



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

**Comentado [K1]:** Adecue tipo de letra. La caratula es en New Times Roman 14

**TRABAJO ACADÉMICO**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**MEJORANDO LAS CAPACIDADES MATEMÁTICAS A TRAVÉS  
DEL USO DEL SCRATCH COMO RECURSO EDUCATIVO EN  
LOS ESTUDIANTES DEL VI CICLO EN LA I.E. HUANOQUITE**

**RAÚL CONDORI HUISA**

**LIMA – PERU**

**Comentado [K2]:** LIMA, PERU

**AÑO 2018**

**Comentado [K3]:** Falta dedicatoria, agradecimiento (opcional) y tabla de contenidos(índice)  
Revise y siga el modelo proporcionado por la universidad para la presentación

## **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicada a mi madre Luisa y a mi padre que en vida fue Carmelo, por sus enseñanzas y estar siempre pendientes de cada avance que emprendo en mi vida.

A mis hijos Jean Paul y Nicole Alexandra, por su paciencia y tolerancia por emplear largas horas de familia, y por haber sido parte durante todo el proceso para concretar este gran sueño.

A Yesenia por su comprensión y dedicación al cuidar a mi princesa.

A mis hermanas Genoveva y Rina por el apoyo constante.

Raúl

### **AGRADECIMIENTO**

El eterno agradecimiento al Dr. Wilbert que permitió fortalecer nuestras capacidades profesionales las mismas que posibilitarán aportar en el contexto que laboro.

A los docentes de la I.E. Huanoquite

A los estudiantes

## Tabla de contenidos

1. Datos de identificación	6
1.1 Título del proyecto de innovación	6
1.2 Datos del estudiante	6
1.3 Datos de la IE donde se aplicará el proyecto de innovación	6
2. Contextualización del proyecto	6
3. Problemas priorizados para el proyecto	7
4. Descripción del proyecto de innovación	8
5. Justificación de la pertinencia y relevancia del proyecto	9
6. Población beneficiaria	10
7. Objetivos	10
7.1 Objetivo general	10
7.2 Objetivos específicos	10
8. Fundamentación teórica	11
8.1 Competencias y capacidades matemáticas	11
8.2 El Scratch como recurso educativo	14
9. Estrategia de implementación	19
9.1 Cronograma	21
10. Proceso de ejecución	22
11. Presupuesto ejecutado	29
12. Estrategia de seguimiento y monitoreo del proyecto	30
13. Evaluación final del proyecto	30
13.1 De la organización prevista	31
13.2 Resultados obtenidos a la fecha	33
14. Autoevaluación de la gestión del PIE	36
15. Sostenibilidad del proyecto	36
Bibliográficas y referencias	38
<b>ANEXOS</b>	
Anexo N° 1: Cuadro de identificación de problemas	
Anexo N° 2: Matriz de priorización de problemas	
Anexo N° 3: Árbol de problemas	
Anexo N° 4: Árbol de objetivos	

Anexo N° 5: Procesamiento de los resultados de la encuesta a docentes

Anexo N° 6: Registro de asistencia

Anexo N° 7: Creación de polígonos regulares con Scratch

Anexo N° 8: Fichas de registro de integración del Scratch

Anexo N° 9: Evidencia fotográfica

Anexo N° 10: Bases del concurso de programación con Scratch