

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

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**USANDO ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR EL  
RAZONAMIENTO LÓGICO EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL  
PRIMARIA DE LA I.E. N° 22718 “LUIS ABRAHAM ELIAS  
GHEZZI” DE PARCONA - 2017**

**LUZ MARINA PANTIGOSO LOAYZA**

**LIMA, PERÚ**

**AÑO 2018**

## **DEDICATORIA**

A mis queridos padres porque inculcaron en mí el deseo de superación y porque siempre me incentivaron a perseverar a pesar de las dificultades.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi esposo porque siempre me apoyó incondicionalmente y a mis hijas porque tuvieron la paciencia y la comprensión por el tiempo que no pude dedicarles para conseguir este nuevo logro profesional.

## 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	6
3. Problemas priorizados para el proyecto	6
4. Descripción del proyecto de innovación	7
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	8
6. Población beneficiaria	8
7. Objetivos	8
7.1 Objetivo general	8
7.2 Objetivos específicos	8
8. Fundamentación teórica	9
9. Estrategia de implementación	14
10. Proceso de ejecución	16
11. Presupuesto ejecutado	22
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	23
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	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	26
16. Bibliografía y Referencias	327
17. Anexo	
Anexo 1: Cuadro de Priorización de Problemas detectado	
Anexo 2: Árbol de Problemas	
Anexo 3: Encuesta a los estudiantes	