



FACULTAD DE FILOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

TRABAJO ACADEMICO

PROYECTO DE INNOVACIÓN

“USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS”

LEON PINO GLADI RUTH

AÑO 2018

LIMA, PERU

DEDICATORIA

Con inmenso amor, a mis tres maravillosos hijos,
quienes, fueron y son el soporte de mi desarrollo
profesional.

Tabla de contenidos

	Pág.
1. Datos de identificación	4
1.1 Título del proyecto de innovación	4
1.2 Datos del estudiante	4
1.3 Datos de la I.E. donde se aplicará el proyecto de innovación	4
2. Contextualización del proyecto	4
3. Problemas priorizados para el proyecto	5
4. Descripción del proyecto de innovación	6
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	6
6. Población beneficiaria	7
7. Objetivos	8
7.1 Objetivo general	8
7.2 Objetivos específicos	8
8. Fundamentación teórica	8
9. Estrategia de implementación	16
10. Proceso de ejecución	19
11. Presupuesto ejecutado	21
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	22
13. Evaluación final del Proyecto	23
13.1 De la organización prevista	23
- Organización y participación de los actores	23
- Propuesta del plan de actividades	23
- Capacidad Innovadora del PIE	23
- Estrategias de seguimiento y monitoreo	23
- Presupuesto propuesto	23
13.2 Resultados obtenidos a la fecha	24
14. Autoevaluación de la gestión del PIE	25
15. Sostenibilidad del Proyecto	25
16. Bibliografía y Referencias	25
17. Anexos	