el desarrollo del niño preescolar, como nos menciona Piaget (1942) en su teoría Cognitiva, el niño aprende de manera individual, es en esta etapa en donde el niño es capaz de aprender por si solo y esto lo podemos ver reflejado en que ya es común ver a niños de 2 a 3 años interactuando con teléfonos inteligentes o una Tablet.

Las principales razones que generan la aplicación del programa es poder contribuir a una mejor convivencia educativa fortaleciendo el uso adecuado de los juegos cibernéticos de niños de la provincia de Santa Elena, motivando a docentes y familiares a manejar de manera armónica la tecnología.

La UNESCO propone “el acceso a una educación de buena calidad como un derecho humano”. Desde el Estado Ecuatoriano como el agente principal de acción colectiva con el que cuenta la sociedad para fortalecer el tejido social y el rol de la sociedad en el proceso de transformación, los que van de la mano, se nutren y se complementan para alcanzar la sociedad. En el artículo 280 de la Constitución, se establece que en el Plan Nacional de Desarrollo se sujetarán las políticas, programas y proyectos públicos. En ese sentido, el Plan Nacional de Creación de Oportunidades 2021-2025 de la Secretaría Nacional de Planificación, en el objetivo 7 del eje social reconoce la necesidad de “potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”.

El Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, en este objetivo aborda las siguientes temáticas: promoción de una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles; un modelo educativo eficiente y transparente; mejoramiento de la investigación e innovación; libre de violencia, promoviendo la inclusión en las aulas y en todos los niveles de educación; fortalecimiento de la educación superior; perfeccionamiento docente; y consecución de la excelencia deportiva. Para garantizar la consecución de este objetivo, se plantean las siguientes políticas:

1. Garantizar el acceso universal, inclusivo y de calidad a la educación en los niveles inicial, básico y bachillerato, promoviendo la permanencia y culminación de los estudios.
2. Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas.
3. Erradicar toda forma de discriminación, negligencia y violencia en todos los niveles del ámbito educativo, con énfasis en la violencia sexual contra la niñez y adolescencia.
4. Fortalecer el Sistema de Educación Superior bajo los principios de libertad, autonomía responsable, igualdad de oportunidades, calidad y pertinencia; promoviendo la investigación de alto impacto.
5. Impulsar la excelencia deportiva con igualdad de oportunidades, pertinencia territorial e infraestructura deportiva de calidad.

Así mismo, en el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del cantón Santa Elena 2020-2023, se reconoce la educación como el instrumento que capacita a los individuos para la comprensión y asignación de significados de los elementos que conforman la realidad. Debe entenderse que, todo proceso educativo afecta positivamente la capacidad de la población para el desempeño de la actividad productiva y la manera de insertarse en el medio; en consecuencia, la democratización de la educación y el desarrollo socio económico están fuertemente relacionados. En ese sentido, se plantea el objetivo estratégico del componente Sociocultural en donde se enmarca la educación:

Objetivo: Implementar la cobertura de servicios sociales destinados al desarrollo social, cultural y deportivo en especial a los espacios públicos.

Políticas:

Proveer de los diferentes servicios sociales de calidad para los habitantes del Cantón Santa Elena.

Fortalecer y construir infraestructura de espacios de encuentro común de calidad e incluyentes para los habitantes del Cantón Santa Elena.

Por otro lado, en la resolución RCS-SO-01-07-1-2021 del Consejo Superior Universitario, se declara en el Art. 7 los dominios académicos de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Reconociendo que la UPSE desarrollará la investigación formativa y de carácter académico científico en los siguientes dominios:

- a) Recursos naturales, producción y ambiente;
- b) Tecnología, infraestructura y sistemas constructivos; y,
- c) Desarrollo económico y productivo.

Se enmarca, además, la presente propuesta en el Plan Estratégico de Desarrollo Institucional de la Carrera de Educación Inicial. En el apartado de Proyectos de Investigación y Vinculación a ejecutarse desde el 2021 se declara lo siguiente.

1. Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.	Educación	Vinculación	Los juegos cibernéticos, entorno familiar y escolar.
---	-----------	-------------	--

6. OBJETIVOS DEL PROYECTO

6.1. OBJETIVO DE DESARROLLO

Potenciado el desarrollo integral de los niños de nivel Inicial y Preparatoria, en entornos de aprendizaje dentro y fuera de la escuela a través del uso adecuado de los juegos cibernéticos en la provincia de Santa Elena.

6.2. OBJETIVO GENERAL

Incrementada la participación de las familias en el entorno lúdico de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.

6.3. OBJETIVO ESPECÍFICOS

1: Optimizado el tiempo de uso de juegos cibernéticos en el entorno familiar y escolar de los niños en edad preescolar.

2: Logrados cambios favorables en los contenidos y tipos de juegos cibernéticos por parte de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.

3: Mejorados los conocimientos de los beneficios de los juegos cibernéticos por parte de los padres y docentes a favor del aprendizaje de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.

7. METAS DE PROYECTO

METAS	ESTIMADA	UNIDAD DE MEDIDA
Incrementada participación de las familias en el entorno lúdico de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.	80%	Participación de padres de familia en Talleres “Escuela y familia”.
Diseñadas y socializadas las guías de integración familiar para optimizar el tiempo de uso de juegos cibernéticos en el entorno familiar y escolar de los niños en edad preescolar.	100 %	Diseño y socialización de guías de integración familiar.
Planificadas y ejecutadas actividades (Festival o Casa Abierta de juegos cibernéticos) que promuevan cambios	100%	Planificación y ejecución de Festival o Casa Abierta de juegos cibernéticos.

favorables en la regulación de contenidos y tipos de juegos cibernéticos que utilizan los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.		
Mejorados los conocimientos de los beneficios de los juegos cibernéticos por parte de los padres y docentes a favor del aprendizaje de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.	80%	Comprobación de conocimientos sobre los benéficos de los juegos cibernéticos.

METODOLOGÍA DE TRABAJO (TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS)

7.1. Matriz de Marco Lógico

RESUMEN NARRATIVO	LINEA BASE	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
FIN DEL PROYECTO		Efectos objetivos - finalidad		
Aportados de manera significativa al desarrollo integral de los niños de nivel Inicial y Preparatoria, en entornos de aprendizaje dentro y fuera de la escuela a través del uso adecuado de los juegos cibernéticos.	Los padres, docentes conciben de manera exclusiva el juego y el aprendizaje, por lo tanto, la participación en el entorno lúdico es limitada, no excede del 20% (Ihmeideh, 2017; Paredes, 2020).	Para febrero del 2023, el 100% de los participantes del proyecto incrementarán el conocimiento sobre el uso de juegos, métodos de regulación de tiempo y contenidos; manejarán, además, herramientas para el uso adecuado de juegos cibernéticos en la escuela y la casa, con amplias alternativas que beneficien su desarrollo integral.	Datos de las instituciones beneficiadas. Datos e informes del proyecto.	-La voluntad académica, administrativa se mantiene. -Se consolidan las alianzas entre la comunidad educativa
PROPÓSITO DEL PROYECTO		Efectos objetivos - Propósito		
Incrementada la participación de las familias en el entorno lúdico de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria.	Tomando como base fuentes primarias y secundarias; se reconoce el uso de los juegos cibernéticos por parte de los niños y en poca incidencia o participación de los padres y docentes. Se estima en la participación de lo padres en experiencias lúdicas con sus hijos medidas por la tecnología no excede del	Hasta febrero del 2023, el 100% de los participantes del proyecto mejorarán significativamente la vinculación con sus hijos en torno al uso de juegos cibernéticos. Podrán utilizar en casa estrategias de gamificación para el aprendizaje de idiomas y desarrollo de destrezas en sus hijos de nivel Inicial y Preparatoria.	Datos estadísticos del proyecto. Datos estadísticos de la institución educativa.	-Los docentes, niños, directivos, padres de familia y otras personas vinculadas a la problemática se interesan por participar de cada una de las fases del proyecto.

	50% (Razeto, 2016; Rodríguez, 2016)			
--	-------------------------------------	--	--	--

COMPONENTES		Objetivos de resultados - actividades		
Optimizado el tiempo de uso de juegos cibernéticos en el entorno familiar y escolar de los niños en edad preescolar	El 50% de los padres de familia de los niños no pertenecen a la comunidad 2.0 (era digital); que conlleva a tener experiencias y prácticas lúdicas no satisfactorias para todos (Labrador, 2015).	Diseñar e implementar un programa de formación, capacitación enfocada a una escuela de padres y festivales recreativos que propenda a mejorar la participación de los actores en ambientes y contextos lúdicos a marzo del 2022.	Registro de actividades. Registro de participantes. Informe final de cada una de las fases de acción del componente	-Personas seleccionadas comprometidas con el plan de formación.
Logrados cambios favorables en los contenidos y tipos de juegos cibernéticos por parte de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria	95% de padres de familia se preocupa por la interacción de los niños con los juegos y su propensión a la "adicción" debido al excesivo tiempo de juego. (INCIBE-Instituto Nacional de Ciberseguridad; Comisión Europea, 2020)	Los niños, padres de familia vinculados al proyecto, aprenden sobre el uso adecuado de los juegos cibernéticos con relación al tiempo; minimizando riesgos nocivos. Hacia el mes de agosto del 2022.	Registro fotográfico, registro individual del tiempo usado para juegos	-Estudiantes y docentes motivados y comprometidos. -Plan operativo en marcha.

Mejorados los conocimientos de los beneficios de los juegos cibernéticos por parte de los padres y docentes a favor del aprendizaje de los niños de Nivel Inicial y Preparatoria	Muchos de los juegos que utilizan los niños tiene carga de "violencia" y más del 65% de las familias tiene dispositivos cibernéticos; pero se desconoce su uso y beneficio (Franco & Chacón, 2020)	Para enero del 2023, la población incluida en el proyecto identifica de manera adecuada los beneficios y usos de los juegos cibernéticos enfocados a entornos de aprendizaje.	Registro de actividades. Elaboración de plan de políticas antibullying.	-Se cuenta con personas interesados en participar. Actores del proyecto vinculados.
ACTIVIDADES		Costo de las actividades		
COMPONENTE N° 1				
1.1 Talleres "Escuela - Familia" desde el entorno lúdico para padres o personas encargadas de los niños para mejorar sus espacios de integración familiar.				
1.1.1 Diseñar el plan de formación		-		
1.1.2 Sensibilizar, informar a los padres de familia para el proceso de formación.		-		
1.1.3 Realizar cuatro (4) talleres "Escuela - familia" para padres o personas encargadas del cuidado de los niños.		-		
1.1.4 Crear acciones de compromiso y proyección de actividades en casa		-		
1.1.5 Informes de resultados		-		
1.2 Diseño y socialización de guías de integración familiar.				

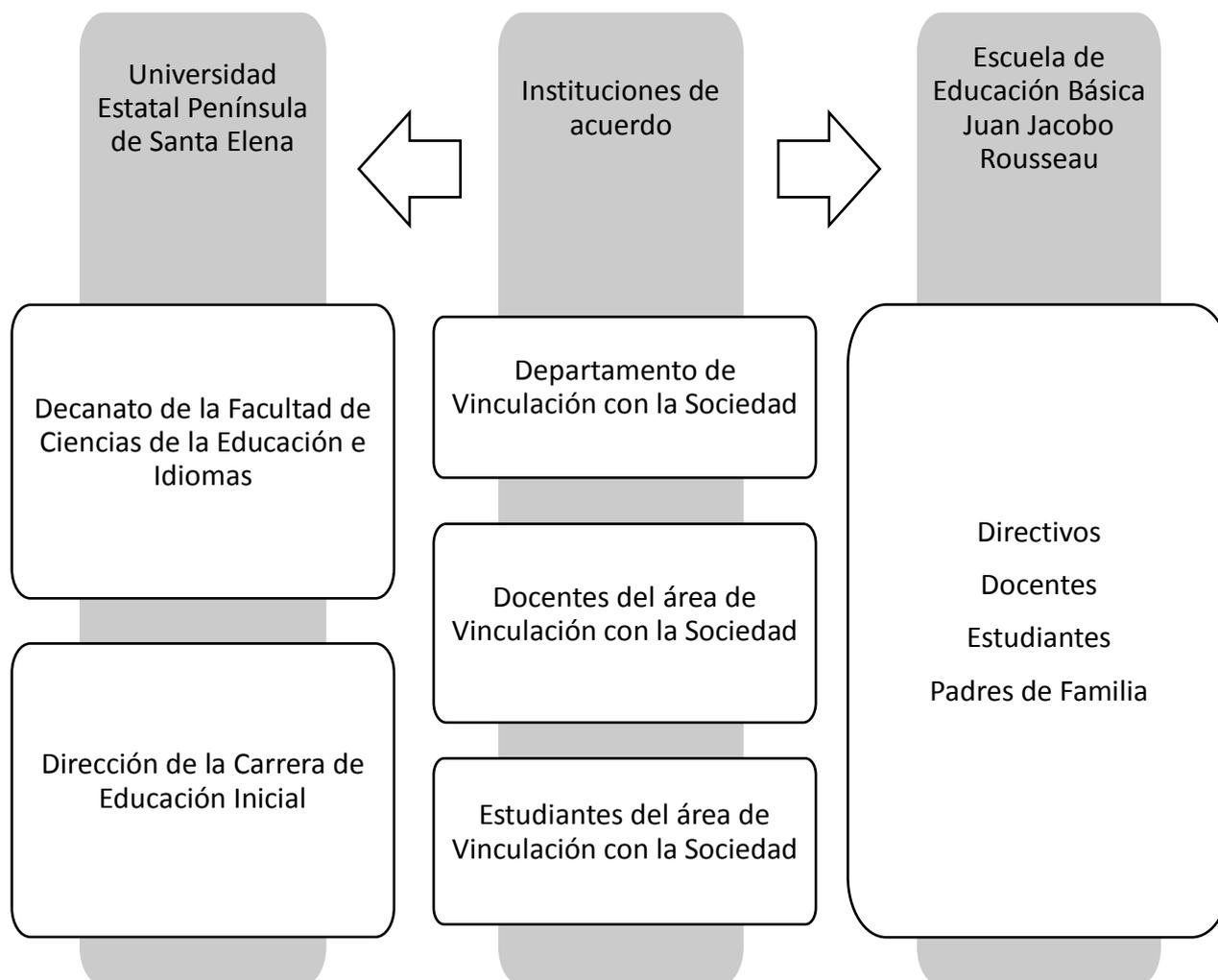
1.2.1 Diseñar las guías de integración familiar		-		
1.2.2 Sensibilizar y socializar sobre el uso de las guías.		-		
1.2.3 Capacitación a estudiantes universitarios sobre los festivales recreativos de integración familiar		-		
1.2.4 aplicación gradual de las fichas en cuatro (4) festivales recreativos de integración familiar		-		
1.2.5 Aplicación de formatos e instrumentos de recolección de datos para su interpretación y análisis		-		
1.2.6 Informes de resultados		-		
COMPONENTE N° 2				
2.1 Festival o Casa Abierta de juegos cibernéticos.				
2.1.1 Diseñar el plan de acción de los festivales o casa abierta		-		
2.1.2 Identificación de los accesorios, mecanismos y formas de operar juegos cibernéticos		-		

2.1.3 Realizar los festivales o casa abierta según la disponibilidad de la población beneficiaria		-		
2.1.4 Crear grupos de monitores estudiantiles para promover acciones de multiplicación		-		
2.1.5 Informes de resultados		-		
COMPONENTE N° 3.				
3.1 Creación de grupos interactivos que fomenten el diálogo sobre el uso de los juegos cibernéticos.				
3.1.1 Diseñar el plan de acción del componente		-		
3.1.2 Elaboración de material impreso guías de uso de los juegos cibernéticos (trípticos, volantes, papelería)		-		
3.1.3 Talleres - capacitación a docentes y padres sobre uso de juegos cibernéticos		-		
3.1.4 Recolección de datos según instrumentos del componente		-		
3.1.5 Informe de resultados		-		
TOTAL GLOBAL		-		

8. CRONOGRAMA

	2021												2022												2023		
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar
Elaboración del proyecto - diagnóstico, línea base - Plan de acción	X																										
Socialización de perfil de proyecto a estudiantes colaboradores.		X																									
Formación y capacitación en aplicación del proyecto Marco Lógico a estudiantes colaboradores			X																								

9. ORGANIZACIÓN



9.1. Cargos y Funciones.

La Universidad Estatal Península de Santa Elena será la encargada de brindar los materiales tecnológicos necesarios y recurso humano. La Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau, brindará la operatividad del Proyecto, y todo lo estipulado en el acuerdo. Por su parte, el Departamento de Vinculación con la Sociedad, será el encargado del seguimiento y control técnico del proyecto, al igual que la viabilizarían del mismo. Se detallan a continuación los cargos y funciones específicas:

- Msc. Sara González Reyes, Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas tiene como función la Supervisión del Proyecto.
- MSc. Ana Uribe, Directora de la Carrera de Educación Inicial tiene como función la validación y control del proyecto.
- MSc. Pedro Marcano Molano, tiene como finalidad la planificación, investigación, ejecución y control del proyecto.
- MSc. Edwar Salazar, tiene como finalidad la planificación, investigación, ejecución y control del proyecto.
- MSc. Ricardo Rodríguez, tiene como finalidad la planificación, investigación, ejecución y control del proyecto.
- Estudiantes de octavo semestre, tienen como función planificación, el acompañamiento y la ejecución del proyecto.
- Docentes de la Institución beneficiada tienen como funciones participar, coordinar y ejecutar las acciones de responsabilidad durante la ejecución del proyecto.
- Estudiantes de la Institución beneficiada, tienen como función participar en las distintas fases de intervención del proyecto.
- Padres de familia de la institución beneficiada, tienen como función la participación y ejecución de acciones durante las fases de Intervención del proyecto.

10. INFORMACIÓN DE BENEFICIARIOS

La lista de participantes que se muestra a continuación corresponde a 11 docentes y 83 padres de familia o representantes legales que participaron en el diagnóstico inicial del Proyecto. Los 23 niños de 4 a 5 años que forman parte del grupo de involucrados, sobre los cuales se interviene, no se encuentran en el registro de nombres, por razones legales, como bien lo indica la Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente:

Artículo 65° Derecho al Honor, Reputación, Propia Imagen, Vida Privada e Intimidad Familiar.

Todos los niños y adolescentes tienen derecho al honor, reputación y propia imagen. Asimismo, tienen derecho a la vida privada e intimidad de la vida familiar. Estos derechos no pueden ser objeto de injerencias arbitrarias o ilegales.

Parágrafo Primero: Se prohíbe exponer o divulgar, a través de cualquier medio, la imagen de los niños y adolescentes contra su voluntad o la de sus padres, representantes o responsables. Asimismo, se prohíbe exponer o divulgar datos, imágenes o informaciones, a través de cualquier medio, que lesionen el honor o la reputación de los niños y adolescentes o que constituyan injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada o intimidad familiar.

Parágrafo Segundo: Está prohibido exponer o divulgar, por cualquier medio, datos, informaciones o imágenes que permitan identificar, directa o indirectamente, a los niños y adolescentes que hayan sido sujetos activos o pasivos de hechos punibles, salvo autorización judicial fundada en razones de seguridad u orden público. De esta forma, se contribuye

a salvaguardar la integridad física, psicológica y moral de los niños que participan del proyecto.

Docentes de la Institución					
N°	Nombres	Apellidos	Teléfono (Convencional /Celular)	Dirección domiciliaria	E-mail
1	Valeria	Parrales	0963216784	Ancón, barrio Guayaquil	valepaquinde@hotmail.com
2	Martha Lorena	Parrales Quinde	0967486363	Ancón barrio central	marthyparrales27@gmail.com
3	Elsie Marina	Benítez Troup	0999765524	Cdla. la Milina, Salinas	benny_benitez@hotmail.com
4	Connie Esther	Poveda Molina	0985172579	Barrio bellavista en la y vía ancón (Santa Elena)	conniepov@gmail.com
5	Martha Alexandra	Jurado García	0990930405	Santa Elena	marthaalexandra92@gmail.com
6	Helen	Gómez Suárez	0994102530	Santa Elena	tony.campo30avila@outlook.com
7	Medardo	Campoverde	0997128757	Santa Elena, barrio los sauces	tony.campo30avila@outlook.com
8	Keyla Betzabeth	Murillo Rivera	0961598282	Santa Elena	murillokeyla17@gmail.com
9	Yadira Isabel	Lainez Rodríguez	0986754544	Santa Elena calle Guayaquil y Simón Bolívar	yadiraisabellainez@gmail.com
10	Yuri	Laínez Miranda	0985645006	Santa Elena, barrio los Saucos	ylainez20@gmail.com
11	Azucena Isabel	Moran Lucas	0959457078	Salinas, Parroquia José Luis Tamayo Muey	azucena-moran71@hotmail.com

Padres de familia /representantes legales de la Escuela de Educación Básica Juan Jacobo Rousseau					
N°	Nombres	Apellidos	Teléfono (Convencional /Celular)	Dirección domiciliaria	E-mail
1	Marjorie Marina	Mora Suárez	0960255546	Barrio 1 de mayo nueva Santa Elena	marinamorasuarez@hotmail.com
2	Melissa Katherine	Constante Santos	0988774552	Barrio Carlos Rubira Infante	me_ll7@hotmail.com

3	Orfelia Margoth	Guachizaca Calderón	0990608777	Salinas - Santa Paula	omguachizaca33@hotmail.com
4	José Andrés	López Guerra	2953159	Ballenita Santa Elena	josesito8814@gmail.com
5	Myriam Yolanda	Sarabia Molina	0984831427	Santa Elena Barrio Amantes de Sumpa	myriam_sarabia@hotmail.com
6	Margherita Chiadó	Caponet Bruno	0930355633	Ballenita	Camilla.brunochiado@gmail.com
7	Cecibel del Rocío	Quimí Ramírez	0969659595	Barrio Brisas de La Libertad	cequimiram@gmail.com
8	Ana Luisa	Olivo Anchundia	0981528727	Santa Elena-Ciudadela Cica	Lesterjr870@gmail.com
9	Jael Virginia	Almendaris Mora	0993839444	Santa Elena Ciudadela bellavista	jaelitabb@live.com
10	Verónica	Valenzuela	0996270969	Cdla las Dunas municipales mz I villa 6 Salinas	verigave@gmail.com
11	Julia Lissette	Angulo Figueroa	0979461349	La Libertad- barrio Eloy Alfaro	lissebney@gmail.com
12	Carla	Guerra Bedoya	0992215975	Salinas	Charlotte-92@hotmail.com
13	Grecia Cleopatra	Alvarado Zúñiga	095888912	K2 Santa Elena Ciudadela Eléctrica	greciaalv2@gmail.com
14	Rommy	Jurado	0989959018	Palmar Barrio Las Conchas	rommyjurado@gmail.com
15	Cristina Josefa	Pow Chon Long Sánchez	0961190081	Ballenita Santa Elena	cristina_pow@hotmail.com
16	Narcisa Abigail	Ramos Guerra	0983888562	Santa Elena barrio Los Corales calle Pérez s/n	narcisaramos@hotmail.com
17	Mayda	Guerrero	0960273614	Santa Elena	mayda_guerrero@hotmail.com
18	Liz	Morales	0991081708	Santa Elena	mliz89171@gmail.com
19	Jeimy Betzabeth	Suárez Cobeña	0992446602	Santa Elena Barrio Chile	suarezbetza33@gmail.com
20	Mercedes	Carrasco Jarrin	0990133493	Salinas Cdla La Carolina	mcjarrin47@hotmail.com
21	Mercedes Maggi	Alvarado Martínez	0994426070	Cdla italiana - Salinas	maggialvaradom@hotmail.com
22	Belén	Aray	0960486133	Santa Elena barrio El bosque	ma.belen.aray@gmail.com

23	Simón	Quimí	0989188692	Parroquia Atahualpa	siquimi@yahoo.es
24	Susana	Díaz	0984694236	Salinas, José Luis Tamayo	susydiaz81@yahoo.com
25	Erika Paola	Vásquez Farfán	0992591139	Santa Elena	Evasquezfarfan@gmail.com
26	Rubén	Aray	0980642713	Santa Elena Cdla El Bosque	arayruben@hotmail.com
27	Susana	Flores	0969727824	Santa Elena	susanasolis.imagen@gmail.com
28	William Aníbal	Delgado Ortiz	0988382709	Ballenita, avenida 7 entre calle 8 y 0	williamdelgado@hotmail.com
29	Verónica	Valenzuela	0996270969	Salinas cdla las Dunas municipales mz I villa 6	verigave@gmail.com
30	Lorena Elizabeth	González Salinas	0959118639	Barrio Los Almendros	lorgo_21@hotmail.com
31	Álvaro Jonás	Castillo Lituma	0996417971	Santa Elena	ajcastill2@outlook.com
32	Carla Madelein	Guerra Bedoya	0992215975	Salinas	charlotte-92@hotmail.com
33	Kerly Jennifer	Gonzales Muñoz	0922868831	Santa Elena	kerly_bd@live.com
34	Vanessa Patricia	Rodríguez Marín	0998891965	Santa Elena	vanne_patty28@hotmail.com
35	Celeste	Alejandro Gómez	0918171679	Santa Elena	csalejandro1@gmail.com
36	Milagros	Mata Baptista	0960277099	Santa Elena	matamilagros08@gmail.com
37	Joffre Rafael	Fajardo Sipion	0985608255	Santa Elena	Joffrefajardosipion@gmail.com
38	Narcisa	Torres García	0916999485	Santa Elena	narci_torres@hotmail.com
39	Rosa Viviana	Sánchez Merejildo	0959753178	Santa Elena	vivilu98@outlook.com
40	Narcisa Abigail	Ramos Cueva	0983888562	Santa Elena barrio los Corales calle Pérez s/n	narcisaramos@hotmail.com
41	Paul	Villon	0963216784	Santa Elena	valepaquinde@hotmail.com

42	Sebastián	Barzola	0963216784	Santa Elena	murillokeyla17@gmail.com
43	Karla	Armijos	0961598282	Santa Elena	kalitaarmijos@gmail.com
44	María Teresa	Madero Valverde	0958985502	Ballenita	maytemadero@hotmail.com
45	Karen Estephanie	Rodríguez Martínez	0916242357	Santa Elena	miprincesa93@hotmail.it
46	Belén	Aray Santos	0996500548	Santa Elena	ma.belen.aray@gmail.com
47	Yuri	Lainez Miranda	0960486133	Santa Elena	ylainez20@gmail.com
48	Leonela Vanessa	Domínguez Muñoz	0985645006	San Pablo	dleonela131@gmail.com
49	Verónica		4591009	Santa Elena	grace.1710@hotmail.com
50	Dylan	Gómez Tomalá	0990958953	Santa Elena	
51	Gloria	Martínez	0990762560	Santa Elena	gloriamartinezgalarza@gmail.com
52	Karen Dennise	Hermenejildo Tandazo	0992832181	Santa Elena	d_nyc702@hotmail.com
53	Ana	Boylan	0963293145	Santa Elena	Anagisselled@gmail.com
54	Narcisa Abigail	Ramos Guerra	0983888562	Santa Elena barrios	narcisaramos@hotmail.com
55	Jessica	Quimí Merchán	0994099455	Santa Elena	Quimi_jessica@hotmail.com
56	Gianella Génesis	Gómez Suárez	0999352237	Santa Elena	giagenesis_gomez@hotmail.com
57	María José	Chiquito Navarrete	0996325108	Santa Elena	majoswell@gmail.com
58	Martha	Parrales	0967486363	Ancón	marthyparrales27@gmail.com
59	Génesis	Panchana	0983727796		genesispanchana9@gmail.com
60	Brenda	Reyes Benavides	0998820728		Breyesb@hotmail.com
61	Paquita	Salcedo	0981451179		
62	Tixania	Borbor Solórzano	0981763483	Santa Elena	denisseborbor1986@gmail.com
63	Isaías Emanuel	Andrade Yumiceba	096 157 7265	Santa Elena	genoanco1998@gmail.com

64	María Fernanda	Pezo De la Cruz	0968653269	Santa Elena	mafer-pezo-@hotmail.com
65	Mónica	Hernández	0981117074	Santa Elena	Monicahp1978@gmail.com
66	Mónica	Hernández	0981117074	Santa Elena	Monicahp1978@gmail.com
67	María Belén	Barrionuevo Salazar	0999809861		
68	Karla	Recalde González	0969124060	Santa Elena	karlasoledad.34@gmail.com
69	Erika	Laínez vera	0959686911	Santa Elena	
70	Diana	Quinteros	0994658655	Santa Elena	dayana_maria21@hotmail.com
71	Eliana	Gómez Borbor	0987369284	Santa Elena	Paupalma0210@gmail.com
72	Sully Laura	Merejildo Clemente	0998562173	Santa Elena	sullymere@gmail.com
73	Laura	Rodríguez Coronel	0992250669	Santa Elena	lrodriguez12@hotmail.es
74	Jeniffer	Laínez Trejos	0939611691	Santa Elena	jeniffer_eatn@hotmail.com
75	Olga María	Álvarez	0999878649	La Libertad	Olga.maria@gmail.com
76	Carlos Enrique	Peralta Gallardo	0985584915	Santa Elena	corrala.1723@gmail.com
77	Krisya	Calderón Uría	0969714794	Santa Elena	krisya_calderon@yahoo.es
78	Alexandra	Bosquez Molina	0969669473	Santa Elena	
79	Alex	Díaz	0996594869	Santa Elena	amdr_alex@yahoo.com
80	Verónica	Valenzuela	0996270969	Santa Elena	verigave@gmail.com
81	Miguel	Correa	0988291918	Santa Elena	djmiguelangelc@gmail.com
82	Kerly Jennifer	Gonzales Muñoz	0983112009	Santa Elena	kerly_bd@live.com
83	Karla	Rojas Escandón	0960580086	Santa Elena	danfranest3@hotmail.es

10.1 Beneficiarios Indirectos: 100 personas

11.PRESUPUESTO

Componentes / Rubros	FUENTES DE FINANCIAMIENTO						Totales por actividad	Totales por componente
	Externas		Internas					
	Crédito	Cooperación	Crédito	Fiscales	Autogestión	Comunidad		
Componente 1								650,00
1.1.1 Diseñar el plan de formación								
1.1.2 Sensibilizar, informar a los padres de familia para el proceso de formación.					200,00			
1.1.3 Realizar cuatro (4) talleres "Escuela - familia" para padres o personas encargadas del cuidado de los niños.				250,00	200,00			
1.1.4 Crear acciones de compromiso y proyección de actividades en casa								
1.1.5 Informes de resultados								
Componente 2								600,00
2.1.1 Diseñar el plan de acción de los festivales o casa abierta								
2.1.2 Identificación de los accesorios, mecanismos y formas de operar juegos cibernéticos					100,00			
2.1.3 Realizar los festivales o casa abierta según la disponibilidad de la población beneficiaria				200,00	200,00			
2.1.4 Crear grupos de monitores estudiantiles para promover acciones de multiplicación					100,00			

2.1.5 Informes de resultados								
Componente 3								600,00
3.1.1 Diseñar el plan de acción del componente								
3.1.2 Elaboración de material impreso guías de uso de los juegos cibernéticos (trípticos, volantes, papelería)					100,00			
3.1.3 Talleres - capacitación a docentes y padres sobre uso de juegos cibernéticos					200,00			
3.1.4 Recolección de datos según instrumentos del componente					100,00			
3.1.5 Informe de resultados								
Total				650,00	1200,00			1850,00

11.1 CRONOGRAMA VALORADO POR ACTIVIDADES.

Componentes / Rubros	FUENTES DE FINANCIAMIENTO						Totales por actividad	Totales por componente
	Externas		Internas					
	Crédito	Cooperación	Crédito	Fiscales	Autogestión	Comunidad		
Componente 1								650,00
1.1.1 Diseñar el plan de formación								
1.1.2 Sensibilizar, informar a los padres de familia para el proceso de formación.								
1.1.3 Realizar cuatro (4) talleres "Escuela - familia" para padres o personas encargadas del cuidado de los niños.								
1.1.4 Crear acciones de compromiso y proyección de actividades en casa								
1.1.5 Informes de resultados								
Componente 2								600,00
2.1.1 Diseñar el plan de acción de los festivales o casa abierta								
2.1.2 Identificación de los accesorios, mecanismos y formas de operar juegos cibernéticos								
2.1.3 Realizar los festivales o casa abierta según la disponibilidad de la población beneficiaria								
2.1.4 Crear grupos de monitores estudiantiles								

para promover acciones de multiplicación								
2.1.5 Informes de resultados								
Componente 3								600,00
3.1.1 Diseñar el plan de acción del componente								
3.1.2 Elaboración de material impreso guías de uso de los juegos cibernéticos (trípticos, volantes, papelería)								
3.1.3 Talleres - capacitación a docentes y padres sobre uso de juegos cibernéticos								
3.1.4 Recolección de datos según instrumentos del componente								
3.1.5 Informe de resultados								
Total				650,00	1200,00			1850,00

11.2 DETALLE DEL PRESUPUESTO POR INSTITUCIONES

APORTE DE LA UNIVERSIDAD			
BIEN Y/O SERVICIO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Servicio de internet	6	20	180
Caja de lápices de grafito 2HB (12 unidades)	5	2.50	12.5
Caja de Bolígrafos de 0.5 mm (12 unidades)	5	3.50	17.5
Resma de papel Bond	5	4	20
Grapadora + grapas	1	10	10
Pendrive	8	10	80
Impresora + tinta	1	250	250
Licencia de software	1	6	6
Materiales para casa abierta	1	74	74
TOTAL:			650

12.DETALLE DEL PRESUPUESTO POR INSTITUCIONES

APORTE DE LA INSTITUCIÓN - ALIADA ESTRATÉGICA			
BIEN Y/O SERVICIO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
TOTAL:			

APORTE DE LA COMUNIDAD BENEFICIARIA			
BIEN Y/O SERVICIO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
TOTAL:			

APORTE DE AUTOGESTIÓN			
BIEN Y/O SERVICIO	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	TOTAL
Internet	12	20	240
Materiales para talleres y casa abierta.	1	200	200
Trasporte y viáticos	100	2	200
TOTAL:			640

13.RESUMEN DE FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO

FUENTE DE FINANCIAMIENTO	CANTIDAD \$
UNIVERSIDAD	650
INSTITUCIÓN ALIADA ESTRATÉGICA	
COMUNIDAD BENEFICIARIA	
AUTOGESTIÓN	1200
TOTAL	1.650,00

14.MONITOREO Y EVALUACIÓN

Para el proceso de monitoreo y evaluación, el director del proyecto enviará mensualmente a la dirección de Vinculación con la Sociedad el informe mensual de avance del proyecto, según las actividades establecidas en el cronograma. El informe mensual de actividades incluye actividades, involucrados y porcentaje de avance con relación a los objetivos planteados.

Se emitirá un informe semestral de avance del proyecto. Se elaborará considerando actividades realizadas y logros; se entrega al finalizar el periodo académico.

La evaluación de impacto se realizará según las fechas establecidas en los indicadores de la matriz de marco lógico.

Tomando como referencia el instructivo para la elaboración de informes del departamento de vinculación con la sociedad, al finalizar el proyecto se presentará el informe final del proyecto.

15.DIVULGACIÓN DE RESULTADOS

15.1. Socialización de resultados con estudiantes y beneficiarios

COMPONENTES	RESULTADO	PARTICIPANTES	FECHA TENTATIVA DE SOCIALIZACIÓN
1. Incrementada la participación de las familias en el entorno lúdico de los niños del Nivel Inicial y Preparatoria.	Plan de talleres. Informe de resultados. Diseño y socialización de guías de integración familiar.	UPSE: Directivo, docentes, Estudiantes. Institución beneficiaria: Directivo, docentes.	Noviembre 2021
2. Manejo del (tiempo) de los juegos cibernéticos por parte de los niños del Nivel Inicial y preparatoria.	Festival o Casa Abierta de juegos cibernéticos.	UPSE: Directivo, docentes, Estudiantes. Institución beneficiaria: Directivo, docentes, padres de familia.	Septiembre 2022
3. Mejorado conocimiento del beneficio de los juegos cibernéticos por parte de los padres y docentes a favor del aprendizaje de los niños del Nivel Inicial y preparatoria.	Creación de grupos interactivos que fomenten el diálogo sobre el uso de los juegos cibernéticos.	UPSE: Directivo, docentes, Estudiantes. Institución beneficiaria: Directivo, docentes, padres de familia.	Marzo 2023

Planificación de divulgación de resultados a través de: publicación, poster, ponencias o congresos.

COMPONENTE	RESULTADO	PRODUCTO	FECHA TENTATIVA DE PUBLICACIÓN
1. Incrementada la participación de las familias en el entorno lúdico de los niños del Nivel Inicial y Preparatoria.	Plan de talleres. Informe de resultados. Diseño y socialización de guías de integración familiar.	Congreso	Dic 2021
2. Manejo del (tiempo) de los juegos cibernéticos por parte de los niños del Nivel Inicial y preparatoria.	Festival o Casa Abierta de juegos cibernéticos.	Ponencia	Noviembre 2022
3. Mejorado conocimiento del beneficio de los juegos cibernéticos por parte de los padres y docentes a favor del aprendizaje de los niños del Nivel Inicial y preparatoria.	Creación de grupos interactivos que fomenten el diálogo sobre el uso de los juegos cibernéticos.	Ponencia	Mayo 2023

16. BIBLIOGRAFÍA

Anderson, C., & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*, 353–359.

Baldeón Loza, S., Velástegui Villamarín, M., & Heredia Mena, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del Centro Infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revista PUCE(105)*, 157-170.
doi:10.26807/revpuce.v0i0.118

- Blake, C., & Hamrin, V. (2007). Current approaches to the assessment and management of anger and aggression in youth: A review. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing, 20*, 209-221.
- Carolan, P. L., Mclsaac, J. L., Richard, B., Turner, J., & McLean, C. (2020). Families' Experiences of a Universal Play-based Early Childhood Program in Nova Scotia: Implications for Policy and Practice. *Journal of Research in Childhood Education, 1-17*.
doi:10.1080/02568543.2020.1773588
- Feijoo, B., & García, A. (Enero, Febrero y Marzo de 2017). El entorno del niño en la cultura digital desde la perspectiva intergeneracional. *Aposta Revista de ciencias sociales*(72). Obtenido de <http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/auroragg.pdf>
- Funk, J. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America, 14*, 387-404.
- Hastings, E., Karas, T., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. *30*, 638-649.
doi:10.1080/01612840903050414
- Ibarra, M. (2019). *Participación de los Padres de Familia o Acudientes en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en el Nivel Escolar de los Niños y Niñas de la Institución Educativa Rural Maracaibo Sede Porvenir San Pedro, Municipio de Puerto Caicedo (Putumayo)*. Tesis de Maestría, Universidad del Cauca, Mocoa-Venezuela.
- Ihmeideh, F. (2017). Getting parents involved in children's play: Qatari parents' perceptions of and engagement with their children's play. *Education, 3*(13), 47-63. doi:10.1080/03004279.2017.1399152
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction, 10/2*, 278-296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5
- Merchán, M., & Sánchez, E. (Mayo de 2015). Incidencia de la Formación docente en las tecnologías de información y comunicación, dentro del proceso de aprendizaje. Guayaquil, Guayas. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14230/1/Incidencia%20de%20la%20formaci%c3%b3n%20docente%20en%20las%20tecnolog%c3%adas%20de%20informaci%c3%b3n%20y%20comunicaci%c3%b3n>

20dentro%20del%20proceso%20de%20aprendizaje%20de%20la%20escuela%20Neira%20Sa

- Paniagua, H. (Junio de 2018). El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos. *Pediatría Integral*, *XXII*(4), 178. Obtenido de https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2018/06/Pediatria-Integral-XXII-4_WEB.pdf
- Razeto, A. (2016). El involucamiento de las familias en la educación de los niños: Cuatro reflexiones para fortalecer la relación entre familias y escuelas. *Páginas de Educación*, *9*(2), 184-201.
- Rodríguez, A., & Martínez, F. (2016). *La participación de los padres de familia en el procesos Educativo*. Tesis, Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.
- Starcevic, V. (2017). Internet gaming disorder: Inadequate diagnostic criteria wrapped in a constraining conceptual model. *Journal of behavioral addictions*, *6*/2, 110-113. doi:10.1556/2006.6.2017.012
- Viñals, A., & Cuenca, J. (Febrero de 2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, *30*(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *American Journal on Addictions*. doi:10.1111/ajad.12110