

2025

# MEMORIA DE LABORES



Juntos transformando  
*Sueños*



INSPECTORIA  
DIVINO SALVADOR  
CAM



CENTROS JUVENILES SALESIANOS  
**FUSALMO**  
COMPARTIR • SUEÑOS • TRANSFORMAR

### Dirección Ejecutiva

Lilia Ivett Padilla de Menjívar

### Monitoreo, Evaluación, Rendición de Cuentas y Aprendizaje

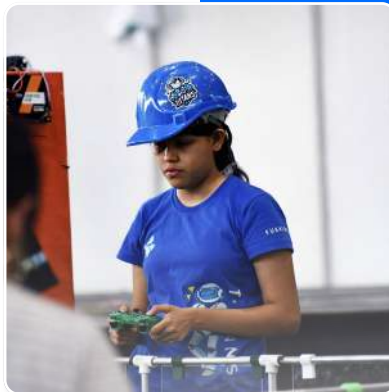
José Manuel Calderón González

### Comunicaciones

Melvin Jonatán Benítez  
Jessica Alessandra Amaya  
Fredy Misael Mancía Benítez

### Entornos Virtuales

Oscar Daniel López Orellana  
Ingrid Alejandra Hernández Cabrera  
David Moisés Morales Martínez



### MISIÓN:

Acompañar los sueños de la niñez y juventud salvadoreña hacia un futuro con vocación humanizadora.



### VISIÓN:

Somos una comunidad, conformada por personas e instituciones comprometidas con la niñez y juventud, donde niñas, niños y jóvenes pueden construir un proyecto de vida que les faculte a ser felices y ser constructores de un futuro innovador, responsable y solidario.



### VALORES:

- Espíritu de familia
- Testimonio
- Solidaridad
- Compromiso
- Empatía
- Innovación

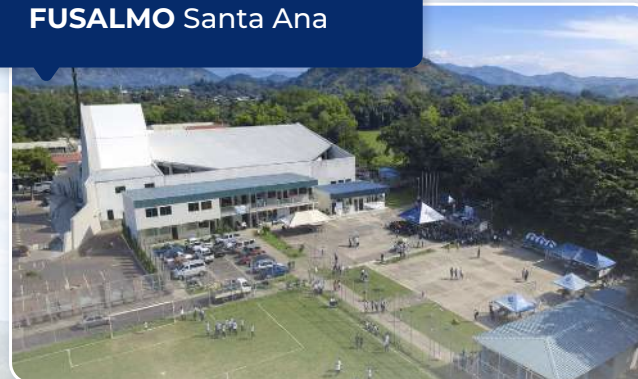


## Nuestras sedes:



**Multigimnasio**  
Don Bosco

**FUSALMO** Santa Ana



**FUSALMO**  
Soyapango



CENTROS JUVENILES SALESIANOS  
**FUSALMO**  
COMPARTE • SUEÑA • TRANSFORMA

**FUSALMO**  
San Miguel



**JUNTA DIRECTIVA****Presidente**

P. Pierre M. Vitelli

**Tesorero**

Álvaro Ernesto Guatemala Cortez

**Primer Vocal**

Roberto Salomón Jacir Siman

**Presidente Suplente**

Armando Alberto Dada Jaar

**Tesorero Suplente**

Francis Iván Hasfura Anastas

**Primer Vocal Suplente**

Anthony Steedman Zorn

**Secretaria**

Marcela Magalí Ramos Cuéllar

**Secretaria Suplente**

María Teresa Cuchilla Taura

**Segundo Vocal**

Astrid del Carmen Dada de Hasfura

**Segundo Vocal Suplente**

Helga Elisa Cuéllar Marchelli

**P. Pierre M. Vitelli**

Nuestro compromiso es con la niñez y juventud en contextos de vulnerabilidad. Creemos en su potencial y en la importancia de acompañarlos para que construyan un proyecto de vida que los faculte a ser felices, responsables y capaces de transformar su entorno.



Nuestro enfoque educativo combina aprendizaje práctico, investigación y creatividad. A través del trabajo en equipo, la ciencia y la tecnología, buscamos que los jóvenes enfrenten los desafíos de sus comunidades, desarrollen competencias sólidas y se preparen para aportar de manera significativa a la sociedad.

La filosofía de FUSALMO se basa en la invitación al aprendizaje y al desarrollo personal, no en la imposición. La fe se entiende como búsqueda de sentido y trascendencia, y el amor educativo se expresa en gestos de cercanía, paciencia y afecto, generando un espíritu de familia que sostiene el aprendizaje y el crecimiento de nuestros jóvenes.

El acompañamiento se da en un ambiente de respeto, confianza y cercanía. Los educadores escuchan, guían y enseñan con el ejemplo, fomentando valores humanos y sociales que inspiran honestidad, solidaridad y esperanza. Cada acción se orienta a fortalecer el crecimiento integral de las personas, más allá del conocimiento académico.

Así, compartimos, soñamos e innovamos para generar transformaciones reales en quienes acompañamos. Cada acción busca impactar positivamente en la vida de la niñez y juventud, en sus familias y en sus comunidades, reafirmando nuestro compromiso con un futuro más justo y esperanzador para todos.

El año 2025 exigía algo más que gestión. Exigía carácter, visión y resiliencia.

Asumir la Dirección Ejecutiva en un contexto desafiante a nivel mundial significó asumir una gran responsabilidad con nuestra misión y con la niñez, adolescencia y juventud que confían en nosotros.

No era momento de incertidumbre paralizante, sino de decisiones firmes y estratégicas que permitieran continuar avanzando.



**Directora Ejecutiva**  
Lilia Ivett Padilla de Menjívar

**Los escenarios cambian, las dinámicas de financiamiento evolucionan y las exigencias aumentan.** Frente a ello, en FUSALMO decidimos no retroceder. Optamos por reinventarnos con propósito, reafirmando nuestra razón de ser y nuestra convicción de dar respuestas concretas a quienes más lo necesitan. Significó creer en nuestra misión, en nuestros valores y en la capacidad colectiva para hacer posible lo que parecía inalcanzable.

Fortalecimos nuestros **programas educativos integrales**. Consolidamos el **componente deportivo** como herramienta de disciplina, trabajo en equipo y formación en valores; ampliamos la **Formación laboral**, conectando a jóvenes con habilidades pertinentes al mercado laboral, y promovimos espacios de protagonismo juvenil donde las y los participantes lideran iniciativas. Durante 2025, estas líneas de acción se materializaron en **diversos proyectos educativos** y comunitarios que llevaron oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal a miles de niñas, niños y jóvenes en distintas comunidades a nivel nacional.

Apostar por **STEAM Maker Academy** representó una visión ambiciosa para El Salvador. **STEAM Maker Challenge** se convirtió en una muestra concreta de que es posible elevar el nivel educativo cuando se combina visión, alianzas estratégicas y compromiso institucional, traduciendo esta apuesta en proyectos y experiencias de aprendizaje innovadoras.

Asimismo, dimos un paso estratégico con **INNOVAEDU, el primer piloto en el país de un mecanismo de pago por resultados**, orientado a mejorar las trayectorias educativas de estudiantes de tercer ciclo. Esta iniciativa impulsa un modelo innovador de financiamiento basado en evidencia, que vincula la inversión social con resultados medibles y verificables, optimizando el uso de los recursos y fortaleciendo intervenciones educativas con potencial de escalabilidad y replicabilidad en el sistema educativo.

**En 2026 celebraremos 25 años caminando junto a las comunidades**, con programas y proyectos que transforman vidas y con una identidad clara: educar con el corazón. En 2025 enfrentamos retos, pero también confirmamos quiénes somos y hacia dónde vamos.



### STEAM Maker Academy: Innovación que transforma el aprendizaje

En 2025, FUSALMO consolidó su apuesta por la educación STEAM, mediante ambientes de aprendizaje basados en proyectos prácticos y robótica, que preparan a niñas, niños, adolescentes y jóvenes para la educación superior y el mundo del trabajo.



### Academias Deportivas: Formación integral a través del deporte

Durante el año, niñas, niños, adolescentes y jóvenes participaron en procesos deportivos que promovieron disciplina, trabajo en equipo y valores, contribuyendo a su bienestar y desarrollo integral.



### InnovaEdu: Primer piloto de financiamiento con impacto medible

Implementamos el primer piloto de mecanismo de pago por resultado en centros educativos públicos, convirtiendo el financiamiento en impacto educativo medible y en el desarrollo de competencias STEAM. Se desarrollaron procesos de formación en **realidad virtual**, acercando a los estudiantes a experiencias inmersivas de aprendizaje, así como en **robótica y programación**, fortaleciendo habilidades técnicas y de pensamiento lógico.

### Oratorio Carlo Acutis: Un espacio de encuentro para las comunidades

De forma permanente se desarrollan actividades deportivas, recreativas, ambientales, artísticas-culturales, fortaleciendo liderazgo, valores salesianos y habilidades socioemocionales en un ambiente seguro y formativo.

### Formación Laboral: Puentes hacia el empleo digno

Fortalecimos el modelo de empleabilidad conectado la formación técnica con oportunidades laborales y promoviendo el acceso a empleos dignos, la autonomía y el desarrollo de jóvenes, especialmente en contextos de vulnerabilidad.



## Impacto que TRANSFORMÓ el 2025

Participantes en PROGRAMAS **4,077**

**1,315**

Mujeres

**2,762**

Hombres

Atención permanente y especializada

Participantes en PROYECTOS **13,100**

**7,659**

Mujeres

**5,441**

Hombres

**192**

**Distritos alcanzados:**  
Fortaleciendo el trabajo en las comunidades.



**8,974**

Niñas, adolescentes, jóvenes y adultas



**8,203**

Niños, adolescentes, jóvenes y adultos

**17,177**

**PARTICIPANTES**

en programas y proyectos · 2025

**525**



Jóvenes que realizaron **voluntariado, pasantías, prácticas profesionales y servicio social** en programas y proyectos de FUSALMO.



**520**

Centros Educativos atendidos, en coordinación con MINEDUCYT

Formaciones en **STEAM** integraron enfoques innovadores en sus procesos educativos.

**2,538**

Docentes

**437**

Directores

**702**

Jóvenes **intervenidos** para apoyar su empleabilidad.

**242**

Inserciones en empleo formal mediante **intermediación laboral**

### Acciones Solidarias

**83**

Comunidades de **San Salvador, San Miguel y Santa Ana** fueron acompañadas por FUSALMO.

**1,843**

Personas recibieron juguetes.

**933**

Familias recibieron donaciones de arroz.

**121**

Lideresas y líderes comunitarios participaron activamente.



## Educación Innovadora STEAM



Con el **enfoque STEAM + Maker**, este programa impulsa habilidades del **siglo XXI**, como trabajo en equipo, pensamiento crítico, creatividad, liderazgo y resolución de problemas, formando personas capaces de transformar su futuro.

Por primera vez se realizó el **STEAM Maker Challenge**, la competición de robótica más grande de El Salvador, acercando oportunidades tecnológicas a participantes de comunidades con mayores barreras de acceso.



Entrega de kits  
en las 3 sedes

Liga SUEÑA

7-9 años



• **Enfoque:**

Creatividad científica y resolución básica de problemas.

• **¿Qué hicieron?**

Realizaron experimentos sencillos y propusieron soluciones creativas.

• **Desarrollaron:**

Pensamiento crítico · Trabajo en equipo · Alfabetización digital inicial.

• **Resultado:**

Niñas y niños que analizaron situaciones simples, experimentaron y comunicaron ideas.

Liga TRANSFORMA

10-14 años



• **Enfoque:**

Aplicación del método científico y diseño de soluciones.

• **¿Qué hicieron?**

Analizaron problemas, diseñaron prototipos y utilizaron tecnología de forma estratégica.

• **Desarrollaron:**

Pensamiento computacional · Resolución de problemas · Adaptabilidad

• **Resultado:**

Niñas y niños que construyeron soluciones funcionales y desarrollaron proyectos tecnológicos.

Liga CREA

14-17 años



• **Enfoque:**

Investigación e innovación tecnológica.

• **¿Qué hicieron?**

Desarrollaron proyectos avanzados, tomaron decisiones fundamentadas y participaron en competiciones nacionales e internacionales.

• **Desarrollaron:**

Liderazgo · Innovación · Comunicación · Visión STEAM

• **Resultado:**

Adolescentes que crearon soluciones tecnológicas a desafíos globales y exploraron carreras STEAM.



609

PARTICIPANTES formados en

- San Salvador
- Santa Ana
- San Miguel

Participación por Ligas



SUEÑA 7 a 9 años

175

TRANSFORMA 10 a 13 años

229

CREA 14 a 17 años

205

2

Competiciones

139

Teams



Tipo de tecnologías:

- mBot 2 · XRP Robot · BeeBot
- LEGO Mindstorms EV3
- REV Robotics



La Meta:

Formar competencias del siglo XXI

- Trabajo en Equipo
- Liderazgo
- Creatividad
- Comunicación
- Resolución de Problemas.





# Educación STEAM

a través de competiciones de robótica

Aplicación práctica del aprendizaje **STEAM**



## Competición Internacional



**29** **1**  
Oct Nov

**+190**

Tema: **Eco Equilibrium**  
Países Participantes



El Salvador se ubicó entre el **25%** **8.<sup>a</sup>** Participación internacional

De los países líderes en innovación y robótica educativa, escalando 22 puestos.



## Competición Nacional



**1<sup>era</sup>** **15,14 y 16** de agosto

**Edición**  
**206** Participantes

**48** Equipos



**Equipo ganador:**

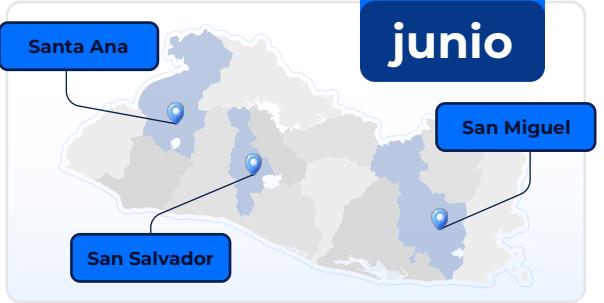
**Solution Maker's – Sede San Miguel**

- Evento de 3 días:**
- Inauguración
  - Jornadas de competición
  - Clausura



## Competiciones Intersedes

**21** junio



## Fase de preparación y selección

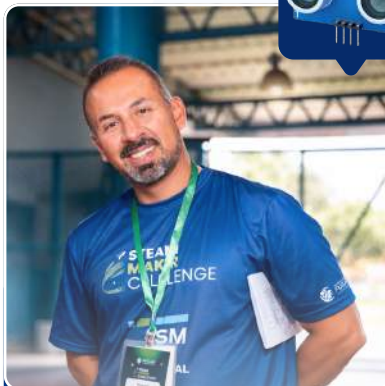
Etapa de preparación y selección progresiva con participantes de **San Salvador, San Miguel y Santa Ana**, permitiendo que los equipos demostraran sus habilidades y avanzaran a la **competición nacional**.



# Aliados con visión global



**David Schulz**  
XRP



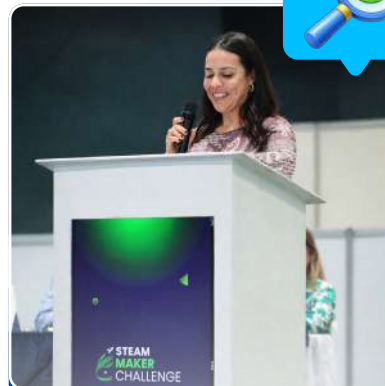
"Ver para creer. Ahora, nuestra misión es llevar este modelo a todo el mundo y trabajar con gente de visión, como el Padre Pierre, "un server leader", y su equipo con entrega, FUSALMO. ¡Gracias!"

**Guadalupe Orellana**  
FUSALMOUSA



"FUSALMO está abriendo puertas a un futuro mejor para miles de jóvenes en El Salvador. Desde FUSALMOUSA seguimos de cerca cada proceso y nos llena de alegría ver cómo estas oportunidades se hacen realidad."

**María Contreras**  
Operations Director at RSM US



"Tuvimos la dicha de conocer, entender y enamorarnos de este proyecto, que marca un hito en la educación tecnológica de nuestro país; elegimos a FUSALMO por su entrega, compromiso y transparencia."

**Dr. Vincent Wilcznski**  
Universidad de Yale / FIRST Global



"Todas las invenciones e innovaciones buscan un mundo mejor. Una tarea con visión es una esperanza, y lo que hoy aprenden los jóvenes de El Salvador lo aplicarán en su futuro".



## Para el periodo de vacaciones 2025



**254**

**PARTICIPANTES**  
en las sedes de  
San Miguel,  
Soyapango y  
Santa Ana.

**Duración:** 4.5 Semanas

**Modalidad:** 100% presencial

### Metodología:

Se articuló en torno a principios de educación participativa, **enfoque STEAM** y desarrollo de competencias para la vida. Se diseñó para que aprendan haciendo, reflexionando y colaborando.

### Criterios educativos que permitieron una formación integral:

• Aprendizaje activo y experiencial.

• Trabajo por desafíos diarios y semanales

• Mentorías y acompañamiento.

• Círculos de reflexión y metacognición.

• Ambiente lúdico, inclusivo y colaborativo.

• Formación para competición.



## Aprendizaje y desarrollo de competencias

### Programación:

Aprendieron Python, Scratch, Java y Micropython.

### Robótica:

Diseñaron, armaron y programaron sus propios robots.

### Habilidades del siglo XXI:

Fortalecieron pensamiento crítico, creatividad, trabajo en equipo y comunicación efectiva.

## Resultados y experiencia



### Cupo limitado:

Atención **personalizada**

### Material didáctico:

Se proporcionó para reforzar el **aprendizaje autónomo**.

### Actividades complementarias:

Paseos temáticos que fortalecieron la aplicación práctica de conocimientos.

### Impacto didáctico:

Participantes desarrollaron competencias **STEAM**, liderazgo y colaboración.

### Culminación:

Se desarrollaron competencias de robótica, que permitió evidenciar los aprendizajes obtenidos.

### Continuidad formativa:

**Las niñas y los niños fueron becados** posteriormente para continuar su proceso formativo en **STEAM Maker Academy 2026**.

## Ampliando la experiencia STEAM MAKER

- Educación e Innovación



Los proyectos desarrollados fortalecieron competencias **STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas)** en niñas, niños, adolescentes, jóvenes, así como docentes y directivos en sus comunidades.

Estas iniciativas promueven el desarrollo de habilidades técnicas y blandas, la inclusión educativa, la equidad de género, la creatividad, el liderazgo juvenil y la participación ciudadana, contribuyendo al cierre de brechas sociales y digitales en los diferentes territorios del país.



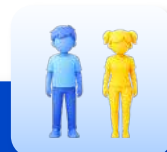
# 3,987

Estudiantes a través de proyectos **STEAM**



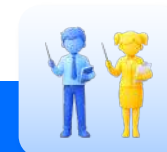
# 520

Centro Educativos atendidos



# 2,538

Docentes



# 437

Directivos

## Proyectos STEAM Maker Vinculados



**Proyecto:** Maker Space

Impulsó habilidades STEAM y vocaciones tecnológicas en jóvenes de Soyapango mediante contenidos y procesos vanguardistas.

**Aliados:**

- Banco Davivienda de El Salvador



**Proyecto:** Ad Astra

Fomentó liderazgo juvenil y principios de Industria 4.0 con metodologías STEAM+LAB para generar cambios positivos en comunidades.

**Aliados:**

- Fundación Gloria Kriete



**Proyecto:** FUSALMO STEAM Maker Challenge

Desarrolló competencias técnicas y blandas en jóvenes, potenciando su perfil para acceder a carreras y vocaciones STEAM.

**Aliados:**

- RSM US • Fundación POMA



**Proyecto:** Oportunidades Educativas para Adolescentes Mujeres

Impulsó la igualdad educativa para adolescentes mujeres en Soyapango, Ilopango, Tonacatepeque, Ciudad Delgado y San Martín, apoyando a 1,700 jóvenes en riesgo de abandono escolar.

**Aliados:**

- UNICEF



**Proyecto:** Niñez STEAM: Forjando el Futuro a través de la Robótica

Impulsó el desarrollo integral de niños de 7 a 9 años en San Salvador Este, Santa Ana y San Miguel mediante robótica educativa.

**Aliados:**

- Fundación Dona tu Corazón



**Proyecto:** Jóvenes Innovadores: Construyendo Oportunidades de Desarrollo Sostenible con Tecnología en El Salvador

Fortaleció habilidades tecnológicas, laborales y educativas y el protagonismo juvenil con enfoque sostenible en comunidades vulnerables de El Salvador.

**Aliados:**

- Fundación del Valle - con financiamiento de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)



**Proyecto:**  
Girls Innovation STEAM

Potenció habilidades técnicas y blandas en robótica, diseño 3D y programación, fomentando creatividad, pensamiento crítico y vocaciones STEAM.

**Aliados:**

- Embajada de Australia en México



**Proyecto:**  
Semillas de Cambio: Formación STEAM para Niñas y Mujeres Adolescentes

Empoderó a niñas y mujeres a través de STEAM, impulsando su rol como agentes de cambio e inclusión social.

**Aliados:**

- Embajada de Nueva Zelanda en México



**Proyecto:**  
Programa STEAM Robótica

Impulsó el desarrollo integral de niños, adolescentes y jóvenes de Soyapango y comunidades aledañas, fortaleciendo habilidades, valores y convivencia.

**Aliados:**

- Walmart



**Proyecto:**  
Mejora de Oportunidades Educativas y Laborales para Adolescentes y Jóvenes en Condiciones de Vulnerabilidad Social, Residentes de Zonas Rurales y Urbanas de los Municipios de Soyapango, San Miguel y Santa Ana

Desarrolló competencias digitales y socioeducativas en participantes, fomentando oportunidades laborales y el ejercicio de sus derechos.

**Aliados:**

- MISEREOR



**Proyecto:**  
Desarrollo de Habilidades y Competencias para la Convivencia, la Paz y el Ejercicio de la Ciudadanía en Centros Educativos (AGUSTINE)

Desarrollar habilidades en arte, deporte, innovación y tecnología en estudiantes de 80 centros educativos a nivel nacional.

**Aliados:**

- UNICEF • UNESCO





## InnovaEdu, el primer piloto de Pago por Resultados en El Salvador

El ecosistema conectó estratégicamente a distintos actores, asegurando que la inversión social se traduzca en **impacto real y sostenible**.



### Innovación que despierta talento

**Berenice Guzmán**  
Centro Escolar Iamatepec - 8.º grado



**"En Socioemocional aprendimos sobre trabajo en equipo, liderazgo y autoestima.**

En robótica, aprendimos a programar, generar código y usar Arduino. Todo esto me ayuda a prepararme para estudiar Ingeniería en Software, ya con los conceptos básicos aprendidos."

### Rafael Rivera

Centro Escolar Cantón Milingo-9.º grado "A"



"Gracias a la **Realidad Virtual**, he aprendido a diseñar, animar y programar usando diferentes aplicaciones. Este aprendizaje me ha motivado a mejorar mis notas, participar más en clase y entregar mis tareas con responsabilidad."



# Pago por Resultados de impacto en Educación



1,123

Superaron el riesgo de deserción escolar y aprobaron el año lectivo con éxito.



## Servicios mínimos a integrar:

- Perfilamiento de los estudiantes
- Desarrollo de Habilidades del Siglo XXI
- Aprendizaje socioemocional
  - Acompañamiento a familiares
  - Acompañamiento a docentes

93%

Estudiantes de 7°, 8° y 9° grado avanzaron al grado inmediatamente superior.



14

Centros educativos públicos de Soyapango y Ciudad Delgado seleccionados junto a MINEDUCYT

Equipados con kits de EdTech para réplicas



614 Representantes de familia

En uso de tecnologías inmersivas.



50 Docentes y directivos

- Integración de herramientas tecnológicas en el aula
- En uso de tecnologías inmersivas



## Resultados

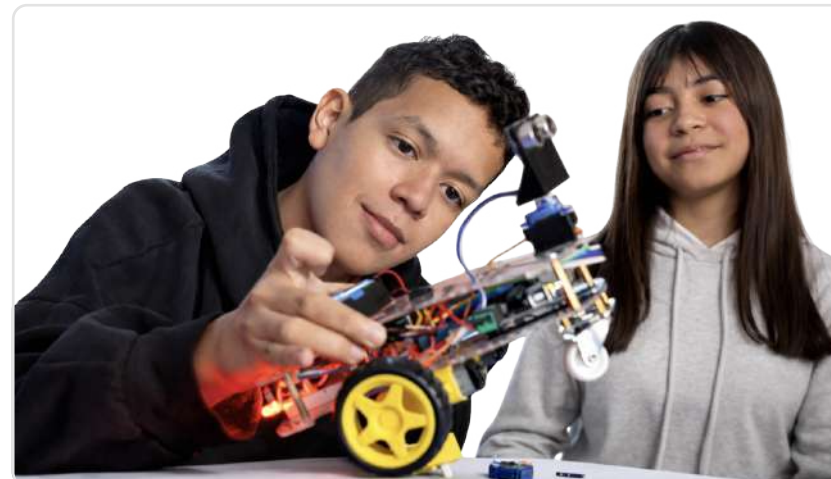


**1**

El porcentaje de estudiantes matriculados en 7°, 8° u 9° grado que son **promovidos al grado inmediatamente superior** con una nota igual o superior a **5/10**.

**2**

El **aumento en las habilidades del siglo XXI** de los estudiantes, medido a través de la rúbrica de competencias **STEAM** desarrolladas por **FUSALMO**



**VR LATAM**

Valor de línea de Base

**79.10%**  
aprobados

Valor final

**95.82%**  
aprobados

**CEREN**

Valor de línea de Base

**53.49%**  
aprobados

Valor final

**90.32%**  
aprobados

Valor promedio **93.00%** aprobados

Lo que se medía era el aumento en las habilidades del siglo XXI:

- Liderazgo
- Innovación
- Comunicación
- Trabajo en equipo
- Resolución de problemas
- Pensamiento crítico

Se identificó un leve incremento de un

**0.28%**  
entre las dos implementaciones

## Get Forum

Este espacio regional, impulsado por Grupo BID, reunió a líderes, inversionistas y organizaciones para promover soluciones innovadoras a los principales desafíos sociales de la región.

En este contexto, FUSALMO participó como patrocinador, generando espacios de interacción y aportando a diálogos estratégicos que refuerzan su compromiso con el desarrollo integral de la juventud.

## Ideatón

Fue un proceso intensivo dirigido a estudiantes universitarios, enfocado en fortalecer la innovación, el emprendimiento colaborativo y el liderazgo juvenil mediante la creación de soluciones a retos reales del entorno.

### Principales ejes estratégicos:

- Emprendimiento
- Innovación social
- Liderazgo
- Participación

**100**  
Ideas

**441**  
Participantes

**5**  
Universidades



## Villa de Innovación

Se consolidó como un espacio interactivo y experiencial, diseñado para acercar a las y los participantes a soluciones, proyectos e iniciativas que impulsan el desarrollo social a través de la creatividad y la tecnología.

Un punto de encuentro para la inspiración, el intercambio de ideas y la construcción de oportunidades, reafirmando el compromiso de FUSALMO con la innovación como motor de transformación social y desarrollo juvenil.



## Mesa redonda

Además, participamos en la mesa redonda dentro del **GET FORUM "Pago por resultados: del impacto a la acción"**, un espacio de diálogo regional donde se analizó el potencial de este modelo para fortalecer la rendición de cuentas, impulsar la innovación y generar impacto tangible.

Durante la conversación, se compartieron aprendizajes y experiencias institucionales en la implementación de soluciones orientadas a la transformación de la vida de la juventud.



### Ceremonia de entrega de premios a las 100 ideas emprendedoras de El Salvador:

- **María Luisa Hayem** - *Ministra de Economía El Salvador.*
- **Denis Pocasangre** - *Subsecretario de Innovación de la Presidencia de El Salvador.*
- **Markel Gilbert** - *Coordinador del Proyecto de Incubación de Mondragon Team Academy.*
- **Iris Calderón** - *Administradora General de la OEI.*
- **Ivett Padilla** - *Directora Ejecutiva de FUSALMO.*



# Formación Laboral

Ofrecer una propuesta formativa integral que permita a la juventud adquirir, fortalecer y certificar competencias y habilidades clave, potenciando su perfil profesional para facilitar el acceso a un empleo digno en el corto y mediano plazo.

## VALOR AGREGADO



### 1. Preparación, Difusión y Selección

- Perfil del participante
- Convocatoria
- Selección
- Inscripción
- Evaluación Socioeconómica
- Evaluación Psicosocial
- Perfil de Entrada



### Formación integral 2.

- Habilidades **STEAM**
- Inglés
- Dimensiones complementarias
- Habilidades Cognitivas
- Competencias para el Entorno Conectado
- Capacidades para el éxito profesional
- Habilidades Técnicas
- Habilidades interpersonales



### 3. Apoyo Psicosocial

Asistencia Integral para brindarles las herramientas que les permita enfrentar situaciones difíciles, como crisis, desastres naturales, violencia, enfermedades graves o pérdidas significativas.



**Dotamos de competencias y habilidades técnicas, personales, sociales y laborales a las y los jóvenes con potencial y en riesgo social, a fin de empoderarlos como agentes de cambio, trascendiendo a su familia y comunidad.**



### Monitoreo y Evaluación 6.

Garantiza el seguimiento sistemático, la medición del desempeño y la evaluación del impacto de las intervenciones implementadas.

### 5. Intermediación Laboral



- Enlazar a los jóvenes con oportunidades de empleo
- **Bolsa de trabajo**
- Plataforma TransformaPRO
- **Empleo formal**
- Seguimiento en los primeros pasos profesionales
- **Training camp**



### Alianzas Estratégicas 4.

**Formación Orientada al mercado:** Diseñada para responder a demandas reales del mercado laboral, asegurando relevancia y aplicación inmediata.



**CARISMA SALESIANO**

Ambiente educativo basado en confianza, respeto mutuo y motivación para que cada joven descubra su vocación.

## LOGROS



## DESARROLLO PERSONAL

Capacidad de **autovaloración**, **fortalecimiento de competencias técnicas**, construcción de un proyecto de vida sólido centrado en la solidaridad.



## INSERCIÓN LABORAL

Herramienta para **acceder al mercado laboral** y **mejorar las oportunidades** de empleo digno mediante habilidades técnicas y personales.



## AGENTES DE CAMBIO

Formación de **líderes comunitarios** guiados por valores de cooperación y **responsabilidad social** para el desarrollo de una sociedad más equitativa.

**702**   
JÓVENES PARTICIPANTES

**631** **JÓVENES FORMADOS**

**235**

Mujeres

**396**

Hombres

**171** **JÓVENES CONTRATADOS**

A través de **intermediación laboral** como complemento a los cursos técnicos.

**71** **PERSONAS INSERTADAS**

Mediante el servicio de la **Bolsa Libre de Empleo**.

Cursos técnicos

**22**

**18**

Especialidades

*Empresas apoyaron el desarrollo del Modelo de Formación hacia el Trabajo Juvenil implementado por FUSALMO.*

**110**



Formación técnica e intermediación laboral  
Para potenciar el liderazgo juvenil

## Áreas de formación :

- Inglés (turismo y Call Center)
- Herramientas de ofimática
- Servicios comerciales y financieros
- Atención al cliente y ventas
- Administración y caja
- Tecnologías digitales e innovación

## Competencias técnicas destacadas

- Programación (Python)
- Marketing digital
- Ciberseguridad
- Sublimación, corte y grabado láser
- Aplicación práctica de tecnologías digitales

## Enfoque metodológico

- Formación práctica
- Aprendizaje aplicado al mundo laboral
- Innovación y uso de tecnología
- Orientación a la empleabilidad

## Cobertura territorial

- Soyapango
- San Miguel
- Santa Ana
- Zonas rurales y urbanas en contextos de vulnerabilidad

## Formación especializada

- Inglés con orientación laboral
- Competencias digitales y de servicios
- Certificaciones Microsoft (Word y Excel – 2029/0365)

## Formación Laboral

## Proyectos Vinculados



Se impulsaron proyectos orientados al fortalecimiento educativo, laboral y emprendedor. A través de iniciativas, se promovió el desarrollo de competencias técnicas, sociales y laborales, así como el acceso a oportunidades de empleo y emprendimiento. Estas acciones fueron ejecutadas en alianza con organizaciones nacionales e internacionales comprometidas con el desarrollo integral del país.



# Formación Laboral

**Proyecto:**

Inglés con Énfasis en Orientación Laboral

**Objetivo:**

Desarrollar talleres de inglés con enfoque en orientación laboral para jóvenes de las zonas aledañas en San Luis Talpa, La Paz.

**Aliados:**

- Asociación Benéfica Femenina Árabe de El Salvador con fondos de **Fundación Gloria Kriete**

**Proyecto:**

Trabajo Decente y Consolidación de las Mipymes lideradas por jóvenes, mujeres y personas con discapacidad, fortaleciendo las políticas e iniciativas de los Municipio de La Paz Centro

**Objetivo:**

Promover el ejercicio del derecho un nivel de vida adecuada y medios de subsistencia, logrando el acceso a trabajo decente a las juventudes, mujeres y personas con discapacidad de los distritos de San Miguel Tepezontes, Santa María Ostuma y San Luis La Herradura, El Salvador.

**Aliados:**

- **Fundación del Valle** con fondos de **Generalitat Valenciana**

**Proyecto:**

TRANSFORMA Emprende Plus

**Objetivo:**

Adecuar la plataforma digital de FUSALMO (TRANSFORMA Emprende Plus) mediante nuevas funcionalidades que permitan el mejoramiento de los servicios de atención hacia 150 MIPYMES y emprendimientos a nivel nacional.

**Aliados:**

- Banco Centroamericano de Integración Económica (**BCIE**), Unión Europea (**UE**)

**Proyecto:**

Jóvenes Creando Futuro

**Objetivo:**

Dotar de competencias y habilidades técnicas, personales, sociales y laborales a los jóvenes en situación de vulnerabilidad y riesgo social, a fin de empoderarlos como agentes de cambio en lo personal y social.

**Aliados:**

- **Brücke Le Pont**

**Proyecto:**

Impulso de una Juventud con Futuro – Tres Municipios del Departamento de La Paz, El Salvador

**Objetivo:**

Se contribuye al logro del ejercicio pleno de los derechos de la juventud del Departamento de La Paz, en El Salvador.

**Aliados:**

- **Fundación del Valle** con fondos de **Generalitat Valenciana**



# ACADEMIAS DEPORTIVAS

## Formando **atletas** con valores



**FUSALMO** reafirmó su compromiso con el deporte, un espacio donde niñas, niños, adolescentes y jóvenes, desarrollan disciplina, respeto y perseverancia bajo el carisma salesiano. Las canchas y escenarios fueron testigos de nuevos talentos que, más allá de los logros deportivos, destacan por su liderazgo y compromiso, mostrando cómo el deporte transforma vidas.



**7**

Campeonatos de fútbol:  
**3 primeros lugares**



**9**

Campeonatos de baloncesto:  
**1º lugar en participación**



Liga Salesiana:  
**Campeones invictos**



Campeonato Nacional del Oratorio:  
**Campeón nacional**

## Proyectos Vinculados

### Programa Deportivo Oratorio y Robótica

Mejorar la atención brindada para el desarrollo integral de habilidades deportivas, habilidades socioemocionales, competencias tecnológicas, valores, convivencia, desarrollo de aprendizajes y prevención de violencia en niñez, adolescencia y juventud en condición de vulnerabilidad social, pertenecientes principalmente al distrito de Soyapango y comunidades aledañas.



**Aliado:**

• Walmart





## Proyección Internacional

Las Academias Deportivas FUSALMO promueven la participación en competencias internacionales como parte de su modelo formativo, ampliando la experiencia competitiva de sus atletas.



## Patinaje

Históricamente, ha sido uno de los clubes que más atletas aporta a las selecciones nacionales.



## 8 Jugadoras de baloncesto U15

Vivieron su primera experiencia internacional en el **Open Internacional de Baloncesto Celaya Guanajuato 2025 (México)**, fortaleciendo su desarrollo técnico, competitivo y personal.



## 8 disciplinas deportivas

Diciplina	Hombres	Mujeres
Aeróbicos	2	160
Baloncesto	91	70
Fútbol	458	48
Kendo Japonés	2	-
Natación	3	9
Patinaje	8	50
Taekwondo	6	5
Vóleibol	9	110



## PARTICIPANTES

# 1,031



Mujeres

## 452



Hombres

## 579

## ★★★ FUSALMO SPORT AWARDS 2025

Las Academias Deportivas FUSALMO realizaron la primera edición de los Sport Awards, reconociendo a atletas destacados durante el 2024, con los premios "Domingo Savio" y "Ad Astra" por su talento, esfuerzo y liderazgo





# 1,500

## Personas atendidas



Mujeres

# 165



Hombres

# 1335



## Educación en la Fe

Participación en misas parroquiales (**sábados**):



# 3

## Clubes deportivos: fútbol, baloncesto y fútbol sala

### Resultados destacados:

- **Primeros lugares en fútbol femenino e infantil** – Encuentro Nacional de Oratorios 2025
- **Primer lugar en Fútbol Sub21 masculino** – Torneo “Padre Alfonso Evertsz”
- 130 atletas participaron en competencias nacionales

### Participación institucional:

- FUSALMO participó como miembro activo del Consejo de Oratorios de Centroamérica



## Promedio de 100 feligreses por misa

# 25

Niños y niñas

# 75

adultos



### Primera Comunión:

9 niñas y niños ( **3** niñas, **6** niños )



### Confirmación:

7 adolescentes ( **3** niñas, **4** niños )

# Acción comunitaria



**FUSALMO** fortaleció vínculos con las comunidades, promoviendo desarrollo local y bienestar familiar.

## 83

Comunidades de **San Salvador, San Miguel y Santa Ana** fueron acompañadas por **FUSALMO** a través de acciones comunitarias que permitieron que:

## 1,843

Personas recibieron juguetes

## 933

Familias recibieron donaciones de arroz

## 121

Lideresas y líderes comunitarios participaron activamente



# Vinculación empresarial y eventos



Durante 2025, **FUSALMO** impulsó diversas acciones estratégicas orientadas a fortalecer alianzas, visibilizar iniciativas educativas con enfoque **STEAM** y posicionar el talento de la niñez y juventud salvadoreña en espacios públicos, empresariales y mediáticos.

## Café con los medios



El encuentro con medios de comunicación fortaleció la visibilidad de la STEAM Maker Academy, logrando la participación de 37 medios nacionales y regionales de televisión, radio, prensa y digital. Esta acción contribuyó al posicionamiento institucional y a la proyección de la iniciativa STEAM Maker Challenge a nivel nacional.

## Cena de la Alegría



La tradicional Cena de la Alegría, se celebra como un espacio para compartir con aliados estratégicos los avances y logros de las iniciativas a beneficio de la niñez, adolescencia y juventud. Durante el evento se presentó al equipo seleccionado para representar al Team El Salvador en la competición mundial de robótica FIRST Global en Panamá, y se reconoció el apoyo de empresas y organizaciones comprometidas.



### Gira Empresarial Team El Salvador

El **Team El Salvador** realizó una gira empresarial orientada a reconocer y agradecer a las empresas aliadas al **STEAM Maker Challenge**, destacando su aporte al desarrollo del talento juvenil y a la educación **STEAM**.  
Esta acción fortaleció los vínculos estratégicos entre el sector empresarial.



### Mundo STEAM STEAM Maker Academy

Experiencia de marca en alianza con Plaza Mundo  
En alianza con Plaza Mundo, presentamos la **STEAM Maker Academy** de forma interactiva a niñas, niños, adolescentes y sus familias en Soyapango, Usulután y Apopa.



### Innovation Morning: Brave Minds Meet Future

Realizamos un desayuno con empresas amigas para fortalecer vínculos y fomentar la colaboración, en el que presentamos el **STEAM Maker Challenge Volumen 2**, iniciativa que impulsa la creatividad, la innovación y el talento de jóvenes, generando oportunidades para la transformación del futuro.



### Movimiento Jóvenes Sí+ en acción

Vivimos la 3.ª Feria de Oportunidades Jóvenes Sí+ con apoyo de **Catholic Relief Services (CRS)**. Desarrollada en el Multigimnasio Don Bosco con más de **500 participantes**.  
Brindamos orientación profesional y acceso a vacantes y programas de desarrollo.



### Tarde de compartir experiencias

Realizamos una **jornada empresarial en San Miguel, con el apoyo de Catholic Relief Services**, orientada a compartir experiencias, aprendizajes y resultados del trabajo desarrollado con la juventud.  
El encuentro permitió **conectar con el sector empresarial y presentar de manera directa los programas y servicios de formación juvenil**, fortaleciendo vínculos estratégicos para impulsar más oportunidades de desarrollo y empleabilidad.



### Desayuno empresarial "Jóvenes que inspiran, empresas que impulsan"

Realizamos el desayuno empresarial **"Jóvenes que inspiran, empresas que impulsan"**, un espacio de encuentro con empresas para compartir información sobre los programas y acciones impulsadas.  
**La actividad permitió fortalecer la vinculación con el sector empresarial** y presentar servicios institucionales como el alquiler de espacios, generando nuevas oportunidades de colaboración para ampliar el impacto de los programas de formación y empleabilidad juvenil.

## Juntos Transformando Sueños

### Aliados



Reconocemos que el impacto que generamos es posible gracias al valioso aporte de una amplia red de aliados. Empresas, organizaciones sociales, instituciones académicas, entidades públicas y personas comprometidas se suman, desde distintos roles, a esta misión compartida.

Cada uno contribuye desde diversos ámbitos, como cooperación técnica, generación de oportunidades, fortalecimiento institucional, apoyo financiero, visibilización, entre otros; reflejando la importancia del trabajo articulado y el valor de un ecosistema de colaboración que hace posible nuestro impacto.

### 1 Entidades de Gobierno y Gobiernos Locales

- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (MINEDUCYT)
- **Ministerio de Economía (MINEC)**
- Ministerio de Trabajo y Previsión Social (MTPS)
- **Ministerio de Gobernación**
- Consejo Nacional de la Primera Infancia, Niñez y Adolescencia (CONAPINA)
- **Instituto Crecer Juntos**
- Dirección de Integración (DI)
- **Alcaldía Municipal de San Salvador Este**
- Alcaldía municipal de Santa Ana Centro
- **Alcaldía Municipal de Santa Ana Este**
- Alcaldía Municipal de San Miguel Centro
- **Alcaldía Municipal de La Paz Centro**
- Alcaldía Municipal de La Paz Este
- **Asociación de Municipios de Los Nonualcos (ALN)**

### 2 Cooperación internacional

- Banco Centroamericano de Integración Económica (BCIE)
- **Laboratorio de Innovación del Grupo Banco Interamericano de Desarrollo (BID Lab)**

### 3 Agencias de Cooperación Internacional

- Agencia Alemana de Cooperación Internacional (GIZ)
- Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)
- Expertise France
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)
- Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA)
- Generalitat Valenciana

### 4 Personas que apoyan la misión

- Guillermo Simán
- Isabel Muyshondt
- Jorge Elías Bahaia
- María Isabel de Sola

### 5 ONGs y Organizaciones Sociales

- A Voice of Central Americans (AVOCA)
- Asociación Benéfica Femenina Árabe de El Salvador
- Asociación Fondo de Contrapartidas para el Desarrollo Local de Soyapango (FONDESOY)
- Asociación Fundación para la Cooperación y el Desarrollo Comunal de El Salvador (CORDES)
- Banco de Alimentos de El Salvador
- Brücke Le Pont
- Catholic Relief Services (CRS)

- Cruz Verde Salvadoreña
- Experiential Robotics Platform (XRP)
- FIRST Global
- First Global Challenge
- Fundación de Apoyo Integral (FUSAI)
- Fundación del Valle
- Fundación Dona tu Corazón
- Fundación Dueñas Herrera
- Fundación Educación y Cooperación (EDUCO)
- Fundación Empresarial para la Acción Social (FUNDEMÁS)
- Fundación Gloria de Kriete
- Fundación Rafael Meza Ayau
- Fundación Salvadoreña para la Salud y Desarrollo Humano (FUSAL)
- Fundación Sagrera Palomo
- Fundación Sigma
- Fundación Siman
- Fundación Toldense
- Fundación World International (FWI)
- FUSALMOUSA
- Grupo Scout 13
- MISEREOR
- MUSOL
- Social Finance

### 6 Aliados Empresariales

- Almacenes Siman
- Almacenes Vidrí
- BAC Credomatic

- Berseck V.C.
- CAWS El Salvador
- CEREN C.A. de S.V.
- COMÉDICA
- Copa Airlines
- CREDI Pasitos
- DELOITTE México
- DISA
- DNA Arquitectos
- Electrama
- Eventos Ilusiones
- Fauvé
- Fertica
- Grupo intervalo sa de cv
- Hospital Especialidades Nuestra Señora de la Paz
- Nutrix, S.A. de C.V.
- OXGASA
- Pastelería Karlita
- Plaza Mundo
- Ramon Producciones
- Restaurante El Campechano
- Restaurante Lover´s Steak House
- REV Robotics
- RSM US
- SAMBA SPORTS

## 7 Academia

- Universidad Autónoma de Santa Ana
- Universidad Centroamericana José Simeón Cañas
- Universidad de Oriente
- Universidad Don Bosco
- Universidad Evangélica de El Salvador
- Universidad Francisco Gavidia
- Universidad Gerardo Barrios
- Universidad Modular Abierta
- Universidad Nueva San Salvador
- Universidad Pedagógica de El Salvador
- Universidad Tecnológica de El Salvador
- Instituto Especializado de Profesionales de la Salud
- Yale Engineering

## 8 Aliados deportivos

- Club Deportivo FAS
- Federación Salvadoreña de Atletismo
- Federación Salvadoreña de Baloncesto
- Federación Salvadoreña de Fútbol
- Federación Salvadoreña de Patinaje
- Federación Salvadoreña de Voleibol

## 9 Apoyo a la empleabilidad

- Almacenes Siman
- Almacenes Vidrí
- BAC Credomatic
- Banco ABANK
- Banco Agrícola
- Banco Atlántida
- Banco Industrial
- Banco Integral, S.A.
- Blue Door Talent Development
- Bottling Holding, S.A. de C.V.
- Centro Médico Escalón
- Concentrix El Salvador
- Distribuciones Diversas, S.A. de C.V.
- Eat Nutrition El Salvador
- Farmacias Económicas
- Farmacias San Nicolás
- Foundever El Salvador
- Gasolinera UNO Palo Blanco
- Grupo Monge
- Grupo Uribe - El Peche Cosme
- Helados Sarita
- Hospital Cáder
- Human Resources Company, S.A. de C.V.
- Industrias Fénix
- Job Solutions
- Juguesal, S.A. de C.V.
- K-Mart Store

- **La Fabril de Aceites**
- Laboratorios Paill
- **Luho & Prestigio**
- MC El Brasil
- **Multicars El Salvador**
- NABLA El Salvador
- **Nauffar Germany El Salvador**
- Ochoa Company
- **Pizzería Krisppy's**
- Premier Distributions
- **Priscemart**
- Puma Morazán
- **R-PAC International**
- Salón de Marlen
- **SERSAPROSA**
- SERTRASEN
- **Servicios de Personal, S.A. de C.V.**
- Shopping Center
- **Super Selectos**
- Super Tienda Morena
- **Taquería Los Sánchez**
- Teleperformance
- **TELUS El Salvador**
- Torogoz El Salvador
- **Transportes CALPI**
- UNO El Salvador
- **Velvet Hostal & Breakfast**
- Vencedor Beauty

## 10 Colaboradores de Divulgación

- Ana Yanci Clavel
- **ASDER**
- Canal 10
- **Canal 12**
- Club 92.5
- **Diario El Mundo**
- Diario El Salvador
- **El Diario de Hoy**
- El Metropolitano
- **El Norteño News**
- Exa 91.3
- **FM Globo 93.3**
- Fundación TCS
- **Grupo Radio Stereo**
- Henry Urbina
- **INPROMOS**
- JC Multimedia
- **La Chaparrastique**
- La Mejor 98.9
- **La Pantera**
- La Única
- **Marcela Peraz**
- Periódico Digital Comercio y Negocio
- **Periódico Digital Cronio**
- Periódico Digital Dinero.com
- **Periódico Digital Empresas 503**
- Publimóvil
- **Public**

- Qué pasa SV?
- **Radio Corporación FM**
- Radio Femenina
- **Radio Fiesta**
- Radio Láser en Español
- **Radio Láser en Inglés**
- Radio Ranchera
- **Radio Sonora**
- Radio UPA
- **Raquel Castaneda**
- Red Salvadoreña de Medios
- **Revista Summa**
- Salvadoreño Noticias
- **SCAN 96.1**
- Sofía Shi
- **Tobias Coro**
- Traffic
- **Urban City**
- Verónica Guerrero
- **VEO**
- Viva
- **Wow TV**
- YXY 105.7

**Juntos  
transformando**  
*Sueños*



CENTROS JUVENILES SALESIANOS  
**FUSALMO**  
COMPARTE • SUEÑA • TRANSFORMA

**Juntos  
transformando**  
*Sueños*