



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una
escuela de educación básica de Daule, 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTORA:

Molina Villalva, Luisa Angélica (orcid.org/0000-0002-3388-1962)

ASESOR:

Dr. Cherre Antón, Carlos Alberto (orcid.org/0000-0001-6565-5348)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA — PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico éste importante documento de investigación a Dios el dador de vida y quien me ha dado las fuerzas para continuar adelante en el tiempo que él dispuso y tener la gracia de culminar mis estudios de posgrado como Máster en administración Educativa.

A mis padres Luis Manuel, María Angélica, a mi esposo Pedro, mis hijos Génesis, Aarón, Pedro mi pequeño Thiago, quienes son el soporte de mi existencia.

A la Universidad César Vallejo, a los docentes y tutores, quienes compartieron sus sabios conocimientos en mi formación académica de cuarto nivel y alcanzar éste importante título académico con la finalidad de ampliar mis conocimientos.

A mis compañeros de maestría quienes fueron parte de cada aprendizaje y demostración de que existen amistad verdadera.

Agradecimiento

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a quienes hicieron posible este sueño, aquellos que caminaron junto a mí en todo momento y siempre fueron inspiración, apoyo y fortaleza. Esta mención en especial a Dios, a mis padres que, aunque no están físicamente fueron parte mi formación, a mi esposo y mis hijos quienes me demostraron que el verdadero amor es el deseo inevitable de ayudar al otro para que este se supere.

A los docentes de la Universidad César Vallejo

quienes brindaron todo su apoyo en el desenvolvimiento de mis estudios de cuarto nivel

A mi tutor Dr. Carlos Alberto Cherre Antón quien impartió sus conocimientos para realizar mi tesis.

A la Escuela de educación básica Vicente Piedrahita y a su directora quienes dieron apertura en la cristalización de mi tesis de maestría.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimiento	19
3.6. Métodos de análisis de datos.....	20
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS.....	22
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	35
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Población de educandos de 7° de educación básica de una IE del Cantón de Daule</i>	17
Tabla 2. <i>Confiabilidad de los instrumentos</i>	19
Tabla 3. <i>Relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva</i>	22
Tabla 4. <i>Nivel alcanzado en las actividades lúdicas</i>	23
Tabla 5. <i>Nivel alcanzado en la educación inclusiva</i>	23
Tabla 6. <i>Relación entre las actividades lúdicas y cultura inclusiva</i>	24
Tabla 7. <i>Relación entre las actividades lúdicas y la política inclusiva</i>	25
Tabla 8. <i>Relación entre las actividades lúdicas y práctica inclusiva</i>	26

Índice de figuras

Figura 1. Exteriorización esquemática de investigación

14

Resumen

1. El presente estudio denominado “Actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022. Cuyo objetivo fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule. Debiendo precisar que se erigió por el enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de tipo básico y alcance correlacional con corte transversal. Presentado una muestra que fue de 50 educandos de 7° de educación básica quienes despejaron dos cuestionarios como medios de colección de datos; donde estos cuestionarios alcanzaron como coeficientes Alfa de Cronbach 0,876 para actividades lúdicas y 0,930 para educación inclusiva. El autor pudo concluir que la existencia de una vinculación moderadamente baja entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva según el coeficiente obtenido, mismo que fue de $r=0,440$ ostentando el grado de correspondencia y su respectivo nivel de $\text{Sig.}=0,001$; data que dio pase a la completa aceptación de la hipótesis del estudio; indicando que las actividades lúdicas explican una parte de la educación inclusiva en educandos de una escuela de educación básica de Daule. Por tal motivo las actividades lúdicas se convierten en un complemento importante para la educación inclusiva porque motivan a los estudiantes a integrarse en actividades educativas, sociales y culturales.

Palabras clave: actividades lúdicas, educación inclusiva, cultura inclusiva, política inclusiva, práctica inclusiva.

Abstract

The present study entitled "Playful activities and inclusive education in students of a basic education school in Daule, 2022. The objective of this study was to determine the relationship between play activities and inclusive education in students of a basic education school in Daule. It should be pointed out that it was based on a quantitative approach, with a non-experimental design of basic type and correlational scope with transversal cut. It presented a sample of 50 students of 7th grade of basic education who filled in two questionnaires as means of data collection; where these questionnaires reached Cronbach's Alpha coefficients of 0.876 for ludic activities and 0.930 for inclusive education. The author was able to conclude that the existence of a moderately low linkage between ludic activities and inclusive education according to the coefficient obtained, which was $r=0.440$ showing the degree of correspondence and its respective level of $\text{Sig.}=0.001$; data that gave way to the complete acceptance of the hypothesis of the study; indicating that ludic activities explain a part of inclusive education in students of a basic education school in Daule. For this reason, recreational activities become an important complement to inclusive education because they motivate students to integrate into educational, social and cultural activities.

Keywords: play activities, inclusive education, inclusive culture, inclusive policy, inclusive practice.

I. INTRODUCCIÓN

El sistema educativo actual post- pandemia lastimosamente no cuenta con las bases para afirmar que es capaz de brindar una educación inclusiva de alto nivel y en especial igualitaria, donde se susciten las mismas oportunidades de aprender para cualquier tipo de educando sin importar su condición física o psicológica (Echeita, 2022, p. 9). Para esto la meta 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas fue avalar una educación inclusiva, de calidad y equitativa promoviendo el mismo grado de aprendizaje a lo largo de toda la vida para todo mundo sin distinción; adaptando las actividades lúdicas a los nuevos cambios tecnológicos ya que perdieron relevancia en cursos superiores al nivel inicial. (United Nations [UN], 2021)

Por otro lado, según el reporte de Seguimiento de la educación en el mundo se dio a conocer que en 2020 existían alrededor de 258 millones de niños(as), adolescentes y jóvenes que no asistían a la escuela debido a que estas no eran capaces de brindarles una educación acorde a sus necesidades o que los docentes no estaban capacitados para enseñarle a con discapacidades auditivas, intelectual, sordo ceguera, autismo, etc.; y se presentaron casos donde estos estudiantes fueron motivo de burla lo cual generó que abandonen sus estudios (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2020); todo esto derivado de la falta de conocimiento de los docentes y educandos.

Lo antes acotado propició la búsqueda de estrategias o métodos que se han ido desplegando paulatinamente de la idea de que la inclusión se asocia solamente con la discapacidad; sin embargo, la figura de inclusión no había sido resuelta en muchos países a nivel internacional (Messiou et al., 2020. P. 68). Ante esta prerrogativa países como Venezuela, Chile y México implementaron la utilización de actividades lúdicas como método para sobrellevar los prejuicios y brechas educacionales en cuanto al proceso de aprendizaje de educandos de cualquier índole; donde se basaron en identificar las políticas y prácticas necesarias para poder llevar a la práctica este cambio, sin embargo, aún se aprecia confusión en referencia a las acciones requeridas para sentar las bases para prácticas inclusivas por medio de juegos. (Simón y Molina, 2022)

En Perú se encontró que existen más de 500 centros de educación especial con alrededor de 4 mil educadores que atienden a casi 20 mil educandos con múltiples discapacidades, donde se encontró que estos desde el 2016 vienen desarrollando su plan de acción en función a estrategias lúdicas a fin de dinamizar el proceso de aprendizaje mientras ayudan a educandos con necesidades especiales a acoplarse a la sociedad. (Rivas, 2022)

Por otro lado, en Ecuador las actividades lúdicas son ampliamente empleadas en el campo educativo debido a que por medio de este tipo de estrategia el educando es capaz de exteriorizar emociones y sentimientos de forma auténtica (Guzmán & Valle, 2022), sin embargo según un estudio realizado se encontró que muchos docentes consideran no estar preparados para enseñar a educandos con necesidades especiales por medio de actividades lúdicas o instrucción normal y más aún consideran que los planteles educativos no disponen con la infraestructura y presupuesto requeridos para incorporar educandos con necesidades especiales en sus aulas, a pesar de promover de forma abierta la educación inclusiva. (Sabando, 2018)

En una institución educativa de Daule se observó que educandos de 7mo grado dejan de lado a sus compañeros con necesidades específicas o que son diferentes físicamente, marginándolos a una vida escolar casi inexistente derivado de la falta de actividades que les permita conocerlos e interactuar óptimamente con estos; situación propiciada por el ausentismo del educador a lo que se le suma un endeble monitoreo de personal directivo del plantel; lo cual genera en el educador desgano y desinterés por enseñar a alumnos con necesidades específicas. Asimismo, se encontró que los educadores desconocen de actividades lúdicas que les faciliten unir a todos sus estudiantes en un proceso de aprendizaje colectivo como consecuencia de falta de capacitación en cuanto a estrategias de prácticas inclusivas que le permitan al docente como a los educandos entender la realidad de ciertos estudiantes y así poder respetarlos y aceptarlos tal cual se ha logrado en instituciones educativas de otras partes del país. En función a lo antes mencionado se planteó el problema de investigación siguiente: ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022?

En vista de lo acotado el estudio presentó una justificación teórica bajo el hecho de que tras un arduo análisis documental derivado de teorías como la del juego, la de derivación por ficción y la constructivista donde él estudió aportó nuevas definiciones e ideas referidas tanto a las actividades lúdicas como a la educación inclusiva, como fruto de teorías anteriores y la exigencia de la sociedad actual pos pandemia; donde estas acepciones serán de ayuda para entender el comportamiento actual de las variables consideradas en la investigación. Asimismo, contó con relevancia metodológica gracias al hecho de que se estructuraron dos nuevos instrumentos de observación los cuales permitieron una medición exacta y acorde a las necesidades actuales de los educandos; dejando estos instrumentos como base para futuras investigaciones que deseen abordar la problemática referida a estos temas la cual muta con el pasar de los años y desarrollo de la tecnología. Por último, presento justificación práctica debido a que la información alcanzada será de suma utilidad no sólo para la institución educativa objeto de estudio; sino también, para otras instituciones ecuatorianas interesadas en mejorar la educación inclusiva en sus educadores y educandos por medio de actividades lúdicas enfocadas a eliminar brechas sociales y psicológicas.

En concordancia con lo antes presentado, se diseñó el objetivo de investigación siguiente: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022. Del cual se categorizaron los siguientes objetivos específicos: OE₁: Diagnosticar el nivel de actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022 OE₂: Identificar la relación entre las actividades lúdicas y la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022; OE₃: Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022 y OE₄: Analizar la relación entre las actividades lúdicas y la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

Finalmente, se estructuró la siguiente hipótesis general: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se hará referencia tanto de trabajos previos concernientes al tema abordado, al igual que teorías epistemológicas y definiciones de diferentes autores sobre las variables estudiadas, en tal sentido, se inicializará por mencionar trabajos predecesores a este que se relacionan con la problemática y temas planteados; iniciando con el aporte de:

Rivas (2022) con su tema sobre actividades lúdicas y educación inclusiva teniendo por fin de determinar la relación entre las actividades lúdicas y educación inclusiva en docentes de una escuela de Ecuador. Para lo cual la investigación se encauzó en un enfoque cuantitativo el cual derivó en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de alcance correlacional/asociativo; ostentando una muestra que ascendió a 28 educadores, quienes contestaron dos dispositivos (instrumentos). El autor tras analizar y discutir los resultados de la indagación pudo finiquitar que las actividades lúdicas está relacionadas de forma directa y positiva con la educación inclusiva bajo la perspectiva de los educadores; todo esto refrendado por el coeficiente de correlación alcanzado el cual fue de $Rho=0,783$ con una $Sig.=0,000$; datos que indicaron que a medida en que se optimice el uso de actividades lúdicas, mejor será el nivel de educación inclusiva según percepción del personal docente de la institución objeto de estudio. El estudio resulta relevante ya que pone en evidencia la percepción de educadores acerca de las actividades lúdicas y la educación inclusiva, dejándonos ver que estas guardan cierto nivel de dependencia la una con la otra, información que será de utilidad al momento del cotejo de datos.

Contreras & Zecchetto (2022) con su artículo sobre construcción de una educación inclusiva, el cual trabajaron con el fin de dar cuenta de los desafíos políticos, éticos y pedagógicos de construir una educación inclusiva virtual. Para lo cual la investigación se condujo bajo un enfoque cuantitativo basado en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de alcance descriptivo/documental; exteriorizando una muestra que ascendió a 73 artículos derivados de revistas científicas indexadas. El autor después de interiorizar los hallazgos pudo ultimar que la pandemia dejó en evidencia la vulnerabilidad de la educación tradicional, la cual aún presenta tabúes al momento de poner bajo un

mismo techo a educandos con necesidades especiales, es decir, se encontró que se hablaba mucho de educación inclusiva, pero la puesta en práctica está llena de incertidumbre sin contar que los educadores carecen en su mayoría de la preparación necesaria para enseñar a este tipo de estudiantes o carecen de los conocimientos para generar en ellos un aprendizaje significativo similar al propiciado en estudiantes con necesidades estándar, por lo que el regreso a la presencialidad inevitablemente dejó en evidencia estas falencias a las que no se les dio la importancia del caso; pudiendo observarse que el personal educativo de diversos planteles educativos no exhibieron la sensibilidad que requiere la materialización de una educación inclusiva; donde al no contar con los saberes del caso tanto en la virtualidad como en la presencialidad la educación tuvo efectos y afectos sobre la estabilidad mental, física y emocional de aquellos estudiantes con necesidades extra.

Calizaya (2022) con su artículo "sobre desarrollar una educación inclusiva, mismo que se trabajó con la meta de describir el desarrollo de la educación inclusiva en el mundo y en el Perú. Para lo cual la investigación se dirigió bajo un enfoque cuantitativo mismo que provino en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de alcance descriptivo/documental; el cual tuvo por muestra varios artículos presentados en revistas indexadas como Scielo, Scopus, Dialnet, Redalyc, EBSCO, etc. El autor después de interiorizar los hallazgos pudo ultimar que las limitaciones de la educación inclusiva ha venido mejorando con el pasar de los años, sin embargo aún no es concientizada en su totalidad, tal cual se apreció en Perú donde en 2018 según Censo escolar se encontró que de 756,499 educandos con discapacidad sólo un 22% de estos logra ingresar a una escuela a pesar de que la ley indica que todo colegio debe reservar 2 vacantes para niños con discapacidad en todo grado académico, situación que se replica en diversos países de América Latina, E.E.U.U y Europa; debiendo señalar que en países asiáticos el índice de alumnos con discapacidad sin estudiar es inferior al 4%, debido a que cuentan con el apoyo y respaldo del gobierno; por ende las barreras que más limitan la incursión de una educación inclusiva fueron de acceso, materiales, infraestructura, personales, falta de capacitación docente, carencia de equipos de apoyo y asesoramiento de especialistas en necesidades educativas especiales. El estudio antes acotado, brindo luces a la realidad tal cual, del

desarrollo de la educación inclusiva en diversos países del mundo, debiendo señalar que existen centros de educación especial donde pueden asistir estos educandos, lo malo es que muchos de ellos no cuentan con los recursos económicos del caso y un centro de educación público no es capaz de atender sus necesidades y enseñarles al mismo tiempo.

Díaz (2022) con su estudio sobre la incidencia de las actividades lúdicas respecto autoestima, misma que tuvo por fin de comprobar de qué manera el programa de actividades lúdicas repercute de manera positiva en la autoestima de los estudiantes de 6° de primaria de un colegio del Callao. Para lo cual la investigación se encauzó en un enfoque cuantitativo mismo que se apoyó en un diseño experimental con un tipo de investigación aplicada de alcance cuasi experimental; exteriorizando una muestra que ascendió a 70 educandos distribuidos en las secciones A y B, quienes contestaron un dispositivo (instrumento). El autor después de interiorizar los hallazgos pudo ultimar que antes de la introducción del programa de actividades lúdicas el nivel de autoestima de los educandos en el pretest fue similar para ambos grupos de estudio según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney información derivada de una Sig.= 0,162; mientras que tras la introducción del programa de actividades lúdicas se comprobó un cambio considerable en el nivel de autoestima de los educandos del postest debido a que la significancia alcanzada fue de Sig.=0,000<0,05, sugiriendo que la aplicación del programa tuvo un impacto altamente positivo sobre el nivel de autoestima de los educandos objeto de estudio. El estudio es de importancia, debido a que muestra desde otra perspectiva como el uso idóneo de actividades lúdicas puede mejorar considerablemente aspectos en concreto del desarrollo cognitivo del educando, por ende, da indicios de que las actividades lúdicas pueden ser muy beneficiosas para el florecimiento de una educación inclusiva en la mente de educandos con necesidades estándar.

Caballero (2021) con su artículo sobre actividades lúdicas en el aprendizaje, el cual se trabajó con la finalidad de establecer la relevancia que presentan las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los educandos del nivel primario dentro del aula. Para lo cual la investigación se encaminó en un enfoque cuantitativo fundamentado en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de

alcance descriptivo/documental; exteriorizando una muestra que ascendió a 105 documentos derivados de revistas como Redalyc, EBSCO, Dialnet, etc. El autor pudo concluir que los juegos favorecen enormemente el desarrollo del aprendizaje en educandos, siendo primordiales para la asimilación de materias como lógico-matemático, biología, inglés y lengua y literatura, mientras acrecienta el desarrollo cognitivo del educando; por ende, es importante que el educador se capacite a fin de no sólo conozca recursos didácticos, sino que los adapte a fin de que este pueda generar una evolución en el pensamiento del educando adaptando los procesos de enseñanza aprendizaje a entornos más actuales a los presentados en dichos juegos. El artículo es de relevancia, ya que muestra un análisis exhaustivo de las actividades lúdicas y como estas favorecen enormemente la capacidad para crecer académicamente y asimilar mejores temas que serían difíciles de entender para el educando.

Villamar (2020) con su investigación acerca de actividades lúdicas y capacidades emocionales. Teniendo la meta de establecer la correlación que presentan las actividades lúdicas con el desarrollo de las capacidades emocionales en educandos de 2° de primaria. Para lo cual la investigación se dirigió en un enfoque cuantitativo enfocado en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de alcance correlacional/descriptivo; ostentando una muestra que ascendió a 45 educandos, quienes contestaron dos dispositivos (instrumentos). El autor tras analizar y discutir los resultados de la indagación pudo finiquitar que las actividades lúdicas no guardan relación alguna con las capacidades emocionales de los educandos según $Rho = -0,219$ el cual a su vez mostró una $Sig. = 0,149 > 0,05$ información que corroborar que estas dos variables no tienen nada en común por ende la implementación de actividades lúdicas en el mencionado plantel educativo no mejora las capacidades emocionales en educandos de 2 ° de primaria.

Peñafiel (2020), mismo que presentó su estudio con el objetivo de establecer la incidencia de la gestión pedagógica sobre la educación inclusiva de los educandos de una unidad educativa de Machala. Para lo cual la investigación se fundamentó en un enfoque cuantitativo enfocado en un diseño no experimental con un tipo de investigación básico de alcance correlacional/causal; exteriorizando una muestra que ascendió a 31 educandos, quienes contestaron dos dispositivos (instrumentos).

El autor después de interiorizar los hallazgos pudo ultimar que la educación inclusiva de los educandos se encontró en un nivel regular según el 74,2% de los educandos, alegando que no tendrían en su mayoría problemas con interactuar con compañeros con necesidades diferentes. Asimismo, se corroboró la existencia de una fuerte influencia de la gestión pedagógica sobre la educación inclusiva según $r=0,878$ el cual tuvo una $\text{Sig.}=0,000$; información la cual permitió alcanzar un coeficiente de determinación de 0,677; lo cual indicó que la gestión educativa explicó o era responsable del 67,7% de la educación inclusiva de los educandos, información que demuestra el alto grado de influencia antes mostrado. El estudio presentado, es de suma importancia debido a que muestra como una adecuada gestión por parte del personal docente y administrativo del plantel educativo puede generar conciencia en el educando en cuanto a entender lo que implica una educación inclusiva y, por ende, ser capaces de aprender colaborativamente con compañeros un poco diferentes a ellos.

Con respecto a las actividades lúdicas Gómez et al. (2015), las definen como la mezcla de diferentes técnicas y actividades dentro de los enfoques de instrucción de los educandos, las mismas que encuentran asociadas a la ejecución de juegos, ejercicios, actividades didácticas, manifestaciones culturales, y demás que admiten el perfeccionamiento de los talentos motrices de los estudiantes a la vez que acrecientan su formación teórica-cultural, en consecuencia, los actos motrices constituyen una posibilidad única para reforzar el conocimiento de los educandos.

Lo anterior permite sugerir que las acciones o actividades lúdicas que se llevan a cabo en el salón de estudio están en sintonía con el manual práctico y la metodología propuesta por el instructor y el Estado que puede estar relacionada con la intensificación por la vía del aprendizaje (mayo, 2018). Así, se afirma que las actividades lúdicas gerenciadas por medio del profesor tienen un propósito particular y se adelantan basados totalmente en los ámbitos sociales, afectivos y cognitivos, localizando resultados propicios que fomentan el aumento del grado de aprendizaje, dominio, lenguaje y potencial receptivo de los niños (Venegas et al., 2021).

Por otro lado, los juegos dentro del aula hacen que el niño se desarrolle en una situación auténtica y a la vez imaginaria, por lo que los profesores necesitan

establecer métodos y directrices para reforzar el sistema de diseño e imaginación en los educandos, en el que el estudiante asocie lo verdadero con lo imaginario y así generar sus propias ideas y formas de adquirir saberes. (Caballero, 2021).

El accionar (actividad) lúdico es algo habitual que reúne el deleite y el placer físico en alianza con la salud mental del alumno para que pueda alcanzar nuevas experiencias y saberes. (Candela y Benavides, 2020, p. 79). El accionar lúdico puede ser visible como un pasatiempo espontáneo y sin obstáculos sobre el que el alumno crea normas imaginarias en función a una realidad tangible y actual (De Ansó, 2017, p. Sesenta y cuatro).

Asimismo, dentro de las palabras de Azúa y Pincay (2019) las actividades lúdicas pueden ser tomadas en consideración como las acciones de movimientos corporales que los niños ejecutan conscientemente, a través de las cuales liberan sus impulsos esenciales (naturales) de forma espontánea. (p. 390). Bajo lo anterior, Vergel & García-M. (2022) ven las actividades lúdicas como un interés que se produce por sí mismo y que nace de necesidades especiales innatas, y ante una serie de estímulos responde a acciones espontáneas. Una actividad lúdica es la cual cuenta con una determinada intención, una meta a realizar a través de juegos exclusivos en los que el escolar desarrolla la adquisición de saberes de forma dinámica, libre y de calidad (Cassinelli et al., 2022).

La actividad lúdica es un arbitraje entre el entrenamiento y el conocimiento, esta intersección se refiere a un cierto tipo de pasatiempo que permite al alumno metodizar el conocimiento de manera significativa. Lo lúdico avala el aprendizaje (Castro y Durán, 2013). Al mismo tiempo, no comprende la obligación de un entorno positivo, es espontáneo y se juega de forma independiente a fin de propiciar un aprendizaje espontáneo. Las actividades lúdicas son la máxima aproximación para que el niño llegue a reconocer su entorno y aumentar sus talentos, cada actividad que el niño realiza es considerado una posibilidad de estudio. El instructor debe inspirar esas acciones y a su vez tener continuamente un papel dentro de la ganancia de conocimiento del escolar. (Rainusso, 2019).

Las actividades lúdicas son un conjunto de movimientos que están presentes siempre en los seres humanos y es de impresionante importancia para el auge

académico de los educandos. Es una forma natural de acercarse e interpretar el estilo de vida en el que se desarrolla. Se puede ver sin mucho esfuerzo mientras el niño juega o hace cualquier otra actividad de interés (Vélez & Tarazona, 2022). Asimismo, las actividades lúdicas es un movimiento que se encuentra inmersa en todos los individuos, mucho se relaciona con los infantes, pero de hecho se puede lograr en alguna etapa de nuestra vida, e incluso podría ser practicado su uso por ancianos. El accionar lúdico transmiten valores, pautas de conducta e incluso ayudan a disipar conflictos (Vásquez & Pérez, 2020, p. 5)

En cuanto a la actividad lúdica, Gómez et. Al. (2015) lo dimensionaron de la siguiente manera: Dimensión recreativa, que es un pasatiempo que permite desarrollar capacidades o características de innovación en los educandos y que se da en los seres humanos en el transcurso de su vida para concretar sus emociones de manera continua y sin restricciones. Así es como se hace posible elegir si el personaje que colabora en el accionar lúdico está satisfecho o presenta algún problema que limita su conocimiento y organización de los conocimientos recientes. Dimensión social, en la que el infante fortalece sus principios, construyendo ideas acerca del medio que le rodea, organizando relaciones cruciales con su alrededor, a través de la estructuración y perfeccionamiento de una interacción sana y no violenta, acercando la experiencia familiar y el entorno que le rodea, todo ello a través del trabajo que el educador ejecuta a lo largo de su entrenamiento a fin de inspirar un aprendizaje definitivo (Gómez et al., 2015). Y la dimensión pedagógica, la cual puede ser vista como un conglomerado de operaciones que tienen como fin el perfeccionamiento de numerosos actos cognitivo-intelectuales que se manifiestan en la manipulación inmediata del objeto de aprendizaje con la derivación de contenidos para la toma de conciencia. Analizado de esta manera, la mejora del componente académico, porque debe estar dirigido a los jóvenes pensando en los deseos y motivaciones actuales entre profesores y alumnos. (Gómez et al., 2015)

Las actividades lúdicas en la formación tienen el propósito de potenciar, vigorizar los contenidos impartidos en las sesiones de clase y despejar las dudas sobre lo expresado dentro del aula, para que todo quede claro. (García & Lazo, 2022)

En lo que respecta a la educación inclusiva, la pedagogía inclusiva es toda una forma de transformación del entorno educativo para que se potencien las ventajas de todos los estudiantes, por ello es importante renovar las escuelas para permitir y atender a todos los interesados en estudiar, específicamente a los que tienen discapacidades y a los que están empezando a conocerlas, y ofrecerles oportunidades de formación académica cabal. (Ainscow & Miles, 2009).

El motivo de la educación inclusiva es desterrar los dolores de cabeza con los que tropiezan algunos estudiantes con necesidades académicas únicas en la vida escolar. Lo anterior recibe su origen en el hecho de que la formación inclusiva se basa totalmente en los derechos y conceptos esenciales, incluyendo la igualdad, la equidad y la seguridad; declarando que las diferencias son una medida de fortalecimiento de parte del plantel educativo. (Ainscow & Echeita, 2011).

La formación inclusiva fomenta la delimitación del tiempo académico y establece un modelo incluyente con la colaboración de todo el departamento de formación. Es vital identificar la necesidad de promover colegios inclusivos y lograr que asistan todos los participantes en los establecimientos académicos para que tengan las mismas oportunidades (Martín et al., 2017). La inclusión educativa radica en poder aceptar, reconocer y respetar la totalidad de diversos educandos que pueden considerarse como parte de una comuna educativa, por lo que las cuestiones que limitan una educación igualitaria y que eran vistos como poco comunes son en realidad parte de la pedagogía actual. (Simón & Molina, 2022).

Contreras & Zecchetto (2022) enfatizan que toda inteligencia es única por lo que los educadores tienen que adaptarse al estudio y detectar la forma de llegar al alumno en su educación en base a sus deseos y habilidades considerando sus fortalezas para ampliar su grado de aprendizaje. La educación inclusiva, viene a ser la integración de niños con necesidades educativas únicas en las aulas convencionales, es una imagen reflejada de un camino distinto que está comenzando ahora en las estructuras educativas con el precepto de que todos tienen derecho a la educación (Roa et al., 2022).

Por otro lado, Ainscow y Miles (2009) dimensionaron la educación inclusiva de la siguiente manera: La dimensión cultura inclusiva, que es una dimensión esencial

en el progreso del hombre o mujer debido a la realidad de que es un procedimiento que permite el fortalecimiento de las capacidades y el replanteamiento de las opciones de vida a nivel escolar y familiar. La cultura se entiende como el conglomerado de peculiaridades a nivel no secular, cognitivo, social y en especies que deciden un grupo. Dimensión política inclusiva, la cual implica que en los planteles es muy pertinente disponer de normativas orientadas a permitir el desarrollo de modelos incluyentes en toda función de la red escolar. Resulta de mucha utilidad señalar y priorizar la implementación de dichas normas en las escuelas. Además de que el sistema de normas inclusivas forme parte de las elecciones que se tomen en la institución de manera óptima a fin de convertirse en una escuela inclusiva. De tal manera que los hechos aportados objetivamente y de forma triunfalista dirigen el compromiso con la sociedad de una educación igualitaria (Ainscow & Miles, 2009). Y la dimensión práctica inclusiva, que afirma que las prácticas inclusivas deben ser planificadas y montadas dentro del currículo estudiantil, esclareciendo los deseos, necesidades y requerimientos de los estudiantes con discapacidades de cualquier índole. Para ello, el profesor necesita aplicar las modificaciones que considere pertinente en el proceso de desarrollo del aprendizaje del salón y abordarlo como un escenario dentro del aula de estudio. La organización de los estudiantes se considera establecida y los instructores necesitan suscitar el desarrollo de la capacidad intelectual individual de cada escolar. (Ainscow & Miles, 2009)

Es fundamental mencionar las teorías que pueden estar vinculadas con el estudio comenzando por la teoría del juego de Groos (1898), en el cual argumenta que las actividades basadas en juegos son actividades cognitivas de características vitales que los niños requieren para su vida como adulto, mismos que son necesarios para lograr que maduren intelectualmente, su relevancia radica en que contribuye a la mejora y formación en sus competencias para llevar a cabo las diversas actividades que deben realizar mientras dure su crecimiento y después de que lleguen a ser adultos. Por lo tanto, los juegos juegan un papel sobresaliente en el auge emocional del educando, en el que a través de estos son capaces de comenzar a reconocer sus propios sentimientos, los de sus compañeros y los de otros miembros de su entorno, mientras se adaptan a las clases. (Ayala, 2017)

Otra teoría de relevancia es la teoría de la derivación por ficción de Claparède (1932), quien en su idea sobre el juego formula que las actividades lúdicas juegan un papel crítico dentro del perfeccionamiento intelectual, social, psicomotor y emocional, sin contar que las actividades lúdicas persiguen fines ficticios, de los cuales se adquiere cierto grado de bienestar y que se refleja en el actuar del educando. Por lo tanto, mediante la colaboración activa en los juegos, el alumno despliega su imaginación y su potencial de conocimiento en condiciones controladas por el maestro que contribuyan a la mejora corporal y mental del alumno.

Otro principio vinculado a las actividades lúdicas es la teoría constructivista de Vigotsky (1932) en cuanto al juego, en el que argumenta que el juego no es definitivamente el principal pasatiempo en la infancia y educación del alumno, ya que dedica más tiempo a encontrar respuestas a condiciones reales de su entorno que a condiciones ficticias; sin embargo, es ideal para el desarrollo del educando en el grado en que se creen zonas controladas para el crecimiento sostenido de este.

En referencia a la educación inclusiva es importante mencionar que ésta no cuenta con ninguna teoría epistemológica que la sustente, más bien es un terreno ampliamente peleado por toda una variedad de disciplinas, objetos, teorías, territorios, métodos, influencias, sujetos, conceptos, formas de análisis, compromisos éticos, saberes y proyectos políticos (Ocampo, 2019a). Es decir, cuenta con una agrupación de ideas libres relacionadas en algún punto que vagan de manera no lineal de una faceta a otra, a través de una enorme multiplicidad de disciplinas, discursos, influencias y campos, propiciando toda una gama de líos genealógicos de dispersión. Refleja también un déficit metodológico que impacta en buena medida en la estructuración de los planteamientos formativos del estudiante en su quehacer escolar, en parte por la fragmentación de todas las disciplinas inmersas en este tipo de educación. Existe apenas una epistemología en construcción, algunos componentes de la misma que podrán ser mencionados y analizados dentro del análisis de este trabajo. (Ocampo, 2019b)

III. METODOLOGÍA

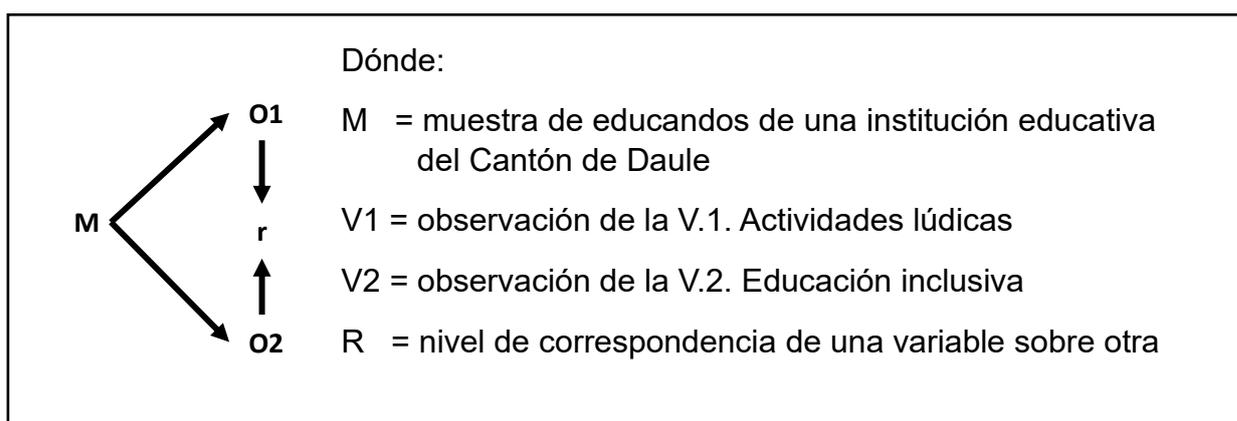
3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo básico puesto que se basó en principios teóricos para vislumbrar los fines del estudio, mientras que asistió con nuevas contribuciones teóricas en los temas avanzados sin entrar en implicancias prácticas con alguna de las variables de estudio. (Concytec, 2018)

El estudio se apoyó en un enfoque cuantitativo con cimientos en el paradigma positivista bajo la idea de que los descubrimientos se alcanzaron a través de cálculos matemáticos individuales (estadística) para despejar las hipótesis formuladas en el estudio (Arias y Covinos, 2021).

Así mismo, el estudio expuso un alcance correlacional/descriptivo ya que pretendió responder a un hecho conceptual confuso en la posible búsqueda de desarrollar información a través del grado de correspondencia que pudiera tener las actividades lúdicas sobre la educación inclusiva (Baena, 2017). En última instancia, fue de corte "transversal" ya que el estudio se llevó a cabo en un periodo determinado de antemano oscilando en un breve período de tiempo (Arias, 2020a)

Figura 1. Exteriorización esquemática de investigación



Nota: Esquematización elaborada por el autor.

3.2. Variables y Operacionalización

La variable actividades lúdicas en su definición conceptual: Gómez et al. (2015), la delimita como la mezcla de diferentes técnicas y actividades dentro de los enfoques de instrucción de los educandos, las mismas que se encuentran asociadas a la ejecución de juegos, ejercicios, actividades didácticas, manifestaciones culturales, y demás que admiten el perfeccionamiento de los talentos motrices de los estudiantes a la vez que acrecientan su formación teórica-cultural, en consecuencia, los actos motrices constituyen una posibilidad única para reforzar el conocimiento de los educandos.

Definición operacional: comprenden una forma natural recreativa de involucrar a los estudiantes en su entorno social, desarrollando un proceso pedagógico que le permite construir sus pensamientos. Al ser las actividades que fomentan un aprendizaje en el educando por medio de juegos, se elaboró un cuestionario que constó con 25 ítems que evalúan las dimensiones de estudio.

Gómez et. Al. (2015) lo dimensionaron de la siguiente manera: Dimensión recreativa, que es un pasatiempo que permite desarrollar capacidades o características de innovación en los educandos y que se da en los seres humanos en el transcurso de su vida para concretar sus emociones de manera continua y sin restricciones. Así es como se hace posible elegir si el personaje que colabora en el accionar lúdico está satisfecho o presenta algún problema que restringe su conocimiento y organización de los conocimientos recientes.

Dimensión social, en la que el infante fortalece sus principios, construyendo ideas acerca del medio que le rodea, organizando relaciones cruciales con su alrededor, a través de la estructuración y perfeccionamiento de una interacción sana y no violenta, acercando la experiencia familiar y el entorno que le rodea, todo ello a través del trabajo que el educador ejecuta a lo largo de su entrenamiento a fin de inspirar un aprendizaje definitivo.

Y la dimensión pedagógica, la cual puede ser vista como un conglomerado de operaciones que tienen como fin el perfeccionamiento de numerosos actos

cognitivo-intelectuales que se manifiestan en la manipulación inmediata del objeto de aprendizaje con la derivación de contenidos para la toma de conciencia. Analizado de esta manera, la mejora del componente académico, porque debe estar dirigido a los jóvenes pensando en los deseos y motivaciones actuales entre profesores y alumnos.

Escala de medición: Ordinal

La variable Educación inclusiva en su definición conceptual: la pedagogía inclusiva es toda una forma de transformación del entorno educativo para que se potencien las ventajas de todos los estudiantes, por ello es importante renovar las escuelas para permitir y atender a todos los interesados en estudiar, específicamente a los que tienen discapacidades y a los que están empezando a conocerlas, y ofrecerles oportunidades de formación académica cabal. (Ainscow & Miles, 2009).

Definición operacional: Es el proceso de analizar sistemáticamente la cultura, las políticas y las prácticas escolares para reducir o eliminar barreras mediante la mejora continua de la escuela las iniciativas innovadoras. Percibida como la educación igualitaria y sin tabúes, en tal sentido; se estructuró un cuestionario que consistía en 22 ítems en función a las dimensiones e indicadores plateados.

Ainscow y Miles (2009) dimensionaron la educación inclusiva de la siguiente manera: La dimensión cultura inclusiva, que es una dimensión esencial en el progreso del hombre o mujer debido a la realidad de que es un procedimiento que permite el fortalecimiento de las capacidades y el replanteamiento de las opciones de vida a nivel escolar y familiar.

Dimensión política inclusiva, la cual implica que en los planteles es muy pertinente disponer de normativas orientadas a permitir el desarrollo de modelos incluyentes en toda función de la red educativa. Resulta de mucha utilidad señalar y priorizar la implementación de dichas normas en las escuelas.

Y la dimensión práctica inclusiva, que afirma que las prácticas inclusivas deben ser planificadas y montadas dentro del currículo estudiantil, esclareciendo los deseos, necesidades y requerimientos de los estudiantes con discapacidades de cualquier índole. Para ello, el profesor necesita aplicar las modificaciones que considere

pertinentes en el proceso de desarrollo del aprendizaje del salón y abordarlo como un escenario dentro del aula de estudio.

Escala de medición: Ordinal, ostentando opciones de respuesta que ascendieron a cinco y fueron desde totalmente en desacuerdo hasta totalmente de acuerdo.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población que se considera en este estudio involucró a 92 estudiantes de 7mo grado de educación básica de una institución educativa del Cantón de Daule, la población puede percibirse como un conjunto de entes que constituyen parte de un fenómeno investigado, mismos que cuentan con características comparables y que se agrupan en un espacio geográfico puntual. (Arias, 2020b)

Tabla 1. *Población de educandos de 7° de educación básica de una IE del Cantón de Daule*

Aula	Niñas	Niños	Total del paralelo	%
Paralelo A	14	21	35	38,00%
Paralelo B	10	17	27	29,00%
Paralelo C	16	14	30	33,00%
Total por género	40	52	92	100,00%

Nota: Nómima de educandos matriculados en el año lectivo 2022-2.

De la misma forma, se tuvo en cuenta los criterios de inclusión siguientes: a) Razones operacionales: fueron considerados educandos que desean interesarse de forma consciente en la ejecución del instrumento. b) Razones de contenido: todos los educandos de 11-12 años de edad

Criterio de exclusión: a) Razones operacionales: Se prescindió de los educandos que no cumplen el rango de edad y b) Razones de contenido: Se prescindió de los estudiantes que no pertenecieran al 7°.

Muestra: La muestra ascendió a 50 educandos y fue tomada de los paralelos A y B de una institución educativa del Cantón de Daule. Por lo tanto, la muestra puede ser vista como el valor numérico relativo a la fase de sujetos considerados como representantes del conjunto de una población, bajo la idea de que examinar a toda la población es complicado. (Arias et al., 2016)

Muestreo: La observación exhibió un muestreo que se considera como "no probabilístico", en el que dentro de este muestreo se distinguió el tipo por conveniencia o intencional, en el que se formula que, para delimitar una muestra, se puede montar a través de los estándares u experiencias del investigador al mismo tiempo que se delibera la disponibilidad de los sujetos para participar activamente dentro del análisis. (Arias, 2020c)

Unidad de análisis: 50 educandos de 7° de educación básica.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: La encuesta fue empleada como una técnica que permitió obtener registros reales de primera mano sobre el grupo examinado, (Cohen y Gómez, 2019) afirma que una encuesta involucra un dispositivo con preguntas que están dirigidas a lograr el objetivo de una investigación.

Instrumentos: Como instrumento de investigación se estructuraron dos cuestionarios, que se vertebraron como una derivación de los indicadores de las dimensiones de cada tema estudiado, cuya causa vendría a ser la recolección de datos de los niveles a ser analizados (Silva, 2018). Los registros proporcionados por la herramienta harán viable la adquisición de los objetivos del estudio mencionados.

Validez: Fueron seleccionados tres profesionales dentro de la materia con diploma de doctorado o maestría, que certificaron que la exploración y evaluación de los instrumentos de medición, cuenta con ítems desprendidos y acordes dimensiones/indicadores propuestos en función a la teoría de los autores principales de estudio, los expertos fueron capaces de explicitar su postura y criterio

para poder funcionar de eje para obtener el éxito de los objetivos versados dentro de los cuadros de investigación, garantizando la coherencia necesaria para cada uno de los ítems; y así estos puedan ser aplicados con total confianza. Es decir, la totalidad de expertos avalaron los cuestionarios para ser empleados en la investigación.

Confiabilidad: En el caso de la fiabilidad, este proceso se consigue mediante el uso del programa informático SPSS, y en concreto con el coeficiente Alfa de Cronbach, que deberá arrojar un valor el cual tendrá que superar una puntuación de 0,8 para ratificar la veracidad de la información que se pudiere recolectar de los sujetos de estudio. Para culminar este proceso, se llevará a cabo una prueba piloto con 15 educandos pertenecientes a una organización con rasgos comparables.

Tabla 2. *Confiabilidad de los instrumentos*

Instrumento/Dispositivo	Nº de Ítems	Coeficiente Alfa Cronbach
Actividades lúdicas	20	0,876
Educación inclusiva	20	0,930

Nota: Coeficiente de confiabilidad

3.5. Procedimiento

Se coordinó con el director de la IE de Daule la autorización para ofrecer a los alumnos el instrumento de medición, luego se realizó un examen teórico de los temas de investigación, a partir del cual se pudo delimitar las dimensiones de las actividades lúdicas y la educación inclusiva.

-Se elaboró y entregó las matrices de validación a los expertos.

-Se construyó los dispositivos de medición y se subió a Google Forms para posteriormente enviar el hipervínculo de los cuestionarios a los alumnos; para lo cual se fijó una fecha de acceso para que los alumnos quisieran acceder a él. Tras la coordinación con el director del IE, se dio acceso al hipervínculo de la herramienta durante toda una hora de clase para su cumplimentación.

-Se descargó la base de datos y se adaptó y subió al SPSS para su evaluación estadística y para obtener los deseos del estudio.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los estudios contaron con la idónea manera de realizar el análisis de la información y gestión de datos:

Pruebas de normalidad: Se aplicaron las comprobaciones vitales para decidir la dispersión de datos estadísticos.

Generación de datos: A partir de los estadísticos recogidos para actividades lúdicas y educación inclusiva, se elaboró una base de datos mediante el manejo del programa informático Microsoft Excel y para su procesamiento, el programa estadístico SPSS.

Para establecer la correspondencia entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva, los objetivos se encaminaron con datos beneficiosos para la correlación de las variables, para lo cual se empleará el coeficiente "Rho de Spearman".

Tipo de análisis: En cuanto al tipo de análisis se realizó de forma bivariada y cuantitativa, con un esquema acorde con el paradigma positivista y nivel descriptivo.

Visualización de datos: Para este proceso se hace vital la hacer uso de las dimensiones y los resultados derivados de la herramienta empleada, para ser expresados en diagramas e ilustraciones concebidos de la generación de la aplicación estadística utilizada.

Análisis e interpretación de datos: Se realizó la representación de los hechos, cumpliendo con los objetivos formulados, lo que dio paso al análisis de correlaciones simples en la contrastación de la hipótesis de la investigación.

3.7. Aspectos éticos

La investigación se llevó a cabo bajo la seguridad del reconocimiento irrestricto de los participantes bajo la premisa de las normas no obligatorias, conservando el anonimato de los colaboradores. Además, la autoría de terceros del conjunto de la información se reconoció y cada uno de los recursos de los hechos a tener en cuenta dentro del contexto elaborado y el método teórico de la investigación se citó parcial o absolutamente haciendo uso de las Normas APA 7ma edición.

Además, las conjeturas se han proporcionado tal y como fueron tabuladas, cumpliendo así con el juicio de inalterabilidad; de la misma manera, estos resultados han sido remitidos a la unidad educativa con la finalidad de mejorar las actividades y su rendimiento de acuerdo con el principio de beneficencia. De igual manera, se respetó la autoría de los estudios revisados, buscando evitar el plagio, de acuerdo con lo establecido por medio de la UCV sobre el tema.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022

Contrastación de la hipótesis general:

H1: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

H0: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

Tabla 3. *Relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva*

	Spearman	Educación inclusiva
Actividades lúdicas	r	,440**
	Sig. (bilateral)	,001
	n	50

** : Prueba altamente significativa

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Los hallazgos de la tabla 3 indican que la correlación de Spearman entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva, $r=0.440$, es relativamente baja, pero altamente significativa, según se deduce de la significancia, $\text{Sig.}=0.001$, mucho menor que 0.01 el cual fue el grado de error empleado. Este resultado avala la hipótesis de que las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022. Cabe señalar que la educación inclusiva guarda una mayor relación con la dimensión pedagógica, con la cual también guarda una relación altamente significativa ($\text{Sig.}<0.01$), mientras que, con las dimensiones recreativa y social, la correlación solo alcanza el nivel significativo ($\text{Sig.}<0.05$).

Objetivo específico 1

Diagnosticar el nivel de actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule.

Tabla 4. *Nivel alcanzado en las actividades lúdicas*

	Deficiente		Regular		Buena		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Actividades lúdicas	0	0,0%	0	0,0%	50	100,0%	50	100,0%
Recreativa	0	0,0%	1	2,0%	49	98,0%	50	100,0%
Social	0	0,0%	0	0,0%	50	100,0%	50	100,0%
Pedagógica	0	0,0%	1	2,0%	49	98,0%	50	100,0%

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Nivel de las actividades lúdicas

En la tabla 4 se aprecia que el nivel alcanzado en las actividades lúdicas en bueno según la opinión de todos los estudiantes. Este nivel se explica también por el nivel bueno alcanzado en las actividades recreativas, sociales y pedagógicas, que son calificadas en el mismo nivel por el 98%, 100% y 98%, respectivamente

Tabla 5. *Nivel alcanzado en la educación inclusiva*

	Deficiente		Regular		Buena		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Educación inclusiva	0	0,0%	2	4,0%	48	96,0%	50	100,0%
Cultura inclusiva	1	2,0%	2	4,0%	47	94,0%	50	100,0%
Política inclusiva	0	0,0%	4	8,0%	46	92,0%	50	100,0%
Práctica inclusiva	1	2,0%	1	2,0%	48	96,0%	50	100,0%

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

El estudio tabla 5, informa que el nivel alcanzado en la educación inclusiva es bueno según sugiere la opinión del 96%; este nivel se evidencia de manera similar en lo relacionado a la cultura, política y práctica inclusiva, como lo confirma el 94%, 92% y 96%; donde también se apreció un nivel apto en cuanto a estas dimensiones, debiendo precisar que un pequeño grupo manifestó que tanto la educación inclusiva y sus dimensiones alcanzaron un nivel regular según el 4% de los educandos a nivel general.

Objetivo específico 2

Identificar la relación entre las actividades lúdicas y la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule.

Contrastación de la hipótesis específica 2:

H1: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022

H0: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022

Tabla 6. *Relación entre las actividades lúdicas y cultura inclusiva*

Actividades lúdicas	Cultura inclusiva							
	Deficiente		Regular		Bueno		Total	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Regular	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Buena	1	2,0%	2	4,0%	47	94,0%	50	100,0%
Total	1	2,0%	2	4,0%	47	94,0%	50	100,0%

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

La tabla 6 informa, entre los resultados más relevantes, que el 94% de los estudiantes califica en un nivel bueno a las actividades lúdicas y a la cultura inclusiva, mientras que el 2% también califica en un nivel bueno a dichas actividades y en un nivel regular a la cultura en referencia.

Es importante señalar que dicha cultura se relaciona en forma altamente significativa ($\text{Sig.} < 0.01$) con las tres dimensiones de las actividades lúdicas, vale decir, con las actividades recreativas, sociales y pedagógicas.

Objetivo específico 3

Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule.

Contrastación de la hipótesis específica 3:

H1: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

H0: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

Tabla 7. *Relación entre las actividades lúdicas y la política inclusiva*

Actividades lúdicas	Política inclusiva							
	Deficiente		Regular		Bueno		Total	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Regular	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Buena	0	0,0%	4	8,0%	46	92,0%	50	100,0%
Total	0	0,0%	4	8,0%	46	92,0%	50	100,0%

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Los hallazgos de la tabla 7 muestra que el 92% de los estudiantes califican en un nivel bueno a las actividades lúdicas y a la política inclusiva, mientras que el 8% califica en un nivel bueno a dichas actividades y en un nivel regular a las políticas en referencia.

Objetivo específico 4

Analizar la relación entre las actividades lúdicas y la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule.

Contrastación de la hipótesis específica 4:

H1: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la practica inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

H0: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la practica inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

Tabla 8. *Relación entre las actividades lúdicas y práctica inclusiva*

Actividades lúdicas	Práctica inclusiva							
	Deficiente		Regular		Bueno		Total	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Deficiente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Regular	1	2,0%	1	2,0%	0	0,0%	2	4,0%
Buena	0	0,0%	0	0,0%	48	96,0%	48	96,0%
Total	1	2,0%	1	2,0%	48	96,0%	50	100,0%

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

La tabla 8 muestra que el 96% de los estudiantes califica en un nivel bueno tanto a las actividades lúdicas como a la práctica inclusiva, mientras que sólo un educando (2%) alegó que estos temas se encontraron a un nivel regular.

Este resultado confirma la hipótesis de que las actividades lúdicas se encuentran relacionadas de manera significativa con la practica inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022. Dicha práctica además guarda una mayor relación con las actividades pedagógicas, aunque también hay correlación altamente significativa con las actividades recreativas y sociales.

V. DISCUSIÓN

En referencia al objetivo general *determinar la relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022*. En cuanto al aporte teórico de las actividades lúdicas Gómez et al. (2015), las definen como la mezcla de diferentes técnicas y ejercicios dentro de los enfoques de instrucción de los educandos, las mismas que se encuentran asociadas a la ejecución de juegos, ejercicios, actividades didácticas, manifestaciones culturales, y demás que admiten el perfeccionamiento de los talentos motrices de los estudiantes a la vez que acrecientan su formación teórica-cultural, en consecuencia, los actos motrices constituyen una posibilidad única para reforzar el conocimiento de los estudiantes. Mientras que, en lo referido a educación inclusiva, esta es toda una forma de transformación del entorno educativo para que se potencien las ventajas de todos los estudiantes, por ello es importante renovar las escuelas para permitir y atender a todos los interesados en estudiar, específicamente a los que tienen discapacidades y a los que están empezando a conocerlas, y ofrecerles oportunidades de formación académica cabal (Ainscow & Miles, 2009). Los datos mostrados en la tabla 3, con respecto a la contrastación de la hipótesis generadora del estudio exhibió una correspondencia entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva algo baja según $r=0,440^{**}$, pero esta ponderación mostró tener un nivel de significancia alto, es decir, el nivel de error de este valor fue por mucho inferior a 0,01%; calificativos que avalaron la hipótesis planteada indicando que estos dos temas se vinculan directamente entre estos. A la vez que se encontró una correspondencia entre la dimensión pedagógica y la educación inclusiva, mientras que las dimensiones recreativa y social solo mostraron un nivel de correlación bajo, más no significativo. Los datos expuestos anteriormente, dejaron ver que en términos generales los educandos cuando se hace un uso adecuado de actividades lúdicas son capaces de interactuar de igual forma con sus compañeros con necesidades especiales, mientras que existen algunos educandos que aún se ven reacios a adaptarse a compañeros de estudio con condiciones especiales; esto se reflejó en la comprobación de la hipótesis la cual dejó ver un grado de correlación bajo pero significativo dando a entender que existen algunos elementos que convergen con el comportamiento de estas

variables de estudio, al ser estas multidimensionales se aprecia que existen factores no contemplados que afecta tanto a las actividades lúdicas como a la educación inclusiva en educandos de una institución educativa de Daule.

Los datos revelados guardan correspondencia con los mostrados por Rivas (2022) quien demostró que las actividades lúdicas se encuentran relacionadas de forma directa y positiva con la educación inclusiva bajo la perspectiva de los docentes; todo esto refrendado por el coeficiente de correlación alcanzado el cual fue de $Rho=0,783$ con una $Sig.=0,000$; datos que indicaron que a medida en que se optimice el uso de actividades lúdicas, mejor será el nivel de educación inclusiva según percepción del personal docente de la institución objeto de estudio.

Los datos exhibidos mostraron la percepción de los educandos acerca de las actividades lúdicas y la educación inclusiva, dejándonos ver que estas guardan cierto nivel de dependencia la una con la otra, donde la interacción de educandos normales con aquellos de necesidades especiales depende del tipo de intervención que dé el educador para que estos dos grupos de educandos pueden entenderse entre sí.

Con respecto al objetivo uno del estudio en cual habla acerca de *diagnosticar el nivel de actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule*. Ante esto es de consideración señalar que los juegos dentro del aula hacen que el niño se desarrolle en una situación auténtica y a la vez imaginaria, por lo que los profesores necesitan establecer métodos y directrices para reforzar el sistema de diseño e imaginación en los educandos, en el que el estudiante asocie lo verdadero con lo imaginario y así generar sus propias ideas y formas de adquirir saberes. (Caballero, 2021). Por lo que no es posible olvidar que el fin fundamental de la educación inclusiva es desterrar los dolores de cabeza con los que tropiezan algunos estudiantes con necesidades académicas únicas en la vida académica. Lo anterior recibe su origen en el hecho de que la formación inclusiva se basa totalmente en los derechos y conceptos esenciales, incluyendo la igualdad, la equidad y la seguridad; declarando que las diferencias son una medida de fortalecimiento de parte del plantel educativo (Ainscow & Echeita, 2011). Los hallazgos en la tabla 4 ostentaron que la totalidad de educandos consideran que con el correcto uso de actividades lúdicas es más dinámico

interactuar con compañeros con necesidades especiales según el 100% de las respuestas de los educandos; asimismo a nivel de dimensiones es de consideración mencionar que todas se enmarcaron en un nivel de 98% a 100% donde sólo apenas un educando mostró un nivel regular a nivel recreativo y pedagógico. En la tabla 5, se mostró que el nivel de educación inclusiva en términos generales tiene un buen nivel en base al 96% de los educandos donde sólo dos consideran que la educación inclusiva recibida se encuentra a un nivel regular; igualmente los encuestados a nivel de dimensiones mostraron un nivel bueno también en estos. Los datos presentados dejaron ver que tanto las actividades lúdicas como la educación inclusiva se encuentran a un buen nivel donde sólo un par de educandos consideran que estas se desarrollan a un nivel regular en estos.

Los hallazgos difieren en parte con los de Contreras & Zecchetto (2022) quienes lograron encontrar que la pandemia dejó en evidencia la vulnerabilidad de la educación tradicional, la cual aún presenta tabúes al momento de poner bajo un mismo techo a educandos con necesidades especiales, es decir, se encontró que se hablaba mucho de educación inclusiva, pero la puesta en práctica de esta llena de incertidumbre sin contar que los educadores carecen en su mayoría de la preparación necesaria para enseñar a este tipo de estudiantes o carecen de los conocimientos para generar en ellos un aprendizaje significativo similar al propiciado en estudiantes con necesidades estándar.

Es por lo presentado, acotar que las falencias por mínimas que sean y que se dan en la interacción entre educandos normales y especiales genera distanciamiento en el aula; a la vez que malestar en los educandos con necesidades especiales, por lo que es preciso que las actividades lúdicas sean acordes para generar de forma natural una educación inclusiva real que propicie un ambiente de trabajo colaborativo sin restricción alguna.

Acerca del objetivo dos *identificar la relación entre las actividades lúdicas y la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule*. En base a lo anterior, es de consideración mencionar que la cultura inclusiva es esencial en el progreso del hombre o mujer debido a que es un procedimiento que permite el fortalecimiento de las capacidades y el replanteamiento de las opciones de vida a nivel escolar y familiar. La cultura se entiende como el conglomerado de

peculiaridades a nivel no secular, cognitivo, social y en especies que deciden un grupo (Ainscow y Miles, 2009). En la tabla 6 la información exteriorizada fue muy clara al mostrar que con respecto a la hipótesis 1 del estudio, se corroboró que las actividades lúdicas se interconectan con la cultura inclusiva a un nivel moderado, pero significativo, es decir, totalmente veraz según $r=0,564^{**}$ el cual tuvo una $Sig.=0,000$; estos datos respaldaron la aprobación de la hipótesis general de la investigación en la cual se afirmó que estas dos variables se correlacionaban entre ellas. Los hallazgos dejaron ver que en términos generales la aplicación/uso de actividades lúdicas se aplican adecuadamente donde estas pueden conectar con la cultura inclusiva; del cual se puede decir que estas actividades explican en parte el comportamiento de la cultura inclusiva de los educandos de un plantel educativo de Daule. los datos exhibidos concuerdan en parte con los logrados por Caballero (2021) quien encontró que los juegos favorecen enormemente el desarrollo del aprendizaje en educandos, siendo primordiales para la asimilación de materias como lógico-matemático, biología, inglés y lengua y literatura, mientras acrecienta su desarrollo cognitivo; por ende, es importante que el educador se capacite a fin de no sólo conozca recursos didácticos, sino que los adapte y pueda generar una evolución en el pensamiento del educando adaptando los procesos de enseñanza aprendizaje a entornos más actuales a los presentados en dichos juegos.

Por lo que la data del numeral acotado, mostró un análisis exhaustivo de las actividades lúdicas y como estas favorecen la capacidad para crecer académicamente y propiciar una educación inclusiva, mientras el educando asimila temas que serían más productivos de comprender en grupo.

Sobre el objetivo tres *Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule*. Es por ello que una política inclusiva implica que en los planteles es muy pertinente disponer de normativas orientadas a permitir el desarrollo de modelos incluyentes en toda función de la red escolar. Resulta relevante señalar y priorizar la implementación de dichas normas en las escuelas. Además de que el sistema de normas inclusivas forme parte de las decisiones tomadas en la institución de manera óptima a fin de convertirse en una escuela inclusiva. De tal manera que los hechos aportados objetivamente y de forma triunfalista dirigen el compromiso con

la sociedad de una educación igualitaria (Ainscow & Miles, 2009). En cuanto a la hipótesis dos la cual indicaba que las actividades lúdicas se correlacionaban con las políticas inclusivas, se halló un coeficiente de vinculación muy bajo el cual fue de $r=0,150$ debiendo precisar que dicho ponderado no fue nada significativo ya que el nivel de error fue $\text{Sig.}=0,298$ valor que por mucho supero el máximo nivel de error aceptado, en tal sentido se rechazó la hipótesis dos del estudio dejando ver que las actividades lúdicas guarda una vinculación casi nula con las políticas inclusivas.

Estos datos difieren con los logrados por Peñafiel (2020) donde se halló que la educación inclusiva de los educandos se encontró en un nivel regular según el 74,2% de los educandos, alegando que no tendrían en su mayoría problemas con interactuar con compañeros con necesidades diferentes. Asimismo, se corroboró la existencia de una fuerte influencia de la gestión pedagógica sobre la educación inclusiva según $r=0,878$ el cual tuvo una $\text{Sig.}=0,000$; información la cual permitió alcanzar un coeficiente de determinación de 0,677; lo cual indicó que la gestión educativa explicó o era responsable del 67,7% de la educación inclusiva de los educandos, información que demuestra el alto grado de influencia antes mostrado.

Los datos indicaron que las actividades lúdicas realizadas en los educandos del plantel educativo pueden generar conciencia en el educando en cuanto a entender lo que implica una educación inclusiva y, por ende, poder aprender con compañeros diferentes a ellos buscando un contexto de armonía educativa.

Por último, en cuanto al objetivo cuatro *Analizar la relación entre las actividades lúdicas y la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule*. Teniendo en cuenta lo anterior, Ainscow & Miles (2009) afirmaron que las prácticas inclusivas deben ser planificadas y montadas en currículo estudiantil, esclareciendo los deseos y necesidades de los estudiantes con discapacidades de cualquier índole. Para ello, el profesor debe aplicar los cambios necesarios en el proceso de desarrollo del aprendizaje del salón y abordarlo como un escenario dentro del aula de estudio. Por lo que las actividades lúdicas deben considerarse un movimiento inmerso en cada individuo, que de hecho se puede lograr en cualquier etapa de la vida, e incluso podría ser practicado por ancianos. El accionar lúdico transmite valores, pautas de conducta e incluso ayudan a disipar conflictos (Vásquez & Pérez, 2020). En referencia a la hipótesis tres de la investigación la

cual planteaba que las actividades lúdicas se interconectan con las practicas inclusivas; se logró un coeficiente de corroboración de $r=0,594^{**}$ el cual indicó un grado sinergia moderadamente alto; que se refrendó con el nivel de significancia obtenido el cual fue de $\text{Sig.}=0,000$ y dio pie a la aprobación de la hipótesis del estudio indicando que estos dos temas se conectan entre sí. Estos datos difirieron de los plasmados por Villamar (2020) quien concluyó que las actividades lúdicas no guardan relación con las capacidades emocionales de los educandos según $Rho=-0,219$ el cual a su vez mostró una $\text{Sig.}=0,149>0,05$ que corrobora que estas dos variables no tienen nada en común por ende la implementación de actividades lúdicas en el mencionado plantel no mejora las capacidades emocionales en educandos de 2° de primaria. Por otro lado, guardó similitud con los datos logrados por Díaz (2022) quien pudo ultimar que antes de la introducción del programa de actividades lúdicas el nivel de autoestima de los educandos en el pretest fue similar para ambos grupos de estudio según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney información derivada de una $\text{Sig.}=0,162$; mientras que tras la introducción del programa de actividades lúdicas se comprobó un cambio considerable en el nivel de autoestima de los educandos del postest ya que la significancia alcanzada fue de $\text{Sig.}=0,000<0,05$, implicando que la aplicación del programa tuvo un impacto altamente positivo sobre el nivel de autoestima de los educandos objeto de estudio.

Los hallazgos fueron de importancia, debido a que muestran desde otra perspectiva como el uso idóneo de actividades lúdicas puede mejorar aspectos en concreto de las prácticas inclusivas del educando, por ende, sugiere que las actividades lúdicas pueden ser muy beneficiosas para el florecimiento de una educación inclusiva en la mente de educandos con necesidades estándar.

VI. CONCLUSIONES

1. Se encontró la existencia de una vinculación moderadamente baja entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva según el coeficiente obtenido, mismo que fue de $r=0,440$ ostentando el grado de correspondencia y su respectivo nivel de $\text{Sig.}=0,001$; data que dio pase a la completa aceptación de la hipótesis del estudio; indicando que las actividades lúdicas explican una parte de la educación inclusiva en educandos de una escuela de educación básica de Daule.
2. Se encontró que tanto las actividades lúdicas como la educación inclusiva se enmarcaron a un nivel alto o bueno, según el 100% y 96% respectivamente; a la vez que sólo dos educandos manifestaron que la educación inclusiva presentó un nivel regular.
3. En referencia la conexión entre las actividades lúdicas y la cultura inclusiva se corroboró la inequívoca vinculación moderada entre estos temas según $r=0,564$ con un nivel de significancia inferior a lo máximo aceptado, por lo que se entendió que las actividades lúdicas son responsables de parte del comportamiento de la cultura inclusiva, es decir, en la medida que mejore las actividades lúdicas, también mejorara en parte la cultura inclusiva.
4. Se confirmó la existencia de ninguna relación entre las actividades lúdicas y las políticas inclusivas en educandos de Daule, todo esto como un derivado del coeficiente logrado mismo que presentó una correlación relativamente baja $r=0,150$ el cual tuvo un nivel de error del 0,298 el mismo que excedió considerablemente el 0,01 máximo aceptado por lo que no se acepta que existe una relación directa entre estos temas, es decir, se rechazó la hipótesis dos del estudio.
5. Se corroboró que en efecto se relacionan las actividades lúdicas de los educandos con las prácticas inclusivas de los mismos según valor de correlación $r=0,594$ el cual evidenció una vinculación moderadamente alta entre estos temas respaldándose por una significancia de 0,000, por lo que se aceptó la hipótesis formulada.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al directivo del plantel educativo, reestructurar las sesiones de clase y programaciones mensuales a fin de que se readapte las actividades a realizar con los educandos hacia una educación inclusiva; donde ningún educando se quede sin ser partícipe del proceso de aprendizaje dentro o fuera del aula.
2. Al departamento de psicología coordinar con recursos humanos la implantación de una iniciativa de intervención educativa orientada a los educadores, donde se traten nuevas estrategias y técnicas de desarrollo de actividades lúdicas, para que todo educador del plantel sea capaz de entender u ofrendar clases de calidad a la totalidad de sus educandos sin importar si estos requieren de cuidado especial o no.
3. A los educadores promover la cultura inclusiva dentro y fuera del aula, afín de que el resto de compañeros de clase sean capaces de ofrecer una cálida guía y acogida a aquellos educandos con necesidades educativas especiales en especial al instante de desarrollar las clases.
4. Al directivo(a) y educadores planificar actividades de carácter curricular sobre políticas inclusivas y gestión pedagógica; y así permitir el florecimiento de la mejora de los aprendizajes de los educandos sin distinción.
5. A los educadores se recomienda llevar a cabo un taller integrador o formativo que no sea sólo para los educandos especiales, sino para normales y padres de familia; así también se apreciará que se involucre a los padres al momento que se genere el proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ainscow, M., & Echeita Sarrionandía, G. (2011). Inclusive education as a right. Framework and guidelines for action for the development of a pending revolution. *Tejuel*, 1(12).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736956.pdf>
- Ainscow, M., & Miles, S. (2009). *Desarrollando sistemas de educación inclusiva. ¿Cómo podemos hacer progresar las políticas? En C. Giné (coord), La educación inclusiva. De la exclusión a la plena participación de todo el alumnado.* Horsor. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3736956.pdf>
- Arias Gómez, J., Villasís Keever, M. A., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alegría México*, vol. 63(no. 2), 204.
- Arias Gonzales, J. (2020a). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración.* Arequipa, Perú: Biblioteca Nacional del Perú.
- Arias Gonzáles, J. (2020b). *Técnicas e instrumentos de investigación científica.* Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Arias Gonzáles, J. (2020c). *Métodos de investigación online: herramientas digitales para recolectar datos.* info:eu-repo/semantics/book. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Arias Gonzáles, J. L., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y Metodología de la Investigación* (Primera edición digital ed.). Arequipa, Perú: Enfoques Consulting EIRL.
- Ayala, S. (3 de setiembre de 2017). *Ampsie.* Obtenido de <https://www.psycoedu.org/el-juego-parte-fundamental/?v=55f82ff37b55>
- Azúa, M., & Pincay, E. (2019). El juego, actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 5(1). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152623>
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación.* Grupo Editorial Patria. Obtenido de

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Caballero Calderón, G. (2021). Playful activities for learning. *Polo del conocimiento*, 6(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

Caballero Calderón, G. E. (2021). Playful activities for learning. *Polo del conocimiento*, 6(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

Calizaya Mamani, A. (2022). Development of inclusive education in regular basic education. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2499

Candela Borja, Y., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3). <https://doi.org/https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Cassinelli Doig, A., Emé Leyva, G., Murcia Molina, D., & Figueroa Chuquillanqui, K. (2022). DisKo: playful tool to encourage collaborative work for college students in 2021. *Educación*, 31(60). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202201.002>

Claparède, É. (1932). *La educación funcional*. Espasa-Calpe.

Cohen, N., & Gómez Rojas, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: La producción de los datos y los diseños*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Teseo. Recuperado el 04 de julio de 2021, de http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf

Concytec. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - Reglamento Renacyt*. CONCYTEC. https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf

- Contreras Salinas, S., & Zecchetto, F. (2022). The Challenges of Inclusive Education in Virtual Learning Environments in the Framework of the Covid-19 Pandemic. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000100017>
- Contreras Salinas, S., & Zecchetto, F. (2022). The Challenges of Inclusive Education in Virtual Learning Environments in the Framework of the Covid-19 Pandemic. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000100017>
- De Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: buenas prácticas de enseñanza con juegos*. Universidad de Extremadura. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6319/1/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf
- Díaz Ortiz, W. (2022). *Programa de actividades lúdicas para mejorar la autoestima en estudiantes de una institución educativa parroquial, Callao, 2021*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82611>
- Echeita Sarrionandia, G. (2022). Evolución, desafíos y barreras frente al desarrollo de una educación más inclusiva. *Revista Española de Discapacidad*, 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.5569/2340-5104.10.01.09>
- García García, G., & Lazo Moreira, M. (2022). Guide to fun activities for the development of fine motor skills in 5-year-old students of the Otto Arosemena Gómez educational unit. *Revista Educare*, 1. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1680/1633>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima. <https://1library.co/document/4yrg2dpq-actividad-ludica-estrategia-pedagogica-fortalecer-aprendizaje-institucion-educativa.html>
- Groos, K. (1898). *The Play of Animals*. Appleton.

- GuzmánJordán, C., & Valle Gavilanes, D. (2022). Inclusive education in Ecuador. Identification of characteristics in teachers. *ConcienciaDigital*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i2.2131>
- Martín González, D., González Medina, M., Navarro Pérez, Y., & Lantigua Estupiñan, L. (2017). Theories and that promote inclusive education. *Atenas*, 4(40). <https://www.redalyc.org/journal/4780/478055150007/html/>
- Mayer, J., Salovey, P., & Caruso, D. (2000). *Models of emotional intelligence* (2da ed.). New York, Estado Unidos: Cambridge.
- Mayo Rosales, J. (2018). *La actividad lúdica como estrategia para fortalecer el aprendizaje de los niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/475/MAYO%20ROSALES%2C%20JENNYFER...pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Messiou, K., Bui, L., Ainscow, M., Gasteiger-Klicpera, B., Bešić, E., Paleczek, L., . . . Echeita, G. (2020). Student diversity and student voice conceptualisations in five European countries: Implications for including all students in schools. *European Educational Research Journal*, 1(22). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1474904120953241>
- Ocampo González, A. (2019a). Theoretical contours of inclusive education. *Revista Boletín Redipe*, 8(3). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7528232.pdf>
- Ocampo González, A. (2019b). Theory of inclusive education: an antidisciplinary operation. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 10(18). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5886/588662103003/html/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020). *Global Education Monitoring Report, 2020: Inclusion and Education: All Means All*. Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>
- Peñafiel Suárez, J. (2020). *Gestión pedagógica y la educación inclusiva de los estudiantes de la escuela de educación básica Javier, Machala - Ecuador*,

2019. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93214>

Rainusso Yáñez, C. (2019). *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María*. Pontificia y Civil de Lima.

<https://repositorio.ftpcl.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12850/725/CRUZ%20SALVADOR%2c%20DORIS%20MILAGROS%20-%20MAESTRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rivas García, D. (2022). *Actividades lúdicas y educación inclusiva en docentes de la escuela de educación básica "Dolores Sucre" Ecuador, 2021*. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78347>

Roa González, R., Quiroga González, N., & Araya Cortés, A. (2022). Inclusive Childhood Education in a Period of Covid-19 Pandemic: Families' Perceptions. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.4067/S0718-73782022000100075>

Sabando Mendoza, L. (2018). *Las técnicas lúdicas en la inclusión educativa en la asignatura de Lengua y Literatura de octavo año básico de educación*. Universidad de Guayaquil.

Salovey, P., & Mayer, J. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*. 9(3), 185-211. <https://doi.org/https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>

Silva, J. (2018). *Metodología de la Investigación. Elementos Basicos*. Caracas, Venezuela: Ediciones CO- BO.

Simón, C., & Molina, P. (2022). Haciendo realidad la inclusión en la escuela: condiciones, desafíos y prácticas inspiradoras. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35362/rie8915216>

- Simón, C., & Molina, P. (2022). Haciendo realidad la inclusión en la escuela: condiciones, desafíos y prácticas inspiradoras. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.35362/rie8915216>
- United Nations. (2021). *Progress towards the Sustainable Development Goals : report of the Secretary-General*. United Nations. <https://digitallibrary.un.org/record/3930067?ln=en>
- Utrilla, D., Chavez, W., Sito, L., Vargas, G., Medina, A., Rivera, M., & Vilchez, A. (2020). Análisis de la producción científica latinoamericana sobre rendimiento académico (2015-2018). *Propósitos y Representaciones*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.452>
- Vásquez Vásquez, G., & Pérez Azahuanche, M. (2020). Playful strategies for text comprehension in elementary school students. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11(1). https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vélez Loor, M., & Tarazona Meza, A. (2022). Methodological guide for fun activities to strengthen socio-emotional skills in students of initial education iiof the educational unit "three of julio". *Revista Educare*, 1(1). <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1681/1632>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Catro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). Playful Activities for the Improvement of Reading Comprehension in Elementary School Students. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18). <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vergel Pabón, L., & García-M., Y. (2022). Proposal based on playful strategies to make students aware of the importance of caring for, loving and preserving the planet. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.235
- Vigostky, L. (1932). *El papel del juego en el desarrollo*. Aprendizaje Visor.

Villamar Seme, J. (2020). *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado de primaria, Durán - 2020*. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52160>

Anexos

Anexo 01. Matriz de Operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
V 1 Actividades lúdicas	Gómez et al. (2015), define las actividades lúdicas como la mezcla de diferentes técnicas y actividades dentro de los enfoques de instrucción de los educandos, las cuales están asociadas a la realización de juegos, deportes, actividades didácticas, expresiones culturales, entre otros que admiten el perfeccionamiento de los talentos motrices de los estudiantes a la vez que acrecientan su formación teórica-cultural.	Las actividades lúdicas comprenden una forma natural recreativa de involucrar a los estudiantes en su entorno social, desarrollando un proceso pedagógico que le permite construir sus pensamientos.	Recreativa	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de capacidades • Creatividad. • Desarrollo corporal 	1-2 3-4 5-6	Ordinal 1(Nunca) 2 (Casi nunca) 3 (A veces) 4 (Casi siempre) 5 (Siempre)
			Social	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalece valores • Convivencia sana • Habilidades sociales 	7-8 9-10 11-12	
			Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de aptitudes • Construcción del pensamiento • Motivación del aprendizaje 	13-14 15-16 17-18-19-20	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
V 2 Educación inclusiva	la pedagogía inclusiva es toda una forma de transformación del entorno educativo para que se potencien las ventajas de todos los estudiantes, por ello es importante renovar las escuelas para permitir y atender a todos los interesados en estudiar, específicamente a los que tienen discapacidades y a los que están empezando a conocerlas, y ofrecerles oportunidades de formación académica cabal. (Ainscow & Miles, 2009).	Es el proceso de analizar sistemáticamente la cultura, las políticas y las prácticas escolares para reducir o eliminar barreras mediante la mejora continua de la escuela las iniciativas innovadoras.	Cultura Inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Construir comunidad • Establecer valores inclusivos 	1-2-3 4-5-6	Ordinal 1(Totalmente en desacuerdo)
			Política inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de normas. • Aliados estratégicos. 	7-8-9 10-11-12	
			Práctica Inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Organización del aprendizaje • Utilización de los recursos 	13-14-15-16 17-18-19-20	4 (De acuerdo) 5 (Totalmente de acuerdo)

Anexo 02. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
GENERAL: ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022?	GENERAL: Determinar la relación entre las actividades lúdicas y la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.	GENERAL: Hi: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022. H0: Las actividades lúdicas no se relacionan significativamente con la educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.	Variable 1: Actividades lúdicas				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Recreativa	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de capacidades Creatividad. Desarrollo corporal 	1-2 3-4 5-6	Ordinal	Bajo
Social	<ul style="list-style-type: none"> Fortalece valores Convivencia sana Habilidades sociales 	7-8 9-10 11-12	1(Nunca) 2 (Casi nunca) 3 (A veces) 4 (Casi siempre)	Regular			
Pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de aptitudes Construcción del pensamiento Motivación del aprendizaje 	13-14 15-16 17-18-19-20	5 (Siempre)	Alto			
ESPECÍFICOS: PE1: ¿Cuál es el nivel de actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022?	ESPECÍFICOS: OE1: Diagnosticar el nivel de actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.	ESPECÍFICOS: H1: No aplica.					
PE2: ¿En qué medida se relacionan las actividades lúdicas con la cultura inclusiva en estudiantes de una	OE2: Identificar la relación entre las actividades lúdicas y la cultura inclusiva en estudiantes de una	H2: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la cultura inclusiva en estudiantes de una escuela					

escuela de educación básica de Daule, 2022?	escuela de educación básica de Daule, 2022.	de educación básica de Daule, 2022.
PE3: ¿De qué manera se relacionan las actividades lúdicas con la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022?	OE3: Establecer la relación entre las actividades lúdicas y la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.	H3: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la Política inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.
PE4: ¿Cómo se relacionan las actividades lúdicas con la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022?	OE4: Analizar la relación entre las actividades lúdicas y la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.	H4: Las actividades lúdicas se relacionan significativamente con la Práctica Inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022.

Variable 2: Educación inclusiva

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
Cultura Inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Construir comunidad • Establecer valores inclusivos 	1-2-3 4-5-6	Ordinal 1 (Totalmente en desacuerdo)	Bajo
Política inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de normas. • Aliados estratégicos. • 	7-8-9 10-11-12	2 (En desacuerdo) 3 (Ni de acuerdo ni en desacuerdo)	Regular
Práctica Inclusiva	<ul style="list-style-type: none"> • Organización del aprendizaje • Utilización de los recursos 	13-14-15-16 17-18-19-20	4 (De acuerdo) 5 (Totalmente de acuerdo)	Alto

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>Tipo</p> <p>Se erigió en un tipo fundamental o básico porque se basó en principios teóricos para vislumbrar los fines del estudio, mientras que asistió con nuevas contribuciones teóricas en los temas avanzados sin entrar en implicancias prácticas con alguna de las variables de estudio. (Concytec, 2018)</p> <p>Diseño</p> <p>El estudio se hincó en un enfoque cuantitativo con cimientos en el paradigma positivista bajo la idea de que los descubrimientos se alcanzaron a través de cálculos matemáticos individuales (estadística) para despejar las hipótesis formuladas en el estudio (Arias y Covinos, 2021). De igual manera, el estudio expuso un alcance correlacional/descriptivo ya que buscó responder a un hecho conceptual confuso en la posible búsqueda de desarrollar información a través del grado de correspondencia que pudiera tener las actividades lúdicas sobre la educación inclusiva (Baena, 2017). En última instancia, fue de corte "transversal" ya que el estudio se realizó en un tiempo establecido de antemano oscilando en un breve período de tiempo (Arias, 2020a)</p>	<p>Población</p> <p>La población que se reflexionó en este estudio involucró a 92 estudiantes de 7mo grado de educación básica de una institución educativa del Cantón de Daule, la población puede percibirse como un conjunto de entes que constituyen parte de un fenómeno investigado, mismos que cuentan con características comparables y que se agrupan en un espacio geográfico puntual. (Arias, 2020b)</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra ascendió a 50 educandos y fue tomada de los paralelos A y B de una institución educativa del Cantón de Daule. Por lo tanto, la muestra puede ser vista como el valor numérico relativo a la fase de sujetos considerados como representantes del conjunto de una población, bajo la idea de que examinar a toda la población es complicado. (Arias et al., 2016)</p> <p>Muestreo</p> <p>La observación exhibió un muestreo que se considera como "no probabilístico", en el que dentro de este muestreo se distinguió el tipo por conveniencia o intencional, en el que se formula que, para delimitar una muestra, se puede</p>	<p>Variable 1: Actividades lúdicas</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Molina Villalva, Luisa Angélica</p> <p>Año: 2022</p> <p>Ámbito de Aplicación: Institución educativa</p> <p>Variable 2: Educación inclusiva</p> <p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumentos: Cuestionario</p> <p>Autor: Molina Villalva, Luisa Angélica</p> <p>Año: 2022</p> <p>Ámbito de Aplicación: Institución educativa</p>	<p>Para la validación de los instrumentos se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach.</p> $\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s^2}{ST^2} \right]$ <p>Donde, k = El número de ítems $\sum s^2$ = Sumatoria de varianzas de los ítems. sT^2 = Varianza de la suma de los ítems. α = Coeficiente de alfa de Cronbach</p> <p>Para el análisis de los datos se utilizó los coeficientes de correlación Rho de Spearman, Hauke & Kossowski (2011), precisan que el Rho de Spearman es un estadístico no paramétrico que se propone como una medida que expresa la fuerza de asociación entre dos variables.</p>

	montar a través de los estándares u experiencias del investigador al mismo tiempo que se delibera la disponibilidad de los sujetos para participar activamente dentro del análisis. (Arias, 2020c)		
--	--	--	--

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS

El presente cuestionario es parte de una investigación para optar el título de Magíster en Administración de la educación. La información brindada es de suma importancia no solo a nivel personal sino también a nivel institucional, porque servirá para conocer algunos aspectos clave sobre el nivel de actividades lúdicas en educandos.

La encuesta presenta respuestas de carácter confidencial, estando de antemano muy agradecidos con sus respuestas. Marque con un aspa (x) la casilla que considere que se ajuste a su criterio.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión: Recreativa						
1	El docente emplea técnicas que facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes					
2	Ofrece el docente un ambiente adecuado como medio para adquirir habilidades					
3	Las actividades que aplica el docente le incentivan a ser creativo					
4	Crees que el docente utiliza recursos adecuados que promuevan la creación de cosas nuevas					
5	Participas en actividades donde tú y tus compañeros ejercitan todas las partes de su cuerpo					
6	Consideras que es importante realizar actividades creativas para tu desarrollo físico					
Dimensión: Social						
7	Consideras que es importante el uso de las actividades lúdicas donde predomine la cooperación					
8	Consideras el docente en sus clases fomenta el trabajo en equipo					
9	Crees que las actividades recreativas que aplica el docente generan una sana convivencia entre tus compañeros					
10	El docente promueve espacios para la participación de los estudiantes					
11	Piensas que los juegos recreativos que aplica el docente promueven interactuar entre compañeros					
12	Consideras que el docente mediante las actividades lúdicas que aplica en clase fomenta la comunicación afectiva					
Dimensión: Pedagógica						
13	Piensas que las actividades que aplica el docente te generan interés por investigar y aprender más del tema					

14	Las clases que imparte el docente captan tu atención y te motivan a mejorar cada día					
15	Necesito de la orientación del docente para realizar mis actividades					
16	Puedo realizar de manera voluntaria reflexiones sobre mi aprendizaje					
17	Cuando el docente está explicando algún tema, y no le comprendo me preocupo por aprender					
18	El docente se preocupa por determinar espacios adecuados que despierten el interés por aprender					
19	El docente utiliza material concreto atractivo para la explicación de las clases					
20	El docente aplica frases de motivación en sus clases					

Edad:

Sexo: M () F ()

Muchas gracias por su tiempo.

CUESTIONARIO SOBRE EDUCACIÓN INCLUSIVA

El presente cuestionario es parte de una investigación para optar el título de Magíster en Administración de la educación. La información brindada es de suma importancia no solo a nivel personal sino también a nivel institucional, porque servirá para conocer algunos aspectos clave sobre educación inclusiva en educandos.

La encuesta presenta respuestas de carácter confidencial, estando de antemano muy agradecidos con sus respuestas. Marque con un aspa (x) la casilla que considere que se ajuste a su criterio.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión: Cultura Inclusiva						
1	Consideras que en la institución educativa a la que perteneces fomentan la cultura inclusiva					
2	Crees que las actividades las actividades aplicadas por el docente atiende a las necesidades de todos los estudiantes					
3	La institución educativa cuenta con instalaciones adecuadas que permitan el acceso sin dificultad a todas las personas					
4	Los docentes promueven el respeto y valoración de la diversidad que se presenta en la comunidad educativa					
5	Se evidencia valores de respeto y amabilidad en el personal docente hacia la comunidad educativa					
6	Existe un ambiente de cooperación y empatía entre tus compañeros					
Dimensión: Política inclusiva						
7	Consideras que se respetan tus derechos y obligaciones dentro del aula de clases					
8	Se siente respaldado por los docentes cuando es maltratado en sus derechos					
9	Cuando el estudiante tiene problemas el docente lo escucha, ayuda a solucionarlo y le enseña a mejorar su comportamiento					
10	En la institución los integrantes de la comunidad educativa colaboran entre sí para facilitar el aprendizaje, la participación y la convivencia de todos					
11	La institución educativa cuenta con el apoyo de instituciones públicas o privadas para contribuir en la mejora de los aprendizajes y la calidad educativa					
12	El docente conforma equipos de líderes estudiantiles para brindar apoyo a los estudiantes y facilitar el aprendizaje					
Dimensión: Práctica Inclusiva						

13	Los docentes explican las clases utilizando diferentes formas de enseñanza y de comunicarse como palabras, gestos, señas y dibujos que permitan a todos los estudiantes aprender					
14	La institución educativa fomenta la participación de todos los estudiantes sin discriminación alguna					
15	El docente reconoce y estimula a los estudiantes que apoyan a sus compañeros en el aprendizaje, la participación y la convivencia					
16	Los docentes orientan a los estudiantes en la realización de las actividades de recuperación brindándoles el apoyo que requieren					
17	La institución educativa emplea diferentes medios para informar, actualizar y motivar a los integrantes de la comunidad utilizando: murales, boletines, carteleras, afiches y reuniones comprensibles para todos					
18	Los docentes implementan diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes incluyendo aquellos que poseen necesidades educativas especiales					
19	Los docentes utilizan recursos tecnológicos para responder a las necesidades de todos los estudiantes					
20	Los docentes emplean el juego inclusivo para el desarrollo del aprendizaje de todos los estudiantes					

Edad:

Sexo: M () F ()

Muchas gracias por su tiempo.

Anexo 04. Confiabilidad de los Instrumentos

	FORMATO DE REGISTRO DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO	ÁREA DE INVESTIGACIÓN
---	---	-----------------------

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ESTUDIANTE	Luisa Angélica Molina Villalva
1.2. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022
1.3. ESCUELA POSGRADO	Programa Académico de Maestría en Administración de la Educación
1.4. TIPO DE INSTRUMENTO	Cuestionario actividades lúdicas
1.5. COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD EMPLEADO	KR-20 Kuder Richardson () Alfa de Cronbach (X)
1.6. FECHA DE APLICACIÓN	21-11-2022
1.7. MUESTRA APLICADA	20

II. CONFIABILIDAD

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD ALCANZADO	0.876
-----------------------------------	-------

III. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROCESO (ítems iniciales, ítem mejorados, eliminados, etc.

Ítem evaluados: 20 Ítem eliminados: 0 Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el índice de consistencia y coherencia interna Alfa de Cronbach, cuyo valor de 0.876 cae en un rango de confiabilidad muy alto, lo que garantiza que el instrumento es confiable para evaluar las actividades lúdicas



Docente : MSc. Lemin Abanto Cerna
Lic. ESTADÍSTICA
COESPE 506

	FORMATO DE REGISTRO DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO	ÁREA DE INVESTIGACIÓN
---	--	------------------------------

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ESTUDIANTE	Luisa Angélica Molina Villalva
1.2. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022
1.3. ESCUELA POSGRADO	Programa Académico de Maestría en Administración de la Educación
1.4. TIPO DE INSTRUMENTO	Cuestionario sobre educación inclusiva
1.5. COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD EMPLEADO	KR-20 Kuder Richardson () Alfa de Cronbach (X)
1.6. FECHA DE APLICACIÓN	21-11-2022
1.7. MUESTRA APLICADA	20

II. CONFIABILIDAD

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD ALCANZADO	0.930
-----------------------------------	-------

III. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROCESO (ítems iniciales, ítem mejorados, eliminados, etc.)

<p>Ítem evaluados: 20 Ítem eliminados: 0 Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el índice de consistencia y coherencia interna Alfa de Cronbach, cuyo valor de 0.930 cae en un rango de confiabilidad muy alto, lo que garantiza que el instrumento es confiable para evaluar la educación inclusiva</p>



Docente : MSc. Lemin Abanto Cerna
Lic. ESTADÍSTICA
COESPE 506

Estadísticos de confiabilidad del cuestionario de actividades lúdicas

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,876	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos de corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	90,04	34,202	,644	,865
P2	90,14	33,470	,496	,870
P3	89,96	35,264	,522	,869
P4	90,10	33,969	,595	,866
P5	90,20	32,449	,673	,862
P6	89,88	37,822	,091	,879
P7	90,02	34,918	,590	,868
P8	90,00	34,980	,537	,869
P9	89,92	36,932	,273	,876
P10	90,04	34,651	,623	,866
P11	90,06	33,813	,697	,863
P12	90,08	34,647	,540	,868
P13	89,94	37,200	,241	,876
P14	90,00	36,245	,402	,873
P15	90,68	34,263	,237	,892
P16	90,36	35,827	,217	,882
P17	90,04	34,570	,578	,867
P18	90,04	32,978	,742	,861
P19	90,02	33,612	,654	,864
P20	90,06	33,527	,642	,864

Estadísticos de confiabilidad del cuestionario para la educación inclusiva

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,930	20

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	86,86	82,980	,680	,925
P2	86,94	79,935	,820	,922
P3	87,28	79,389	,641	,927
P4	86,74	83,380	,648	,926
P5	86,72	85,716	,595	,927
P6	86,80	82,490	,781	,924
P7	86,68	87,651	,511	,929
P8	86,88	87,210	,290	,933
P9	86,72	86,532	,619	,928
P10	86,76	86,349	,551	,928
P11	87,48	82,581	,353	,937
P12	87,04	83,917	,478	,930
P13	86,94	78,629	,759	,923
P14	86,86	81,919	,704	,925
P15	86,80	82,653	,766	,924
P16	86,90	80,459	,851	,922
P17	86,80	85,469	,628	,927
P18	86,92	80,483	,779	,923
P19	87,12	81,414	,642	,926
P20	86,88	81,822	,653	,926

Puntajes o Baremos

Actividades lúdicas

	Nº Preg.	Puntajes		Bajo		Medio		Alto	
		Mínimo	Máximo	Inferior	Superior	Inferior	Superior	Inferior	Superior
Actividades lúdicas	20	20	100	20	46	47	73	74	100
Recreativa	6	6	30	6	14	15	22	23	30
Social	6	6	30	6	14	15	22	23	30
Pedagógica	8	8	40	8	18	19	29	30	40

Educación inclusiva

	Nº Preg.	Puntajes		Bajo		Medio		Alto	
		Mínimo	Máximo	Inferior	Superior	Inferior	Superior	Inferior	Superior
Educación inclusiva	20	20	100	20	46	47	73	74	100
Cultura inclusiva	6	6	30	6	14	15	22	23	30
Política inclusiva	6	6	30	6	14	15	22	23	30
Práctica inclusiva	8	8	40	8	18	19	29	30	40

Anexo 05. Validez de expertos

CUESTIONARIO SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS (1)

El presente cuestionario es parte de una investigación para optar el título de Magíster en Administración de la educación. La información brindada es de suma importancia no solo a nivel personal sino también a nivel institucional, porque servirá para conocer algunos aspectos clave sobre el nivel de actividades lúdicas en educandos.

La encuesta presenta respuestas de carácter confidencial, estando de antemano muy agradecidos con sus respuestas. Marque con un aspa (x) la casilla que considere que se ajuste a su criterio.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión: Recreativa						
1	El docente emplea técnicas que facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes					
2	Ofrece el docente un ambiente adecuado como medio para adquirir habilidades					
3	Las actividades que aplica el docente le incentivan a ser creativo					
4	Crees que el docente utiliza recursos adecuados que promuevan la creación de cosas nuevas					
5	Participas en actividades donde tú y tus compañeros ejercitan todas las partes de su cuerpo					
6	Consideras que es importante realizar actividades creativas para tu desarrollo físico					
Dimensión: Social						
7	Consideras que es importante el uso de las actividades lúdicas donde predomine la cooperación					
8	Consideras el docente en sus clases fomenta el trabajo en equipo					
9	Crees que las actividades recreativas que aplica el docente generan una sana convivencia entre tus compañeros					
10	El docente promueve espacios para la participación de los estudiantes					
11	Piensas que los juegos recreativos que aplica el docente promueven interactuar entre compañeros					
12	Consideras que el docente mediante las actividades lúdicas que aplica en clase fomenta la comunicación afectiva					
Dimensión: Pedagógica						
13	Piensas que las actividades que aplica el docente te generan interés por investigar y aprender más del tema					

14	Las clases que imparte el docente captan tu atención y te motivan a mejorar cada día					
15	Necesito de la orientación del docente para realizar mis actividades					
16	Puedo realizar de manera voluntaria reflexiones sobre mi aprendizaje					
17	Cuando el docente está explicando algún tema, y no le comprendo me preocupo por aprender					
18	El docente se preocupa por determinar espacios adecuados que despierten el interés por aprender					
19	El docente utiliza material concreto atractivo para la explicación de las clases					
20	El docente aplica frases de motivación en sus clases					

Anexo: Ficha técnica del instrumento

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de Actividades Lúdicas
Autor y año:	Original: Br. Molina Villalva, Luisa Angélica
	Año: 2022
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de actividades lúdicas en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule
Usuarios:	Educandos de una escuela de educación básica de Daule
Forma de Administración o Modo de aplicación:	El cuestionario se aplicará en forma digital en el cual a cada encuestado se ubicará y se le pedirá contestar las preguntas planteadas, teniendo en cuenta que desarrollen de forma ordenada y en su totalidad
Validez:	El documento ha sido validado por: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mg. Francisca Sánchez Quimis. ❖ Mg. Fresia Moreira Barre ❖ Mg. Isabel Murillo Cuello
Confiabilidad:	Es altamente confiable en la Escala de Cronbach con un valor: Para la variable: Actividades lúdicas. El Alfa de Cronbach: 0,876 Para la variable Educación inclusiva. El Alfa de Cronbach: 0,930

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Recreativa							
1	El docente emplea técnicas que facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes	X		X		X		
2	Ofrece el docente un ambiente adecuado como medio para adquirir habilidades	X		X		X		
3	Las actividades que aplica el docente le incentivan a ser creativo	X		X		X		
4	Crees que el docente utiliza recursos adecuados que promuevan la creación de cosas nuevas	X		X		X		
5	Participas en actividades donde tú y tus compañeros ejercitan todas las partes de su cuerpo	X		X		X		
6	Consideras que es importante realizar actividades creativas para tu desarrollo físico	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que es importante el uso de las actividades lúdicas donde predomine la cooperación	X		X		X		
8	Consideras el docente en sus clases fomenta el trabajo en equipo	X		X		X		
9	Crees que las actividades recreativas que aplica el docente generan una sana convivencia entre tus compañeros	X		X		X		
10	El docente promueve espacios para la participación de los estudiantes	X		X		X		
11	Piensas que los juegos recreativos que aplica el docente promueven interactuar entre compañeros	X		X		X		
12	Consideras que el docente mediante las actividades lúdicas que aplica en clase fomenta la comunicación afectiva	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Piensas que las actividades que aplica el docente te generan interés por investigar y aprender más del tema	X		X		X		
14	Las clases que imparte el docente captan tu atención y te motivan a mejorar cada día	X		X		X		
15	Necesito de la orientación del docente para realizar mis actividades	X		X		X		
16	Puedo realizar de manera voluntaria reflexiones sobre mi aprendizaje	X		X		X		

17	Cuando el docente está explicando algún tema, y no le comprendo me preocupo por aprender	X		X		X	
18	El docente se preocupa por determinar espacios adecuados que despierten el interés por aprender	X		X		X	
19	El docente utiliza material concreto atractivo para la explicación de las clases	X		X		X	
20	El docente aplica frases de motivación en sus clases	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **si hay suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador. **Mg. Sánchez Quimis Francisca Eulalia**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo


Mg. Francisca Sánchez Quimis
Cl. 0915924526

CUESTIONARIO SOBRE EDUCACIÓN INCLUSIVA

El presente cuestionario es parte de una investigación para optar el título de Magíster en Administración de la educación. La información brindada es de suma importancia no solo a nivel personal sino también a nivel institucional, porque servirá para conocer algunos aspectos clave sobre educación inclusiva en educandos.

La encuesta presenta respuestas de carácter confidencial, estando de antemano muy agradecidos con sus respuestas. Marque con un aspa (x) la casilla que considere que se ajuste a su criterio.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión: Cultura Inclusiva						
1	Consideras que en la institución educativa a la que perteneces fomentan la cultura inclusiva					
2	Crees que las actividades las actividades aplicadas por el docente atiende a las necesidades de todos los estudiantes					
3	La institución educativa cuenta con instalaciones adecuadas que permitan el acceso sin dificultad a todas las personas					
4	Los docentes promueven el respeto y valoración de la diversidad que se presenta en la comunidad educativa					
5	Se evidencia valores de respeto y amabilidad en el personal docente hacia la comunidad educativa					
6	Existe un ambiente de cooperación y empatía entre tus compañeros					
Dimensión: Política inclusiva						
7	Consideras que se respetan tus derechos y obligaciones dentro del aula de clases					
8	Se siente respaldado por los docentes cuando es maltratado en sus derechos					
9	Cuando el estudiante tiene problemas el docente lo escucha, ayuda a solucionarlo y le enseña a mejorar su comportamiento					
10	En la institución los integrantes de la comunidad educativa colaboran entre sí para facilitar el aprendizaje, la participación y la convivencia de todos					
11	La institución educativa cuenta con el apoyo de instituciones públicas o privadas para contribuir en la mejora de los aprendizajes y la calidad educativa					
12	El docente conforma equipos de líderes estudiantiles para brindar apoyo a los estudiantes y facilitar el aprendizaje					
Dimensión: Práctica Inclusiva						

13	Los docentes explican las clases utilizando diferentes formas de enseñanza y de comunicarse como palabras, gestos, señas y dibujos que permitan a todos los estudiantes aprender					
14	La institución educativa fomenta la participación de todos los estudiantes sin discriminación alguna					
15	El docente reconoce y estimula a los estudiantes que apoyan a sus compañeros en el aprendizaje, la participación y la convivencia					
16	Los docentes orientan a los estudiantes en la realización de las actividades de recuperación brindándoles el apoyo que requieren					
17	La institución educativa emplea diferentes medios para informar, actualizar y motivar a los integrantes de la comunidad utilizando: murales, boletines, carteleras, afiches y reuniones comprensibles para todos					
18	Los docentes implementan diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes incluyendo aquellos que poseen necesidades educativas especiales					
19	Los docentes utilizan recursos tecnológicos para responder a las necesidades de todos los estudiantes					
20	Los docentes emplean el juego inclusivo para el desarrollo del aprendizaje de todos los estudiantes					

Anexo: Ficha técnica del instrumento

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de Educación Inclusiva
Autor y año:	Original: Br. Molina Villalva, Luisa Angélica
	Año: 2022
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule
Usuarios:	Estudiantes de una escuela de educación básica de Daule
Forma de Administración o Modo de aplicación:	El cuestionario se aplicará en forma digital en el cual a cada encuestado se ubicará y se le pedirá contestar las preguntas planteadas, teniendo en cuenta que desarrollen de forma ordenada y en su totalidad
Validez:	El documento ha sido validado por: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mg. Francisca Sánchez Quimis. ❖ Mg. Fresia Moreira Barre ❖ Mg. Isabel Murillo Cuello
Confiabilidad:	Es altamente confiable en la Escala de Cronbach con un valor: Para la variable: Actividades lúdicas. El Alfa de Cronbach: 0,876 Para la variable Educación inclusiva. El Alfa de Cronbach: 0,930

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Cultura inclusiva							
1	Consideras que en la institución educativa a la que perteneces fomentan la cultura inclusiva	X		X		X		
2	Crees que las actividades las actividades aplicadas por el docente atiende a las necesidades de todos los estudiantes	X		X		X		
3	La institución educativa cuenta con instalaciones adecuadas que permitan el acceso sin dificultad a todas las personas	X		X		X		
4	Los docentes promueven el respeto y valoración de la diversidad que se presenta en la comunidad educativa	X		X		X		
5	Se evidencia valores de respeto y amabilidad en el personal docente hacia la comunidad educativa	X		X		X		
6	Existe un ambiente de cooperación y empatía entre tus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Política inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que se respetan tus derechos y obligaciones dentro del aula de clases	X		X		X		
8	Se siente respaldado por los docentes cuando es maltratado en sus derechos	X		X		X		
9	Cuando el estudiante tiene problemas el docente lo escucha, ayuda a solucionarlo y le enseña a mejorar su comportamiento	X		X		X		
10	En la institución los integrantes de la comunidad educativa colaboran entre sí para facilitar el aprendizaje, la participación y la convivencia de todos	X		X		X		
11	La institución educativa cuenta con el apoyo de instituciones públicas o privadas para contribuir en la mejora de los aprendizajes y la calidad educativa	X		X		X		
12	El docente conforma equipos de líderes estudiantiles para brindar apoyo a los estudiantes y facilitar el aprendizaje	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Práctica Inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los docentes explican las clases utilizando diferentes formas de enseñanza y de comunicarse como palabras, gestos, señas y dibujos que permitan a todos los estudiantes aprender	X		X		X		
14	La institución educativa fomenta la participación de todos los estudiantes sin discriminación alguna	X		X		X		
15	El docente reconoce y estimula a los estudiantes que apoyan a sus compañeros en el aprendizaje, la participación y la convivencia	X		X		x		

16	Los docentes orientan a los estudiantes en la realización de las actividades de recuperación brindándoles el apoyo que requieren	x		x		x	
17	La institución educativa emplea diferentes medios para informar, actualizar y motivar a los integrantes de la comunidad utilizando: murales, boletines, carteleros, afiches y reuniones comprensibles para todos	x		x		x	
18	Los docentes implementan diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes incluyendo aquellos que poseen necesidades educativas especiales	x		x		x	
19	Los docentes utilizan recursos tecnológicos para responder a las necesidades de todos los estudiantes	x		x		x	
20	Los docentes emplean el juego inclusivo para el desarrollo del aprendizaje de todos los estudiantes	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Mg. Sánchez Quimis Francisca Eulalia

<p>¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</p>
--



Mg. Francisca Sánchez Quimis

CI.0915924526

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Recreativa							
1	El docente emplea técnicas que facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes	X		X		X		
2	Ofrece el docente un ambiente adecuado como medio para adquirir habilidades	X		X		X		
3	Las actividades que aplica el docente le incentivan a ser creativo	X		X		X		
4	Crees que el docente utiliza recursos adecuados que promuevan la creación de cosas nuevas	X		X		X		
5	Participas en actividades donde tú y tus compañeros ejercitan todas las partes de su cuerpo	X		X		X		
6	Consideras que es importante realizar actividades creativas para tu desarrollo físico	X		x		X		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que es importante el uso de las actividades lúdicas donde predomine la cooperación	X		X		X		
8	Consideras el docente en sus clases fomenta el trabajo en equipo	X		X		X		
9	Crees que las actividades recreativas que aplica el docente generan una sana convivencia entre tus compañeros	X		X		X		
10	El docente promueve espacios para la participación de los estudiantes	X		X		X		
11	Piensas que los juegos recreativos que aplica el docente promueven interactuar entre compañeros	X		X		X		
12	Consideras que el docente mediante las actividades lúdicas que aplica en clase fomenta la comunicación afectiva	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Piensas que las actividades que aplica el docente te generan interés por investigar y aprender más del tema	X		X		X		
14	Las clases que imparte el docente captan tu atención y te motivan a mejorar cada día	X		X		X		
15	Necesito de la orientación del docente para realizar mis actividades	X		X		X		
16	Puedo realizar de manera voluntaria reflexiones sobre mi aprendizaje	x		X		X		

17	Cuando el docente está explicando algún tema, y no le comprendo me preocupo por aprender	X		X		X	
18	El docente se preocupa por determinar espacios adecuados que despierten el interés por aprender	X		X		X	
19	El docente utiliza material concreto atractivo para la explicación de las clases	X		X		X	
20	El docente aplica frases de motivación en sus clases	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **si hay suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador. **Mg. Moreira Barre Fresia Aracely**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Mg. Fresia Moreira Barre
Cl. 0914401948

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Cultura inclusiva							
1	Consideras que en la institución educativa a la que perteneces fomentan la cultura inclusiva	X		x		X		
2	Creas que las actividades las actividades aplicadas por el docente atiende a las necesidades de todos los estudiantes	X		X		X		
3	La institución educativa cuenta con instalaciones adecuadas que permitan el acceso sin dificultad a todas las personas	X		X		X		
4	Los docentes promueven el respeto y valoración de la diversidad que se presenta en la comunidad educativa	X		X		X		
5	Se evidencia valores de respeto y amabilidad en el personal docente hacia la comunidad educativa	X		X		X		
6	Existe un ambiente de cooperación y empatía entre tus compañeros	X		x		X		
	DIMENSIÓN 2: Política inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que se respetan tus derechos y obligaciones dentro del aula de clases	X		X		X		
8	Se siente respaldado por los docentes cuando es maltratado en sus derechos	X		X		X		
9	Cuando el estudiante tiene problemas el docente lo escucha, ayuda a solucionarlo y le enseña a mejorar su comportamiento	X		X		X		
10	En la institución los integrantes de la comunidad educativa colaboran entre sí para facilitar el aprendizaje, la participación y la convivencia de todos	X		X		X		
11	La institución educativa cuenta con el apoyo de instituciones públicas o privadas para contribuir en la mejora de los aprendizajes y la calidad educativa	X		x		X		
12	El docente conforma equipos de líderes estudiantiles para brindar apoyo a los estudiantes y facilitar el aprendizaje	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Práctica Inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los docentes explican las clases utilizando diferentes formas de enseñanza y de comunicarse como palabras, gestos, señas y dibujos que permitan a todos los estudiantes aprender	X		X		X		
14	La institución educativa fomenta la participación de todos los estudiantes sin discriminación alguna	X		X		X		
15	El docente reconoce y estimula a los estudiantes que apoyan a sus compañeros en el aprendizaje, la participación y la convivencia	X		X		X		

16	Los docentes orientan a los estudiantes en la realización de las actividades de recuperación brindándoles el apoyo que requieren	x		x		x	
17	La institución educativa emplea diferentes medios para informar, actualizar y motivar a los integrantes de la comunidad utilizando: murales, boletines, carteleros, afiches y reuniones comprensibles para todos	x		x		x	
18	Los docentes implementan diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes incluyendo aquellos que poseen necesidades educativas especiales	x		x		x	
19	Los docentes utilizan recursos tecnológicos para responder a las necesidades de todos los estudiantes	x		x		x	
20	Los docentes emplean el juego inclusivo para el desarrollo del aprendizaje de todos los estudiantes	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Mg. Moreira Barre Fresia Aracely

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Mg. Fresia Moreira Barre

CI. 0914401948

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Recreativa							
1	El docente emplea técnicas que facilitan el aprendizaje y comprensión de los estudiantes	X		x		X		
2	Ofrece el docente un ambiente adecuado como medio para adquirir habilidades	X		X		X		
3	Las actividades que aplica el docente le incentivan a ser creativo	X		X		X		
4	Crees que el docente utiliza recursos adecuados que promuevan la creación de cosas nuevas	X		X		X		
5	Participas en actividades donde tú y tus compañeros ejercitan todas las partes de su cuerpo	X		X		X		
6	Consideras que es importante realizar actividades creativas para tu desarrollo físico	X		x		X		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que es importante el uso de las actividades lúdicas donde predomine la cooperación	X		X		X		
8	Consideras el docente en sus clases fomenta el trabajo en equipo	X		X		X		
9	Crees que las actividades recreativas que aplica el docente generan una sana convivencia entre tus compañeros	X		X		X		
10	El docente promueve espacios para la participación de los estudiantes	X		X		X		
11	Piensas que los juegos recreativos que aplica el docente promueven interactuar entre compañeros	X		X		X		
12	Consideras que el docente mediante las actividades lúdicas que aplica en clase fomenta la comunicación afectiva	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Piensas que las actividades que aplica el docente te generan interés por investigar y aprender más del tema	X		X		X		
14	Las clases que imparte el docente captan tu atención y te motivan a mejorar cada día	X		X		X		
15	Necesito de la orientación del docente para realizar mis actividades	X		X		X		
16	Puedo realizar de manera voluntaria reflexiones sobre mi aprendizaje	X		X		X		

17	Cuando el docente está explicando algún tema, y no le comprendo me preocupo por aprender	X		X		X	
18	El docente se preocupa por determinar espacios adecuados que despierten el interés por aprender	X		X		X	
19	El docente utiliza material concreto atractivo para la explicación de las clases	X		X		X	
20	El docente aplica frases de motivación en sus clases	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Mg. Isabel Murillo Coello

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Mg. Isabel Murillo Coello
CI. 0916716947

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Cultura inclusiva							
1	Consideras que en la institución educativa a la que perteneces fomentan la cultura inclusiva	X		X		X		
2	Creas que las actividades las actividades aplicadas por el docente atiende a las necesidades de todos los estudiantes	X		X		X		
3	La institución educativa cuenta con instalaciones adecuadas que permitan el acceso sin dificultad a todas las personas	X		X		X		
4	Los docentes promueven el respeto y valoración de la diversidad que se presenta en la comunidad educativa	X		X		X		
5	Se evidencia valores de respeto y amabilidad en el personal docente hacia la comunidad educativa	X		X		X		
6	Existe un ambiente de cooperación y empatía entre tus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Política inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Consideras que se respetan tus derechos y obligaciones dentro del aula de clases	X		X		X		
8	Se siente respaldado por los docentes cuando es maltratado en sus derechos	X		X		X		
9	Cuando el estudiante tiene problemas el docente lo escucha, ayuda a solucionarlo y le enseña a mejorar su comportamiento	X		X		X		
10	En la institución los integrantes de la comunidad educativa colaboran entre sí para facilitar el aprendizaje, la participación y la convivencia de todos	X		X		X		
11	La institución educativa cuenta con el apoyo de instituciones públicas o privadas para contribuir en la mejora de los aprendizajes y la calidad educativa	X		X		X		
12	El docente conforma equipos de líderes estudiantiles para brindar apoyo a los estudiantes y facilitar el aprendizaje	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Práctica Inclusiva	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los docentes explican las clases utilizando diferentes formas de enseñanza y de comunicarse como palabras, gestos, señas y dibujos que permitan a todos los estudiantes aprender	X		X		X		
14	La institución educativa fomenta la participación de todos los estudiantes sin discriminación alguna	X		X		X		
15	El docente reconoce y estimula a los estudiantes que apoyan a sus compañeros en el aprendizaje, la participación y la convivencia	X		X		X		

16	Los docentes orientan a los estudiantes en la realización de las actividades de recuperación brindándoles el apoyo que requieren	x		x		x		
17	La institución educativa emplea diferentes medios para informar, actualizar y motivar a los integrantes de la comunidad utilizando: murales, boletines, carteleras, afiches y reuniones comprensibles para todos	x		x		x		
18	Los docentes implementan diferentes recursos didácticos para facilitar el aprendizaje de cada uno de los estudiantes incluyendo aquellos que poseen necesidades educativas especiales	x		x		x		
19	Los docentes utilizan recursos tecnológicos para responder a las necesidades de todos los estudiantes	x		x		x		
20	Los docentes emplean el juego inclusivo para el desarrollo del aprendizaje de todos los estudiantes	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Mg. Isabel Murillo Coello

<p>¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo</p>
--



Mg. Isabel Murillo Coello

CI. 0916716947

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Francisca Eulalia Sánchez Quimis, con Documento Nacional de Identidad N° 0915924526, de profesión docente, grado académico maestría, con código de colegiatura ,6043168132, labor que ejerzo actualmente como Docente de la Unidad Educativa "Teodoro Alvarado Olea".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación de los Instrumentos denominados cuestionarios sobre actividades lúdicas y educación inclusiva, cuyo propósito es medir el nivel de cada una de estas variables

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EXISTE SUFICIENCIA

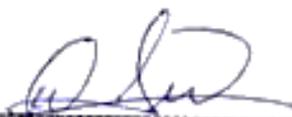
Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Mg. Francisca Eulalia Sánchez Quimis
CI. o DNI: 0915924526

Especialidad del validador: Maestría Administración Educativa

Piura, a los 16 días del mes de noviembre del 2022



Mg. Francisca Sánchez Quimis

CI. 0915924526

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Fresia Aracely Moreira Barre, con Documento Nacional de Identidad N° 0914401948, de profesión docente, grado académico maestría, con código de colegiatura, 6043170417 labor que ejerzo actualmente como Vicerrectora de la Unidad Educativa "Teodoro Alvarado Olea".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación de los Instrumentos denominados cuestionarios sobre actividades lúdicas y educación inclusiva, cuyo propósito es medir el nivel de cada una de estas variables

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EXISTE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Mg. Fresia Aracely Moreira Barre
Cl. o DNI: 0914401948

Especialidad del validador: Maestría Administración Educativa

Piura, a los 16 días del mes de noviembre del 2022



Mg. Fresia Moreira Barre
Cl. 0914401948

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mg. Isabel Murillo Coello, con Documento Nacional de Identidad N° 0916716947, de profesión docente, grado académico maestría, con código de colegiatura 0001335 labor que ejerzo actualmente como Docente de la Unidad Educativa "Carlos Monteverde Romero".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación de los Instrumentos denominados cuestionarios sobre actividades lúdicas y educación inclusiva, cuyo propósito es medir el nivel de cada una de estas variables

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): EXISTE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

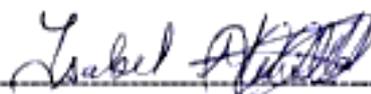
Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Mg. Isabel Murillo Coello
Ci. o DNI: 0916716947

Especialidad del validador: Maestría Administración Educativa

Piura, a los 16 días del mes de noviembre del 2022



Mg. Isabel Murillo Coello

Ci. 0916716947

Anexo 06. Aspectos complementarios

Contraste de normalidad de los puntajes de las variables y dimensiones

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Actividades lúdicas	,801	50	,000
Dimensión Recreativa	,669	50	,000
Dimensión Social	,677	50	,000
Dimensión Pedagógica	,849	50	,000
Educación inclusiva	,898	50	,000
Dimensión Cultura Inclusiva	,707	50	,000
Dimensión Política inclusiva	,819	50	,000
Dimensión Práctica Inclusiva	,720	50	,000

El contraste de normalidad se utiliza para verificar si los puntajes de las variables o dimensiones se ajustan a dicha distribución, que es un requisito para utilizar indicadores estadísticos paramétricos para el contraste de las hipótesis. En el estudio, la prueba de normalidad se utiliza para determinar si se puede utilizar el coeficiente de correlación de Pearson para evaluar las correlaciones entre las variables. Sin embargo, es importante señalar que por la naturaleza como se construyen las variables y dimensiones (se forma a partir de preguntas en escalas ordinales), el indicador que por naturaleza debería utilizarse es el coeficiente de correlación de Spearman.

El contraste de normalidad plantea las siguientes hipótesis:

Ho: Las variables y dimensiones siguen un patrón normal.

H1: Las variables y dimensiones no siguen un patrón normal.

Los resultados de la prueba de Shapiro Wilks, indican que los puntajes de las variables y de sus respectivas dimensiones evidencian significancias inferiores a 0.05, lo que conduce a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. En conclusión, se ratifica que en el estudio se debe utilizar el coeficiente de correlación de Spearman para corroborar las hipótesis de investigación.

Anexo 07. Base de datos

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Dimensión Recreativa	Dimensión Social	Dimensión Pedagógica	Actividades lúdicas
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	25	30	39	94
2	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	5	4	5	21	28	35	84
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	25	30	38	93
4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	24	28	39	91
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	25	30	38	93
6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	5	24	29	36	89
7	3	3	3	3	2	5	3	4	5	3	4	5	5	5	5	4	3	3	4	5	14	24	34	72
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	25	30	39	94
10	5	5	5	4	3	5	4	4	5	4	3	3	5	5	5	3	4	3	5	3	22	23	33	78
11	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5	23	29	35	87
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
14	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	3	4	5	3	3	22	27	31	80
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	25	30	39	94
16	5	1	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	21	28	36	85
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	25	30	39	94
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
19	5	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	22	26	35	83
20	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	24	30	38	92
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	25	30	36	91
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	25	30	39	94
23	3	4	3	3	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	2	5	5	3	2	3	18	25	29	72
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	25	30	37	92
25	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	25	29	39	93
26	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	23	27	34	84
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
29	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
30	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	21	30	32	83
31	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	24	27	37	88
32	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	23	30	36	89
33	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	23	29	36	88
34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	1	5	5	5	5	5	25	29	35	89
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
39	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	21	24	37	82
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	25	30	38	93
41	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	23	30	39	92
42	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	24	27	40	91
43	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	24	30	40	94
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	25	30	38	93
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	25	30	37	92
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	25	29	37	91
48	5	5	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	21	28	40	89
49	4	4	5	5	3	5	4	5	5	4	3	3	5	4	4	5	3	3	4	3	21	24	31	76
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	30	40	95

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Dimensión Cultura Inclusiva	Dimensión Política inclusiva	Dimensión Práctica Inclusiva	Educación inclusiva
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	56	40	126
2	3	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	26	56	32	114
3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	29	57	38	124
4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	26	54	33	113
5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	29	52	40	121
6	4	3	4	5	3	3	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	22	50	32	104
7	2	1	1	1	4	2	4	5	4	4	4	4	1	2	2	1	4	2	2	1	11	55	15	81
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	52	40	122
9	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	1	5	4	5	5	5	4	5	4	4	27	49	36	112
10	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	2	5	28	54	34	116
11	5	4	2	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	25	57	31	113
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	60	40	130
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	58	40	128
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	29	55	38	122
15	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	28	45	37	110
16	5	5	2	5	5	5	5	1	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	27	48	40	115
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	58	40	128
18	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	29	56	40	125
19	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	27	55	36	118
20	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	30	52	39	121
21	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	5	27	55	34	116
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	50	40	120
23	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	2	2	1	3	4	4	4	3	4	4	22	47	27	96
24	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	29	54	32	115
25	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	27	52	34	113
26	4	4	3	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	2	5	4	5	3	5	4	24	55	33	112
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	60	40	130
28	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	28	55	40	123
29	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	25	51	31	107
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	24	54	34	112
31	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	25	56	34	115
32	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	4	5	5	3	2	27	58	32	117
33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	58	40	128
34	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	27	57	40	124
35	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	59	40	129
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	60	40	130
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	60	40	130
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	57	40	127
39	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	28	55	38	121
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	58	40	128
41	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	58	40	128
42	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	27	58	40	125
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	60	40	130
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	54	40	124
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	24	45	33	102
46	5	4	3	5	5	4	5	3	5	3	1	4	5	5	5	5	5	3	4	4	26	46	37	109
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	4	4	30	53	38	121
48	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	27	53	40	120
49	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	27	55	33	115
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	30	30	40	100

Piura, 21 de noviembre del 2022

SEÑORA

LCDA. YESENIA TORRES MOSQUERA

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA VICENTE PIEDRAHITA CARBO

DAULE-ECUADOR

ASUNTO: Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA: Solicitud del interesado de fecha 20 de noviembre del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarla cordialmente al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la que representa.

Luego para pedirle muy comedidamente permiso para poder realizar en la institución un Trabajo de Investigación Científica. (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres del estudiante: **MOLINA VILLALVA LUISA ANGELICA**
- 2) Programa de estudios: **Maestría**
- 3) Mención: **Administración Educativa**
- 4) Ciclo de estudios: **Tercer ciclo**
- 5) Título de Investigación: **"ACTIVIDADES LÚDICAS Y INCLUSIÓN EDUCATIVA EN UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CANTÓN DAULE, 2022".**

Debo señalar que los resultados de dicha Investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Agradeciendo de antemano por su colaboración.

Atentamente,



Lcda. Luisa Molina Villalva

Estudiante investigadora



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "VICENTE PIEDRAHITA CARBO"
DIRECCIÓN DISTRITAL DE EDUCACIÓN DAULE – NOBOL – SANTA LUCÍA
Daule. Av. Los Daulis y María Caiche. Guayas. Telf. 2797258/ AMIE: 09H03243.
Email: vicente-piedrahita@hotmail.com

Daule, noviembre del 2022

CONSTANCIA

La suscrita Lcda. Yesenia Elizabeth Torres Mosquera, directora de la Escuela de Educación Básica "Vicente Piedrahita Carbo". **HACE CONSTAR** que se le autoriza a la **Lcda. Luisa Angélica Molina Villalva**, con C.I 0914407176 estudiante de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo – Piura, hacer uso del nombre de la institución y a su vez aplicar los cuestionarios a la población objeto de investigación de su tesis titulada "Actividades lúdicas y educación inclusiva en estudiantes de una escuela de educación básica de Daule, 2022".

Por lo que se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que crea conveniente.

Atentamente


Lcda. Yesenia Elizabeth Torres Mosquera

Directora





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHERRE ANTON CARLOS ALBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "

ACTIVIDADES LÚDICAS Y EDUCACIÓN INCLUSIVA EN ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN BASICA DE DAULE, 2022", cuyo autor es MOLINA VILLALVA LUISA ANGELICA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 17 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CHERRE ANTON CARLOS ALBERTO DNI: 40991682 ORCID: 0000-0001-6565-5348	Firmado electrónicamente por: CHANTONCA el 20- 01-2023 11:17:43

Código documento Trilce: TRI - 0522516