

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE PRACTICANTE

APELLIDOS Y NOMBRES: FREDDY WLADIMIR BRAVO ROBALINO	
CÉDULA: 0953635109	TELÉFONO: 0963044021
CARRERA: ingeniería de Software	NIVEL: 5to Nivel

DATOS DEL PROYECTO DE SERVICIOS COMUNITARIO

NOMBRE DEL PROYECTO	FORTALECIMIENTO TECNOLÓGICO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS BASADOS EN COMPUTADORAS EN LA UNIDAD EDUCATIVA ALBORADA		
FECHA DE INICIO DE PROYECTO	18/08/2025	FECHA FINAL DE PROYECTO	18/08/2026
DIRECTOR DEL PROYECTO	Msc. Cabezas Quinto Jessica Janina		

DATOS DEL BENEFICIARIO

NOMBRE (COMUNIDAD/INSTITUCIÓN/BENEFICIARIO): Institución Educativa Alborada.			
CIUDAD: Milagro DIRECCIÓN: 24 de mayo y 12 de febrero			
TIPO DE BENEFICIARIO: INSTITUCIÓN/COMUNIDAD	PÚBLICA <input type="checkbox"/>	PRIVADA <input checked="" type="checkbox"/>	OTRA: <input type="checkbox"/> (BENEFICIARIO DEL ENTORNO DEL ESTUDIANTE)
TELÉFONO: 0980372480		CORREO: secretaria.colecturia@unedal.edu.ec	

DATOS DE LA PRÁCTICA DE SERVICIO COMUNITARIO CON EL BENEFICIARIO

FECHA DE INICIO DE LA PRÁCTICA	08/09/2025	FECHA DE FINALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA	06/12/2025
TUTOR ACADÉMICO	Msc. Isabel Carrión		
NÚMERO HORAS REALIZADAS	96		

1.- Descripción detallada de las tareas realizadas durante la práctica de servicio comunitario (acorde al registro de asistencia)

Semana 0

Se realizaron reuniones en donde se decidieron los grupos y horarios de los estudiantes para las clases en la unidad educativa. Se dividieron las tareas a realizar por cada grupo de grado para las diferentes unidades de aprendizaje. Se inauguro el proyecto en la unidad educativa mostrando los cursos de trabajo a cada uno de los estudiantes.

Semana 1

Se realizo la prueba de diagnostico a los estudiantes a los cuales después de dicha prueba se respondieron las preguntas en la pizarra para explicar la lógica de las preguntas. El día martes del 30/09/2025 realizamos la primera clase en el laboratorio en donde instalamos el pseint y explicamos la utilidad e importancia de la herramienta. El jueves explicamos los tipos de datos y su utilidad en la programación.

Link: https://drive.google.com/drive/folders/1dsPi_CmTjZV-WuJKATSB73oXQkiZdtSH?usp=sharing

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1Wx4ZuV8Jc-R1PXntHNCVUjnY2RboET9M?usp=sharing>

Link: https://drive.google.com/drive/folders/1H--0Fk7Z_SkzYkpKubUm8eZdkUBfxlcS?usp=sharing

Semana 2

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

Taller en clase sobre que es un algoritmo implementando una pregunta en donde los chicos tenían que escribir un algoritmo sencillo. El martes dimos la primera clase sobre scratch en donde dimos explicación de bloques básicos. El jueves realizamos una practica en Scratch en donde los chicos tenían que crear un pequeño control sobre el personaje además de explicar lo básico de los operadores lógicos.

Link: <https://drive.google.com/drive/folders/1ObpMCGnAtTagprpi-YYpyXQSJpvJ5hrz?usp=sharing>
<https://drive.google.com/drive/folders/1ler44tWY7ip0setvKZRTkxfR8vg6AM3V?usp=sharing>
<https://drive.google.com/drive/folders/1IMPH-OpHlKXG2GwdtcnbqvRKX2eCxo9Q?usp=sharing>

Semana 3

Se tomo un taller sobre los operadores lógicos donde los chicos tenían que elegir cual operador lógico se debía usar para resolver el ejercicio. El martes se dieron practicas sobre scratch y pseint en donde se reforzaban los temas y se explicaba como realizar ciertos temas para la toma de un taller. El jueves se toma el taller en donde se aplicaban conceptos de bloques como fijar en x o y y sumar en x o y.

https://drive.google.com/drive/folders/1NFS3HyT3_G-ct72U2QNI6UGgAdM3EH7?usp=drive_link
https://drive.google.com/drive/folders/1RGIKLLcKwKIE4TMtZ1g6Amn5jplyHclm?usp=drive_link

Semana 4

Se explican los operadores lógicos y los de comparación para el uso de condicionales o de ejercicios dentro de pseint. El martes realizamos un taller sobre estos ejercicios en donde en pequeños ejercicios de lógica demostramos donde y cuando son necesarios los operadores lógicos. El jueves dimos un taller en donde los estudiantes aplicaron los operadores en donde ellos creían que era mas lógico.

https://drive.google.com/drive/folders/1xaPrqKhL2FMFWcRJ7Jp7wAK-PIKfnjJq?usp=drive_link
https://drive.google.com/drive/folders/1hgg4hBLfVGO2MCcDM-eFnkEegkYPuKWw?usp=drive_link
https://drive.google.com/drive/folders/1aTt72VT4HyCTDLKYXn7guRRiZUrr3bhG?usp=drive_link

Semana 5

Se explican lo que son los condicionales y el porque pueden alterar el flujo de la programación. El martes explicamos el tema de los condicionales en clase usando pseint logrando hacer ejercicios básicos como si un numero es mayor que 3. El jueves se toma un taller en clase sobre los condicionales en pseint en donde tenían que resolver un ejercicio parecido a uno resuelto anteriormente.

https://drive.google.com/drive/folders/1-AeAD4JBAjLiWlnAAIBsViNOoMS8nLag?usp=drive_link
https://drive.google.com/drive/folders/1ltzEk8uXhmZsPryQRGP0Q6pjL7mYPKCG?usp=drive_link

Semana 6

Se explica el bucle for y cual es su importancia en la programación. El martes realizamos la practica de bucle for en donde practicamos ejercicios bastante simples como la calculación de promedio o la sumatoria de números. Realizamos taller en clases sobre el bucle for en scratch donde los estudiantes pudieron realizar bucles para el movimiento perpetuo o el recibimiento de señales.

https://drive.google.com/drive/folders/13Z1AoCYCqLgYizTQoHn1yhFlstbXA7nm?usp=drive_link
https://drive.google.com/drive/folders/1gWS6-bzXgtv_Llo7OObJIZVs0sxQ0Kz0?usp=drive_link

Semana 7

Se dio una practica en clases sobre todos los temas planteados hasta ahora para el refuerzo de los estudiantes para su examen. El martes se explicaron conceptos de los flujogramas para la creación de estos en donde los chicos puedan entender en mas detalles como funciona el flujo del código.

Link del material:

https://drive.google.com/drive/folders/1ojNvtlixPI-MAPXwTZMbLZgQeBERUR1A?usp=drive_link

link de la reunión en equipo:

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

https://drive.google.com/drive/folders/1ObpMCGnAtTagprpi-YYpyXQsJpvJ5hrz?usp=drive_link

link de las clases:

https://drive.google.com/drive/folders/1kDoZiKnFvPQalqgTXtNqBPcwtOzwIco5?usp=drive_link

Semana 8

Se explico el tema del bucle while sobre como funciona y porque importa bastante en la programación. El martes empezamos una clase sobre el bucle while en las computadoras con pseint. El día jueves se dio un pequeño taller sobre el bucle While. Adicional a esto se dieron las reuniones para la preparación del proyecto final.

https://drive.google.com/drive/folders/1jkeCo6laAsi30SZMKswpab_9_MqG-Vtq?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/1Os7230fIG6uvBgcdsBcdTI_3FkOBHrHd?usp=drive_link

Semana 9

Se dio las instrucciones del proyecto final y se crearon los grupos para este. Se dio la primera clase en donde se dio los primeros progresos del proyecto. El jueves se mostró el progreso de los estudiantes en el proyecto para verificar como iba su avance.

https://drive.google.com/drive/folders/16UL6Ha3cTtVCIURba-TbJuzKLauHiWn?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/14fBgNc4BPrzv6y870EcQe8sEEZSc0X1R?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/1KOB5XcPkVUdSqywfUORlex-6KAKMtnH?usp=drive_link

Semana 10

Se dieron las directrices de cómo proceder si su proyecto iba a ser elegido para mostrar en la feria y que es lo que se tendrá que hacer en ese caso. El martes se dio el ultimo avance en el proyecto en donde los estudiantes al final de la clase tuvieron que subir el archivo del proyecto. El Dia jueves se tomó la decisión de elegir el mejor proyecto que iba a representar el grado de los estudiantes. El viernes se presentó el proyecto a autoridades de la Unemi y profesores.

https://drive.google.com/drive/folders/1Ov7fDjdMNgnUs3VrDbjFfrnpeCjh6DFI?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/1NYnu2Ff5DOK1kdzxBIzQxFe9nc3Qqe1m?usp=drive_link

https://drive.google.com/drive/folders/17O6bRMnPGMUwH4pyPVIDg7U5GPTlkXW5?usp=drive_link

2.- Recursos utilizados.

- Marcadores
- Hojas A4
- Google forms
- Excel
- Proyector.
- Pseint
- Scratch

3.- Describa los problemas presentados en la práctica de servicio comunitario y el procedimiento seguido para su resolución.

Problemas:

- Falta de motivación de los estudiantes.
- Feriados no se brindó clases.
- Los estudiantes no seguían la clase.
- Problemas de entendimiento de instrucciones.

Soluciones:

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

- Se explico la importancia de la materia usando ejemplos de la vida real
- Se presentaron clases asincrónicas
- Se seguían a los estudiantes menos motivados para apoyarlos
- Se explicaba en detalle y se atendían las preguntas de los estudiantes.

4. Identifique las asignaturas que han aportado en sus prácticas y relacione con las actividades realizadas.

Se aportaron asignaturas como algoritmo y lógica de programación esto debido a que explicamos la base de la programación a los estudiantes con lenguajes de aprendizaje como lo vendría a ser el pseint y scratch. La lógica básica se resume en variables, tipos de datos, condicionales, bucles. A lo largo de todo el proyecto se vino construyendo y reforzando la lógica de programación de estos temas claves.

La asignatura de Introducción a la ingeniería de software también es importante ya que a lo largo del proyecto debimos infundir a los estudiantes la importancia de la lógica de programación.

5. Contribución del proyecto al perfil del estudiante

Calificar cualitativamente el nivel de satisfacción considerando la contribución de las actividades desarrolladas con el perfil de la carrera:

ÍTEMS	Nivel de Satisfacción		
	Alto	Medio	Bajo
1. Cumplir con el perfil de egreso	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Lograr los resultados de aprendizaje	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Fortalecer las competencias profesionales	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Fortalecer su parte solidaria y humanista como futuro profesional	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Contribuir al desarrollo local	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Conclusiones:

En conclusión, este proyecto brindo la oportunidad de tener experiencia con estudiantes y elocuencia a la hora de tratar con otras personas. Dar los temas a los estudiantes nos dio una nueva perspectiva de nuestra carrera y como enseñarles a personas con poco conocimiento de esta el como y porque funcionan ciertas cosas que ellos dan por sentados. Las actividades realizadas y los horarios a seguir más la cercanía de autoridades de la institución nos dieron la oportunidad de expresar al máximo nuestra enseñanza y permitir a los chicos entender parte de nuestros conocimientos básicos en la lógica de programación.

7. Recomendaciones:

Plantear de manera correcta los lineamientos asegurándose se tener cuidado con fechas de feriados u otras actividades también tomando precaución a ciertos eventos o actividades dentro de la UNEMI. Muchos de los problemas dentro de este proyecto se dieron en gran parte a la poca anticipación de eventos o avisos entregados por la administración de este.

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

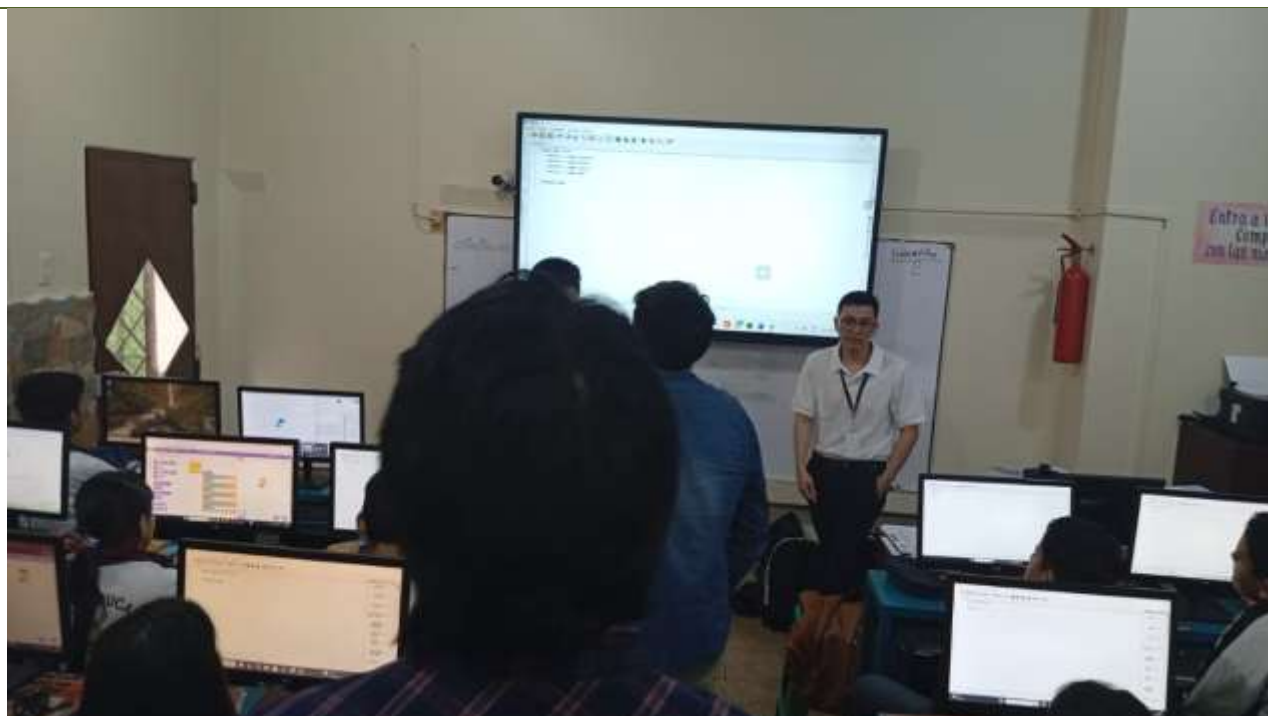
8. Evidencias

Primer día de clases:
29-09-2025



Primera clase en el aula de computación
30-09-2025

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE



Semana 2
Taller en clases
07-10-2025



Semana 3
Uso de scratch
14/10/2025

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE



Semana 4
Toma de taller en clase
21/10/2025



Semana 5

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

Explicación de operadores lógicos.
30/10/2025



Semana 6
Toma de taller en clase sobre condicionales
03/11/2025



INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

Semana 7

Refuerzo académico sobre todos los temas tratados

10/11/2025



Semana 8

Explicación del bucle while

18/11/2025

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE



Semana 9
Inicio del proyecto
27/11/2025



Semana 10
Subida del proyecto
02/12/2025

INFORME FINAL DE ESTUDIANTE



Elección del mejor proyecto
4/12/2025



INFORME FINAL DE ESTUDIANTE

<p><u>Freddy Bravo</u></p> <p>Firma estudiante</p>	<p>_____</p> <p>Firma tutor académico</p>
---	--