



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa de juego de roles en la creatividad de los
estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP “Honores”

Ugel 04 - Los Olivos 2014

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN INFANTIL Y NEUROEDUCACION**

AUTORES:

Br. Lucrecia Salome Ayala Diaz

Br. Betty Janeth Salas Vásquez

ASESOR:

Mgtr. Eliana Castañeda Núñez

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2014

Presidente

Secretaria

Vocal

Dedicatoria

Con especial cariño a mis queridos padres: Walter y Elizabeth que me brindaron todo su apoyo y aliento, y a uno de mis grandes amigos de siempre: Isaac para infundirme valor.

Betty Janeth Salas Vásquez

Con especial cariño a mis padres: Gualberto e Himelda que me ayudaron brindándome su tiempo, amor y dedicación. A mi hermana Viviana por infundirme valor y a mis grandes amigos y hermanos Mariela y Carlos.

Lucrecia Salome Ayala Díaz

Agradecimiento

Nuestra gratitud al altísimo Dios en quien confiamos y creemos; que es nuestra fortaleza en todo este caminar académico y guía de nuestras vidas.

A nuestros padres quienes fueron y son el soporte emocional y la inspiración que pudieron darnos como progenitores.

A nuestros profesores que impartieron sus conocimientos y nos impulsaron a continuar con la meta establecida.

A nuestros amigos que nos dieron solidariamente el tiempo y apoyo.

Las autoras

Declaración jurada

Yo, Betty Janeth Salas Vásquez., estudiante del Programa Educación Infantil y Neuroeducación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 09469666, con la tesis titulada

“Programa de juego de roles en la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP Honores, UGEL 04, Los olivos 2014”

declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría (compartida con Lucrecia Salome Ayala Diaz).
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Los olivos 20 de diciembre del 2014

Firma.....

Nombres y apellidos: Betty Janeth Salas Vásquez

DNI: 09469666

Declaración jurada

Yo, Lucrecia Salome Ayala Diaz, estudiante del Programa Educación Infantil y Neuroeducación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 44079424, con la tesis titulada

“Programa de juego de roles en la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP Honores, UGEL 04, Los olivos 2014”

declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría (compartida con Betty Janeth Salas Vásquez).
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha: Los olivos 20 de diciembre del 2014

Firma.....

Nombres y apellidos: Lucrecia Salome Ayala Diaz

DNI: 44079424

Presentación

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos sección de Postgrado de la Universidad César Vallejo para optar el grado de Magíster en Educación infantil y Neuroeducación, presentamos el trabajo de investigación descriptivo pre experimental denominado: Programa de Juego de Roles en la Creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP “Honores” Ugel 04- Los Olivos 2014..

La investigación tiene la finalidad determinar qué efectos tiene el programa...

La presente investigación está dividida en seis capítulos: En el Capítulo I: se expone el planteamiento del problema: incluye formulación del problema, los objetivos, la justificación, las limitaciones y los antecedentes. En el Capítulo II: que contiene el Marco metodológico sobre el tema a investigar: Programa de juego de roles y Creatividad. Se desarrolla el trabajo de campo; las variables de estudio, diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis. En el Capítulo III: se realiza el proceso de la contrastación de hipótesis, interpretación de los resultados. En el Capítulo IV: se realiza la discusión del trabajo de estudio. En el capítulo V: Establecemos las conclusiones. Finalmente en el capítulo VI: se presenta las recomendaciones pertinentes.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Índice

	página
PAGINAS PRELIMINARES	
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vii
Índice	viii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
I. INTRODUCCIÓN	
1.1. Antecedentes	16
1.2. Marco teórico	21
1.3. Justificación	43
1.4. Problema	45
1.4.1. Realidad problemática	45
1.4.2. Formulación del problema	47
1.5. Hipótesis	48
1.6. Objetivos	48
II: MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	51
2.2. Operativización de variables	51
2.3. Metodología	53
2.3.1. Tipo de estudio	53
2.3.2. Diseño	53
2.4. Población y muestra	54
2.5. Técnica e instrumento de recolección de datos	55
2.6. Método de análisis de datos	57

III. RESULTADOS	59
IV. DISCUSIÓN	74
V. CONCLUSIONES	78
VI RECOMENDACIONES	80
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	82
ANEXOS	

ANEXOS

- Anexo 1. Matriz de consistencia.
- Anexo 2. Prueba para mejorar la creatividad
- Anexo 3. Certificado de validez
- Anexo 4. Base de datos
- Anexo 5. Procesos del SPS
- Anexo 6. programa juego de roles

Índice de tablas

	Página
Tabla 1. Síntesis de los beneficios de los juegos de roles	24
Tabla 2. Comparativos entre la escuela tradicional y los juegos de roles	25
Tabla 3. Operacionalización de la variable creatividad	52
Tabla 4. Tabla de distribución de la muestra	55
Tabla 5. Nivel de valoración de los juicios de expertos referentes a la validez del instrumento	56
Tabla 6. Análisis de confiabilidad	57
Tabla 7. Prueba de normalidad	59
Tabla 8. Niveles de comparación entre los resultados del pre y post test de la creatividad	60
Tabla 9. Niveles de comparación entre los resultados del pre y post test de la dimensión originalidad	61
Tabla 10. Niveles de comparación entre los resultados del pre y post test de la dimensión flexibilidad	63
Tabla 11. Niveles de comparación entre los resultados del pre y post test de la dimensión fluidez	64
Tabla 12. Niveles de comparación entre los resultados del pre y post test de la dimensión elaboración	66
Tabla 13. Comparación de rangos de la creatividad en los estudiantes	68
Tabla 14. Comparación de rangos de la originalidad en los estudiantes	69
Tabla 15. Comparación de rangos de la flexibilidad en los estudiantes	70
Tabla 16. Comparación de rangos de la fluidez en los estudiantes	71
Tabla 17. Comparación de rangos de la elaboración en los estudiantes	72

Índice de figuras

	Página
Figura 1. Comparación de la creatividad de los estudiantes	61
Figura 2. Comparación de la creatividad en su dimensión originalidad de los estudiantes	62
Figura 3. Comparación de la creatividad en su dimensión flexibilidad de los estudiantes	64
Figura 4. Comparación de la creatividad en su dimensión fluidez de los estudiantes	65
Figura 5. Comparación de la creatividad en su dimensión elaboración de los estudiantes	67

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como problema general: ¿Qué efectos tiene el programa juego de roles en la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP Honores Ugel 04, Los Olivos, 2014? y el objetivo general fue: Determinar qué efectos tiene el Programa de Juego de Roles en la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP Honores Ugel 04, Los Olivos, 2014.

La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo de estudio aplicada y de diseño de estudio pre experimental. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes del nivel primaria. Se aplicó la técnica de la encuesta con cuestionario tipo escala de Likert para la variable creatividad.

En la investigación, se ha encontrado que la implementación del programa juego de roles tiene efectos en la creatividad de los estudiantes del tercer grado de primaria de la IEP Honores Ugel 04 - Los Olivos, 2014

Palabras claves: Programa juego de roles, creatividad y estudiantes.

ABSTRACT

The present research had as general question: What effect does the role play program in the creativity of students in the third grade of the IEP Honors Ugel 04 Los Olivos, 2014 and the general objective was: To determine what effects the program Role Playing in the creativity of students in the third grade of the IEP Honors Ugel 04 Los Olivos, 2014.

The research was quantitative approach, type of applied research and experimental design study pre study. The sample consisted of 18 students from primary level. Technical survey with Likert type scale questionnaire for creativity variable is applied.

In research, it has been found that program implementation role play has effects on student creativity third grade of the IEP Honors ugel 04 Los Olivos, 2014

Keywords: Program role play, creativity and students.