



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS  
HUMANAS**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA  
MEJORAR LAS CONEXIONES DE DEMANDA COGNITIVA EN  
MATEMÁTICA EN EL III CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E.  
URIEL GARCÍA CUSCO**

**Leonid Teodosio Guevara Llancay**

**LIMA, PERÚ**

**AÑO 2018**

## **DEDICATORIA:**

*Dedico a mi amor Fiorella por estar siempre al lado mío, a mis queridos hijos Nashagira y Francisco quienes son el motor y razón de mi vida.*

*A mis colegas docentes del Nivel Primaria, quienes verán en su labor, la mejora e innovación permanente y serán sustento de sostenibilidad en la etapa de institucionalización de esta experiencia.*

## **AGRADECIMIENTO:**

*A Dios por permitirnos estar presente y a los formadores de la Universidad Antonio Ruiz de Montoya por brindarnos la oportunidad de concluir la Segunda Especialidad Profesional en Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico.*

## TABLA DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
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 Reseña histórica de la institución educativa	7
2.2 Descripción del contexto socioeconómico y cultural de la comunidad	7
2.3 Análisis de necesidades, problemas y fortalezas de la IE	8
3 Problemas priorizados para el proyecto	9
4 Descripción del proyecto de innovación	11
5 Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	11
6 Población beneficiaria	12
7 Objetivos	13
7.1 Objetivo general	13
7.2 Objetivos específicos	13
8 Fundamentación Teórica	14
8.1 Antecedentes	14
8.2 Enfoques que sustentan la propuesta innovadora	14
8.2.1 Enfoque de desarrollo del pensamiento complejo	14
8.2.2 Enfoque por competencias	15
8.2.3 Enfoque de resolución de problemas	15
8.2.4 Enfoques generales que promueven la gestión	16
8.3 La didáctica de la matemática según George Polya	17
8.4 Las demandas cognitivas como para el aprendizaje de matemática	18
8.5 Los juegos tradicionales como oportunidades para el aprendizaje en aula	19
8.5.1 El Ampay o Chanca la lata	20
8.5.2 Mata Gente	20
8.5.3 Los Trompos	20

8.5.4	Los Yaxes	20
8.8.5	La Salta Soga	21
8.8.6	La Mata chola	21
8.8.7	Las Ligas	21
8.8.8	El Plic Plac	21
8.8.9	Los Tiros	22
9	Estrategia de implementación	22
10	Proceso de ejecución de las actividades del PIE	24
11	Presupuesto ejecutado	28
12	Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	30
13	Evaluación final del proyecto	31
13.1	De la organización prevista	31
13.2	De los resultados obtenidos a la fecha	31
14	Autoevaluación de la gestión del PIE	33
15	Sostenibilidad del proyecto	35
16	Bibliografía	37
Anexos		
Anexo 1	“Árbol de problemas”	
Anexo 2	Matriz de priorización de problemas”	
Anexo 3	“Mapa de procesos de trazabilidad en el análisis del problema”	
Anexo 4	“Ficha de validación de estrategias de solución”	
Anexo 5	“Acata de compromiso”	
Anexo 6	“Resolución Directoral N° 258 -UG”	
Anexo 7	“Ficha de apreciación personal”	
Anexo 8	“Ficha de autovaloración de problemas matemáticos”	
Anexo 9	“Sesión de aprendizaje”	
Anexo 10	“Resolución Directoral conformación de comunidades magisteriales”	
Anexo 11	“Fotografías”	