



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

CARRERA:

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

NOMBRE DE LA MEMORIA:

**PROGRAMA INSTITUCIONAL DE REFUERZO EDUCATIVO, FORTALECIMIENTO
ACADÉMICO Y DESARROLLO INTEGRAL FUSALMO, SAN MIGUEL.**

RESPONSABLE:

KARLA YESENIA ORELLANA HERNÁNDEZ U20231525

CICLO:

01-2025

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA:

CIUDAD UNIVERSITARIA UNIVO, QUELEPA, 7 DE FEBRERO DEL 2025

Contenido

1. INTRODUCCION	3
2. DESARROLLO.....	4
3. LOGROS ALCANZADOS	5
4. LOGROS EN CUANTO A LA FORMACIÓN PROFESIONAL.....	5
5. LIMITACIONES ENCONTRADAS	6
6. CONCLUSIONES.....	7
7. RECOMENDACIONES	7
8. LUGAR Y FECHA DE EJECUCION DEL PROYECTO	8
9. DATOS DE LA ACTIVIDAD MEDIO AMBIENTAL:	9
.....	9
II. ANEXOS (INDISPENSABLES).....	10
FOTOS DE PROYECTO.....	10

1. INTRODUCCION

Para la realización del proyecto denominado "PROGRAMA INSTITUCIONAL DE REFUERZO EDUCATIVO, FORTALECIMIENTO ACADÉMICO Y DESARROLLO INTEGRAL FUSALMO, SAN MIGUEL se consideraron los objetivos siguientes: Objetivo General: Contribuir en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de diferentes instituciones a través de la implementación de refuerzos pedagógicos innovadores y efectivos.

Objetivos Específicos: Poner en marcha el programa de refuerzo pedagógico proporcionado por la Fundación Salvador del Mundo FUSALMO, centrándonos en las necesidades educativas de los estudiantes.

Incrementar el nivel de motivación de los estudiantes en las diversas asignaturas que se les imparten, para así mejorar sus niveles de aprendizaje y ayudarles a alcanzar sus metas futuras, ya sean académicas o laborales.

Dichos objetivos se buscaron alcanzar en los estudiantes de los centros educativos de diversas zonas del distrito de San Miguel, Municipio de San Miguel Centro más específicamente en el Complejo Educativo Confederación Suiza, Centro Escolar DR José Antonio Quiroz, Complejo Educativo Cantón Monte grande, Complejo Educativo Julio Cesar Maldonado, Complejo Educativo Fe y Alegría; Y en ciertos momentos dichos estudiantes se trasladaban a las institución de "FUSALMO" en el Polideportivo Don Bosco para procurar la enseñanza de habilidades en la matemática. Los beneficios que estos estudiantes recibieron fueron principalmente el refuerzo de sus contenidos académicos en la materia matemática de su plan de estudio, sin embargo, también se formaron para desarrollar los talentos que cada uno de estos estudiantes poseen dentro de ellos, permitiéndoles así transformar sus comunidades y vidas en pro de buscar un futuro mejor.

2. DESARROLLO

Durante la colaboración con la Fundación Salvador del Mundo “FUSALMO”, se llevaron a cabo diversas actividades orientadas a los estudiantes en el área de matemáticas. La actividad principal consistió en brindar refuerzos académicos en instituciones que se identificaron con mayores niveles de vulnerabilidad. Estos refuerzos involucraban la planificación de contenidos específicos en matemáticas, los cuales se impartían a estudiantes del tercer ciclo de educación básica en sesiones de 30 a 45 minutos. La secuencia y el momento para impartir estos contenidos se determinaban de acuerdo con los temas establecidos en los bloques disponibles en la plataforma <http://transforma.fusalmo.org/> (utilizando un usuario y contraseña). Esta plataforma ofrece una variedad de actividades presenciales y virtuales (a través de zoom o computadoras) para hacer el proceso de aprendizaje más dinámico. En las instituciones con instalaciones obsoletas o insuficientes (sin electricidad, sin centro de cómputo, etc.), las actividades se diseñaban de manera tradicional, ya fuera utilizando recursos de la plataforma o creando nuevos materiales según las necesidades específicas.

Para medir la eficacia de los métodos de enseñanza, la pertinencia de los contenidos y el progreso de los estudiantes, se realizaron diversas pruebas objetivas en todos los centros educativos que recibieron estos refuerzos. Esto permitió identificar posibles mejoras para futuras implementaciones de los refuerzos, además de verificar el nivel de conocimiento adquirido por los estudiantes para poder identificar sus necesidades adicionales. Los resultados obtenidos fueron analizados, revisados y registrados por todos los participantes en los refuerzos académicos, y luego se subieron a la plataforma en los perfiles de los estudiantes.

Esta actividad de refuerzos académicos cumplió en gran medida con el objetivo general del Plan de Trabajo de Servicio Social, que consistía en contribuir a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes,

adaptando los métodos de enseñanza a sus necesidades e incentivando la búsqueda de mejores oportunidades, tanto académicas como laborales.

3. LOGROS ALCANZADOS

Respecto a los logros y beneficios que este proyecto ha generado en las instituciones educativas donde se implementó, se pueden destacar los siguientes puntos:

- Consolidación y fortalecimiento de los conocimientos en las matemáticas entre los estudiantes.
- Introducción y demostración de nuevos métodos de enseñanza a los docentes para que los implementen en sus clases.
- Provisión de acceso a una plataforma con contenidos de refuerzo disponibles para que los estudiantes los consulten.
- Fomento de habilidades en los estudiantes en el área de matemática.
- Ampliación de las oportunidades académicas para los estudiantes de zonas rurales.
- Aumento de la motivación en los estudiantes para continuar sus estudios en grados superiores.

4. LOGROS EN CUANTO A LA FORMACIÓN PROFESIONAL

En cuanto a los beneficios obtenidos por el dúo que llevó a cabo este proyecto, tanto a nivel personal como profesional, se pueden resaltar los siguientes aspectos:

- Desarrollo de habilidades orales y prácticas en el ámbito de la enseñanza: Se hizo hincapié en la importancia de estas habilidades para quienes aspiran a convertirse en futuros docentes.
- Comprensión de la estructura de un refuerzo académico: Se adquirió el conocimiento necesario para llevar a cabo un refuerzo académico con

un grupo de estudiantes, así como los aspectos clave a tener en cuenta para aplicarlo en el futuro.

- Aprendizaje en la creación, almacenamiento, procesamiento y digitalización de evaluaciones: Estas habilidades resultan útiles para monitorear el progreso de un grupo de estudiantes.
- Reconocimiento de elementos a evitar como docente: Esto se relaciona con la formación recibida por el equipo de trabajo sobre la Política Institucional en Contra del Abuso y Explotación Sexual, proporcionada por "FUSALMO", la cual estableció claramente los comportamientos prohibidos al trabajar con menores de edad

5. LIMITACIONES ENCONTRADAS

Durante la ejecución del proyecto en FUSALMO, San Miguel, se enfrentaron diversas limitaciones que influyeron en la planificación y desarrollo de las actividades. A continuación, se detallan las principales:

- Problemas de Transporte: Una de las principales limitaciones fue la falta de un sistema de transporte eficiente. En varias ocasiones, hubo dificultades para movilizarnos hacia la institución, lo que afectó el inicio puntual de las actividades. Sin embargo, los coordinadores del proyecto estuvieron siempre atentos para buscar soluciones inmediatas y minimizar los contratiempos relacionados con este problema. U
- sobre Plataformas Digitales: Durante el proyecto, el uso de la plataforma de FUSALMO presentó desafíos técnicos. A pesar de ello, siempre se contó con una guía y el apoyo necesario para superar estas dificultades y garantizar la correcta ejecución de las actividades planificadas.
- Adaptación a Nuevas Actividades: Aunque este aspecto fue enriquecedor para nuestra formación, algunas actividades previstas requirieron adaptaciones imprevistas, lo cual demandó mayor tiempo y

esfuerzo. Sin embargo, estas experiencias nos permitieron aplicar nuestros conocimientos previos y desarrollar habilidades adicionales.

- Variedad de Grupos y Edades: La interacción con grupos de alumnos de diferentes edades representó tanto una oportunidad como un desafío, ya que implicó ajustar las dinámicas y estrategias de enseñanza para adaptarnos a las necesidades de cada grupo.

6. CONCLUSIONES

Se puede concluir que la experiencia en la ejecución del proyecto ha sido altamente positiva. A pesar de ser una iniciativa nueva para apoyar a las comunidades, el equipo la considera muy efectiva, especialmente en cuanto a fomentar el amor por el estudio y prevenir problemas como la deserción escolar o el bajo rendimiento en estudiantes de educación básica. Asimismo, este proyecto ofrece nuevas oportunidades académicas para los estudiantes de las zonas rurales, quienes enfrentan mayores desafíos para salir adelante en comparación con los estudiantes de áreas urbanas. También es importante destacar la labor humanitaria realizada por "FUSALMO", al crear espacios de mejora para los estudiantes, atender sus necesidades a largo plazo, y proporcionar a los voluntarios bachilleres las herramientas necesarias para apoyar a los estudiantes. Todo esto ha permitido alcanzar plenamente los objetivos establecidos al inicio del proyecto "MISEREOR".

7. RECOMENDACIONES

La persona que participó en la ejecución de este proyecto recomienda a la Fundación, la Universidad o a cualquier otro interesado en mejorar la implementación o ejecución del proyecto en lo siguiente:

Distribuir de manera más eficiente las actividades a realizar por los voluntarios de las diversas universidades durante la ejecución del proyecto, con el fin de unir esfuerzos y optimizar el uso del tiempo.

Planificar los refuerzos educativos para la mayor cantidad posible de alumnos en los centros educativos, con el objetivo de mejorar las oportunidades para toda la población.

Solicitar la participación activa de los padres, docentes o encargados en el cuidado, disciplina de los estudiantes dentro de las instalaciones o en los centros escolares que se visiten y en el trayecto de los estudiantes.

Informar a los voluntarios de la Universidad de Oriente sobre los aranceles a cancelar con anticipación para la ejecución del proyecto.

8. LUGAR Y FECHA DE EJECUCION DEL PROYECTO

Nombre de la institución: Fundación Salvador del Mundo "FUSALMO".

Dirección: Carretera de San Miguel al Delirio, Calle que condice a Villas Deportivas, distrito de San Miguel, Municipio de San Miguel Centro, Departamento de San Miguel, El Salvador.

Teléfono: 2259-2032

Persona Responsable de supervisar al estudiante en la institución:

Licda. Yesenia Carolina Hernández Orellana.

- **Periodo:**
- Fecha de inicio: 31 de julio de 2024
- Fecha de finalización: 15 de diciembre de 2024.

9. DATOS DE LA ACTIVIDAD MEDIO AMBIENTAL:



DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL

SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTIL

ACTIVIDAD AMBIENTAL (Artículo 39 Ley de Medio ambiente)

FACULTAD: Ciencias y Humanidades

CARRERA: Profesorado en Matemática para Tercer Ciclo de Educación Básica y Educación Media

NOMBRE Y CÓDIGO

Karla Yesenia Orellana Hernández

U20231525

NOMBRE DEL PROYECTO: Estación de Reciclaje en Ciudad

Universitaria UNIVO

LUGAR DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO: Ciudad Universitaria UNIVO

FECHA: 06/02/2025

JUSTIFICACIÓN: Este proyecto se alinea con el rol formador de las instituciones educativas, promoviendo no solo el aprendizaje académico sino también la responsabilidad social y ambiental. A través de este proyecto, se busca extender el impacto positivo más allá de la universidad, sirviendo de ejemplo y motor de cambio para otras instituciones y la sociedad en general.

RECURSOS:

- MATERIALES: 15 libras de papel.
- HUMANOS: 1 estudiante en Servicio Social

II. ANEXOS (INDISPENSABLES)

FOTOS DE PROYECTO

Fotografías de los estudiantes durante las actividades de proyecto









fotografías actividad medio ambiental



Cartas Didácticas



Institución: Fundación Salvador del Mundo FUSALMO Docente: Karla Yesenia Orellana Hernández
Fecha: agosto de 2024 Grado:

CONTENIDO: Números Primos y compuestos		TIEMPO: 1 hora clase
COMPETENCIA: "El estudiante será capaz de identificar los números primos y compuestos"		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Números Primos. Números compuestos	Identifica y comprende el concepto de los números Primos y compuestos. Desarrolla ejercicios propuestos.	Resuelve con entusiasmo y disposición los planteamientos en clases. Interés en el aprendizaje de los números Primos y compuestos.
METODOLOGIA		
ACTIVIDADES DEL DOCENTE		ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE
Realiza una lluvia de ideas Socializa mediante presentación proyectada Explica de forma clara y secuencial los conceptos básicos. Presenta contenido de plataforma a trabajar Responde cada una de las inquietudes de los estudiantes.		Participan aportando ideas sobre el tema Dan lectura al material presentado Toman apuntes de los aspectos más importante Socializan dudas o comentarios encontradas en la clase
RECURSOS		EVIDENCIA
Proyector Laptop Plumones Pizarra Cuadernos Lápiz Internet		Ejercicios realizados en sus cuadernos Captura de uso de plataforma Actividades en la plataforma

Institución: Fundación Salvador del Mundo FUSALMO Docente: Karla Yesenia Orellana Hernández

Fecha: agosto de 2024 Grado:

CONTENIDO: Los ángulos		TIEMPO: 1 hora clase
COMPETENCIA: "El estudiante será capaz de identificar las diferentes medidas de los ángulos"		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Ángulos	Identifica y comprende el concepto de los diferentes ángulos Desarrolla ejercicios propuestos.	Resuelve con entusiasmo y disposición los planteamientos en clases. Interés en el aprendizaje de los ángulos y como medirlos
METODOLOGIA		
ACTIVIDADES DEL DOCENTE		ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE
Realiza una lluvia de ideas Socializa mediante presentación proyectada Explica de forma clara y secuencial los conceptos básicos. Presenta contenido de plataforma a trabajar Responde cada una de las inquietudes de los estudiantes.		Participan aportando ideas sobre el tema Dan lectura al material presentado Toman apuntes de los aspectos más importante Socializan dudas o comentarios encontradas en la clase
RECURSOS		EVIDENCIA
Proyector Laptop Plumones Pizarra Cuadernos Lápiz Internet		Ejercicios realizados en sus cuadernos Captura de uso de plataforma Actividades en la plataforma

Secuencia didáctica V.A 2024					
Categoría	Misión Explorer (10-12 años)			Semana	1
Proyecto	Preparándonos para nuestro viaje espacial				
Objetivo	Aprender los conceptos sobre ciencia espacial mediante la construcción de un cohete.				
Tiempo	90 minutos (Se sugieren dos momentos de 45 minutos)				
Momento	Actividad	Descripción	Desarrollo	Recursos	Tiempo
1	Elaboración de un casco espacial Parte 2 (Instructores de Arte)	Elaboración de un casco espacial Parte 2	<ul style="list-style-type: none">Continuación de la construcción de nuestro casco espacial. Tomar el casco que se construyó en la sesión anterior y decorarlo con pintura acrílica.Dar un espacio para que cada equipo presente su casco espacial.	<ul style="list-style-type: none">Presentación de Genially https://view.genially.com/67240850e3ccab7ef032f9fb/interactive-content-va2024-1-mision-explorer-10-12Video de YouTube de referencia. https://www.youtube.com/watch?v=app=desktop&v=i9yiwDNrShY	45 minutos

				<ul style="list-style-type: none"> • Pintura acrílica de varios colores • Pinceles 	
2	Construcción de un cohete espacial Knex (Instructores de tecnología)	Construcción de un cohete utilizando Knex .	En equipos de trabajo (Armar equipos de 3 o 4 integrantes) deberán investigar imágenes de cohetes espaciales. Proporcionar los pasos para construir el cohete (Ver manual adjunto)	<ul style="list-style-type: none"> Kit Knex. Manual Manual cohete.pdf 	45 minutos

Secuencia didáctica V.A 2024					
Categoría	Misión Explorer (10-12 años)			Semana	1
Proyecto	Preparándonos para nuestro viaje espacial				
Objetivo	Aprender los conceptos sobre ciencia espacial mediante la construcción de un cohete.				
Tiempo	90 minutos (Se sugieren dos momentos de 45 minutos)				
Momento	Actividad	Descripción	Desarrollo	Recursos	Tiempo
1	¡Diseño del prototipo, cohete espacial!	El educador deberá contar el storytelling de la misión a realizarse en la semana, aprenderán sobre el funcionamiento de los cohetes y construirán su propio modelo de cohete simple.	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida y lectura del storytelling. • Hacer preguntas para estimular la conversación, ejemplos: ¿Que saben sobre cohetes espaciales? ¿Cómo funcionan los cohetes? • El educador proporciona los materiales y los niños diseñan su cohete en papel, considerando forma y colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Genially. https://view.genially.com/67240850e3ccb7ef032f9fb/interactive-content-va2024-1-mision-explorer-10-12 • Storytelling de la Misión Proyecto 1 storytelling (10-12).docx 	45 minutos.

				<ul style="list-style-type: none"> • Video de YouTube (Elaboración del cohete parte I) https://www.youtube.com/watch?v=fsMsYlyvftE • Hojas de Papel bond de colores • Pintura acrílica • Pinceles redondos numero 2 • Tijeras • Carton, cartulina o cartoncillo. • Pegamento/silicón líquido 	
--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

2	¡A volar!	Experimentar la propulsión de un cohete.	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de la actividad. • El educador deberá explicar el concepto de propulsión y cómo funciona un cohete, se puede mencionar que el aire del globo se escapa y empuja el cohete en la dirección opuesta. • Experimentar la propulsión de un cohete, inflar un globo y conectarlo a cohete construido anteriormente para propulsarlo, pegar la pajita al cohete y atravesar una cuerda de nylon o una cuerda de cualquier otro material para que viaje de extremo a extremo. Hacer preguntas como ¿Por qué creen que el cohete se movió? ¿Qué pasaría si cambian el tamaño del globo o el diseño del cohete? etc. • Limpieza y orden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de Genially. https://view.genially.com/67240850e3ccb7ef032f9fb/interactive-content-va2024-1-mision-explorer-10-12 • Video de YouTube (Realizar el lanzamiento, parte 2) https://www.youtube.com/watch?v=fsMsYlyvftE • Globos. • Nailon. • Pajillas. • Cinta adhesiva. 	45 minutos.
---	-----------	------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------

Secuencia didáctica V.A 2024					
Categoría	Misión Explorer (10-12 años)			Semana	1
Proyecto	Preparándonos para nuestro viaje espacial				
Objetivo	Aprender los conceptos sobre ciencia espacial mediante la construcción de un cohete.				
Tiempo	90 minutos (Se sugieren dos momentos de 45 minutos)				
Momento	Actividad	Descripción	Desarrollo	Recursos	Tiempo
1	Elaboración de un casco espacial. Parte 1 (Instructores de Arte)	Construir un casco espacial con materiales reciclados.	<ul style="list-style-type: none"> Saludo, socialización de la actividad y conformación de equipos. El educador dará una breve presentación sobre los astronautas y la importancia de los trajes espaciales. Explica que estos trajes protegen a los astronautas de condiciones extremas en el espacio, como temperaturas extremas, radiación y falta de oxígeno. Se pueden mostrar imágenes con los trajes que usan y sus características. El educador deberá guiarlos en la construcción del casco espacial con los materiales proporcionados (ver video YouTube) al finalizar cada niño/a deberá dejar secando 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de Genially https://view.genially.com/67240850e3ccab7ef032f9fb/interactive-content-va2024-1-mision-explorer-10-12 Video de Youtube (Verificar los materiales para la elaboración del casco) https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i9yiwDNRSY 	45 minutos

			los cascos en el sol para que estén listos el siguiente día.	<ul style="list-style-type: none"> Globos Cartón Silicón Pegamento Pintura acrílica Plumón negro 	
2	¡Despegue hacia la aventura espacial con Scratch! (Instructores de tecnología)	Crear un juego divertido y educativo sobre la exploración espacial.	<ul style="list-style-type: none"> Explicar que van a crear una simulación de una misión espacial real, eligiendo un planeta como destino. El educador guiará a los niños en la creación de un escenario: Dividir a los niños en equipos y pedirles que elijan un planeta, posteriormente iniciar su diseño del escenario en Scratch, crear el cohete y la luna. Programación del juego: Guiar a los niños para creen un juego, Ejemplo del Juego: "Que el cohete llegue a la luna evitando los asteroides. 	<ul style="list-style-type: none"> Scratch Enunciado del programa Juego de planetas con scratch (10 - 12).docx 	45 minutos

			<ul style="list-style-type: none">• Controles: Las flechas del teclado para controlar el movimiento del cohete.• Gravedad: Una fuerza constante que tira del cohete hacia abajo.• Asteroides: Objetos que se mueven aleatoriamente y que el jugador debe evitar.• Limpieza y orden.		
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--