

PRESENTACIÓN DE
PROYECTO

VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Proyecto: Juego y aprendizaje
para nivelación en las áreas
de Matemáticas y Lengua y
Literatura en la Posada San
Francisco.

FACULTAD DE FILOSOFÍA



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1. INFORMACION GENERAL

1.1. **Programa:** Atención Interdisciplinaria para el desarrollo integral de niños y adolescentes

1.2. **Campo Amplio:** 01 Educación

1.3. **Campo específico:** 011 Educación

1.4. **Campo detallado:** 0111 Ciencias de la educación

1.5. **Línea de acción:**

- Asistencia comunitaria
- Educación continua
- Servicios de apoyo de las estructuras académicas
- Difusión y promoción cultural
- Servicios y asesoramiento

1.6. **Nombre del proyecto:** Juego y aprendizaje para nivelación en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura en la Posada San Francisco.

1.7. **Carrera o unidad académica.**

Carrera 1: PSICOLOGIA EDUCATIVA TERAPEUTICA

Carrera 2: EDUCACION BASICA Y ESPECIAL

Carrera 3: TURISMO

1.8. **Población Objetivo:**

Directos: Niños que asisten al aula de apoyo de la Posada San Francisco

Indirectos: Padres de familia

Entidades externas: Aula de apoyo "Santa Clara de Asís" de la Posada San Francisco

Nombre de la entidad	Tipo de entidad
Aula de apoyo "Santa Clara de Asís" de la Posada San Francisco	Organización no Gubernamental
Club Rotario	Organización no Gubernamental



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.9. El proyecto está ligado a los siguientes objetivos del Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021.

Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida

- Objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas.
- Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas.
- Objetivo 3: Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones.

Eje 2: Economía al servicio de la sociedad

- Objetivo 4: Consolidar la sostenibilidad del sistema económico social y solidario, y afianzar la dolarización.
- Objetivo 5: Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria.
- Objetivo 6: Desarrollar las capacidades productivas y del entorno para lograr la soberanía alimentaria y el Buen Vivir Rural.

Eje 3: Más sociedad, mejor Estado

- Objetivo 7: Incentivar una sociedad participativa, con un Estado cercano al servicio de la Ciudadanía.
- Objetivo 8: Promover la transparencia y la corresponsabilidad para una nueva ética social.
- Objetivo 9: Garantizar la soberanía y la paz, y posicionar estratégicamente al país en la región y el mundo.



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.10. El proyecto aporta al cumplimiento de los siguientes principios propuestos por el Pacto Global de las Naciones Unidas.

DERECHOS HUMANOS

- 1. Las Empresas deben apoyar y respetar la protección de los derechos humanos reconocidos universalmente, dentro de su ámbito de influencia.
- 2. Las Empresas deben asegurarse de no actuar como cómplices de violaciones de los derechos humanos.

ESTÁNDARES LABORALES

- 3. Las empresas deben respetar la libertad de Asociación y el reconocimiento efectivo del derecho a la negociación colectiva.
- 4. Las Empresas deben apoyar la eliminación de toda forma de trabajo forzoso o realizado bajo coacción.
- 5. Las Empresas deben apoyar la abolición efectiva del trabajo infantil.
- 6. Las Empresas deben apoyar la abolición de las prácticas de discriminación en el empleo y ocupación.

MEDIO AMBIENTE

- 7. Las Empresas deberán apoyar un enfoque de precaución respecto a los desafíos del medio ambiente.
- 8. Las empresas deben fomentar las iniciativas que promuevan una mayor responsabilidad ambiental.
- 9. Las Empresas deben favorecer el desarrollo y la difusión de las tecnologías respetuosas con el medio ambiente.

ANTICORRUPCIÓN

- 10. Las Empresas deben trabajar en contra de la corrupción en todas sus formas, incluidas la extorsión y el soborno.



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.11. El proyecto está ligado a los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible.

- 1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
- 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.
- 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.
- 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- 5. Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
- 6. Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
- 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.
- 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.
- 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.
- 10. Reducir la desigualdad en y entre los países.
- 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
- 12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.
- 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
- 14. Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.
- 15. Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad.
- 16. Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.
- 17. Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.12. Tiempo estimado de ejecución: 6 meses

- Levantamiento de la línea base: *1 mes*
- Ejecución del Proyecto: *4 meses.*
- Evaluación de Impacto: *1 mes.*

1.13. Presupuesto referencial:

- Costo total del Proyecto: \$3487,70
- Aporte de la Universidad del Azuay: \$3487,70

1.14. Responsable de la propuesta: Mgtr. Cindy López



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.15. Participantes:

DOCENTES ASIGNADOS AL PROYECTO								
Nombres	Apellidos	Cédula	Nivel de formación Académica	Títulos Académicos	Tipo de Docente	Correo electrónico	Teléfonos	Función dentro del proyecto
Cindy Tatiana	López Orellana	0104643390	Maestría	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Educativa Terapéutica Magister en Psicología Educacional	Servicios ocasionales	clopez@uazuay.edu.ec	0995836449	Directora
Julia	Avecillas	0104491659	Maestría	Licenciada en Ciencias de la Educación, especialidad en Lingüística, Literatura y Lenguajes Audiovisuales. Psicóloga Clínica Magister en Estudios de la Cultura, mención en Literatura Hispanoamericana. Magister en Gestión y Liderazgo Educativo	Titular auxiliar	javecillas@uazuay.edu.ec	0999963882	Coordinador
Ronald Edison	Chaca Espinoza	0103640306	Maestría	Magister en Planificación Turística	Accidental	rchaca@uazuay.edu.ec	0984602251	Coordinador
...



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

1.16. Estudiantes participantes:

Nombres	Apellidos	Cédula	Código de Estudiante	Ciclo que cursa	Carrera	Correo electrónico	Teléfonos	Función dentro del proyecto
Andreina Itamar	Viteri Arévalo	0705306009	75801	Egresada	Psicología Educativa Terapéutica	and_1996.v@hotmail.com	0986722651	Tesista
Hernán Fernando	Cobos Vega	0104929450	76072	Egresado	Psicología Educativa Terapéutica	fr_nxndo@hotmail.com	0995406359	Tesista
Andrea Alexandra	Arizaga Beltrán	0104177852	143	Egresada	Educación básica y especial	andrelexarizagabel@gmail.com	0958602809	Tesista



2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

2.1. RESUMEN EJECUTIVO DEL PROYECTO:

El presente proyecto pretende mejorar el aprendizaje de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura a través de una propuesta metodológica basada en el juego. La propuesta se prevé realizarla en tres fases. En primer lugar, se realizará un diagnóstico de los niveles de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño por áreas. El segundo momento diseñará y ejecutará un plan de intervención basado en el juego acorde a las necesidades detectadas. Finalmente, se evaluará el impacto de la intervención.

2.2. ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN:

En la Posada San Francisco se ha venido desarrollando desde el año 2017, proyectos continuos de Vinculación a la Comunidad, a cargo de las carreras de Psicología Educativa, Psicología Clínica, Educación Básica y Especial, y Turismo, en trabajo conjunto con el Club Rotario, para mejorar el rendimiento académico y emocional de los niños que asisten al aula de apoyo "Santa Clara de Asís"

Inicialmente se implementó el Aula de Apoyo Psicopedagógico, conjuntamente con rutas de protocolos de acción. Desde las áreas de Psicología se ha realizado un acompañamiento a los padres de familia y a los niños asistentes. Así también, desde Psicología Educativa y Educación Básica se han realizado proyectos de intervención para mejorar el rendimiento académico y se ha brindado un acompañamiento en el control de tareas.

En base a los resultados obtenidos se ha podido evidenciar que las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura son las que mayor apoyo requieren. A su vez, se ha determinado que la principal causa de su bajo rendimiento es la poca motivación hacia el aprendizaje. Por estas razones el presente proyecto pretende *crear un proyecto de intervención para mejorar los aprendizajes en las áreas de Matemática y Lengua y Literatura a través de una metodología basada en el juego para los niños que asisten al aula de apoyo "Santa Clara de Asís" de la Posada San Francisco.*

Se ha seleccionado el juego como metodología, puesto que la evidencia empírica ha demostrado que el juego favorece el aprendizaje en general, además de la creatividad y la imaginación, la comunicación y la expresión emocional (Condemarin, Chadwick, Gorostegui & Milicic, 2016). Así también según Rosas (2001), el juego es clave para ayudar al niño a alcanzar su zona de desarrollo próximo en los distintos aprendizajes a los que se enfrenta.

En relación a las matemáticas, se ha evidenciado que el juego como una estrategia didáctica en reemplazo de los métodos didácticos convencionales aplicados en el aula de clase, logran la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

estudiantes acceden al conocimiento en las cuatro operaciones básicas del pensamiento numérico (Aristizábal, Colorado & Gutiérrez, 2016).

Por otra parte Alsina (2014), puntualiza que la resolución de problemas se plantea sobre todo en forma de juegos, puesto que tienen unas características muy similares, en donde se van adquiriendo técnicas y estrategias que conducen al éxito.

Otro estudio, demostró que los niños que tenían algunas dificultades en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales y escritas, luego de aplicar el programa en el que se utilizaron los juegos de mesa, se reflejó un avance significativo en el desarrollo de las habilidades comunicativas (Arias, Buitrago, Camacho y Vanegas, 2014).

En base a lo anterior se considera al juego como una metodología eficaz para el aprendizaje de los niños, debido que al ser una actividad muy familiar para ellos, los motiva e invita a aprender de mejor manera.

2.3. ALCANCE TERRITORIAL:

- Nacional
- Provincial
- Cantonal
- Parroquial
- Institucional
- Internacional

2.4. OBJETIVO GENERAL:

Crear un proyecto de intervención para mejorar los aprendizajes en las áreas de Matemática y Lengua y Literatura a través de una metodología basada en el juego

2.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Diagnosticar los niveles de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura atendiendo a los niveles de escolarización de los niños que asisten al aula de apoyo.



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

Elaborar y ejecutar un plan de intervención basado en el juego acorde a las necesidades detectadas.

Evaluar el impacto del plan de intervención por caso.

2.6. IMPACTO DEL PROYECTO

- Impacto Social
- Impacto Científico
- Impacto Económico
- Impacto Político
- Otro Impacto

2.7. DESCRIPCIÓN DE IMPACTO ESPERADO

Mejorar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura

Mejora en el rendimiento de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura

2.8. INDICADORES GENERALES DE IMPACTO A NIVEL DE PROYECTO

Nro. De Indicador	Descripción	Tipo	Método
1	Mejorar el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura	Cuantitativo	Pre test y post test
2	Mejora en el rendimiento de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura	Cuantitativo	Calificaciones del primer y segundo quimestre

2.9. RESULTADOS / PRODUCTOS ESPERADOS

Mejora en el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura.

Mejora en el rendimiento de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura.



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

3. PLAN DE TRABAJO:

Objetivo general	Objetivos específicos	Indicador	Resultado Esperado	Actividades	Medio de verificación	Supuestos
<p>Crear un proyecto de intervención para mejorar los aprendizajes en las áreas de Matemática y Lengua y Literatura a través de una metodología basada en el juego</p>	<p>Diagnosticar los niveles de desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura atendiendo a los niveles de escolarización de los niños que asisten al aula de apoyo.</p>	<p>Pre test</p>	<p>Diagnóstico de los niveles de desarrollo de las destrezas en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura</p>	<p>Consentimiento informado</p>	<p>Matriz de resultados</p>	<p>Se contará con el diagnóstico</p>
				<p>Rapport</p>		
	<p>Elaborar y ejecutar un plan de intervención basado en el juego acorde a</p>	<p>Planificaciones Y cronograma</p>	<p>Planificaciones y bitácoras de sesiones</p>	<p>Elaboración del plan</p>	<p>Planificaciones Y fotografías</p>	<p>Se ejecutará la intervención de manera eficaz</p>
				<p>Elaboración del cronograma</p>		
				<p>Aplicación de las sesiones y salidas turísticas.</p>		



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

Presentación de Proyectos

las necesidades detectadas.						
Evaluar el impacto del plan de intervención por caso	Post test	Resultados de los niveles de desarrollo de las destrezas de las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura	Aplicación de las pruebas y tabulación de resultados	Matriz de resultados y análisis.	Se evidenciará el impacto de la intervención	

4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

Anexo 2: Cronograma

5. PRESUPUESTO:

Anexo 1: Presupuesto

6. BIBLIOGRAFÍA:

Alsina, A. (2014b). Avances en Didáctica de las Matemáticas en Educación Infantil: contenidos, procesos, conexiones y alfabetización. En: Mirete, A.B. y Sánchez, M. (Eds.) *Investigación en Educación Infantil para la mejora educativa* (35 -44). Murcia: edit.um.

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125.

Condemarin, M., Chadwick, M., Gorostegui, M. E., & Milicic, N. (2016). *Madurez escolar*. Ediciones Universidad Católica de Chile.

Rosas, R. (2001). De cómo el Homo Faber devino en Homo Sapiens gracias al Homo Ludens. U. Católica de Chile (Mimeo)



VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD
Presentación de Proyectos

ANEXOS:

Anexo 1: Presupuesto desglosado por rubro de los aportes de la Universidad del Azuay.

Anexo 2: Cronograma

Cindy López Orellana


FIRMA