

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA**

**“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**



**INFORME DE INVESTIGACIÓN**

Aplicación del Scratch para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del tercer grado en la Institución Educativa “Nuestra Señora del Perpetuo Socorro” de Luricocha 2022

**AUTOR:**

Peter Chocce Flores

**ASESORA:**

María Justina León Peralta

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

TIC y aprendizaje

**Huanta – Ayacucho – Perú**

**2023**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

En la ciudad de Huanta, siendo las 4:00 pm del día 17 del mes de mayo del año 2023, reunidos el sustentante de la especialidad de Computación e Informática, Miembros del Jurado Examinador y público en general en el auditorio de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, se dio inicio con la Ceremonia de Sustentación del Informe Final del Trabajo de Investigación Educativa, en mérito a la R.D. N° 0125-2023-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Autorización de fecha y hora) y R.D. N° 0126-2023-EESPP "JSCO"/D.G.-HTA. (Designación de Jurados) :

**TITULO :**

Aplicación del Scratch para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del Tercer grado en la I.E. "Mística Señora del Perpetuo Socorro" de Tonnicocha, 2022

**HORA DE INICIO :** 4:00 pm

**SUSTENTANTES :**

- Chocci Flores, Peter

**JURADOS :**

Presidente :	Dr.	Mg.	<u>Walter Mariano Ariu Nilón</u>
Secretario :	Dr.	Mg.	<u>Walter Campana Camacho</u>
Vocal :	Dr.	Mg.	<u>Wilber Antonio Reyes Maruj</u>

**SITUACIÓN FINAL:**

Chocci Flores, Peter APROBADO

**HORA DE TÉRMINO:** 6:00 pm

**LUGAR Y FECHA :** Huanta, 17 de mayo del 2023

**OBSERVACIONES :**

---



---



[Signature]  
Presidente



[Signature]  
Vocal



[Signature]  
Secretario

---

**PRESIDENTE**

---

**SECRETARIO**

---

**VOCAL**

A mis padres Felicitas y Juan, a quienes amo profundamente, les dedico esta tesis por haberme brindado su comprensión y apoyo incondicional durante toda mi carrera, por sus consejos que me orientaron a tomar las mejores decisiones y por creer en mí.

Peter.

## **AGRADECIMIENTO**

Mi reconocimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Salvador Cavero Ovalle” Huanta, en especial al programa de estudio de computación e informática , a los profesores quienes, durante los años de estudio superior, fueron guías en mi formación profesional compartiendo experiencias, conocimientos y actitudes y por brindarme la oportunidad de lograr mi formación profesional como docente en Educación secundaria ; asumiendo un gran compromiso en la mejora de la educación de nuestro país, formando profesionales de calidad y competentes para la mejora de nuestra educación, y así enfrentar el mundo emergente para la construcción de una sociedad justa.

A la Institución Educativa “Nuestra Señora del Perpetuo Socoro”, Luricocha por haberme acogido con cariño y entusiasmo y haberme brindado las facilidades necesarias para hacer posibles la realización de este trabajo de tesis, especialmente a los niños y niñas del tercer grado de esta casa de estudios, y a los padres de familia por darnos la oportunidad de vivenciar y compartir experiencias significativas durante el proceso de la investigación.

A mi asesora la Profesora María Justina León Peralta, quien coadyuvó con su conocimiento y experiencia para la realización del presente trabajo de investigación y me motivo de manera permanente.

El autor.

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado, presento ante ustedes este trabajo de investigación titulado “Aplicación del Scratch para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del tercer grado en la Institución Educativa “Nuestra Señora del Perpetuo Socorro” de Luricocha 2022”; que tiene como finalidad demostrar de qué manera la aplicación del Scratch desarrolla la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la muestra. Esta investigación es tipo cuantitativo experimental en cumplimiento con el reglamento general de investigación y titulación de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “José Salvador Cavero Ovalle”.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

El autor.

## ÍNDICE GENERAL

Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Presentación.....	v
Índice general.....	vi
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstrac.....	xiii
Introducción.....	xiv

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	15
1.2. Formulación del problema.....	16
a) Problema general.....	16
b) Problemas específicos.....	16
1.3. Justificación de la investigación.....	17
1.4. Objetivo de la investigación.....	18
a) Objetivo general.....	18
b) Objetivos específicos.....	18

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del problema.....	19
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	19
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	20
2.1.3. Antecedentes regionales .....	24
2.2. Bases teóricas.....	24
2.2.1. Software educativo .....	24
2.2.2. Lenguaje de programación .....	27
2.2.3. Software Scratch.....	28
2.2.4. Competencia Gestiona Proyecto de Emprendimiento Económico o Social.	30
2.3. Definición de términos básicos.....	32

2.4. Hipótesis de la investigación.....	33
a) Hipótesis general.....	33
b) Hipótesis específicos.....	34
2.5. Variables de la investigación.....	34
2.5.1. Definición conceptual.....	34
2.5.2. Definición operacional.....	34
2.6. Operacionalización de variables.....	35
2.6.1. Cuadro de operacionalización.....	36

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1. Tipo de estudio.....	38
3.2. Método de estudio.....	38
3.3. Diseño de la investigación.....	39
3.4. Población y muestra.....	40
3.5. Técnica de muestreo.....	41
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
3.7. Métodos de procesamiento de datos.....	45

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1. Presentación y descripción de los resultados.....	46
4.1.1. Prueba de normalidad.....	57
4.1.2. Prueba de hipótesis.....	59
4.2. Discusión de resultados.....	60

**Conclusiones**

**Recomendaciones**

**Referencias**



**Anexos**

- Anexo 1: Resolución Directoral de Aprobación del proyecto de investigación
- Anexo 2: Matriz de consistencia
- Anexo 3: Instrumento de recolección de datos
- Anexo 4: Validación de instrumentos
- Anexo 5: Propuesta experimentales
- Anexo 6: Constancia de aplicación
- Anexo 7: Evidencias fotográficas

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	Muestra de la investigación	40
<b>Tabla 2</b>	Técnicas e instrumentos de investigación	41
<b>Tabla 3</b>	Nivel de validez de la guía de observación por juicio de expertos	44
<b>Tabla 4</b>	Resumen de procesamiento de casos	44
<b>Tabla 5</b>	Estadística de fiabilidad	45
<b>Tabla 6</b>	Resultados globales del pre y post test en la muestra total	46
<b>Tabla 7</b>	Distribución porcentual según niveles desarrollo de la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico o social percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	47
<b>Tabla 8</b>	Distribución porcentual según niveles desarrollo de la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico o social percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	48
<b>Tabla 9</b>	Distribución porcentual según la dimensión Crea propuestas de valor percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	49
<b>Tabla 10</b>	Distribución porcentual según la dimensión Crea propuestas de valor percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	50
<b>Tabla 11</b>	Distribución porcentual según la dimensión Aplica habilidades técnicas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	51
<b>Tabla 12</b>	Distribución porcentual según la dimensión Aplica habilidades técnicas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	52
<b>Tabla 13</b>	Distribución porcentual según la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	53
<b>Tabla 14</b>	Distribución porcentual según la dimensión Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	54

<b>Tabla 15</b>	Distribución porcentual según la dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	55
<b>Tabla 16</b>	Distribución porcentual según la dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	56
<b>Tabla 17</b>	Resumen de procesamiento de casos	57
<b>Tabla 18</b>	Estadísticos descriptivos	58
<b>Tabla 19</b>	Prueba de normalidad	58
<b>Tabla 20</b>	Estadísticas de muestras emparejadas	59
<b>Tabla 21</b>	Correlaciones de muestras emparejadas	59
<b>Tabla 22</b>	Prueba de muestras emparejadas	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	Distribución porcentual según niveles desarrollo de la competencia de gestiona proyectos de emprendimiento económico o social percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	47
<b>Figura 2</b>	Distribución porcentual según niveles de identidad cultural percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	48
<b>Figura 3</b>	Distribución porcentual según la dimensión Crea propuestas de valor percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	49
<b>Figura 4</b>	Distribución porcentual según la dimensión Crea propuestas de valor percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	50
<b>Figura 5</b>	Distribución porcentual según la dimensión aplica habilidades técnicas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	51
<b>Figura 6</b>	Distribución porcentual según la dimensión aplica habilidades técnicas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	52
<b>Figura 7</b>	Distribución porcentual según la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	53
<b>Figura 8</b>	Distribución porcentual según la dimensión trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	54
<b>Figura 9</b>	Distribución porcentual según la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del pre test	55
<b>Figura 10</b>	Distribución porcentual según la dimensión evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento percibido (Global) en la muestra total en la aplicación del post test	56

## RESUMEN

La investigación titulada “Aplicación del Scratch para el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del tercer grado en la Institución Educativa “Nuestra Señora del Perpetuo Socorro” de Luricocha 2022”, tuvo el objetivo de demostrar de qué manera la aplicación del Scratch desarrolla la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la muestra, para ello se utilizó el tipo de estudios experimental con diseño pre experimental de un solo grupo pre y post test, utilizando los métodos científico, inductivo y deductivo, la muestra está conformada por 16 estudiantes, el muestreo fue no probabilístico intencional, utilizando instrumentos como la prueba objetiva que permitirá entrar en contacto de manera directa con los estudiantes, para ello se utilizó una propuesta pedagógica de aprendizaje a través de 12 sesiones utilizando materiales adecuados con una duración de 90 minutos por cada intervención y esto nos permite concluir que la presente propuesta puede ser aplicada en diferentes niveles de educación básica regular, siendo flexible, ya que se adecua a múltiples contextos, teniendo en cuenta las características de cada nivel, ciclo y grado, los instrumentos propuestos se pueden contextualizar de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.

**Palabras Claves:** Competencia, proyectos de emprendimiento, economía.

## **ABSTRAC**

The research entitled "Application of Scratch for the development of competence manages economic or social entrepreneurship projects in third grade students at the Educational Institution "Nuestra Señora del Perpetuo Socorro" of Luricocha 2022", had the objective of demonstrating how the application of Scratch develops the competence manages projects of economic or social entrepreneurship in the students of the sample, for this the type of experimental studies with a pre-experimental design of a single pre- and post-test group was used, using the scientific, inductive and deductive, the sample is made up of 18 students, the sampling was intentional non-probabilistic, using instruments such as the objective test that will allow direct contact with the students, for this a pedagogical learning proposal was used through 12 sessions using suitable materials with a duration of 90 minutes for each interest rvention and this allows us to conclude that this proposal can be applied at different levels of regular basic education, being flexible, since it adapts to multiple contexts, taking into account the characteristics of each level, cycle and grade, the proposed instruments can be contextualize according to the needs of the educational context.

**Keywords:** Competition, entrepreneurship projects, economy.