

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**

### **TESIS**

APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS DE IMPROVISACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA IE “MANUEL SCORZA TORRES” DEL DISTRITO DE SAN MARTIN DE PORRES, 2012.

**PARA OBTENER EL GRADO DE:**

**MAGISTER EN EDUCACION**

**CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**AUTOR(ES):**

**Br. CAMA NICHU, Olga Victoria**

**Br. GUERRA CHACALTANA, Ana Guadalupe**

**ASESOR:**

**Mg. GOÑI CRUZ, Félix Fernando**

**LIMA – PERÚ**

**2013**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación, esta  
Dedicado a Dios, por las fuerzas  
atribuidas.

A las investigadoras y a nuestras familias  
Por su inmenso apoyo y amor brindado

Las autoras

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a nuestros asesores y personal que nos ayudó en el desarrollo del trabajo de investigación.

Las autoras

## **PRESENTACIÓN**

Señor presidente

Señores miembros del jurado

Ponemos a vuestra consideración el presente trabajo de investigación titulado: “APLICACIÓN DEL TALLER DE JUEGOS DE IMPROVISACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA IE “MANUEL SCORZA TORRES” DEL DISTRITO DE SAN MARTIN DE PORRES, 2012”, con la finalidad de determinar la influencia del taller de juegos de improvisación en el mejoramiento del aprendizaje significativo, de los niños del nivel primario de la IE Manuel Scorza Torres, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de magister en educación con mención en docencia y gestión educativa.

El documento consta de cuatro capítulos los cuales detallamos a continuación:

- Capítulo I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN
- Capítulo II MARCO TEÓRICO
- Capítulo III MARCO METODOLÓGICO
- Capítulo IV RESULTADOS

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

**Los autores**

## ÍNDICE

Dedicatoria	ii	
Agradecimiento	iii	
Presentación	iv	
Índice	v	
Índice de tablas	vii	
Índice de figuras	viii	
Resumen	ix	
Abstract	x	
Introducción	xi	
<b>Capitulo I</b>	<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1	Planteamiento del problema	15
1.2	Formulación del problema	17
1.2.1	Problema general	17
1.2.2	Problema específico	17
1.3	Justificación	18
1.4	Limitaciones	19
1.5	Antecedentes	19
1.6	Objetivos	25
1.6.1	General	25
1.6.2	Específico	25
<b>Capitulo II</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1	Taller de juegos de improvisación	28
2.1.1	Definición	28
2.1.2	Dimensiones de improvisación	29
2.1.3	Improvisación teatral	34
2.1.4	El juego	34

2.1.5	Niveles de improvisación	38
2.1.6	Definición de motivación	39
2.2	Aprendizaje significativo	46
2.2.1	Definición	46
2.2.2	Modelos de dimensiones del aprendizaje	53
2.2.3	Tipos de aprendizaje significativo	58
2.2.4	El aprendizaje significativo y el aprendizaje mecánico	60
2.2.5	Supuestos sobre el aprendizaje significativo	61
2.2.6	Condiciones para el logro del aprendizaje significativo	62
2.2.7	Rol de los maestros para el aprendizaje significativo	65
2.2.8	Aprendizaje significativo en situaciones escolares	66
2.2.9	Importancia del aprendizaje significativo	66
2.2.10	Definición de términos básicos	68

### Capítulo III

### MARCO METODOLÓGICO

3.1	Hipótesis	70
3.2	Variables	71
3.2.1	Definición conceptual	71
3.2.2	Definición operacional	71
3.3	Metodología	75
3.3.1	Tipo de estudio	75
3.3.2	Diseño	75
3.4	Población y muestra	76
3.5	Método de investigación	78
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	79
3.7	Confiabilidad	80
3.8	Validez	81
3.9	Métodos de análisis de datos	82

## Capítulo IV

## RESULTADOS

4.1	Descripción	86
4.2	Discusión	99

	<b>CONCLUSIONES</b>	102
--	---------------------	-----

	<b>SUGERENCIAS</b>	103
--	--------------------	-----

	<b>REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	105
--	---------------------------------	-----

	<b>ANEXOS</b>	110
--	---------------	-----

1. Matriz de consistencia
2. Operacionalización de las variables
3. Carta de presentación
4. Evaluación de los aprendizajes
5. Matriz de vaciado de los resultados de pre y post test GE
6. Matriz de vaciado de los resultados de pre y post test GC
7. Lista de cotejo
8. Sesiones de aprendizaje
9. Evidencia fotográfica

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	1	Operacionalización de la tabla 7 del taller de juegos de improvisación	72
Tabla	2	Operacionalización de la tabla aprendizaje significativo	74
Tabla	3	Composición de la población	77
Tabla	4	Composición de la muestra	78
Tabla	5	Puntuaciones de la variables y dimensiones	79
Tabla	6:	Estadísticos de fiabilidad	80
Tabla	7:	Validez de pertinencia, relevancia y claridad del instrumento por juicio de expertos	81
Tabla	8:	Validez del instrumento por juicio de expertos	82
Tabla	9:	Prueba de normalidad , mediante el estadístico Shapiro Wilks	86
Tabla	10:	Estadísticas descriptivas e inferencial del puntaje de aprendizaje significativo y sus dimensiones antes de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en el grupo experimental y control.	87
Tabla	11:	Estadística descriptiva e inferencial del puntaje de aprendizaje significativo en la dimensiones después de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en el grupo experimental y control.	88



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Diagrama de cajas y bigote del puntaje de aprendizaje significativo antes y después de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en el grupo experimental y control.	90
Figura 2	Diagrama de cajas y bigote del puntaje de aprendizaje significativo en su dimensión adquisición e integración del conocimiento antes y después de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en el grupo experimental y control	92
Figura 3	Diagrama de cajas y bigote del puntaje de aprendizaje significativo en su dimensión extensión y profundización del conocimiento antes y después de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en el grupo experimental y control.	94
Figura 4	Diagrama de cajas y bigote del puntaje de aprendizaje significativo en su dimensión utilización significativa del conocimiento antes y después de aplicar el taller de juegos de improvisación, tanto en grupo experimental y control.	96
Figura 5	Diagrama de cajas y bigotes del puntaje de aprendizaje significativo en su dimensión actitud y hábitos mentales antes y después de aplicar el taller de juegos improvisación tanto en el grupo experimental y control.	98

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar el efecto de la aplicación del taller de juegos de improvisación en la mejora del aprendizaje significativo, en los niños de educación primaria de la IE 2032"MANUEL SCORZA TORRES" Del distrito de San Martín de Porres, 2012.

La investigación obedece a un tipo de investigación aplicada, cuyo diseño de estudio es una investigación cuasi - experimental, con una población de 359 alumnos y una muestra de 58 niños y niñas del segundo grado pues se aplica un taller, para saber en qué medida favorece el aprendizaje significativo.

El instrumento utilizado es una evaluación de 29 preguntas, las cuales responden a los 15 ítems de una lista de cotejo, para la variable dependiente, aprendizaje significativo y 19 ítems aplicados en una lista de cotejo para la variable independiente, taller de juegos de improvisación. El procesamiento estadístico se realizó mediante el programa Excel y se aplicó el paquete estadístico SPSS V20 en español.

La conclusión a la que se llega es: Los resultados de la investigación demuestran que la aplicación del taller de juegos de improvisación al grupo experimental, inicio con un 13.15 y tras la aplicación del taller subió a un 17.38. En cuanto a la primera dimensión: adquisición e integración del conocimiento inicio con un 14.33 y subió a 17.31, la segunda dimensión: extensión y profundización del conocimiento inicio con un 13.13 y subió a un 16.28, la tercera dimensión: utilización significativa del conocimiento, inicio con un 12.97 y subió a 18.07 en la cuarta dimensión actitudes y hábitos, 11.47 y subió a 16.26. De esta manera se demuestra que, el grado de diferenciación entre los grupos de aplicación: control y experimental de acuerdo a la prueba no paramétrica Mann Whitney., confirmándose que la aplicación del taller de juegos de improvisación es estadísticamente significativo para el aprendizaje.

**Palabras claves:** taller de juegos de improvisación, aprendizaje significativo, adquisición, extensión.

## ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the application of improvisational games workshop to improve meaningful learning in primary school children 2032 EI " SCORZA MANUEL TORRES " the district of San Martin de Porres , 2012.

The investigation follows a kind of applied research, the design of study is a quasi - experimental, with a population of 359 students and a sample of 58 children in the second degree as a workshop applies to what extent favors meaningful learning.

The instrument used is an evaluation of 29 questions, which respond to the 15 items on a checklist, for the dependent variable, significant learning and applied 19 items on a checklist for the independent variable, improvisational games workshop. Statistical processing was performed using the Excel program and applied SPSS V20 in Spanish.

The conclusion reached is: The research results show that the application of improvisational games workshop experimental group, beginning with 13.15 and following the implementation of the workshop rose to 17.38. As for the first dimension : knowledge acquisition and integration beginning with 14.33 and rose to 17.31 , the second dimension : extension and deepening of knowledge beginning with 13.13 and rose to 16.28 , the third dimension : meaningful use of knowledge, beginning with 12.97 and rose to 18.07 in the fourth dimension attitudes and habits, and rose 11.47 a16.26 . In this way it is shown that the degree of differentiation between application groups: experimental and control according to the Mann-Whitney nonparametric test, Confirming that the application of improvisational games workshop is statistically significant for learning.

Keywords: improvisation games workshop, meaningful learning, acquisition, extension