



FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

TRABAJO ACADÉMICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**EL JUEGO Y EL DEPORTE COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS PARA
MEJORAR LOS APRENDIZAJES Y LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS
ESTUDIANTES DE LA I.E N° 50238 - LA CONVENCION - CUSCO**

JOSE GROVAS GONZALES

LIMA, PERÚ

AÑO 2018

DEDICATORIA

A Dios, por toda su bendición, en memoria de madre Agustina, a mi familia, mi esposa Gloria y a mis hijos: Jaime, Fredy Albert, Carlos Alberto y Jimena, con mucho cariño.

AGRADECIMIENTO

Al MINEDU por haberme dado la oportunidad de participar en el Diplomado y la 2° especialidad en Gestión Escolar en convenio con la UARM la que ha sido fortalecido nuestra profesión gracias a la templanza y esfuerzo de nuestros formadores.

Tabla de contenidos

	Pág.
1. Datos de identificación.....	6
1.1 Título del proyecto de innovación.....	6
1.2 Datos del estudiante.....	6
1.3 Datos de la I.E. donde se aplicará el proyecto de innovación.....	6
2. Contextualización del proyecto.....	7
2.1 Ubicación Geográfica Distrital.....	7
2.2 Medio físico y natural distrital.....	8
2.3 Ubicación de la Institución Educativa.....	8
3. Problemas priorizados para el proyecto.....	9
4. Descripción del proyecto de innovación	10
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto.....	11
6. Población beneficiaria.....	12
7. Objetivos	12
7.1 Objetivo general	12
7.2 Objetivos específicos.....	12
8. Estrategia de implementación.....	13
8.1 Secuencialidad del proceso de enseñanza aprendizaje.....	18
8.2 Proceso didáctico del proyecto.....	19
8.3 Diseño de sesiones en las áreas curriculares.....	19
9. Proceso de ejecución	26
9.1 Ejecución de actividades del PIE.....	26
9.2 Consideraciones generales.....	28
9.3 Ficha de observación al niño/niña.....	29
10. Presupuesto ejecutado.....	31
11. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto.....	32
12. Evaluación final del Proyecto.....	33
12.1 De la organización prevista.....	35
- Organización y participación de los actores.....	35
- Propuesta del plan de actividades.....	35
- Capacidad Innovadora del PIE.	

