



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

TRABAJO ACADÉMICO

**PROYECTO DE INNOVACIÓN
“JUGANDO, APRENDO A RESOLVER PROBLEMAS
MATEMÁTICOS”**

CARLOS FREDY CONTRERAS CHÁVEZ

LIMA, PERÚ

AÑO 2018

DEDICATORIA

A mis padres, Antonio y
Reneé ejemplos para
afrontar desafíos y
adversidades.

AGRADECIMIENTO

Reconocimiento y gratitud al MINEDU y a la UARM, por cristalizar mis aspiraciones y anhelos muchas veces postergados.

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.....	6
3. Problemas priorizados para el proyecto.....	8
4. Descripción del proyecto de innovación.....	9
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto.....	10
6. Población beneficiaria.....	11
7. Objetivos.....	12
7.1 Objetivo general.....	12
7.2 Objetivos específicos.....	12
8. Fundamentación teórica.....	12
9. Estrategia de implementación.....	21
10. Proceso de ejecución.....	23
11. Presupuesto ejecutado.....	30
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto.....	32
13. Evaluación final del proyecto.....	34
13.1 De la organización prevista.....	34
Organización y participación de los actores.....	34
Propuesta del plan de actividades.....	34
Capacidad Innovadora del PIE.....	34
Estrategias de seguimiento y monitoreo.....	35
Presupuesto propuesto.....	35
13.2 Resultados obtenidos a la fecha.....	35
14. Autoevaluación de la gestión del PIE.....	36
15. Sostenibilidad del Proyecto.....	37
16. Bibliografía y Referencias.....	39
17. Anexos.....	40
Anexo 1: Cuestionario aplicado a docentes.....	40
Anexo 2: Cuestionario aplicado a estudiantes.....	42
Anexo 3: Relación de juegos para resolver problemas.....	43

Anexo 4: Cuadro de priorización de problemas.....	44
Anexo 5: Análisis del problema priorizado.....	45
Anexo 6: Mapa de procesos de la Institución Educativa.....	46