



**FACULTAD DE FIOLOSOFÍA, EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN**

**EL JUEGO, PROMOTOR DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
MATEMÁTICOS EN ESTUDIANTES DEL V CICLO DE LA IE DOS DE  
MAYO.**

**CÉSAR ALFREDO ESPINOZA SARA VIA**

**LIMA, PERÚ**

**AÑO 2018**

## **DEDICATORIA**

A mi esposa, por su paciencia y comprensión.

A mis hijos, por y para ellos es todo el esfuerzo  
que demandó el presente trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Antonio Ruiz de Montoya  
y a los docentes que nos enseñaron con  
mucho esmero y paciencia

## Tabla de contenidos

	<b>Pág.</b>
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.....	7
7. Objetivos.....	8
7.1 Objetivo general	
7.2 Objetivos específicos	
8. Fundamentación teórica.....	8
9. Estrategia de implementación.....	15
10. Proceso de ejecución .....	16
11. Presupuesto ejecutado .....	21
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto .....	22
13. Evaluación final del Proyecto.....	22
13.1 De la organización prevista.....	22
- Organización y participación de los actores	
- Propuesta del plan de actividades	
- Capacidad Innovadora del PIE	
- Estrategias de seguimiento y monitoreo	
- Presupuesto propuesto	
13.2 Resultados obtenidos a la fecha.....	24
14. Autoevaluación de la gestión del PIE.....	24
15. Sostenibilidad del Proyecto.....	25
16. Bibliografía y Referencias.....	27
17. Anexos	
Anexo 1: Árbol de problemas	
Anexo 2: Resultados de encuesta	
Anexo3:Trazabilidad	