



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:

**APOYO A PROGRAMAS INSTITUCIONALES (REFUERZO ACADÉMICO Y
VERANO AVENTURA) EN COORDINACIÓN CON FUSALMO, SAN MIGUEL.**

RESPONSABLES:

KARLA GUADALUPE AMAYA LUNA U20171132

IDALIA YAMILETH PORTILLO MARTÍNEZ U20231105

TATIANA YULISSA ROSA VELIZ U20231311

RUTH NOEMY RUIZ AVALOS U20231355

CICLO:

01-2025

LUGAR Y FECHA DE ENTREGA:

CIUDAD UNIVERSITARIA UNIVO, QUELEPA, 14 ENERO DEL 2025

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

I. MEMORIA DE LABORES.....	3
1. INTRODUCCIÓN:.....	3
2. DESARROLLO:	2
3. LOGROS ALCANZADOS:	3
4. LOGROS EN CUANTO A LA FORMACIÓN PROFESIONAL:	4
5. LIMITACIONES ENCONTRADAS:.....	5
6. CONCLUSIONES:	6
7. RECOMENDACIONES:	7
8. LUGAR Y FECHA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO:	7
II. ANEXOS (INDISPENSABLES)	10
CARTAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS:	13

I. MEMORIA DE LABORES

1. INTRODUCCIÓN:

El presente proyecto desarrollado en FUSALMO San Miguel se implementó con el propósito principal de contribuir al desarrollo integral de los estudiantes inscritos en las diversas actividades programadas por la institución, enfocándose principalmente en “Verano Aventura” y el refuerzo educativo. Mediante el uso de metodología integrales y didácticas con el objetivo de no solo potenciar las habilidades y destrezas artísticas de los participantes, sino también fomentar su motivación e interés en las actividades, logrando así un impacto significativo en su desarrollo personal, académico y futuro profesional.

En este contexto, el proyecto abarca objetivos generales y específicos que incluyen la implementación de talleres orientados a la formación artística, la sistematización de resultados diagnósticos y el diseño de contenidos innovadores para las sesiones educativas. Las actividades realizadas contemplan una inducción formativa sobre el programa institucional, capacitaciones en políticas de salvaguardia, apoyo logístico, y la elaboración de informes que garanticen el seguimiento y mejora continua de las iniciativas. Al utilizar un enfoque integrador permitió empoderar a los estudiantes, brindándoles herramientas que les permitan alcanzar sus metas en un entorno educativo inclusivo y dinámico. Además, nosotras como voluntarias del proyecto Verano Aventura del cual fuimos participe en FUSALMO San Miguel, obtuvimos experiencia profesional sobre la práctica docente con niños y adolescentes en diversas áreas.

2. DESARROLLO:

Informe de Servicio Social

Descripción de Actividades Realizadas

1. Implementación de Refuerzos Académicos:

- Se llevaron a cabo sesiones de apoyo educativo para niños y adolescentes, enfocándose en áreas específicas como matemáticas, ciencias y lenguaje.
- Las actividades fueron diseñadas para reforzar los conocimientos previamente adquiridos en sus instituciones educativas, utilizando metodologías dinámicas y adaptadas a las edades de los participantes.

2. Elaboración de Cartas Didácticas:

- Se diseñaron y prepararon materiales educativos interactivos para facilitar el aprendizaje de los niños.
- Las cartas didácticas incluyen actividades como juegos, ejercicios prácticos y recursos visuales para promover un aprendizaje significativo.

3. Participación en el Proyecto "Verano Aventura":

- Durante este proyecto, se organizaron actividades recreativas, talleres y dinámicas grupales para niños y jóvenes.
- El enfoque principal fue fomentar habilidades sociales, trabajo en equipo y valores como el respeto, la empatía y la responsabilidad.

3. LOGROS ALCANZADOS:

- Desarrollo y desenvolvimiento: Los participantes inscritos en el programa de verano aventura en las diversas categorías lograron desarrollarse en las diversas temáticas impartidas, así como también desenvolverse e interactuar con sus compañeros de aventura.
- Desarrollo de habilidades y destrezas en el arte: Los participantes del curso verano aventura mejoraron de forma significativa sus habilidades en técnicas de dibujo, pintura y elaboración de manualidades con materiales reciclados.
- Identificación de intereses y talentos: Durante la ejecución del programa aventura se logró visualizar cuáles eran aquellas actividades que llamaban la atención de los estudiantes, se descubrió el potencial de cada uno y aquellas áreas en las cuales lograban sobresalir.
- Pensamiento Crítico: Durante el desarrollo del programa verano aventura los estudiantes obtuvieron la facilidad de reflexionar mientras realizaban sus expresiones de arte, así como también brindar valoraciones objetivas sobre el trabajo realizado.
- Fomento de la creatividad: El programa despertó la curiosidad de los estudiantes con respecto al área del arte, incentivándolos a expresar sus ideas y emociones mediante dibujos y manualidades.

4. LOGROS EN CUANTO A LA FORMACIÓN PROFESIONAL:

Esta experiencia brindó un aporte muy significativo al desarrollo integral de los docentes en formación tanto en el nivel personal como en el académico. Permitiéndoles desarrollar habilidades y destrezas técnicas que les permitirán involucrarse en la vida laboral de manera adecuada.

Los participantes adquirieron experiencias que sin duda les servirán de apoyo al momento de ejercer su profesión, dentro de los ámbitos presentados se logró tener el dominio de un grupo de estudiantes y estar al frente de ellos para guiarlos y motivarlos en las actividades a realizar, donde también se trató con la diversidad escolar que se puede vivenciar en los centros educativos, la responsabilidad brindada por todas las personas involucradas es sin duda de vital importancia, la escucha activa es algo que se desarrolló durante el programa de verano aventura ya que el medio para poder atender sus inquietudes era esta, así como también la observación permitía entender el estado de ánimo o desánimo, a partir de allí cada estudiante en labor de voluntariado tenía la responsabilidad de acercarse a los estudiantes y mostrar empatía al momento de resolver conflictos debía de mostrar madurez y seriedad con el fin de infundir un respeto de líder dentro de las aulas.

Durante el proceso de verano aventura participó activamente desde la planificación hasta la ejecución de este. permitiéndonos adquirir habilidades en la elaboración de cartas didácticas plasmando en estas las estrategias y metodologías que serían utilizadas para realizar cada jornada. La creatividad de cada uno se fortaleció ya que debía de tener ideas claras de las actividades a realizar y con anterioridad haber realizado las manualidades de práctica que se realizaría junto a los estudiantes.

5. LIMITACIONES ENCONTRADAS:

Durante la ejecución del proyecto “Verano Aventura” 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.

- **Uso de 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.

A pesar de estas limitaciones, el proyecto destacó por:

1. Una planificación previa eficiente, que nos permitió conocer con anticipación las actividades a realizar y los pasos a seguir.
2. La constante supervisión y apoyo de los coordinadores, quienes garantizaron la ejecución fluida del proyecto.
3. Al brindarnos la información y estrategias que implementamos nos permitió el fácil desarrollo de forma óptima de cada jornada.
4. En conclusión, el proyecto “Verano Aventura” no solo superó los retos presentados, sino que también representó una experiencia valiosa para nuestra formación profesional, dándonos la oportunidad de aprender, aplicar y crecer en un entorno diverso y desafiante.

6. CONCLUSIONES:

La implementación del proyecto ha demostrado ser efectivo en el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes en la niñez adolescencia y juventud, cada uno de los participantes ha explorado diferentes talleres de artes mejorando así cada una de las habilidades, fomentando valores, trabajo colaborativo y creatividad en cada participante. Este proyecto no solo ha contribuido al crecimiento de cada uno de los estudiantes, sino que también ha fortalecido la formación como futuros docentes.

Tal como se estableció al inicio del proyecto el objetivo principal era fomentar el desarrollo de los estudiantes participantes de Verano Aventura y se ha obtenido un impacto positivo, este proyecto en conjunto con FUSALMO ha demostrado ser una iniciativa de gran valor social, a través de cada una de las actividades realizadas, el proyecto generó un espacio de encuentro y colaboración entre los participantes

de dicho proyecto, fortaleciendo los lazos sociales y promoviendo la inclusión en la enseñanza de la niñez, adolescencia y juventud. En conclusión, esta iniciativa ha sido un éxito en el logro de los objetivos alcanzando un 95% de ellos ya que se ha dejado una huella positiva en la vida de los participantes.

7. RECOMENDACIONES:

- Fortalecer la Evaluación de Impacto.
- Realizar encuestas o entrevistas a los participantes y sus familias para evaluar el impacto de las actividades en su desarrollo académico y personal.
- Documentar indicadores medibles de éxito, como mejoras en el rendimiento escolar o cambios en habilidades sociales.

8. LUGAR Y FECHA DE EJECUCIÓN 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 / 61521903

Persona Responsable de supervisar al estudiante en la institución:

Lic. Yessenia Carolina Hernández Orellana.

Período: Fecha de inicio: 16/09/2024

Fecha de finalización: 18/12/2024

9. DATOS DE LA ACTIVIDAD MEDIO AMBIENTAL:



DIRECCIÓN DE VINCULACIÓN SOCIAL

SERVICIO SOCIAL ESTUDIANTEL

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 DE LAS ESTUDIANTES:

CÓDIGO

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| • Karla Guadalupe Amaya Luna. | cod.U20171132 |
| • Idalia Yamileth Portillo Martínez. | cod.U20231105 |
| • Tatiana Yulissa Rosa Veliz. | cod.U20231311 |
| • Ruth Noemy Ruiz Avalos | cod.U20231355 |

NOMBRE DEL PROYECTO: Estación de Reciclaje en Ciudad Universitaria UNIVO

LUGAR DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO: Ciudad Universitaria UNIVO

FECHA: 19 de diciembre del 2024

ALIANZA:

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.

Los materiales recolectados (PET, aluminio, papel) tienen un valor económico y ambiental que puede ser aprovechado para contribuir a actividades educativas o ambientales.

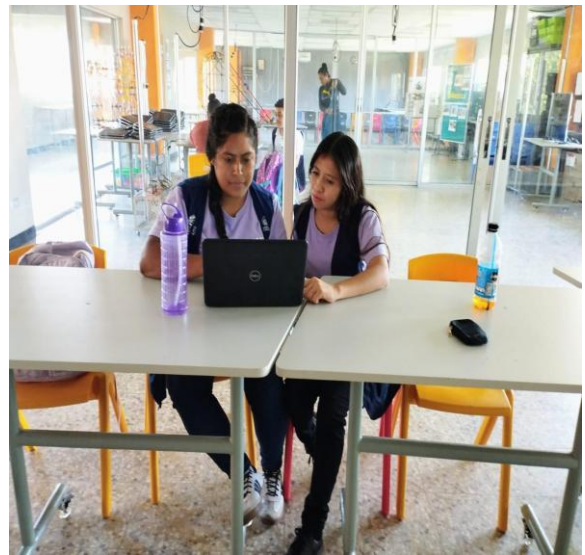
RECURSOS:

- **MATERIALES:** 20 libras de botellas plásticas, 8 libras de latas de refrescos, 15 libras de papel.
- **HUMANOS:** 4 estudiantes en Servicio Social

II. ANEXOS (INDISPENSABLES)

➤ 10 FOTOGRAFÍAS:





➤ **5 FOTOGRAFÍAS ACTIVIDAD MEDIO AMBIENTAL:**



CARTAS DIDÁCTICAS UTILIZADAS:

Secuencia didáctica V.A 2024				
Categoría	Misión Voyager (7-9 años)		Semana	2
Proyecto	Operación WALL-E (Rover)			
Objetivo	<ul style="list-style-type: none">Que los niños conozcan los conceptos básicos acerca del espacio, los planetas, y la funcionalidad de un Rover explorador en cuanto a patrones de construcción.Fomentar en los niños la imaginación a través del diseño y la construcción.			
Tiempo	90 minutos (Se sugieren dos momentos de 45 minutos)			
Momento	Actividad	Descripción	Desarrollo	Recursos
				Tiempo

1	Explore el sistema solar (Arte)	<p>Los chicos deberán viajar a través del sistema solar, mediante una experiencia guiada (Storytelling) por su piloto espacial (educador).</p> <p>Deben construir el sol, la luna y los planetas con slime de preferencia Play rePlay o Play Doh.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, socialización de la actividad y conformación de equipos. • Canción acerca del sistema solar. • Desarrollo del Storytelling. • Orden del espacio de trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción del Sistema Solar https://www.youtube.com/watch?v=xtqQ_FefQko • Storytelling de la Misión Storytelling, Día 1.docx • Slime Play-Doh de todos 	45 minutos.
				colores (incluyendo colores neutros) (Alternativa; Plastilina)	

2	<p>Exploremos el sistema solar (Continuación) (Arte/Ciencia)</p>	<p>Deben realizar dos experimentos en donde el primer experimento les permitirá visualizar la gravedad y órbita de los planetas. y el segundo experimento ¿Cómo se forman los cráteres lunares?</p> <p>Explicación del experimento: La gravedad y órbita de los planetas (20 minutos)</p> <p>En un recipiente con agua, deberán dejar caer los corchos y las monedas y partiendo de este experimento explicar el concepto de gravedad y como orbitan los planetas alrededor del sol.</p> <p>Explicación del experimento: ¿Cómo se forman los cráteres lunares? (20 minutos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de experimento "La gravedad y órbita de los planetas" • Desarrollo del experimento "¿Cómo se forman los cráteres lunares?" • Limpieza y orden 	<p>Experimento I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corchos. • Recipientes (Huacales o Toppers). • Monedas (Los niños van a llevar monedas para su experimento) <p>Experimento II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botes con brillantina de varios colores. • Libras de Harina. (De 	45 minutos.
				<p>cualquier marca).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas. 	

Secuencia didáctica V.A 2024					
Categoría	Misión Voyager (7-9 años)			Semana	1
Proyecto	Preparándonos para nuestro viaje espacial				
Objetivo	<ul style="list-style-type: none">• Diseñar y construir un cohete simple utilizando materiales básicos y reciclados.• Aprender los conceptos básicos de física, diseño y trabajo en equipo.				
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).	<p>Construir un casco espacial con materiales reciclados.</p> <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/672408818e2b8d88b2841985/interactivecontentva2024-1misionvoyager-7-9 Pintura acrílica de varios colores. Pinceles. 	45 minutos.
			<ul style="list-style-type: none"> Video de YouTube de referencia https://www.youtube.com/watch?v=i9yiwDNRShY 	

2	Diseñando un Juego de Cohetes con Scratch (Instructores de Tecnología)	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida y un breve repaso sobre el sistema solar y los conceptos básicos del espacio. Explicar que van a crear una simulación de una misión espacial real, eligiendo un planeta como destino. • Creación de un escenario: Dividir a los niños en equipos y pedirles que elijan un planeta, posteriormente iniciar su diseño en Scratch Jr.: crear el cohete y los planetas. • Programación de la misión: Guiar a los niños para crear una secuencia detallada de la misión: despegue, viaje por el espacio, entrada en órbita del planeta, aterrizaje. 	Scratch Jr o Scratch.	45 minutos.
---	---	---	-----------------------	-------------

Categoría	Misión Voyager			Semana	4
Proyecto	¿Dónde podemos conseguir agua?				
Objetivo	Identificar las necesidades y problemáticas que implica adaptarse a nuevos entornos necesarias para lograr la prosperidad de las especies en un lugar determinado.				
Tiempo	90 minutos				
Momento	Actividad	Descripción	Desarrollo	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Saludo a los participantes.	<p>Previo al saludo: Asegurarse de que los niños entren de forma ordenada al salón haciendo una fila de mayor a menor en forma de tren con las manos en los hombros de la compañera o compañero al frente, una vez acatada la indicación se procede a entrar en el salón sin correr o golpearse. De lo contrario se repetirá la formación hasta que se haga bien.</p> <p>Bienvenida a los nuevos aspirantes a ser astronautas, presentaciones generales. Tripulación (Voluntarios) y</p>	Presentación con lineamientos	10 min

2			<p>comandantes de la tripulación (Tallerista).</p> <p>Realizar la dinámica, simón dice, en la cual, las indicaciones deben ser orientadas hacia los movimientos, izquierda, derecha, adelante, atrás, combinando saltos y paso , las manos y los pies</p> <p>Ej:</p> <p>-Simón dice pie derecho al frente.</p> <p>-Simón dice Salto hacia atrás -</p> <p>Simón dar un giro a la izquierda</p>		
	Creación de equipos y socialización de la actividad.	Mediante una dinámica descrita a continuación el facilitador deberá conformar los equipos de trabajo.	El facilitador deberá colocar en el salón de clases 20 papelitos de colores escondidos en cualquier parte, los participantes deberán encontrarlos y agruparse de acuerdo con el color que hayan encontrado, mientras realizan la actividad	Papelitos de colores	10 min

		<p>el facilitador puede colocar de fondo música para animar el ambiente.</p> <p>Una vez conformado los equipos se les asignara la misión correspondiente, para que una vez terminada, puedan pasar a la siguiente Misión</p>		
	<p>Desafíos Tecnológicos</p> <p>Las misiones:</p> <p>-Explorar diversas zonas del lugar para encontrar yacimientos de agua.</p>	<p>Para más información leer el siguiente documento: Desafío de Agua.docx -Uso del tablero</p> <p>El grupo seleccionado debe programar el robot para que se muevan por la pista hasta el yacimiento de agua ubicado en el centro de lago, una vez ahí, pueden colocar la pieza sobre el robot y hacer que el robot vuelva a la base o punto de partida</p>		25 min

		<p>-se hacen turno para que en parejas uno envía el robot y el otro lo devuelve</p> <p>Se sugiere que los equipos construyan el siguiente prototipo</p> <p>Proto 2</p>		
3	Receso			15 min
4	<p>Desafíos Tecnológicos</p> <p>Las misiones:</p> <p>-Recolectar agua en sus diversos estados para comprobar su potabilidad</p>	<p>El grupo seleccionado debe programar el robot para que se muevan por la pista hasta los 2 lugares donde se ha detectado agua ubicados en la montaña (hielo) y otro en la llanura con tormenta (Líquido), una vez ahí, se debe el objeto con la garrar el colocar en el carro transportador y hacer que el</p>	<p>-Cartón</p> <p>-Hojas de colores</p> <p>-Plastilina</p> <p>-Colores -Tubos de pvc o papel</p> <p>-lana o cordel</p> <p>-Botellas plásticas - Latas de aluminio</p> <p>-Imanes</p> <p>-Palitos de madera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lego Duplo XL • Bingo Animal 	20 min

		<p>robot vuelva a la base o punto de partida</p> <p>-se hacen turno para que en parejas uno envía el robot y el otro lo devuelve</p> <p>Se sugiere que los equipos construyan el siguiente prototipo</p> <p>Proto 1 + un carro con ruedas de libre creación</p> <p>El grupo seleccionado debe programar el robot para que se muevan por la pista hasta los 2 lugares donde se ha detectado que son idóneo para empezar la crianza de zona de especies acuíferas agua en el lecho del río y en la costa de lo que parece ser un océano, en la cual el</p>	<p>Parque de diversiones Duplo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mbot 2 • K'nex • Plataformas de programación • Set de expansión de piezas MBOT 	20 min
	-Identificación de zonas acuíferas para la crianza de especies marinas.			

		<p>robot debe llevar los cargamentos de especies.</p> <p>-Puedes ser 2 recorridos o intentar hacer los 2 de una sola vez</p> <p>-se hacen turno para que en parejas uno envía el robot y el otro lo devuelve</p> <p>Se sugiere que los equipos construyan el siguiente prototipo</p> <p><u>Proto 2</u></p> <p>El grupo seleccionado debe programar el robot para que se muevan por la pista hasta la fuente de agua no potable ubicado en el centro del panto, una vez ahí, una vez ahí, se debe el objeto con la garrar el colocar en el carro transportador y hacer que el</p>		20 min
	-Purificación de las aguas encontradas y utilizadas			

			<p>robot vuelva a la base o punto de partida</p> <p>Se sugiere que los equipos construyan el siguiente prototipo</p> <p>Proto 1 + un carro con ruedas de libre creación</p>		
5	Desafíos de lateralidad	Actividades alternativas En apoyo a los desafíos	<p>Misión 1</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mjqs8VBvRks</p> <p>Principalmente la primera actividad y la última del video.</p> <p>Mejor alternativa</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Q5LIJH-MBkU</p> <p>Misión 2</p>		

			<p>-Búsqueda del tesoro, con pelotas o insumos que simulen los estados del agua</p> <p>Misión 3</p> <p>Dinámica de trabajo en equipo para trasladar objetos como globos o vasos o pelotas o figuras de plastilina en forma de animales acuáticos</p> <p>Misión 4</p> <p>Competencia de traslado de objetos, se tiene objetos de color azul, celeste y otros oscuros como café o verdes en un solo recipiente y el equipo que traslade y separe los colores claros y oscuros gana el desafío</p>		
6	Conclusiones y ordenar el espacio de trabajo.	El facilitador deberá orientar a los	El facilitador dará las indicaciones para que los participantes puedan de	Utensilios de limpieza	5 min

		participantes para dejar las zonas de trabajo ordenadas y limpias.	manera ordenada realizar el orden del espacio de trabajo y la limpieza de esta.		
--	--	--	---	--	--