



**DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

CARRERA:

PROFESORADO EN MATEMÁTICA PARA TERCER CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y
EDUCACIÓN MEDIA

NOMBRE DEL PROYECTO:

RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA EL APRENDIZAJE MATEMÁTICO EN LA
FUNDACIÓN SALVADOR DEL MUNDO (FUSALMO)

RESPONSABLE:

MAYRA EMELI GONZÁLEZ FLORES U20231673

CICLO:

II – 2024

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA:

CIUDAD UNIVERSITARIA UNIVO, QUELEPA, 16 DE OCTUBRE DEL 2024

Tabla de contenido 1.UBICACIÓN DEL PROYECTO. --- ¡Error! Marcador no definido.

2. REGION -----	1
3. AREA DE EJECUCION-----	1
4. LINEA DE ACCION DE VINCULACION SOCIAL-----	1
5. DESCRIPCIÓN-----	1
6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA. -----	2
7. JUSTIFICACIÓN -----	2
8.OBJETIVOS-----	3
9. ACTIVIDADES -----	3
10. METAS -----	4
12. HORARIO DE TRABAJO -----	4
13. PERIODO DE REALIZACION -----	5
14. INSTITUCIONES PARTICIPANTES-----	5
15. RECURSOS -----	5
16. PRESUPUESTO -----	5
17. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES -----	6
NUMEROS DE CONTACTO -----	7

1. UBICACIÓN DEL PROYECTO.

Nombre de la institución: Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO)

Dirección:

Carretera hacia El Delirio, Calle que conduce hacia Villas Deportivas, San Miguel.

Teléfono: 2259-2032 / 6152-1903

Persona Responsable de supervisar al estudiante en la institución:

Lic. Yesenia Carolina Hernández Orellana.

Cargo: Coordinadora educativa.

2. REGION: Oriental

3. AREA DE EJECUCION: Educación.

4. LINEA DE ACCION DE VINCULACION SOCIAL:

Adolescencia y juventud.

5. DESCRIPCIÓN:

El proyecto "Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Matemático" en FUSALMO San Miguel tiene como objetivo mejorar la comprensión de las funciones matemáticas en estudiantes de bachillerato mediante el uso de recursos digitales y juegos interactivos. Se desarrollarán materiales educativos como presentaciones, videos y ejercicios prácticos, además de implementar plataformas gamificadas que motiven a los estudiantes a aprender de manera lúdica y dinámica. Este enfoque busca no solo mejorar el rendimiento académico, sino también fomentar el interés y la participación en las clases de matemáticas, integrando la tecnología como una herramienta clave en el proceso educativo.

6. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.

FUSALMO, una fundación dedicada a mejorar la calidad de vida de la niñez y juventud salvadoreña ha identificado una brecha en el aprendizaje de las funciones matemáticas entre los estudiantes de bachillerato. El proyecto "Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Matemático" busca abordar este problema mediante el uso de herramientas digitales y juegos interactivos. Sin embargo, la falta de acceso y familiaridad con estas tecnologías puede limitar la efectividad del proyecto. Es crucial que los estudiantes participen activamente en cada contenido presentado de forma individual, enfrentando retos que les permitan mejorar su comprensión de las funciones matemáticas y superar desafíos educativos de manera dinámica y efectiva.

7. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, muchos estudiantes de bachillerato enfrentan desafíos significativos relacionados con el acceso a recursos educativos innovadores y efectivos en el aprendizaje de las matemáticas. El proyecto "Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Matemático" tiene como objetivo ofrecer una serie de herramientas digitales y juegos interactivos que faciliten la comprensión de las funciones matemáticas para estudiantes de comunidades vulnerables. Este proyecto busca proporcionar un entorno seguro y estimulante que fomente el desarrollo integral de los participantes a través de actividades que promuevan la creatividad, el aprendizaje y el trabajo en equipo.

FUSALMO, como organización comprometida con el bienestar y el desarrollo de la comunidad, juega un papel crucial en la implementación del proyecto "Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Matemático". Su experiencia en la gestión de programas educativos y su red de colaboradores y voluntarios permiten la ejecución efectiva de actividades diseñadas para impactar positivamente en la vida de los jóvenes participantes. FUSALMO aporta un enfoque integral que combina recursos humanos capacitados, infraestructura adecuada y una sólida red de apoyo comunitario.

El proyecto "Recursos Tecnológicos para el Aprendizaje Matemático" incluirá una variedad de actividades adaptadas a las necesidades de los estudiantes, tales como simulaciones digitales, y juegos educativos. Estas actividades están diseñadas para mejorar el rendimiento académico en matemáticas, desarrollar habilidades técnicas y fomentar el desarrollo social y emocional de los participantes.

8.OBJETIVOS

Objetivo General:

Mejorar el aprendizaje de las funciones matemáticas en estudiantes de bachillerato mediante el uso de recursos tecnológicos y juegos interactivos, fomentando el desarrollo de habilidades técnicas, sociales y emocionales.

Objetivos Específicos:

1. Desarrollar y proporcionar materiales educativos digitales, como presentaciones interactivas, videos explicativos y ejercicios prácticos, que faciliten la comprensión de las funciones matemáticas.
2. Implementar plataformas de aprendizaje gamificado que incentiven la participación de los estudiantes, mejorando su rendimiento académico en matemáticas y desarrollando habilidades clave como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

9. ACTIVIDADES:

- Función exponencial y logarítmica.
- Función biyectiva.
- Composición de funciones.
- Función inversa.

- Función seno.
- Función coseno.
- Función tangente.

10. METAS:

1. Incrementar el rendimiento académico.
2. Participación.
3. Desarrollo de habilidades digitales.
4. Satisfacción de los participantes.
5. Reducción de la brecha tecnológica.

11. POBLACIÓN BENEFICIADA:

POBLACIÓN BENEFICIADA		
TOTAL PERSONAS	DE	500

12. HORARIO DE TRABAJO:

HORARIO					
HORA/DIA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
7:00 A.M -12 A.M				X	X

13. PERIODO DE REALIZACIÓN

FECHA DE INICIO: 17/10/2024

FECHA DE FINALIZACIÓN : 12/12/24

14. INSTITUCIONES PARTICIPANTES:

- Universidad de Oriente
- Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO)

15. RECURSOS:

- **Humanos:** 1 estudiante de la UNIVO en servicio social.
- **Materiales:** Lápiz, lapiceros, plumones, libros , Computadoras o tabletas, conexión a internet, software educativo y materiales didácticos digitales.

16. PRESUPUESTO

Cantidad	Descripción	Costo Unitario	Costo Total
24	Alimentación	\$ 3.75	\$ 90.00
48	Transporte	\$ 0.75	\$ 36.00
79.2	Internet	\$ 30.00	\$ 2,376.00
TOTAL, GENERAL			\$ 2,502.00

[illegible]

NUMEROS DE CONTACTO

Nombre : Mayra Emeli González Flores

Código : U20231673

Número de teléfono : 7351-6582

Correo electrónico : U20231673@univo.edu.sv

No tengo evidencia de la cancelación del arancel de pago por mis horas sociales, ya que soy becada por la Fundación Roque Dalton. Por lo tanto, la fundación es responsable de cubrir dicho arancel.