



**FACULTAD DE FILOSOFIA, EDUCACION Y CIENCIAS HUMANAS**

**TRABAJO ACADEMICO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION  
EDUCATIVA INICIAL N° 34 DE ICA**

**DIONICIA AUREA ACHARTE GUERRERO**

**LIMA, PERU**

**AÑO 2018**

## **DEDICATORIA**

A Dios, a mi querida madre Concepción Guerrero Vda. de Acharte a mis adorados hijos, Liz, Renzo y Marquito quienes son el motivo la fuerza que me inspira a alcanzar mis objetivos y mis sueños.

Aurea

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, a la UARM, Tutores Formadores  
a mi querida madre  
mis hijos Liz, Renzo y Marquito a  
quienes les debo el tiempo y que son el  
motivo, la fuerza que me inspira a seguir  
desarrollándome personal,  
profesionalmente y alcanzar mis sueños  
y objetivos.

Aurea

## **TABLA DE CONTENIDOS**

	<b>Pág.</b>
1. Datos de identificación	5
1.1 Título del proyecto de innovación	5
1.2 Datos del estudiante	5
1.3 Datos de la I.E. donde se aplicará el proyecto de innovación	5
2. Contextualización del proyecto	6
3. Problemas priorizados para el proyecto	7
4. Descripción del proyecto de innovación	8
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	9
6. Población beneficiaria	10
7. Objetivos	11
7.1 Objetivo general	11
7.2 Objetivos específicos	11
8. Fundamentación teórica	11
9. Estrategia de implementación	17
10. Proceso de ejecución	20
11. Presupuesto ejecutado	23
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	24
13. Evaluación final del Proyecto	25
13.1 De la organización prevista	
- Organización y participación de los actores	
- Propuesta del plan de actividades	
- Capacidad Innovadora del PIE	
- Estrategias de seguimiento y monitoreo	
- Presupuesto propuesto	
13.2 Resultados obtenidos a la fecha	
14. Autoevaluación de la gestión del PIE	26
15. Sostenibilidad del Proyecto	27
16. Bibliografía y Referencias	28
17. Anexos	
Anexo -1 Cuadro de identificación de problemas y necesidades	