



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA
Dirección de Extensión Universitaria



FORMULARIO DE EVALUACIÓN (C)

1. Datos del Programa/Proyectos	
1.1. Nombre del Programa/Proyecto Juegos Didácticos para la Enseñanza de Inglés como Segunda Lengua.	
1.2. Unidad Académica: Facultad de Filosofía	
1.2.1 Carrera: Licenciatura en Lengua Inglesa	1.2.2 Sede/Filial: Instituto Superior de Lenguas
1.3. Nombre del Responsable: Mag. Cynthia Rolón Cañete	
1.4. Teléfono: 0981703843	e-mail: isl-crolon@fil.una.py
1.5. Fecha de inicio: Mayo 2023	1.6. Fecha de finalización: Presentación en el Simposio: 24 de agosto del 2023 Entrega de reporte: 30 de setiembre del 2023
2. Objetivo del Programa/Proyecto	
2.1. Objetivo General Proveer a docentes de la Lengua Inglesa con juegos didácticos, factibles y efectivos para la enseñanza de Inglés como Segunda Lengua.	
2.2. Objetivos Específicos • Divulgar juegos didácticos prácticos y virtuales gratuitos para educadores y personas interesadas de la comunidad educativa. • Enfatizar la importancia de implementar juegos en el aula de clase para el aprendizaje de un segundo idioma. • Demostrar la conexión entre los juegos, el desarrollo vocabulario y habilidades del lenguaje (escuchar, leer, hablar y escribir).	
3. Descripción del Programa/Proyecto	
3.1. Situación/Diagnóstico Se ha vuelto una necesidad de la era tecnológica integrar los nuevos avances a diferentes aspectos de la vida diaria, como la educación. Se observa la necesidad de capacitar a docentes de inglés en herramientas que ayuden a crear clases más interactivas y dinámicas. A través de juegos, el aprendizaje se puede fortalecer de una manera divertida, reforzando vocabulario, formulación de opiniones y diferentes conceptos aprendidos en clase.	
3.2. ODS: Objetivo de Desarrollo Sostenible, a cual o cuales ODS se vincula el Programa/Proyecto	



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA
Dirección de Extensión Universitaria



ODS 4: Garantizar una Educación Inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.			
3.3. Metas ● Dar a conocer recursos que podrán ser utilizados por los docentes del idioma Inglés durante las clases, tanto en línea como presenciales. ● Brindar clases que despierten el interés de los alumnos y que logren fomentar las ganas de participar y aprender. ● Convencer a los docentes de que implementen juegos didácticos en sus clases, ya sean en línea o presenciales.			
3.4. Recursos humanos afectados al Proyecto			
3.4.1. Cantidad de Docentes desagregados por sexo Sexo (H – M) 1 Docente (M)			
3.4.2. Cantidad de Estudiantes desagregados 3.4.2.1 Cantidad de estudiantes Varones 3.4.2.2. Cantidad de estudiantes Mujeres (5) 3.4.2.3 Cantidad de estudiantes con discapacidad 3.4.2.4. Cantidad de estudiantes indígenas (incluir etnia/pueblo al cual pertenece) 3.4.2.5. Cantidad de estudiantes con becas			
4. Nivel de Vinculación e Impacto			
4.1. Localidad / Distrito / Departamento: Asunción, Capital			
4.2. Cantidad de beneficiarios: Mujeres 20 aprox.* Hombres 20 aprox. * *Cantidad aproximada debido a que la presentación fue online y continúa abierta para referencia en el futuro, por lo que el número de beneficiados es variable			
4.2.1 Cantidad de beneficiarios			
Niños:	Jóvenes: *	Adultos: *	Tercera Edad:
5. Financiamiento			
5.1 Monto total ejecutado (Gs)			



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA
Dirección de Extensión Universitaria



Ítem	Descripción	Cantidad	Unidad	Fuente Recursos (Gs)			Total
				Institucional	Propio	Donaciones	
	Talento Humano	5 alumnas de 3er curso investigando los distintos juegos a realizar				*	
	Materiales y Equipos	5 computadoras y equipos de sonido	5		Gs. 3.500.000		Gs. 17.500.000
	Otros	4 sets de cartulinas	4		Gs. 500		Gs. 2000
Total							Gs. 17.502.000

6. Metas Alcanzadas

La presentación “Juegos Didácticos para la Enseñanza de Inglés como Segunda Lengua”, llevada a cabo durante el Simposio VII de la Lengua Inglesa en el Instituto Superior de Lengua, tuvo varios objetivos a cumplir. Algunas metas alcanzadas fueron:

- Proveer a docentes de la Lengua Inglesa con cuatro opciones de juegos didácticos que pueden utilizarse efectivamente en la enseñanza de Inglés como Segunda Lengua (ESL).
- Realización de materiales audiovisuales (videos tutoriales/ejemplos) que demuestran el uso de los cuatro juegos didácticos para la enseñanza de ESL.
- Enfatizar la importancia de utilizar juegos didácticos en aulas bilingües, especialmente con niños.
- Promulgar la enseñanza diferenciada en aulas de enseñanza de Inglés, mediante la presentación de diferentes tipos de juegos que atienden las diferentes necesidades de los estudiantes.
- Diferenciar los distintos juegos presentados, destacando sus utilidades, niveles apropiados, recomendaciones y variaciones para ser puestos a prueba con diferentes docentes.

7. Contribución al desarrollo local / nacional.

A nivel institucional, contribuimos con aportar conocimientos de recursos didácticos, que pueden ser utilizados y adaptados por actuales y futuros docentes de la Lengua Inglesa. Así también, debido a que la modalidad del Simposio de la Lengua Inglesa es virtual y abierta a todo público, logramos llegar a más docentes de lo esperado, ofreciendo opciones de juegos didácticos que cuentan con una cantidad importante de benéficos a la hora de enseñar Inglés como Segunda Lengua.