



FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

TRABAJO ACADÉMICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ESTIMULAN LA
LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER CICLO DEL
NIVEL PRIMARIO DE LA I.E N° 22261 DEL CENTRO POBLADO
HUACA GRANDE DEL DISTRITO DE SUNAMPE”**

ITALO OTTO ALMEYDA CONTRERAS

LIMA, PERU

AÑO 2018

DEDICATORIA

A mi amada esposa y preciosos hijos, por ser los motivos para alcanzar uno de mis anhelos profesionales.

AGRADECIMIENTO

A nuestro creador por su amor,
su perdón, por haberlo
conocido, haber cambiado mi
vida, por ser su hijo.

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
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.....	5
3. Problemas priorizados para el proyecto.....	6
4. Descripción del proyecto de innovación	7
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto.....	7
6. Población beneficiaria.....	8
7. Objetivos.....	9
7.1 Objetivo general.....	9
7.2 Objetivos específicos.....	9
8. Fundamentación teórica.....	9
9. Estrategia de implementación.....	16
10. Proceso de ejecución	17
11. Presupuesto ejecutado.....	23
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto.....	24
13. Evaluación final del Proyecto.....	24
13.1 De la organización prevista.....	24
- Organización y participación de los actores.....	24
- Propuesta del plan de actividades.....	24
- Capacidad Innovadora del PIE.....	24
- Estrategias de seguimiento y monitoreo.....	24
- Presupuesto propuesto.....	25
13.2 Resultados obtenidos a la fecha.....	25
14. Autoevaluación de la gestión del PIE.....	25
15. Sostenibilidad del Proyecto.....	27
16. Bibliografía y Referencias.....	28
17. Anexos.....	29
Anexo 1: Título del anexo	