

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**EFFECTOS DE LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO
SCRATCH EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS EN
LOS ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E
JOSÈ MARÌA ARGUEDAS, CALLAO, 2013.**

PARA OPTAR EL GRADO DE:

MAGÍSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

AUTOR(ES):

**Br. NORMA CELIA ESCOBAR ROJAS
Br. REGINA GALIA SERMEÑO SALAZAR**

ASESOR:

Dr. JORGE RAFAEL DIAZ DUMONT

LIMA - PERÚ

2014

Dedicatoria

Con mucho amor a nuestros queridos familiares por el apoyo constante y comprensión que nos han brindado durante todo este tiempo, logrando ser los profesional que anhelaban.

Agradecimiento

A todos los docentes de la Escuela de Postgrado de la “Universidad César Vallejo” por su valiosa enseñanza y permanente orientación, durante nuestros estudios de Maestría, al Dr. Jorge Díaz Dumont, especialista en TIC, por su asesoría; y a los estudiantes de la I.E José María Arguedas, Callao; por su colaboración durante el desarrollo de la investigación.

Presentación

A los Señores Miembros del Jurado de la Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo, Filial Los Olivos Presentamos la Tesis titulada: Efectos de la aplicación del software educativo scratch en la producción de textos narrativos en los alumnos del sexto grado de primaria de la I.E José María Arguedas, Callao año 2013; con el objetivo de determinar el efecto de la aplicación del software educativo Scratch en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E José María Arguedas, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo; para obtener el grado de: Magíster en Educación con mención en Tecnología Educativa.

El documento consta de cuatro capítulos. El Primer Capítulo está relacionado con el Problema de la investigación y está constituido por el planteamiento del problema, formulación del problema, justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos. El Segundo Capítulo se refiere exclusivamente al marco teórico que sustenta la investigación. El Tercer Capítulo define todo el Marco Metodológico mediante la hipótesis de la Investigación, variables, metodología, población y muestra, método de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y métodos de análisis de datos. El Cuarto Capítulo está referido a los Resultados a los cuales ha llegado la investigación así como su descripción y discusión. Finalmente se definen las conclusiones, sugerencias que se hace en base a los resultados obtenidos de la investigación y se presentan las referencias bibliográficas conjuntamente con los Anexos.

Índice

Páginas

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
Introducción	xii

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1 Problema general	18
1.2.2 Problemas específicos	18
1.3. Justificación	19
1.4. Limitaciones	24
1.5. Antecedentes	25
1.5.1 Antecedentes internacionales	25
1.5.2 Antecedentes nacionales	28
1.6. Objetivos	32
1.6.1. Objetivo general	32
1.6.2. Objetivos específicos	32

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas de la variable Software educativo Scratch	34
2.1.1. Definición de las tecnologías de información y comunicación	34
2.1.2. Definición del software educativo	38
2.1.3. Características del software educativo	39

2.1.4.	Funciones del software educativo	39
2.1.5.	Importancia del software educativo en el proceso enseñanza aprendizaje	40
2.1.6.	Software libre	41
2.1.7.	Software libre en la educación	41
2.1.8.	Definición de software Scratch	42
2.1.9.	Entorno de trabajo de Scratch	43
2.1.10.	Las teorías de aprendizaje y las tics	53
2.2.	Bases teóricas de la variable Producción de Textos Narrativos	57
2.2.1.	Conceptualización del texto	57
2.2.2.	Características del texto	59
2.2.3.	Tipos de texto	60
2.2.4.	Textos narrativos	61
2.2.5.	Estructura de un texto narrativo	61
2.2.6.	Tipos de textos narrativos	62
2.2.7.	Definición de la historieta	63
2.2.8.	Elementos de una historieta	63
2.2.9.	Dimensiones de la variable dependiente	65
2.3.	Definición de términos básicos	72

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Hipótesis	76
2.2.8.	Hipótesis general	76
2.2.8.	Hipótesis específicas	76
3.2.	Variables de investigación	76
3.2.1.	Definición conceptual	77
3.2.2.	Definición operacional	77
3.3.	Metodología	78
3.3.1.	Tipo de investigación	78
3.3.2.	Diseño de investigación	78
3.4.	Población y muestra	79

3.5. Método de investigación	81
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	82
3.7. Métodos de análisis de datos	83

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Descripción	87
4.1.1 Prueba de hipótesis	95
4.2. Discusión	99

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

102

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

106

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistência

Anexo 2: Instrumentos (Pre y Pos Test) y Propuesta de Sesiones

Anexo 3: Validación de instrumentos por juicio de expertos

Anexo 4: Base de datos

Lista de tablas

		Páginas
Tabla 1	Tipo de Texto	60
Tabla 2	Operacionalización de la variable dependiente	77
Tabla 3	Población	79
Tabla 4	Muestra	80
Tabla 5	Validez	84
Tabla 6	Confiabilidad	84
Tabla 7	Producción de textos narrativos	87
Tabla 8	La planificación en la producción de textos narrativos	89
Tabla 8	La textualización en la producción de textos narrativos	91
Tabla 8	La reflexión en la producción de textos narrativos	93

Lista de figuras

		Páginas
Figura 1	Pantalla principal software Scratch	43
Figura 2	Ejemplo de viñeta	63
Figura 3	Ejemplo de Dibujo	64
Figura 4	Ejemplo de Carteles	64
Figura 5	Ejemplo de Texto	65
Figura 6	Dimensiones de la variable dependiente	65
Figura 7	Producción de textos narrativos	88
Figura 8	La planificación en la producción de textos narrativos	90
Figura 9	La textualización de la producción de textos narrativos	92
Figura10	La reflexión en la producción de textos narrativos	94

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación del software educativo Scratch en la producción de textos narrativos en los estudiantes del sexto grado de educación primaria en la I.E José María Arguedas en el año 2013. La población estuvo formada por 57 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E, distribuidos en 2 secciones A y B de 27 y 30 estudiantes. La muestra censal estuvo formada por los 57 estudiantes, en los cuales se han empleado la Variable independiente: Software Educativo Scratch y la Variable dependiente: Producción de Textos Narrativos.

El método empleado en la investigación fue el hipotético-deductivo. Esta investigación utilizó para su propósito el diseño experimental de clase cuasi-experimental, con dos grupos, uno de control y otro experimental que recogió la información en un período específico, que se desarrolló al aplicar el Pre-test y Pos-Test, los cuales están constituidos por 20 observaciones en la escala tipo Likert (Debajo del nivel, Nivel 1 y Nivel 2), que brindaron información acerca del nivel de la producción de textos narrativos, a través de la evaluación de tres dimensiones (panificación, textualización y reflexión), cuyos resultados se presentan gráfica y textualmente.

La investigación concluye que existe evidencia significativa para afirmar que: La aplicación del software educativo Scratch mejora significativamente la producción de textos narrativos en los alumnos del sexto grado de educación primaria en la I.E José María Arguedas Callao. 2013, habiéndose concluido que los puntajes de la producción de textos narrativos, del Pos test en los estudiantes del grupo experimental presentan diferencias significativas con los puntajes obtenidos del grupo control (U-Mann-Whitney: $p < .05$).

Palabras clave: Software Educativo Scratch, Producción de Textos Narrativos

Abstract

The present study aimed to determine the effect of applying Scratch educational software in production narrative in the sixth grade students of primary education in the IE José María Arguedas in 2013. The population consisted of 57 students from sixth grade education. IE, divided into 2 sections A and B of 27 and 30 students. The census sample consisted of 57 students, which have used the Independent variable: Educational Software Scratch and Dependent Variable: Production of Narrative Texts.

The method used in the research was the hypothetical -deductive . This research used for the experimental purpose quasi- experimental design class with two groups, one experimental and one control who collected information in a specific period , which was developed to implement the Pre -test and Post -Test, which consist of 20 observations on the Likert -type scale (Below Level , Level 1 and Level 2), which provided information about the level of production of narrative, through the evaluation of three-dimensional (baking, contextualization and reflection) whose results are presented graphically and textually .

The research concluded that there is significant evidence to say that: The application of educational software SCRATCH significantly improves the production of narrative texts in the sixth grade students of primary education in the IE José María Arguedas Callao. 2013 , having concluded that the scores in the production of narrative texts, of the post test in students in the experimental group showed significant differences in the scores of the control group (U- Mann-Whitney : $p < .05$).

Keywords: Educational Software Scratch, Production of Narrative Texts