

# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

APLICACIÓN DEL PROGRAMA SCRATCH SOBRE EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. 8188 FE Y ESPERANZA. CARABAYLLO – 2012.

PARA OBTENER EL GRADO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

AUTOR:

Br. DEYYSA JULIA CURACA SOTELO

ASESOR:

DR. ROGER IVÁN SOTO QUIROZ

LIMA – PERÚ

2013

## **DEDICATORIA**

A Dios y a mis seres queridos que me brindan su amor, confianza y apoyo en todo momento para el logro de mis aspiraciones.

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestros docentes de la Universidad César Vallejo, por sus enseñanzas y orientaciones para nuestra formación profesional.

## PRESENTACIÓN

En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado de Magister en educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Universidad Privada “César Vallejo”, ponemos a disposición de los miembros del jurado la presente tesis titulada “Aplicación del programa Scratch sobre el pensamiento creativo en el área de comunicación en estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E.8188 Fe y Esperanza. Carabaylo - 2012”

Los capítulos y contenidos que se desarrollan son:

Capítulo I : Planteamiento del problema.

Capítulo II : Marco teórico.

Capítulo III : Marco metodológico.

Capítulo IV : Resultados.

Conclusiones y recomendaciones.

Referencias bibliográficas.

Anexos.

Esperamos señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

## ÍNDICE

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Anexos	vii
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	17
1.2.1 Problema general	17
1.2.2 Problemas específicos	17
1.3 Justificación	18
1.4 Limitaciones	20
1.5 Antecedentes	20
1.5.1 Antecedentes internacionales	20
1.5.2 Antecedentes nacionales	22
1.6 Objetivos	23
1.6.1 Objetivo general	23
1.6.2 Objetivos específicos	23

### **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1 Programa Scratch	25
2.1.1 Definición de Scratch	25
2.1.2. Enfoque teórico de Scratch	27

2.2	Pensamiento Creativo en Comunicación	37
2.2.1	Definición de pensamiento creativo en comunicación	37
2.2.2	Dimensiones del pensamiento creativo en comunicación	39
2.2.3	Enfoque teórico del pensamiento creativo en comunicación	46
2.3	Definición de términos básicos	54
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>		
3.1	Hipótesis	56
3.1.1	Hipótesis general	55
3.1.2	Hipótesis específicas	55
3.2	Variables de investigación	57
3.2.1	Definición conceptual	57
3.2.2	Definición operacional	58
3.3	Metodología	60
3.3.1	Tipo de investigación	60
3.3.2	Diseño de investigación	60
3.4	Población y muestra	62
3.5	Método de investigación	62
3.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
3.7	Método de análisis de datos	65
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>		
4.1	Descripción	67
4.2	Prueba de hipótesis	75
4.3	Discusión	76
	CONCLUSIONES	78
	SUGERENCIAS	79
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80

## LISTA DE TABLAS

	Página	
Tabla 1	Matriz de operacionalización de variables	58
Tabla 2	Muestra de estudio	62
Tabla 3	Técnicas e instrumento de recolección de datos	63
Tabla 4	Resultados de la validación de instrumentos	64
Tabla 5	Resultado Alfa de Cronbach para medir la confiabilidad del instrumento	65
Tabla 6	Resultado del pretest y postest en el pensamiento creativo en el área de comunicación	67
Tabla 7	Resultado del pretest y postest en comprensión de texto	69
Tabla 8	Resultado del pretest y postes en producción de textos	71
Tabla 9	Análisis de la prueba T de de Student para medir el pensamiento creativo en comunicación	73
Tabla 10	Análisis de prueba de T Student para medir la comprensión de textos	74
Tabla 11	Análisis de prueba de T de Student para producción de textos	75

## LISTA DE FIGURAS

		Página
Figura 1	Esquema del diseño de investigación	61
Figura 2	Resultado del pensamiento creativo en comunicación	68
Figura 3	Resultado de comprensión de textos	70
Figura 4	Resultado de producción de textos	72



## ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	83
Anexo 2: Instrumento para medir El pensamiento creativo en el área de comunicación	87
Anexo 3: Base de datos de confiabilidad Del instrumento	93
Anexo 4: Consolidado de validación de juicio de expertos	94
Anexo 5: Base de datos Pretest	101
Anexo 6: Base de datos postest	102
Anexo 7: prueba de normalidad del pretest	103
Anexo 8: Prueba de normalidad Del postest	104

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la aplicación del programa Scratch sobre el pensamiento creativo en los estudiantes del sexto grado de primaria en la I.E.8188 Fe y Esperanza. Carabayllo.

La investigación realizada fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo, con un diseño experimental, y de clase cuasi experimental. La población estuvo conformada por 40 alumnos y la muestra fue no probabilístico intencional, grupo experimental 20 alumnos y grupo control 20 alumnos. La técnica de recopilación de datos: fue la prueba, para obtener información respecto al pensamiento creativo en el área de comunicación. El instrumento de recolección de datos fue validado por medio del juicio de expertos con un resultado de aplicabilidad y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach, cuyo valor fue 0.763.

Los resultados de la investigación demuestran que la aplicación del programa Scratch mejora el pensamiento creativo en el área de comunicación de los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. 8188 Fe y Esperanza. Carabayllo.

**Palabras clave:** Software educativo Scratch, pensamiento creativo, desarrollo de las habilidades de aprendizaje del siglo XXI.

## ABSTRACT

The present study has been to determine the application of the Scratch program on creative thinking in students from sixth grade in the I.E.8188 Fe y Esperanza . Carabayllo.

The research was quantitative approach applied type of explanatory level, with an experimental and a quasi-experimental class. The population consisted of 40 students and the sample intentional non – probabilistic was experimental group and control group 20 students and 20 students respectively. The data collection technique: It was a test to obtain information regarding creative thinking in the area of communication. The data collection instrument was validated through opinion of experts with the result of applicability and reliability using Cronbach's Alpha, whose value was 0.763.

The research results show that the implementation of the Scratch program improves a creative thinking in the area of communication of the students of the sixth grade of the I.E.8188 Fe y Esperanza School. Carabayllo.

**Keywords:** educational software Scratch, creative thinking, development of learning skills of XXI century.