



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Influencia de los espacios lúdicos en la Educación Básica
Especial de los estudiantes con necesidades especiales
Colán 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Arquitecto

AUTOR:

Otero Reyes, Carlos Brand (orcid.org/0000-0003-3705-7185)

ASESOR:

Mg. Gutierrez Castro, Jorge Luis (orcid.org/0000-0002-9763-1065)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arquitectura

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Enfoque de género, inclusión social y diversidad cultural

PIURA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por permitirme tener una familia que me ha apoyado en cada proceso de mi vida, enseñándome de valores y perseverancia y sobre todo brindándome su apoyo incondicional. Así mismo a mis docentes quienes que han inculcado sus conocimientos para formarme como profesional.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía a lo largo de mi vida.

A mis padres, hermanas por apoyarme incondicionalmente,

A mis familiares cercanos, quienes me han brindado su apoyo.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GUTIERREZ CASTRO JORGE LUIS, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023", cuyo autor es OTERO REYES CARLOS BRAND, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, 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, 27 de Noviembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JORGE LUIS GUTIERREZ CASTRO DNI: 40667711 ORCID: 0000-0002-9763-1065	Firmado electrónicamente por: JLGUTIERREZC el 27-11-2023 20:10:01

Código documento Trilce: TRI - 0668247



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, OTERO REYES CARLOS BRAND estudiante de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
CARLOS BRAND OTERO REYES DNI: 72513733 ORCID: 0000-0003-3705-7185	Firmado electrónicamente por: COTERO30 el 27- 11-2023 18:18:03

Código documento Trilce: TRI - 0668248

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN:.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo de diseño de investigación	10
3.2 Variable y operacionalización.....	11
3.3 Población, muestra y muestreo.....	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5 Procedimientos	14
3.6 Método de análisis de datos.....	15
3.7 Aspectos éticos	15
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIONES	24
VI. CONCLUSIONES.....	28
VII. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 01 <i>Variable y operacionalización</i>	37
Tabla 02 <i>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</i>	14
Tabla 03 <i>Prueba de normalidad</i>	17
Tabla 04 <i>Correlación Oe1 (cuestionario)</i>	18
Tabla 05 <i>Correlación Oe1 (entrevista a especialistas)</i>	18
Tabla 06 <i>Correlación Oe1 (sesión de juego)</i>	19
Tabla 07 <i>Correlación Oe2 (cuestionario)</i>	20
Tabla 08 <i>Correlación Oe2 (entrevista a especialistas)</i>	20
Tabla 09 <i>Correlación Oe2 (sesión de juego)</i>	21
Tabla 10 <i>Correlación Oe3 (cuestionario)</i>	22
Tabla 11 <i>Correlación Oe3 (entrevista a especialistas)</i>	22
Tabla 12 <i>Correlación Og (cuestionario)</i>	23
Tabla 13 <i>Matriz de consistencia</i>	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Diseño de la investigación</i>	11
---	----

RESUMEN

Esta investigación, titulada "La Influencia de los Espacios Lúdicos en la Educación Básica Especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023", tuvo como objetivo analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial. La metodología adoptada fue de enfoque mixto, con un diseño no experimental y un alcance temporal transversal correlacional. Para la muestra del presente estudio se consideró a 20 personas al ser una población reducida. Los resultados fueron arrojados después de la aplicación de los instrumentos: cuestionario, sesión de juego y entrevista, los cuales revelaron un nivel de significancia (Sig.) de .000, menor al 5% ($p > 0.05$), indicando una correlación positiva alta entre las variables de estudio, aprobando así la hipótesis de investigación. En conclusión, se determinó que los espacios lúdicos ejercen una influencia positiva significativa en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales. Esto se respalda por un coeficiente de correlación de .889 entre ambas variables, con un nivel de significancia de .000, inferior al 5% ($p > 0.05$), confirmando así la existencia de una correlación positiva alta entre las variables del presente estudio.

Palabras clave: Espacios lúdicos, educación inclusiva, estrategia lúdica, alumnos con necesidades especiales, discapacidad.

ABSTRACT

This research, titled "The Influence of Playful Spaces in the Special Basic Education of students with special needs Colán 2023", aimed to analyze the influence of play spaces in special basic education. The methodology adopted was a mixed approach, with a non-experimental design and a cross-correlational temporal scope. For the sample of this study, 20 people were considered as it is a small population. The results were obtained after the application of the instruments: questionnaire, game session and interview, which revealed a significance level (Sig.) of .000, less than 5% ($p > 0.05$), indicating a high positive correlation between the study variables, thus approving the research hypothesis. In conclusion, it was determined that recreational spaces exert a significant positive influence on the special basic education of students with special needs. This is supported by a correlation coefficient of .889 between both variables, with a significance level of .000, less than 5% ($p > 0.05$), thus confirming the existence of a high positive correlation between the variables of the present study.

Keywords: Recreational spaces, inclusive education, recreational strategy, students with special needs, disability.

I. INTRODUCCIÓN:

En la mayoría de los centros educativos especializados en brindar atención al alumnado con NEE, a menudo se descuida el valor de los entornos lúdicos. Esto puede ocurrir debido a la limitación de recursos o a la falta de comprensión sobre cómo estos espacios influyen en el desarrollo de las aptitudes sociales, emocionales y cognitivas de los alumnos. Esta situación problemática puede llegar a tener un impacto no favorable en la calidad de la educación proporcionada a estos estudiantes. La carencia de áreas lúdicas adecuadas puede restringir las oportunidades para que el alumnado conozca sus aptitudes creativas, sociales y emocionales. Esta realidad se observó en Ecuador, donde Palma, I. (2016) menciona la falta de implementación de los Espacios Lúdicos en la I.E Aurora Estrada de Ramírez. Alude que dichos espacios son importantes para el progreso del conocimiento fundamentado en el afecto, el interés y la demanda de los estudiantes. Sin embargo, la escuela no incorpora estos espacios dentro del aula de clases, lo cual limita el desarrollo académico de los educandos. La falta de aplicación de los Espacios Lúdicos afecta el desempeño educacional del alumnado, incluyendo sus capacidades, habilidades e inteligencia. Menciona que un sujeto con un correcto nivel de desarrollo intelectual tiene un mejor rendimiento que uno limitado o que no ha alcanzado un grado óptimo de desarrollo. Los espacios lúdicos en la escuela no cumplen con las expectativas para un buen desarrollo intelectual a través del juego. Además, menciona la importancia de estimular la curiosidad y el rendimiento lógico de los alumnos utilizando juegos que les permitan razonar y reflexionar de forma divertida, evitando así clases monótonas y aburridas.

Por su parte Colcha, E. (2017) menciona la falta de esp. lúdicos y métodos de enseñanza adecuados para los infantes de cuatro a nueve años en la I.E "La Gran Muralla" de Ambato. Se plantea que la educación actual se rige a estándares pasados, donde los docentes imparten sus conocimientos de manera tradicional, lo cual genera desinterés en los infantes y cansancio en los docentes. Menciona que se necesita un modelo educativo que responda a las necesidades del presente y del futuro, que tenga en consideración la diversidad étnica, lingüística, social, de género, cultural y generacional. Menciona la necesidad de diseñar espacios lúdicos en los colegios para propiciar el aprendizaje de los

infantes, generando interés y mejorando sus conocimientos a través de actividades, espacios de juegos y ocio. Se sostiene que los infantes aprenden óptimamente cuando se divierten y gozan de lo que hacen, menciona que contar con un ambiente interactivo, eficiente y de recreación contribuirá a su desarrollo educativo día a día.

Es una situación que no es extraña a la que se suscita en nuestra nación, donde encontramos a Vasquez, J. (2019) quien menciona la necesidad de comprender y utilizar los esp. lúdicos como herramientas para optimizar el aprendizaje de los infantes en el nivel inicial o preescolar. Se destaca la relevancia del juego en el progreso de los niños, tanto en aspectos sociales como emocionales, y menciona que las instituciones educativas están comenzando a reconocer nuevamente la importancia de estos esp. lúdicos.

La situación es similar en PNC, donde se evidenció la carencia de esp. lúdicos que impacta negativamente en la realización de actividades educativas en el CEBE SCJ. Asimismo, las autoridades subestimaron la relevancia del efecto que estos entornos recreativos tienen en la experiencia educativa, lo cual perjudica a los alumnos que acuden a estas escuelas especializadas. (fuente propia).

Debido a los argumentos surgió la idea de investigar la influencia de los esp. lúdicos en la EBE del alumnado con NEE – Colán 2023.

Por lo cual se plantea el siguiente problema general ¿Cuál es la influencia de los esp. lúdicos en la EBE de los ENE - Colán 2023? Así mismo se cuenta con tres problemas específicos: Pe1: ¿Cuál es la influencia de la acción – transformación en la discapacidad de los ENE - Colán 2023?, Pe2: ¿Cuál es la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los ENE - Colán 2023? Y por último Pe3: ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los ENE - Colán 2023?

El proyecto de investigación tiene una importancia social significativa, ya que busca examinar el impacto de los entornos recreativos en la EBE, beneficiando al alumnado con discapacidad. Este estudio está respaldado teóricamente, ya que analiza estrategias y criterios para demostrar la influencia de lo lúdico en la pedagogía integradora, abordando una problemática que carece de estudios que

hablen de esta temática. Además, se justifica prácticamente debido a que es deber de los gobiernos abordar y anticiparse a una variedad de problemáticas con el fin de resolverlas y prevenirlas., y este proyecto busca evidenciar la falta de información sobre la influencia de los esp. lúdicos en la EBE. Por último, el proyecto de investigación cuenta con justificación metodológica, ya que tiene como objetivo obtener conocimiento científico que explique la conexión entre los esp. lúdicos y la EBE. Además, este proyecto podría servir como base para investigaciones futuras sobre el mismo tema.

Así mismo el estudio presenta como objetivo general: Analizar la influencia de los esp. lúdicos en la EBE de los ENE - Colán 2023. Así mismo como objetivos específicos: Oe1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los ENE - Colán 2023, por otra parte, Oe2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los ENE - Colán 2023 y finalmente el Oe3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los ENE- Colán 2023.

Además, se planteó la hipótesis general: Los esp. lúdicos influyen de manera positiva en la EBE de los ENE - Colán 2023. De esta manera, para las hipótesis específicas se consideró: He1: La acción – transformación influyen de manera positiva en la discapacidad de los ENE - Colán 2023, He2: el juego exploratorio influye de manera positiva en el talento de los ENE - Colán 2023, finalmente la He3: El desarrollo de la creatividad e imaginación influyen de manera positiva en la superdotación de los ENE- Colán 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Con el fin de llevar a cabo la investigación en cuestión, se ha tomado en consideración una variedad de aportes académicos, investigaciones previas de alcance internacional. Como el de Galarcio, L., Mejia, M.& Porras, N. (2018). De la universidad minuto de dios – Colombia, quienes realizaron la investigación para obtener la Licenciatura en Pedagogía Infantil, el estudio tuvo como objetivo principal analizar la incidencia de la lúdica como estrategias pedagógicas en la enseñanza para el desarrollo de una propuesta formativa que mejore el aprendizaje del alumnado del grado de transición de la I.E.R. La trinidad del municipio de Arboletes, El diseño de este estudio tuvo un enfoque mixto y se llevó a cabo en el ámbito educativo. Su objetivo principal fue recopilar información sobre las experiencias diarias relacionadas con la educación, centrándose en la aplicación de métodos lúdicos en el proceso de formación. Se utilizaron varias técnicas, como entrevistas y observación, que resultaron relevantes para analizar la falta de actividades lúdicas por parte del profesor y la urgencia de planificar actividades que fomenten la implicación activa del alumnado, el juego y el disfrute como elementos esenciales en el proceso instructivo y de aprendizaje. La muestra consistió en 28 personas, 13 mujeres y 15 hombres, con edades abarcadas entre 4, 5 y 6 años. Los autores de la investigación encontraron que la implementación de métodos lúdicos por parte del docente era inexistente en el aula. Los hallazgos de la encuesta indicaron que el conocimiento en cuanto a la lúdica por el lado del docente era básico. Además, al analizar las actividades realizadas en el estudio, se observó que predominaban en gran medida las actividades no lúdicas. Los hallazgos también mostraron que la combinación de la lúdica y las estrategias didácticas conducen a una enseñanza significativa.

Colcha, E. (2017) de la UTA – Ecuador, quien llevo a cabo el estudio para la obtención de título de Arquitecta de Interiores, el objetivo general del estudio consistió en facilitar el aprendizaje de los niños de edad escolar “la gran muralla” con espacios lúdicos, mediante áreas diversas para fortalecer las habilidades y creatividad en sus diferentes actividades de aprendizaje. Para llevar a cabo este estudio, se empleó una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y

cuantitativos. Esta técnica permitirá obtener datos relevantes, precisos e imparciales relacionados con el tema de investigación en la Escuela La Gran Muralla y su comunidad. Se examinarán de manera específica diversos factores y elementos con el objetivo de responder a las interrogantes de la investigación y validar la hipótesis planteada. Dentro de la modalidad básica de la investigación utilizadas por el autor son: por objeto, bibliográfico documental, por lugar - de campo. El tipo de investigación de este estudio fue exploratorio y descriptivo. La población que se consideró en esta investigación fue de 158 personas de los cuales se encuentran, personal administrativo de la institución y alumnos de 4 a 9 años. La autora de la investigación dentro del plan de recolección de la información utilizó las fichas de observación, encuestas y entrevistas. En el análisis e interpretación según los resultados se encontró que, de los 150 niños y 7 maestros analizados, que representan el 100% de la muestra, se observó que varios docentes presentan deficiencias en su metodología, lo cual afecta negativamente el proceso de enseñanza de los alumnos. Por otro lado, se identificaron factores externos que brindan recreación y motivación a los niños durante sus momentos de descanso. La autora de la investigación consideró que es crucial incorporar espacios lúdicos interactivos en la educación, ya que estos contribuyen al aprendizaje del niño, al pasar de un rol pasivo a uno activo, y se ha observado que la evolución del aprendizaje es más eficaz cuando los educandos se divierten e interactúan en su entorno. Por lo tanto, es necesario crear ambientes educativos, recreativos y de descanso que fomenten esta dinámica didáctica.

Rueda, S. (2020) realizó una investigación en la Universidad Los Libertadores en Colombia, con el fin de obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. El objetivo general de la investigación fue diseñar una propuesta de intervención disciplinar que promueva la adecuación de espacios y ambientes lúdicos y recreativos en la sede Francisco de Miranda para optimizar el uso del tiempo, mejorar la convivencia, las interacciones y disminuir el sedentarismo durante los descansos o recreos de los estudiantes de primaria. El enfoque utilizado en la investigación fue cualitativo, el cual permite entender la realidad del entorno educativo de los infantes involucrados cuyo objetivo consiste en interpretar esta realidad para reconocer, comprender y valorar sus experiencias

y construcciones sociales. Esto busca contribuir a resolver la problemática identificada, transformar el entorno y enriquecer las prácticas docentes, lo cual tiene un impacto positivo en el sistema educativo. El estudio se realizó en la I.E F.J.C, específicamente en una de las instalaciones del nivel primario de nombre Francisco de Miranda. La muestra incluyó aproximadamente entre 780 y 800 niños y niñas. Se utilizaron varias técnicas en el estudio. La observación participante permitió que el profesor investigador desempeñe un papel activo al descubrir diversas perspectivas de los participantes y establecer una interacción más cercana con ellos. La recopilación de información se realizó mediante entrevistas semiestructuradas, registro fotográfico de los espacios y ambientes de ocio del recinto, encuestas de satisfacción, formatos de inscripción para competiciones de fútbol sala y el Festival de Récords. También se llevaron a cabo registros de observación de las actividades desarrolladas y se documentaron mediante fotografías y videos. Al final del año escolar, se realizó una entrevista semiestructurada y se utilizó la matriz FODA para el análisis. Se concluye que es necesario adoptar un nuevo enfoque educativo positivo y estimulante, que brinde desafíos y oportunidades educativas, y que permita ver el juego como un recurso pedagógico. A través de procesos participativos de toda la comunidad educativa, es posible lograr mejoras físicas en estos espacios y transformarlos en entornos educativos de juego, lo cual puede generar cambios beneficiosos en la mentalidad y actitud necesarias para una verdadera transformación educativa.

Cabeza, V. (2016) de la Universidad de Guayaquil - Ecuador, llevó a cabo una investigación con el propósito de adquirir el grado de maestría en educación informática. El objetivo general de la investigación fue analizar las técnicas lúdicas en el entorno del aula de clase del alumnado con NEE mediante una investigación de campo para el desarrollo de un software con actividades lúdicas visuales. El enfoque adoptado para el diseño del estudio fue de naturaleza aplicada y tuvo características experimentales, descriptivas, correlacionales y explicativas. Las técnicas utilizadas para este estudio incluyeron entrevistas y encuestas. La población objetivo fue de 235 personas, de las cuales se seleccionó una muestra de 130 individuos. Los resultados mostraron que se

requiere que los maestros implementen un software con actividades lúdicas que estimulen al alumnado con necesidades educativas especiales.

En su investigación para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial, Cuya, G. (2018), de la ULADECH Ayacucho – Perú, como objetivo general, Determinar la relación de las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo del alumnado de nivel inicial de la I. E N° 395 - Ayacucho durante el año académico 2018. El estudio se fundamentó en un enfoque de naturaleza cuantitativa, específicamente de tipo transversal, en el cual las variables fueron medidas en un solo momento. El nivel de investigación fue descriptivo correlacional, con el objetivo de explorar los posibles vínculos entre las variables y sus dimensiones, para respaldar la hipótesis planteada por el investigador. Se emplearon distintas técnicas, incluyendo una encuesta que proporcionó datos precisos a través de un cuestionario estructurado con preguntas cerradas diseñado específicamente para el alumnado de educación básica. El estudio utilizó tanto el cuestionario como el test como herramientas para recopilar información. La muestra consistió en un grupo de 24 educandos de la I.E Inicial N° 395, ubicada en el distrito de Belén. Los resultados revelaron las conclusiones que se presentan a continuación: el 50% de los estudiantes mostró comprensión adecuada mediante las actividades lúdicas integradas en su proceso de aprendizaje. Además, el 58% de los estudiantes demostró un aprendizaje eficiente, ya que su práctica educativa se enriqueció mediante la participación en actividades lúdicas.

Perez, C. & Tito, N. (2020) de la UCSTM Chiclayo – Perú, llevaron a cabo un estudio con el fin de adquirir el título de licenciado en educación inicial. El objetivo general de la investigación consistió en proponer un programa de actividades lúdicas para aumentar el nivel de aprendizaje de la noción de la medida en niños de cuatro años. El estudio se centró en un enfoque cuantitativo y utilizó un diseño no experimental, específicamente una variante de investigación descriptiva de tipo transeccional. Para llevar a cabo este estudio, se empleó el método analítico-sintético. Se utilizaron diversas técnicas, como la técnica del gabinete, que consistió en recopilar y organizar de manera selectiva información impresa mediante fichas. Además, se utilizó un instrumento de lista de cotejo, una herramienta estructurada que permitió registrar la presencia o ausencia de

rasgos, conductas o secuencias de acciones específicas. La población de estudio estuvo compuesta por 19 niños de cuatro años que acuden a una I.E pública en el distrito de Chiclayo. Como resultado de la investigación, como conclusión se determinó que el programa de actividades recreativas propuesto para fortalecer la comprensión de los niños de cuatro años es apropiado, eficaz y confiable, según los hallazgos obtenidos.

Espacios lúdicos, Según lo señalado por Palma, I. (2016), se caracterizan por ser ambientes que cuentan con objetos sencillos pero atractivos, con el propósito de facilitar la "acción-transformación" por parte de los niños. Estos espacios desempeñan el papel de facilitadores del juego exploratorio, al tiempo que fomentan el aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y la imaginación en los infantes. **Educación básica especial**, de acuerdo con lo expuesto por Espinoza, D. (2019), EBE se refiere a la modalidad educativa que se encarga de brindar atención inclusiva a infantes, adolescentes y jóvenes que presentan necesidades educativas especiales relacionadas con la discapacidad, el talento y la superdotación. El autor menciona que existen instituciones educativas especializadas llamadas Centros de Educación Básica Especial (CEBE), cuya función principal es proporcionar una educación adaptada exclusivamente a estudiantes con limitaciones o discapacidades severas o múltiples. **Acción – transformación**, Cala, C. (2022) citando a (Díaz Umaña, Parra López y Vergel Ortega, 2019). Menciona que la acción-transformación en el contexto de la apropiación implica cómo una persona modifica el entorno para satisfacer sus necesidades. También se refiere a las interacciones recíprocas que ocurren en la sociedad, a las prácticas y comportamientos que los usuarios realizan en diferentes lugares, basados en su identidad y apego a esos sitios. Por otro lado, la apropiación se entiende en un contexto histórico donde las personas consideran a sus ancestros e incorporan la cultura en su vida cotidiana. **Juego exploratorio**, Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016) citando a (Coll, 1978). El juego exploratorio se refiere a una serie de conductas que permiten a los niños obtener información acerca de los objetos con los que interactúan. Esta forma de exploración se produce de manera espontánea como respuesta a estímulos externos, sin estar motivada por necesidades biológicas básicas. **Creatividad e imaginación**, Beltrán, W. (2018) Con respecto a la creatividad nos dice que la

mente humana tiene una capacidad creativa que va más allá de manifestarse a través del arte. Se trata de un proceso de visualización, experimentación y creación mediante la imaginación. Mediante este proceso, las personas tienen la capacidad de visualizar lo que no existe y posteriormente materializarlo y darle existencia. Es una tarea desafiante, ya que a medida que creamos, vamos dando forma, simplificando, estructurando e imaginando la realidad. En cuanto a la imaginación nos dice que es la capacidad de la imaginación que permite al ser humano conectar, fusionar y relacionar imágenes e ideas de forma involuntaria, logrando así resultados destacados y trabajos creativos. Se trata de un lenguaje que proviene del inconsciente y ha sido reconocido como uno de los signos distintivos de la creatividad. **Discapacidad**, Aguilar, M. (2021) La discapacidad se define como cualquier limitación o carencia (causada por una deficiencia) en la habilidad para llevar a cabo una actividad de manera o en el rango que se considera habitual para un individuo. **Talento**, Tarazona, A. (2019) haciendo referencia a la Real Academia Española (RAE), señala que el talento se describe como una persona que posee habilidades o capacidades destacadas en un área específica. Esta persona demuestra inteligencia al comprender y asimilar conceptos, además de contar con la capacidad para dar solución a problemas gracias a su conjunto de habilidades, destrezas y experiencia necesaria. Asimismo, se considera apta en el sentido de que puede desempeñarse competente y eficientemente en una actividad particular debido a su habilidad y disposición para realizarla de manera exitosa. **Superdotación**, Camacho, B. (2016) citando a Pérez (2006), hace mención que una persona superdotada se refiere a alguien cuyas habilidades exceden lo común o lo esperado para su edad y situación, en uno o varios aspectos del comportamiento humano.

III. METODOLOGÍA

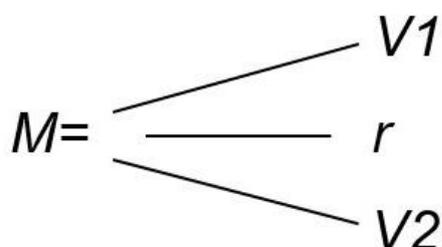
3.1 Tipo de diseño de investigación

El estudio realizado se clasificó como investigación básica, también conocida como investigación pura o teórica. Este tipo de estudio se distingue por sus características, por enfocarse exclusivamente en los fundamentos teóricos, sin tener en cuenta sus aplicaciones prácticas. La investigación pura se define como "el estudio de una problemática con el único propósito de adquirir conocimiento". Su objetivo principal es generar nuevos saberes o ajustar los principios teóricos actuales, contribuyendo así a la expansión del cuerpo de conocimiento científico. Por otro lado, la investigación básica se orienta hacia el descubrimiento de leyes o principios fundamentales y el profundizar en los conceptos de una disciplina científica, actuando como punto de inicio para la investigación de fenómenos o sucesos (Baena citado en Escudero y Cortez, 2018).

Se optó por un enfoque mixto en la investigación, ya que este ofrece una visión más amplia y profunda del fenómeno estudiado. Este enfoque ayuda a formular el planteamiento del problema de manera más clara, genera datos más diversos y enriquecedores, estimula la creatividad en el ámbito teórico, respalda de manera sólida las inferencias científicas y facilita una mejor exploración y aprovechamiento de los datos (Lopez, A., Zawady, Y. 2021) Ciantando a (Hernández Sampieri et. al, 2014, p.580).

El diseño de esta investigación se clasificó como no experimental, transversal y descriptivo, con un enfoque correlacional. En este tipo de estudio, no se realizan modificaciones en las variables, sino que se examinan tal como están. Los diseños transversales se llevan a cabo en un único punto en el tiempo. Además, se empleó un método correlacional para medir ambas variables y analizar la conexión que existe entre ambas. (Jhangiani, Chiang, Cuttler y Leighton, 2019). La representación gráfica a continuación muestra esta relación:

Figura 1:
Diseño de la investigación



Vale decir:

M: Muestra (docentes del CEBE SCJ)

V1: Variable independiente: esp. lúdicos.

V2: Variable dependiente: educación básica especial.

R: Relación de las variables

3.2 Variable y operacionalización

Para esta investigación se utilizaron dos variables (Anexo 1 – **Tabla 01:** Variables y Operacionalización).

La primera variable es la independiente **Espacios lúdicos**, Según lo señalado por Palma, I. (2016), se caracterizan por ser ambientes que cuentan con objetos sencillos pero atractivos, con el propósito de facilitar la "acción-transformación" por parte de los niños. Estos espacios desempeñan el papel de facilitadores del juego exploratorio, al tiempo que fomentan el aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y la imaginación en los niños. Dentro de esta variable se pudo encontrar las dimensiones que son la acción – transformación, juego exploratorio y desarrollo de la creatividad e imaginación. Por lo que cada dimensión tiene sus indicadores los cuales fueron: para la dimensión **acción – transformación** sus indicadores fueron **los juegos, los espacios y la percepción**, para la dimensión **juego exploratorio** sus indicadores

fueron **los objetos y los materiales** y para la dimensión desarrollo de la **creatividad e imaginación** sus indicadores fueron el proceso de creación, el proceso de **visualización, el proceso de experimentación y finalmente imágenes e ideas.**

La segunda variable es la dependiente la cual es **Educación básica especial**, de acuerdo con lo expuesto por Espinoza, D. (2019), EBE se refiere a la modalidad educativa que se encarga de brindar atención inclusiva a infantes, adolescentes y jóvenes que presentan necesidades educativas especiales relacionadas con la discapacidad, el talento y la superdotación. El autor menciona que existen instituciones educativas especializadas llamadas Centros de Educación Básica Especial (CEBE), cuya función principal es proporcionar una educación adaptada exclusivamente a estudiantes con limitaciones o discapacidades severas o múltiples. Dentro de esta variable se pudo encontrar las dimensiones que son la **discapacidad, talento y superdotación**. Para lo cada dimensión tiene sus indicadores los cuales fueron: para la dimensión **discapacidad** sus indicadores **discapacidad física, intelectual y sensorial**, para la dimensión **talento** sus indicadores fueron **capacidad de liderazgo, psicomotores, artísticos – visuales y representativos** y finalmente **creativo**, para la dimensión **superdotación** sus indicadores fueron la **productividad, excelencia, rareza, finalmente demostrabilidad y valor.**

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Para Arias, J (2020) citando a (Arias, 2012). La población hace referencia a un conjunto de personas que comparten características similares o comunes entre sí, independientemente de si este conjunto es de tamaño ilimitado o limitado. Para la población de estudio del presente trabajo se tomó en consideración a los docentes y padres de los alumnos del SCJ.

Criterio de inclusión: padres de los estudiantes con NEE, docentes del Cebe SCJ, apoderados de los estudiantes con NEE.

Criterio de exclusión: docentes que no enseñan en el Cebe SCJ, padres de estudiantes que no cuentan alguna NEE, personas que no son apoderados de los estudiantes con NEE

3.3.2 Muestra

Arias, J (2020) citando a Hernández, Sampieri & Mendóza (2018) La muestra se describe como un subgrupo que se considera representativo de la población o del conjunto total. Los datos que se recopilarán provienen de esta muestra, y la población se define en función de la problemática investigada. Para esta población de estudio se consideró a 20 personas al ser una población reducida, por lo cual no se requiere de la aplicación de una fórmula estadística.

3.3.3 Muestreo

Arias, J (2020) citando a (Mejía, 2005). Menciona que es un método utilizado para examinar una muestra y, como resultado de su aplicación a la población, se obtiene un estadígrafo. Este estadístico es un valor o cálculo estadístico que ofrece una estimación o la cantidad precisa de elementos que simbolizan a la totalidad de la población. El muestreo se suele utilizar cuando la población es grande, pero no es necesario cuando la población es pequeña.

Para esta investigación se utilizó el muestreo probabilístico, ya que, de acuerdo a Arias, J. (2020) Significa seleccionar unidades de manera que todas tengan igual probabilidad de ser escogidas, y es crucial que estas unidades sean estadísticamente representativas. Para alcanzar este objetivo, se emplea una fórmula estadística en el proceso de selección.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se empleó el método de observación, de acuerdo con Huber y Froehlich (2020), el cual consiste en que el investigador capta todos los sucesos que ocurren en la realidad mediante sus sentidos.

Por otro lado, la técnica de encuesta posibilita un análisis estructurado, ya que el investigador recopila información mediante preguntas que formula a los participantes, según los datos requeridos. A su vez se realizó una entrevista a especialistas para recopilar mayor cantidad de información. En cuanto al instrumento se empleó el siguiente: un cuestionario con interrogantes redactadas de manera organizada y coherente. Esto permitió aplicarla a la población mencionada anteriormente. Un juego y una guía de entrevista a especialistas.

Tabla 02 *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Guía de observación	Un juego
Entrevista	Guía de entrevista
Encuesta	Cuestionario

Fuente: Elaboración propia

3.5 Procedimientos

La investigación se estructuró en tres etapas:

Etapa uno, se inició recopilando información y datos estadísticos sobre los problemas que afectan al sector de estudio. Además, se consultaron referencias internacionales y nacionales para identificar teorías relacionadas con el tema de investigación. También se estableció el diseño de la metodología y se seleccionaron los instrumentos a utilizar.

En la segunda etapa, se recopiló información mediante una visita al lugar de estudio, donde se llevó a cabo un levantamiento de datos utilizando el método de observación. Se complementó este proceso con fotografías para respaldar la información recopilada. Asimismo, se utilizaron encuestas como técnica de recolección, con un cuestionario diseñado específicamente para los padres y docentes del CEBE SCJ.

Por último, en la tercera fase se llevó a cabo el procesamiento de los datos recolectados en la etapa previa, utilizando tablas estadísticas para realizar las respectivas interpretaciones. Finalmente, se elaboraron las conclusiones del estudio, respaldadas adecuadamente.

3.6 Método de análisis de datos

Se empleó el software Microsoft Word como herramienta principal para el método y análisis de la información. Este programa permitió sistematizar los datos recolectados a través de las diversas herramientas utilizadas. Además, se utilizó Microsoft Word para la elaboración de tablas estadísticas y gráficos que resultaron de gran utilidad para comprender la información obtenida.

En cuanto al instrumento del cuestionario, se aplicó la confiabilidad utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach. Para este propósito, se utilizó el programa Excel, que proporcionó las funciones necesarias para calcular dicho coeficiente.

3.7 Aspectos éticos

Dado el enfoque científico riguroso adoptado en esta investigación, se consideraron los subsecuentes aspectos éticos:

- **Confidencialidad:** se preservó el anonimato de los participantes de la encuesta como informantes, asegurando que su identidad no fuera revelada. También se garantizó la confidencialidad de la información divulgada.
- **Credibilidad o veracidad:** El resultado final del estudio está estrechamente vinculado al fenómeno observado, por lo tanto, se evitó hacer suposiciones previas sobre la realidad abordada.
- **Transferibilidad o aplicabilidad:** El resultado final del estudio puede ser reproducido o transmitido a otros entornos o lugares sin dificultad.
- **Consentimiento informado:** Se comenzó informando a los posibles participantes sobre los detalles del estudio. Se tuvo la responsabilidad ética de asegurar la capacidad de los sujetos para otorgar su consentimiento. En este estudio, se solicitó permiso a los participantes (encuestados y entrevistados) y ellos se ofrecieron como voluntarios para participar.

- Respeto a los derechos de los sujetos: Cada participante recibió un trato adecuado y se respetaron sus derechos durante todo el proceso del estudio, incluso si decidían interrumpir su participación por alguna razón.
- Gestión de riesgos: Se minimizaron los riesgos para todos los participantes del estudio. Para lo cual se cumplió con los compromisos y responsabilidades adquiridas con los informantes, asegurando un control adecuado de la información recolectada.
- Además, en conformidad con las regulaciones establecidas por la UCV en relación a trabajos de investigación, han respetado rigurosamente lo establecido en dicho documento. Como se puede comprobar a través del programa Turnitin, no se ha recurrido al plagio. Asimismo, se ha actuado con honestidad y responsabilidad.

IV. RESULTADOS

Tras la primera aplicación del instrumento de recolección de datos (cuestionario) a los padres de familia y docentes del CEBE SCJ, se dio respuesta a las preguntas que se mostraron en el cuestionario en referencia a los objetivos de la investigación, lo cual mostro los siguientes resultados.

Tabla 03 Prueba de normalidad.

	Prueba de normalidad		
	S-W		
	Estadístico	gl	Sig.
ESPACIOS LUDICOS	,775	20	,000
EDUCACION BASICA ESPECIAL	,731	20	,000

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

En la tabla 05 se trabajó con la prueba de Shapiro – Wilk ya que sus datos son inferiores a 50. Se obtuvo un nivel de Sig. de $p=.000$ menor al cero punto cero cinco en la variable independiente “esp. lúdicos”. Y un nivel de Sig. de $p=.000$ menor al 5% ($p>0.05$) en la variable dependiente “educación básica especial”. Por ello se consideró la prueba Rho de spearman al ser no paramétrica.

OE1. Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los ENE - Colán 2023.

Tabla 04 Correlación Oe1 (cuestionario).

		Correlaciones		
			Acción- transformación	Discapacidad
Rho de Spearman	Acción- transformación	Coef. de correlación	1,000	,799**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Discapacidad	Coef. de correlación	,799**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 06 en ambas variables el coef. de correlación es de .799, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Tabla 05 Correlación Oe1 (entrevista a especialistas).

		Correlaciones		
			acción – transformación	discapacidad
Rho de Spearman	acción – transformación	Coef. de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	discapacidad	Coef. de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 07 en ambas variables el coef. de correlación es de 1.000, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Tabla 06: Correlación entre la acción – transformación y discapacidad (sesión de juego).

		SI	NO
ACCIÓN – TRANSFORMACIÓN	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%
DISCAPACIDAD	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%

Fuente: elaboración propia

Interpretación

Para la tabla 08 se puede evidenciar que la acción – transformación en correlación con la discapacidad fue de un 100% si y un 0.00% no.

Contrastación de hipótesis

Se evidenció un nivel significativo menor al cero punto cero cinco por lo tanto se rechazó la hipótesis y se aprobó la hipótesis de investigación:

He1: La acción – transformación influye de manera positiva en la discapacidad de los ENE - Colán 2023

Oe2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los ENE - Colán 2023

Tabla 07 Correlación Oe2 (cuestionario).

Correlaciones			Juego exploratorio talento	
Rho de Spearman	Juego exploratorio	Coef. de correlación	1,000	,819**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	talento	Coef. de correlación	,819**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 09 en ambas variables el coef. de correlación es de .819, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Tabla 08 Correlación Oe2 (entrevista a especialistas).

Correlaciones			juego exploratorio talento	
Rho de Spearman	juego exploratorio	Coef. de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	talento	Coef. de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 10 en ambas variables el coef. de correlación es de 1.000, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Tabla 09: Correlaciones entre juego exploratorio y talento (sesión de juego).

		SI	NO
JUEGO EXPLORATORIO	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%
TALENTO	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%

Fuente: Spss (elaboración propia)

Para la tabla 08 se puede evidenciar que el juego exploratorio en correlación con el talento fue de un 100% si y un 0.00% no.

Contrastación de hipótesis

Se evidenció un nivel significativo menor al cero punto cero cinco por lo tanto se rechazó la hipótesis y se aprobó la hipótesis de investigación:

He2: el juego exploratorio influye de manera positiva en el talento de los ENE - Colán 2023

Oe3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los ENE- Colán 2023.

Tabla N°10 Correlación Oe3 (cuestionario).

Correlaciones			Desarrollo de la creatividad e imaginación Superdotación	
Rho de Spearman	Desarrollo de la creatividad e imaginación	Coef. de correlación	1,000	,697**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	20	20
	Superdotación	Coef. de correlación	,697**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 12 en ambas variables el coef. de correlación es de .697, con un nivel de Sig. del .001 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Tabla 11 Correlación Oe3 (entrevista a especialistas).

Correlaciones			creatividad e imaginación superdotación	
Rho de Spearman	creatividad e imaginación	Coef. de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	superdotación	Coef. de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 13 en ambas variables el coef. de correlación es de 1.000, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las dimensiones analizadas.

Contrastación de hipótesis

Se evidenció un nivel significativo menor al cero punto cero cinco por lo tanto se rechazó la hipótesis y se aprobó la hipótesis de investigación:

He3: El desarrollo de la creatividad e imaginación influye de manera positiva en la superdotación de los ENE - Colán 2023

OG. Analizar la influencia de los esp. lúdicos en la EBE de los ENE- Colán 2023.

Tabla 12 Correlación Og (cuestionario).

			Correlaciones	
			ESPACIOS LUDICOS	EDUCACION BASICA ESPECIAL
Rho de Spearman	ESPACIOS LUDICOS	Coef. de correlación	1,000	,889**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	EDUCACION BASICA ESPECIAL	Coef. de correlación	,889**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Interpretación

Se evidenció en la tabla 14 en ambas variables el coef. de correlación es de .889, con un nivel de Sig. del .000 menor al cero punto cero cinco, lo que determino existe una correlación positiva alta entre las variables analizadas.

Contrastación de hipótesis

Se evidenció un nivel significativo menor al cero punto cero cinco, por lo tanto, se rechazó la hipótesis y se aprobó la hipótesis de investigación:

Los esp. lúdicos influyen de manera positiva en la EBE de los ENE - Colán 2023.

V. DISCUSIONES

En el proceso de identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los ENE - Colán 2023, con respecto a la tabla 04, se ha obtenido una correlación de .799, con un nivel de sig. Del 0.000 menor al cero punto cero cinco por ciento, lo cual determino una correlación positiva alta entre las dimensiones. Lo cual deduce la influencia que tiene la acción – transformación dentro del el ámbito educativo, favoreciendo a los estudiantes que cuentan con alguna discapacidad.

Esta información está relacionada con los estudios de Arias, I.C. (2018) quien menciona que la acción – transformación es necesaria en el ámbito educativo ya que permite que los estudiantes estén en constante actividad, permitiendo que exploren sus habilidades artísticas, cognitivas y creativas. A su vez menciona que los docentes se presentan como agentes claves en la transformación de los ambientes escolares.

Se manifiesta entonces, que se concuerda con lo mencionado con el autor anterior, puesto a que un ambiente que se pueda adaptar a las necesidades que los estudiantes requieran, lo cual que estos tengan un mayor desarrollo en sus capacidades sociales, emocionales y relacionales.

En lo concerniente a la tabla 07, con el propósito de identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los ENE- Colán 2023, se obtuvo un coeficiente de correlación de .819, con un nivel de significancia del .000 menor al cero punto cero cinco por ciento, lo que determino que existe una correlación positiva alta entre las dimensiones que se analizaron, mostrando que el juego exploratorio aplicado dentro del ámbito educativo por parte de los estudiantes que requieren una enseñanza educativa especial asociadas al talento influye de manera fructífera a su desarrollo educacional.

Esta información se respalda con lo que menciona Valderrama, M. (2021) que los alumnos aprenden mejor a través de las actividades lúdicas que el docente imparte dentro del área de clase, mencionando que al aplicar el juego dentro de

la enseñanza impartida por el docente favorece considerablemente en los conocimientos que el alumnado adquiere mediante las sesiones, mencionando el juego como factor de aprendizaje y enseñanza, el cual propicia la integración y acelera el aprendizaje además que ayuda al desarrollo de las áreas motoras tanto gruesa como fina. Incrementando sus destrezas y habilidades a través del juego exploratorio. Similar a lo mencionado por Barcelina, M., & Levratto, V. (2019) quienes refieren que los juegos se presentan como una herramienta viable en el ámbito escolar, mostrándose beneficiosa en la evaluación psicopedagógica.

En tal sentido, bajo análisis referido anteriormente, se coincide con el autor en mención ya que el juego exploratorio permite al alumno con necesidades educativas asociadas al talento, potenciar sus conocimientos mediante la aplicación de estas actividades que generan en el alumnado una mejora en su aprendizaje, a la vez que le permite desarrollar aún más sus habilidades llevándolas a un nivel más óptimo.

En lo concerniente a la tabla 10, con el propósito de Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los ENE - Colán 2023, se obtuvo un coeficiente de correlación de .697, con un nivel de significancia del .000 menor al cero punto cero cinco por ciento, lo que determino que existe una correlación positiva alta entre las dimensiones que se analizaron, mostrando que el desarrollo de la creatividad e imaginación aplicado dentro del ámbito educativo por parte de los estudiantes que requieren una enseñanza educativa especial asociadas a la superdotación influye de manera considerable en su proceso de aprendizaje.

Este resultado concuerda con lo mencionado por Cardenaz, L. (2019) que nos dice que creatividad e imaginación contribuye de manera positiva al proceso de adquisición de conocimientos, al impulsar el desarrollo del pensamiento crítico y abstracto. Además, fortalece la habilidad para abordar problemas en diversos entornos. Asimismo, promueve el liderazgo, la confianza, la participación y la integración con los demás.

En tal sentido bajo la investigación del autor antes mencionado se coincide con la investigación puesto que la creatividad e imaginación permite que los alumnos adquieran y exploten al máximo sus capacidades, y fortaleciendo sus aptitudes. Por tanto, se vuelve influyente en el proceso de aprendizaje del alumnado.

En lo concerniente a la tabla 12, con el propósito de analizar la influencia de los esp. lúdicos en la EBE de los ENE - Colán 2023, se obtuvo un coeficiente de correlación de .889, con un nivel de significancia del .000 menor al cero punto cero cinco por ciento, lo que determinó que existe una correlación positiva alta entre las variables que se analizaron, mostrando que los esp. lúdicos aplicados dentro del ámbito educativo para estudiantes que requieren una enseñanza educativa especial influye de manera considerable en su proceso de aprendizaje.

Este resultado concuerda con los hallazgos de Da Silva, M., Da Conceição, M. y De Sousa, C. (2019), quienes investigaron la temática de la educación inclusiva con el propósito de asegurar la participación, el acceso y el progreso educativo de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con NEE o discapacidades. En términos de estrategias lúdicas, los autores las describen como un medio para generar actividades dinámicas e interesantes en el entorno educativo. Resaltan los juegos y las actividades recreativas como herramientas para fomentar el aprendizaje continuo, especialmente en la etapa de la primera infancia. Al interactuar con estudiantes que tienen necesidades especiales y discapacidades, identifican desafíos en ámbitos sociales, de comunicación y de aprendizaje. Su conclusión destaca que el aprendizaje correlacionado con la lúdica puede ser un recurso educativo efectivo que estimula el compromiso, el liderazgo y el desarrollo de habilidades en estos estudiantes.

En relación con esto, Vera, B. (2016) destacó la importancia de la pedagogía inclusiva y señaló que los problemas relacionados con la educación escolar en el Perú fueron abordados desde una perspectiva de igualdad social y sus múltiples dimensiones. Reconoció la necesidad de cuidados especiales y programas adaptados para atender las necesidades educativas de niños con NEE, incluyendo aquellos con discapacidades. En cuanto a tácticas de juego,

sugirió un diseño experimental fundamentado en la terapia de juego que incorpora la multiculturalidad, enfoques ecológicos y el respeto concerniente a los derechos humanos. Se consideró que este enfoque era altamente eficaz y se expuso cómo los modelos de prueba podían emplearse con propósitos recreativos. Además, resaltó la importancia de aumentar la conciencia de los educadores y dotarlos de conocimientos prácticos y estrategias pedagógicas esenciales para enseñar a estudiantes con discapacidad. También subrayó que la enseñanza lúdica podía ser un método eficaz para fomentar la inclusión y promover el desarrollo de habilidades en ENE.

A si mismo concuerda con lo que mencionan Rodrigues, J., Rovigati, R. & Prodocimo, E. (2019) quienes recalcan que las actividades lúdicas ejercen un papel importante dentro del ámbito educacional. Dando hincapié que el juego y el aprendizaje orientado a la lúdica pueden ser manejados de manera conjunta, promoviendo el proceso de aprendizaje del alumnado con NEE dentro de los ambientes educativos.

En tal sentido bajo la investigación de los autores antes mencionado se coincide con la investigación puesto que los esp. lúdicos permiten que los estudiantes con NEE adquieran y exploten al máximo sus capacidades y aptitudes. Por tanto, se vuelve influyente en la EBE, beneficiando al desarrollo educativo del alumnado que requieren de este tipo de educación especializada.

VI. CONCLUSIONES

Dado lo mencionado con anterioridad, en el estudio actual titulado: “Influencia de los esp. lúdicos en la EBE de los ENE Colán 2023”, en base a los objetivos, resultados y discusiones dados, se ha podido determinar las siguientes conclusiones:

1. Se determinó que los esp. lúdicos ejercen una influencia positiva significativa en la EBE de los ENE. Esto se respalda por un coeficiente de correlación de .889 entre ambas variables, con un nivel de significancia de .000, inferior al cero punto cero cinco, confirmando así la existencia de una correlación positiva alta entre las variables de estudio.
2. Se determinó que la acción – transformación influye de manera positiva en la discapacidad de los ENE - Colán 2023, debido a que existe una correlación positiva alta, con un nivel de sig. menor al cero punto cero cinco.
3. Se determinó que el juego exploratorio influye de manera positiva en el talento de los ENE - Colán 2023, debido a que existe una correlación positiva alta, con un nivel de sig. menor al cero punto cero cinco.
4. Se determinó que la creatividad e imaginación influye de manera positiva en la superdotación de los ENE - Colán 2023, debido a que existe una correlación positiva alta, con un nivel de sig. menor al cero punto cero cinco.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se invita al Ministerio de educación del Perú que tome en consideración los esp. lúdicos como estrategia de enseñanza dentro la EBE debido a que estos aportan en el desarrollo de las habilidades sociales, emocionales e intelectuales de los alumnos que presentan NEE asociadas a la discapacidad el talento y la superdotación. Además, se recomienda a la comunidad científica investigar las variables de estudio debido a la carencia de información referente a la problemática mencionada.
2. Se recomienda a los CEBE en Perú, implementar dentro de sus espacios de enseñanza, juegos que transmitan una percepción agradable en los alumnos con discapacidades, con la finalidad de que estos ayuden a su desarrollo intelectual, física y sensorial de cada estudiante.
3. Se recomienda al PAENFTS, implementar el juego exploratorio mediante objetos y materiales innovadores que inciten a los alumnos a potenciar sus capacidades creativas, artísticas - visuales.
4. Se recomienda a los COAR, incluir dentro de sus métodos de enseñanza nuevos procesos de creación, experimentación y visualización, ya que esto permite que los alumnos superdotados llegar a la excelencia mediante su productividad.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2021). *Oportunidades y limitaciones de las personas con discapacidad para acceder a la educación universitaria, en la ciudad de Huánuco, 2019*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio unheval. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6424>
- Arias, J. (2020). *Investigación; Metodología; Tesis*. [Libro]. Repositorio CONCYTEC. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2236>
- Alcaraz-García, S., & Arnaiz-Sánchez, P. (2020). La escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales en España: un estudio longitudinal. *Revista Colombiana de Educación*, (78), 299-320. <https://doi.org/10.17227/rce.num78-10357>
- Ayala Valladares, C. M. ., Cruz Montero, J. M. ., & Saldarriaga Melgar, A. . (2019). Playful activities in the learning of geometric notions in children of initial, Callao. *Journal of Global Education Sciences*, 1(1), 22–30. Retrieved from <https://journals.cincader.org/index.php/gesj/article/view/107>
- Alzahrani, N. A. (2020). The development of inclusive education practice: A review of literature. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 100. <https://doi.org/10.20489/intjecse.722380>
- Amanda, M. P. S. (2018). *O melhor da hospitalização: contribuições do brincar para o enfrentamento da quimioterapia*. *Av. enferm*;36(3): 328-337, sep.-dic. 2018. | LILACS | BDEF | COLNAL. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-973976>
- Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2019). The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis. *Journal of Information Technology Education*, 18, 395-417. <https://doi.org/10.28945/4417>
- Barish, K. N. (2020). The Role of Play in Contemporary Child Psychotherapy: A Developmental Perspective. *Journal of Infant, Child, and Adolescent Psychotherapy*, 19(2), 148-158. <https://doi.org/10.1080/15289168.2020.1756031>
- Beltrán, W. (2018). *La imaginación y la creatividad como elementos de formación en el desarrollo académico y social de un estudiante. Un estudio de caso realizado a un grupo de estudiantes de la institución educativa Monseñor Jaime Prieto Amaya de Cúcuta*. [Tesis, Universidad Santo Tomás]. Repositorio USTA. <http://hdl.handle.net/11634/19610>
- Bocharova, O. (2020). *Edukacja inkluzyjna na Ukrainie: stan obecny oraz problemy rozwoju* Submitted. Questa Soft. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=916832>

- Bianquin, N., & Sacchi, F. (2020). 3 Studies On Play For Children With Disabilities: Exploring The Interdisciplinary Approach. En *Perspectives and research on play for children with disabilities* (pp. 33-60). <https://doi.org/10.1515/9788395669613-005>
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Colcha, E. (2017). *Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela "La Gran Muralla" de la ciudad de Ambato*. [Tesis, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26980>
- Cala, C. (2022) citando a (Díaz Umaña, Parra López y Vergel Ortega, 2019). *Dinámicas de apropiación del espacio público y sentido de pertenencia en la ciudad de Valledupar: casos de estudio: Plaza Alfonso López y Parque la Provincia*. [Tesis Magister, Universidad del Norte]. Repositorio Uninorte. <http://hdl.handle.net/10584/10257>
- Camacho, B. (2016) citando a Pérez (2006). *Formación, conocimientos y evaluación personal del profesorado ante los alumnos de altas capacidades en el aula*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/40403/>
- Córdoba, E., Lara, F., & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir [The game as a fun strategy for the inclusive education of good living]. *ENSAYOS. Revista De La Facultad De Educación De Albacete*, 32(1), 81–92. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v32i1.1346>
- Coates, J., & Pimlott-Wilson, H. (2019). Learning while playing: Children's Forest School experiences in the UK. *British Educational Research Journal*, 45(1), 21-40. <https://doi.org/10.1002/berj.3491>
- Da Silva, M. D., Oliveira, M. D., de Sousa Campos, C., & Neto Alves de Oliveira, E. (2019). O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA): uma revisão de literatura. *Research, Society and Development*, 8(4), e1084943. <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i4.943>
- Deliyore Vega, M. del R. (2018). Costa Rica, de la educación especial a la educación inclusiva. Una perspectiva histórica. *Revista Historia De La Educación Latinoamericana*, 20 (31). <https://doi.org/10.19053/01227238.8600>
- Dag, N. C., Türkkán, E., Kacar, A., & Dag, H. (2020). Children's Only Profession: Playing with Toys. *İstanbul Kuzey Klinikleri*. <https://doi.org/10.14744/nci.2020.48243>

- De Prado, J. E. L., & Gago, A. R. A. (2021). Emotional Pedagogy in Blind Students at School and Museum from the Systematic Review. *Education and Urban Society*, 001312452110516. <https://doi.org/10.1177/00131245211051692>
- Dawes, T. P. (2019). *Using a Low-Cost Playful Strategy to Present Sign Language on Non-Formal Educational Spaces*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Using-a-Low-Cost-Playful-Strategy-to-Present-Sign-Dawes-Alves/d4e5a1332be7ee8005fd065b02f66f0abe895a65>
- Espinoza, D. (2019). *Calidad de atención del Servicio de Terapia Ocupacional en un PRITE y un CEBE de Lima Metropolitana, 2018*. [Tesis, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio de tesis digitales CYBERTESIS. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/10278>
- Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016) citando a (Coll, 1978). *El juego en la primera infancia*. [Libro, Octaedro]. Ediciones Octaedro. <https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf>
- Escudero, C. & Cortez, L. (2018) citado a Baena. *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. [Libro, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>
- Engelbrecht, P. (2020). Inclusive education: Developments and challenges in South Africa. *springer*, 49(3-4), 219-232. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09499-6>
- Fedewa, M., Watkins, L., Barnard-Brak, L., & Akamoglu, Y. (2022). A Systematic Review and Meta-Analysis of Single Case Experimental Design Play Interventions for Children with Autism and Their Peers. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*. <https://doi.org/10.1007/s40489-022-00343-5>
- Ghazali, R. (2018). A Review of Sensory Design Physical Learning Environment for Autism Centre in Malaysia. CORE. https://core.ac.uk/display/322521645?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1
- Giraldo, M. (2020). 4 Children with and without disabilities in disasters. A narrative overview of play-based interventions into the humanitarian programmes and researches. En *Perspectives and research on play for children with disabilities* (pp. 61-82). <https://doi.org/10.1515/9788395669613-006>
- Gowramma, P. & Gangmei, E. (2021). Research in Education of Children with Disabilities. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/352559858_Research_in_Education_of_Children_with_Disabilities?enrichId=rgreq-

[1b42187e0b72ad0163b743e9dd10e3e8-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM1MjU1OTg1ODtBUzoxMDM3MDEwOTc0Mjk4MTE1QDE2MjQyNTQwOTE3OTM%3D&el=1 x 2& esc=publicationCoverPdf](https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963)

- Galarcio, L., Mejia, M. & Porras, N. (2018). *Incidencias de la lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza en el grado transición de la Institución Educativa Rural la Trinidad del municipio de Arboletes*. [Tesis, Universidad Minuto de Dios]. Repositorio académico Uniminuto. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/9830>
- Hoseeini, A., Salehinia, M., Shafaei, M., & Sedghpour, B. S. (2021). Playful Environment: Literature Review on Environmental Affordances to Motivate Kids to Play (EAMKP). *Iran University of Science & Technology*, 31(3), 1-10. <https://doi.org/10.22068/ijaup.31.3.516>
- Ito, H., Chang-Leung, C., & Poudyal, H. (2022). Inclusion of students with developmental disabilities in Japan: barriers and promising practices in primary and secondary education. *Asia Pacific Education Review*. <https://doi.org/10.1007/s12564-022-09763-8>
- Jhangiani, Chiang, Cuttler & Leighton. (2019). *Research Methods in Psychology*. [Libro, Universidad Politécnica de Kwantlen]. Repositorio KPU. <https://kpu.pressbooks.pub/psychmethods4e/>
- Jansson, M., Herbert, E., Zalar, A., & Johansson, M. (2022). Child-Friendly Environments—What, How and by Whom? *Sustainability*, 14(8), 4852. <https://doi.org/10.3390/su14084852>
- Kurnaz, A. & Gündoğdu, G. B. (2019). Evaluation of montessori method for teaching mentally retarded students based on the opinions of special education teachers . *Turkish Special Education Journal: International* , 1 (1) , 91-114 . <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/692105>
- Kilburn, Verna and Mills, Kären (2018) *Play for children with special educational needs*. In: Brock, Avril, Jarvis, Pam and Olusoga, Yinka, (eds.) *Perspectives on play: learning for life*, 3rd edition. Routledge, Taylor & Francis, Abingdon, UK, pp. 250-271. <https://insight.cumbria.ac.uk/id/eprint/4460>
- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Lauricella, S. (2022). *Ludic Pedagogy: Taking a Serious Look at Fun in the COVID-19 Classroom and Beyond*.

<https://eric.ed.gov/?q=ludic+spaces+and+their+importance+in+special+basic+education&id=EJ1344738>

- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, AM, RODRIGUEZ-MORENO, J., & Aguilar-Parra, JM (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Espacios*. <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Magnússon, G. (2019). Lecciones de educación inclusiva y elección de escuela de Suecia. *Revista Europea de Necesidades Educativas Especiales*, volumen(35). <https://doi.org/10.1080/08856257.2019.1603601>
- Mugiraneza, F., Mnyanyi, C. B., & Andala, H. O. (2022). Accessibility of Inclusive Classrooms and Competences of Students with Special Educational Needs in Basic Education Classrooms in Rwanda. *Journal of Education*, 5(1). <https://doi.org/10.53819/81018102t4040>
- Mura, G. (2020, 28 agosto). *Inclusive Education in Spain and Italy: Evolution and Current Debate*. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jierp/issue/56579/754121>
- Niu, C. (2023). Research on play-based kindergarten curriculum reform in China: based on the analysis of three typical play modes. *International Journal of Early Years Education*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/09669760.2023.2168520>
- Palma, I. (2016). *Espacios lúdicos y su incidencia en el rendimiento académico en la escuela "Aurora Estrada de Ramírez", del recinto tres postes del cantón Alfredo Baquerizo moreno, Provincia del Guayas*. [Tesis, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio académico de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2242>
- Perez, C. & Tito, N. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en niños de cuatro años*. [Tesis, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio académico USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2706>
- Plascencia González, M., Corvalán, F., & Linaza Iglesias, JL (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas*, 27 (), . <https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35311>
- Prins J, van der Wilt F, van der Veen C y Hovinga D (2022) Juegos con la naturaleza en la educación de la primera infancia: una revisión sistemática y metaetnografía de la investigación cualitativa. *Frente. psicol.* 13:995164. [doi: 10.3389/fpsyg.2022.995164](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164)
- Rodrigues, JC, Rovigati Simões, RM y Prodócimo, E. (2019). O lúdico no ambiente da classe hospitalar: um estudo de revisão. *Revista Família*,

- Ciclos de Vida e Saúde no Contexto Social , 7 (3), 390-400.
<https://www.redalyc.org/journal/4979/497960141013/>
- Romero-Vaca, K. D., Soriano-Vela, N. M. ., y Cifuentes-Medina, J. E. . (2021). Fortaleciendo las competencias ciudadanas a través de ambientes lúdicos. *Virtu@lmente*, 9(1).
<https://doi.org/10.21158/2357514x.v9.n1.2021.3056>
- Riede, F., Johannsen, N. N., Högberg, A., Nowell, A., & Lombard, M. (2018). The role of play objects and object play in human cognitive evolution and innovation. *Wiley Online Library*, 27(1), 46-59.
<https://doi.org/10.1002/evan.21555>
- Rabi, N. M. (2020). *Social Communication Skills' Criteria for Placement of Student with Disabilities in Inclusive Program*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Social-Communication-Skills%E2%80%99-Criteria-for-Placement-Rabi-Teck/7621a1f0f7e8c9a16ed9f9b4bd5b7a6260be1ec6>
- Sheard, J. (2018). *Quantitative data analysis*. [Libro, Universidad de Monash]. Repositorio ScienceDirect. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-102220-7.00018-2>
- Sandseter, E. (2022). *The Relationship between Indoor Environments and Children's Play -- Confined Spaces and Materials*.
<https://eric.ed.gov/?q=PLAY+SPACES+AND+ITS+INFLUENCE+ON+SPICIAL+BASIC+EDUCATION+CENTERS&id=EJ1349013>
- Sando, O. (2021). *Supportive Indoor Environments for Functional Play in ECEC Institutions: A Strategy for Promoting Well-Being and Physical Activity?*.
<https://eric.ed.gov/?q=PLAY+SPACES+AND+ITS+INFLUENCE+ON+SPICIAL+BASIC+EDUCATION+CENTERS&id=EJ1294873>
- Tarazona, A. (2019). *La gestión del talento humano y su incidencia en el desempeño laboral de los trabajadores en la empres INDAPRO SAC, Huánuco – 2017*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio unheval. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5019>
- Therrien, M. C. S., Barton-Hulsey, A., & Wong, S. (2022). A scoping review of the playground experiences of children with AAC needs*. *Augmentative and Alternative Communication*, 38(4), 245-255.
<https://doi.org/10.1080/07434618.2022.2155874>
- Triana Rojas, L. (2022). Estrategias pedagógicas inclusivas con niños y niñas en espacios urbanos marginales: revisión del estado del arte. *Paideia Surcolombiana*, (27), 155–166. <https://doi.org/10.25054/01240307.3219>
- Vera Barrios, Bertha Silvana. (2016). Prototipos lúdico-pedagógicos para desarrollar habilidades cognitivas y disminuir el acoso escolar hacia el

menor discapacitado. *Innovación educativa (México, DF)*, 16(71), 157-178. Recuperado en 02 de junio de 2023, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732016000200157&lng=es&tlng=es.

Vasquez, J. (2019). *El uso de los espacios lúdicos para mejorar aprendizajes en niños del nivel Inicial*. [Tesis, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio académico Untumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63849>

Vandenbussche, H., & De Schauwer, E. (2018). The pursuit of belonging in inclusive education – insider perspectives on the meshwork of participation. *International Journal of Inclusive Education*, 22(9), 969-982. <https://doi.org/10.1080/13603116.2017.1413686>

Vickery, N. E. M., Wang, Y., Tarlinton, D., Blackler, A., Ploderer, B., Wyeth, P., & Knight, L. (2021). *Embodied Interaction Design for Active Play with Young Children: A Scoping Review*. <https://doi.org/10.1145/3520495.3522701>

Wang, X., Woolleyb, H., Hsiao, Y. & Yuyan Luo, L. (2017). Young children's and adults' perceptions of natural play spaces: A case study of Chengdu, southwestern China. *Revista cities volumen(72)*. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2017.08.011>

Wynberg, E., Boland, A., Raijmakers, M. E. J., & Van Der Veen, C. (2021). Towards a Comprehensive View of Object-Oriented Play. *Educational Psychology Review*, 34(1), 197-228. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09608-7>

Walton, E. (2018). Decolonising (through) inclusive education? *Scielo*, 7(0), 31-44. <https://doi.org/10.17159/2221-4070/2018/v7i0a3>

Whitton, N. (2018). *Playful learning: tools, techniques, and tactics*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Playful-learning%3A-tools%2C-techniques%2C-and-tactics-Whitton/4aaa7dcad4b17fa8eb55154711b21bf240e1efa2>

ANEXOS

Tabla 01 Variable y operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	NIVEL DE MEDICIÓN (ESCALA)
ESPACIOS LUDICOS (VARIABLE INDEPENDIENTE)	Palma, I. (2016) son espacios diseñados con objetos sencillos pero atractivos, configurados para la “ acción-transformación ” por parte del niño. Además, estos espacios son mediadores del juego exploratorio . Estos espacios también son para que los niños no solo jueguen, sino también para que aprendan y desarrollen su creatividad e imaginación .	Para medir y operacionalizar la variable educación básica especial, sus dimensiones e indicadores se aplicara un cuestionario a los docentes y padres de los alumnos del CEBE sagrado corazón de Jesús- PNC, para este instrumento se conformó por dimensiones: Acción-transformación, juego exploratorio y desarrollo de la creatividad e imaginación .	Acción-transformación	Los juegos	Ordinal Escala Likert: <ul style="list-style-type: none"> • En total desacuerdo • Desacuerdo • De acuerdo • Totalmente de acuerdo
				Los espacios	
				La percepción	
			Juego exploratorio	Los objetos	
				Los materiales	
			Desarrollo de la creatividad e imaginación	Proceso de creación	
				Proceso de experimentación	
				Proceso de visualización	
				Imágenes e ideas	
			EDUCACION BASICA ESPECIAL (VARIABLE DEPENDIENTE)	Espinoza, D. (2019) La educación básica especial (EBE) es la modalidad que atiende, con enfoques inclusivos, a niños, niñas, adolescentes y jóvenes que presentan necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad, talento y superdotación .	
Discapacidad sensorial					
Discapacidad intelectual					
talento	Creativo				
	Capacidad de liderazgo				
	Artístico – visuales y representativos				
	Psicomotores				
superdotación	excelencia				
	productividad				

Tabla 13 Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
Título: influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023							
Autor: otero reyes, carlos brand							
problema	objetivos	hipótesis	Variables e indicadores		Metodología		
Problema general: ¿Cuál es la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	Objetivo general: Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023.	Hipótesis general: Los espacios lúdicos influye de manera positiva en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023.	Variable independiente: Espacios lúdicos		Diseño de investigación El diseño es de tipo básico, ya que busca expandir el conocimiento teórico mediante una exploración pura para desarrollar información precisa, según Escudero, C. & Cortes, L. (2017). Su diseño es no experimental y en términos de temporalidad, tiene un enfoque transversal. Por último, se enfoca en el aspecto cuantitativo, esto según Sanchez, F. (2019), quien argumenta que la información se orienta hacia una descripción profunda que se desea analizar.		
			dimensiones	indicadores		ítems	Escala de valores
			Acción-transformación	Los juegos		1	Ordinal Escala Likert: • En total desacuerdo • Desacuerdo • De acuerdo • Totalmente de acuerdo
				Los espacios		2	
				La percepción		3	
			Juego exploratorio	Los objetos		4	
				Los materiales		5	
			Desarrollo de la creatividad e imaginación	Proceso de creación		6	Ordinal Escala Likert: • En total desacuerdo • Desacuerdo • De acuerdo • Totalmente de acuerdo
				Proceso de experimentación		7	
				Proceso de visualización		8	
Imágenes e ideas	9						
Problemas específicos			Variable dependiente: Educación básica especial				
Pe1: ¿Cuál es la influencia de la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	Oe1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	He1: La acción – transformación influye de manera positiva en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	Discapacidad	Discapacidad física	10		
				Discapacidad sensorial	11		
				Discapacidad intelectual	12		
Pe2: ¿Cuál es la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	Oe2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	He2: el juego exploratorio influye de manera positiva en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	Talento	Creativo	13		
				Capacidad de liderazgo	14		
				Artístico – visuales y representativos	15		
Pe3: ¿De qué manera influye el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	Oe3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	He3: El desarrollo de la creatividad e imaginación influye de manera positiva en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023	Superdotación	Psicomotores	16		
				Excelencia	17		
				Productividad	18		
población							
La población en el presente proyecto de investigación está compuesta por los docentes y padres o apoderados de los estudiantes con necesidades especiales en pueblo nuevo de Colán.							

Tabla 02 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
encuesta	cuestionario
observación	Ficha de observación

elaboración propia

Figura 1: Diseño de la investigación

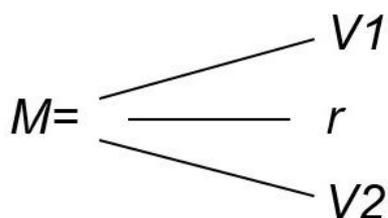


Tabla 03 Prueba de normalidad.

	Prueba de normalidad		
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
ESPACIOS LUDICOS	,775	20	,000
EDUCACION BASICA ESPECIAL	,731	20	,000

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 04 Correlación Oe1 (cuestionario).

		Correlaciones		
			Acción- transformación	Discapacidad
Rho de Spearman	Acción- transformación	Coefficiente de correlación	1,000	,799**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Discapacidad	Coefficiente de correlación	,799**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 05 Correlación Oe1 (entrevista a especialistas).

Correlaciones				
		acción – transformación discapacidad		
Rho de Spearman	acción – transformación	Coefficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	discapacidad	Coefficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 06: Correlación entre la acción – transformación y discapacidad (sesión de juego).

		SI	NO
ACCIÓN – TRANSFORMACIÓN	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%
DISCAPACIDAD	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%

Fuente: elaboración propia

Tabla 07 Correlación Oe2 (cuestionario).

Correlaciones				
		Juego exploratorio talento		
Rho de Spearman	Juego exploratorio	Coefficiente de correlación	1,000	,819**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	talento	Coefficiente de correlación	,819**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 08 Correlación Oe2 (entrevista a especialistas).

		Correlaciones		
			juego exploratorio	talento
Rho de Spearman	juego exploratorio	Coeficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	talento	Coeficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 09: Correlaciones entre juego exploratorio y talento (sesión de juego).

		SI	NO
JUEGO EXPLORATORIO	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%
TALENTO	respuesta dada por directora de Cebe Scj	100%	0%

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla N°10 Correlación Oe3 (cuestionario).

		Correlaciones		
			Desarrollo de la creatividad e imaginación	Superdotación
Rho de Spearman	Desarrollo de la creatividad e imaginación	Coeficiente de correlación	1,000	,697**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	20	20
	Superdotación	Coeficiente de correlación	,697**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 11 Correlación Oe3 (entrevista a especialistas).

		Correlaciones		
			creatividad e imaginación	superdotación
Rho de Spearman	creatividad e imaginación	Coeficiente de correlación	1,000	1,000**
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5
	superdotación	Coeficiente de correlación	1,000**	1,000
		Sig. (bilateral)	.	.
		N	5	5

Fuente: Spss (elaboración propia)

Tabla 12 Correlación Og (cuestionario).

		Correlaciones		
			ESPACIOS LUDICOS	EDUCACION BASICA ESPECIAL
Rho de Spearman	ESPACIOS LUDICOS	Coeficiente de correlación	1,000	,889**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	EDUCACION BASICA ESPECIAL	Coeficiente de correlación	,889**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Fuente: Spss (elaboración propia)

Anexo. Instrumento de recolección de datos (Cuestionario).

 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	Cuestionario N°01				Fecha:	
	Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutierrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					
Variable: Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: _____ Hora: _____

Anexo. Instrumento de recolección de datos (Entrevista a especialistas).

 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO	GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					N°01
	Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado:			
Fecha:		Hora de inicio:		Hora de finalización:		
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial			
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
PREGUNTA						
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?						
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
PREGUNTA						
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?						
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
PREGUNTA						
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?						
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		

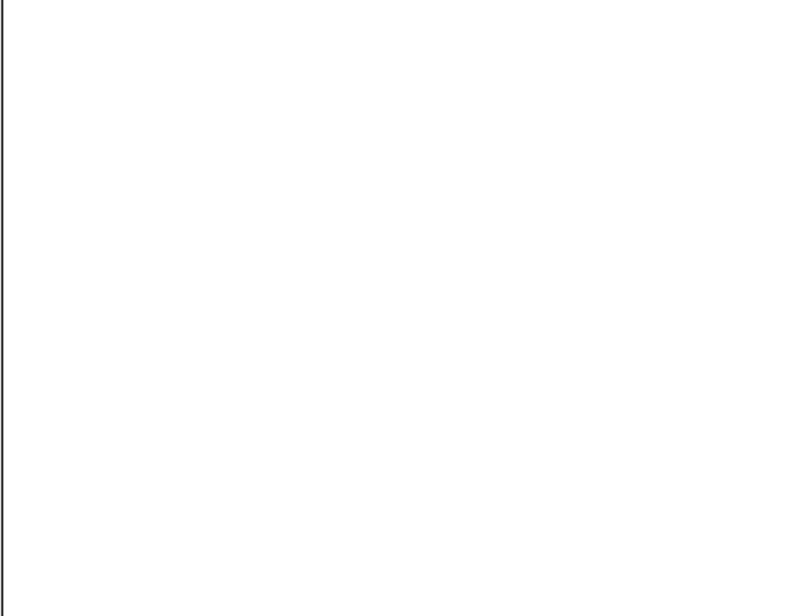
¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: _____ Hora: _____ Firma: _____

Anexo. Instrumento de recolección de datos (sesión de juego).

SESION DE JUEGO		
 <small>UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO</small>	Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023	N° 01
	Autor: Otero Reyes Carlos Brand	Año 2023
Fecha:	Hora de inicio:	Hora de finalización:
Variable 1: Espacios lúdicos	Variable 2: Educación básica especial	
Esta sesión lúdica ha sido diseñada para recopilar información a través de la realización de una actividad de juego, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023		
Objetivos de la sesión de lúdica: Oe 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023 Oe2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023		
Actividad de juego		
Nombre de la actividad:	Explogestos	
Que necesitas:	Puedes llevar a cabo este juego empleando una variedad de objetos o simplemente dejando volar tu creatividad o imaginación.	
Donde se realiza:	El lugar donde se realice la actividad no tiene que ser necesariamente grande, en realidad puede ser un espacio pequeño y acogedor.	
Como se realiza:	1. Todos los participantes deben formar un círculo. 2. El encargado de realizar la actividad deberá seleccionar un participante para indicarle un personaje a representar mediante gestos. 3. Los compañeros deberán observar los gestos que realizara el participante hasta adivinar a que personaje está representando su compañero. 4. Finalmente, el alumno que logre adivinar el personaje habrá ganado.	
Objetivo de la actividad:	Mejorar la motricidad, fomentar la imaginación y la creatividad. Desarrollar el juego exploratorio en el aula	
Duración:	30 minutos.	
Edad recomendada:	05 años en adelante.	
Imágenes referenciales de la actividad:		
		

Registro fotográfico de desarrollo de la actividad:



Preguntas:

Escala de medición (dicotómica)	SI	NO
	1	2

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

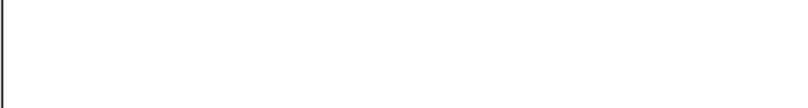
01 ¿Se logró identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?

SI	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

02 ¿Se logró identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

SI	NO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Comentario del autor:



Interpretación de la profesora:



Anexo. Modelo de Consentimiento y/o asentimiento informado, formato UCV.



Consentimiento Informado

Título de la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023.

Investigador (a) (es): Carlos Brand Otero Reyes.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023", cuyo objetivo es Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Esta investigación es desarrollada por el estudiante pre grado de la carrera profesional de Arquitectura, de la Universidad César Vallejo del campus Piura.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023".
2. Esta encuesta , entrevista o guía tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Cebe Sagrado Corazón de Jesús, las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador Carlos Brand Otero Reyes email: coterore30@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Mg. Arq. Gutierrez Castro, Jorge Luis.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Miriam Janeth Ramos Olaya
Fecha y hora: 09 de octubre



INVESTIGACIÓN
DIRECCIÓN
Lic. Miriam Janeth Ramos Olaya

Para garantizar la veracidad del origen de la información; en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

Anexo. Cargo de carta de presentación brindada por la UCV.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Piura, 13 de septiembre de 2023

Oficio N° 344-2023/EAP-UCV

Señora:

Mg. Miriam Ramos Olaya

Directora del Cebc Sagrado Corazón de Jesús - Pueblo Nuevo de Colán

Presente.-

De mi consideración:

Es grato dirigirme a Usted para expresarle mi cordial y afectuoso saludo en nombre de la Universidad César Vallejo filial Piura y de la Escuela Académico Profesional de Arquitectura, así mismo presentarles al estudiante de nuestra escuela:

CARLOS BRAND OTERO REYES, cod. universitario N°: 7002318239

Quien necesita ingresar a su prestigiosa institución, con el fin de aplicar sus instrumentos de investigación, es por ello que se le solicita dar las facilidades en la obtención de dicha información.

Segura de contar con su apoyo, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Dra. Arq. Diana Fernández Santos
COORDINADORA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
DNI 44754248



Recibido - 20-09-2023

Hora 9:53 pm.

Cel 953609848.

Anexo. Matriz Evaluación por juicio de expertos, formato UCV (cuestionario).



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. **Datos generales del juez**

Nombre del juez:	Diego la Rosa Berra		
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctor ()	
Área de formación académica:	Clinica ()	Social ()	
	Educativa <input checked="" type="checkbox"/>	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	Argument. Planificación Uho		
Institución donde labora:	UPAO - UCV - UTP.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años <input checked="" type="checkbox"/>		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	—		

2. **Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. **Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario
Autora:	Carlos Brand Otero Reyes
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo – Escuela de Pregrado
Administración:	Plantear varios ítems, entrenar a los encuestados, aplicar el cuestionario y procesar los resultados
Tiempo de aplicación:	7 días calendario
Ámbito de aplicación:	Distrito de Pueblo Nuevo de Colán
Significación:	La escala está compuesta por 3 dimensiones en cada variable, las cuales contienen a su vez sus respectivos indicadores cada una de ellas, de los cuales nacen los ítems para la creación del instrumento que busca evaluar las dimensiones e indicadores de las variables.

4. Soporte teórico
(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
ESPACIOS LUDICOS (VARIABLE INDEPENDIENTE)	Acción-transformación	Cala, C. (2022) citando a (Díaz Umaña, Parra López y Vergel Ortega, 2019). Menciona que la acción-transformación en el contexto de la apropiación implica cómo una persona modifica el entorno para satisfacer sus necesidades. También se refiere a las interacciones recíprocas que ocurren en la sociedad, a las prácticas y comportamientos que los usuarios realizan en diferentes lugares, basados en su identidad y apego a esos sitios. Por otro lado, la apropiación se entiende en un contexto histórico donde las personas consideran a sus ancestros e incorporan la cultura en su vida cotidiana.
	Juego exploratorio	Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016) citando a (Coll, 1978). El juego exploratorio se refiere a una serie de conductas que permiten a los niños obtener información acerca de los objetos con los que interactúan. Esta forma de exploración se produce de manera espontánea como respuesta a estímulos externos, sin estar motivada por necesidades biológicas básicas.
	Creatividad e imaginación	Beltrán, W. (2018) Con respecto a la creatividad nos dice que la mente humana tiene una capacidad creativa que va más allá de manifestarse a través del arte. Se trata de un proceso de visualización, experimentación y creación mediante la imaginación. Mediante este proceso, las personas tienen la capacidad de visualizar lo que no existe y posteriormente materializarlo y darle existencia. Es una tarea desafiante, ya que a medida que creamos, vamos dando forma, simplificando, estructurando e imaginando la realidad. En cuanto a la imaginación nos dice que es la capacidad de la imaginación que permite al ser humano conectar, fusionar y relacionar imágenes e ideas de forma involuntaria, logrando así resultados destacados y trabajos creativos. Se trata de un lenguaje que proviene del inconsciente y ha sido reconocido como uno de los signos distintivos de la creatividad.
EDUCACION BASICA ESPECIAL (VARIABLE DEPENDIENTE)	discapacidad	Aguilar, M. (2021) La discapacidad se define como cualquier limitación o carencia (causada por una deficiencia) en la habilidad para llevar a cabo una actividad de manera o en el rango que se considera habitual para un individuo.
	talento	Tarazona, A. (2019) haciendo referencia a la Real Academia Española (RAE), señala que el talento se describe como una persona que posee habilidades o capacidades destacadas en un área específica. Esta persona demuestra inteligencia al comprender y asimilar conceptos, además de contar con la capacidad para dar solución a problemas gracias a su conjunto de habilidades, destrezas y experiencia necesaria. Asimismo, se considera apta en el sentido de que puede desempeñarse competente y eficientemente en una actividad particular debido a su habilidad y disposición para realizarla de manera exitosa.
	superdotación	Camacho, B. (2016) citando a Pérez (2006), hace mención que una persona superdotada se refiere a alguien cuyas habilidades exceden lo común o lo esperado para su edad y situación, en uno o varios aspectos del comportamiento humano.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el " cuestionario "elaborado por Carlos Brand Otero Reyes en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Acción-transformación, Juego exploratorio, Creatividad e imaginación, Discapacidad, Talento y Superdotación.

- Primera dimensión: Acción-transformación
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Los juegos	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?	4	4	4	
Los espacios	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?	4	4	4	
La percepción	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?	4	4	4	

- Segunda dimensión: Juego exploratorio
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Los objetos	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?	4	4	4	
Los materiales	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?	4	4	4	

- Tercera dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Proceso de creación	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?	4	4	4	
Proceso de experimentación	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el alumno pueda desarrollar su lado investigativo?	4	4	4	

Proceso de visualización	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?	4	4	4	
Imágenes e ideas	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Discapacidad
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Discapacidad física	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?	4	4	4	
Discapacidad sensorial	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?	4	4	4	
Discapacidad intelectual	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?	4	4	4	

- Quinta dimensión: Talento
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creativo	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?	4	4	4	
Capacidad de liderazgo	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?	4	4	4	
Artístico – visuales y representativos	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?	4	4	4	
Psicomotores	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?	4	4	4	

- Sexta dimensión: Superdotación
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Excelencia	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?	4	4	4	
Productividad	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI

100239477
CNP 5333

Anexo. Matriz Evaluación por juicio de expertos, formato UCV (entrevista).



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guía de entrevista estructurada". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	NICOLAS ARNALDO CHOLLY VITE		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()	
Área de formación académica:	Clinica (x)	Social ()	
	Educativa ()	Organizacional ()	
Áreas de experiencia profesional:	ARQUITECTURA HOSPITALARIA.		
Institución donde labora:	DIRECCION REGIONAL DE SAUO PIURA		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (x)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)			

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guía de entrevista estructurada
Autora:	Carlos Brand Otero Reyes
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo – Escuela de Pregrado
Administración:	Plantear varios ítems, entrenar a los entrevistados, aplicar la entrevista y procesar los resultados
Tiempo de aplicación:	7 días calendario
Ámbito de aplicación:	Piura
Significación:	La escala está compuesta por 3 dimensiones en cada variable, las cuales contienen a su vez sus respectivos indicadores cada una de ellas, de los cuales nacen los ítems para la creación del instrumento que busca evaluar las dimensiones e indicadores de las variables.

4. **Soporte teórico**
(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
ESPACIOS LUDICOS (VARIABLE INDEPENDIENTE)	Acción-transformación	Cala, C. (2022) citando a (Díaz Umaña, Parra López y Vergel Ortega, 2019). Menciona que la acción-transformación en el contexto de la apropiación implica cómo una persona modifica el entorno para satisfacer sus necesidades. También se refiere a las interacciones recíprocas que ocurren en la sociedad, a las prácticas y comportamientos que los usuarios realizan en diferentes lugares, basados en su identidad y apego a esos sitios. Por otro lado, la apropiación se entiende en un contexto histórico donde las personas consideran a sus ancestros e incorporan la cultura en su vida cotidiana.
	Juego exploratorio	Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016) citando a (Coll, 1978). El juego exploratorio se refiere a una serie de conductas que permiten a los niños obtener información acerca de los objetos con los que interactúan. Esta forma de exploración se produce de manera espontánea como respuesta a estímulos externos, sin estar motivada por necesidades biológicas básicas.
	Desarrollo de la creatividad e imaginación	Beltrán, W. (2018) Con respecto a la creatividad nos dice que la mente humana tiene una capacidad creativa que va más allá de manifestarse a través del arte. Se trata de un proceso de visualización, experimentación y creación mediante la imaginación. Mediante este proceso, las personas tienen la capacidad de visualizar lo que no existe y posteriormente materializarlo y darle existencia. Es una tarea desafiante, ya que a medida que creamos, vamos dando forma, simplificando, estructurando e imaginando la realidad. En cuanto a la imaginación nos dice que es la capacidad de la imaginación que permite al ser humano conectar, fusionar y relacionar imágenes e ideas de forma involuntaria, logrando así resultados destacados y trabajos creativos. Se trata de un lenguaje que proviene del inconsciente y ha sido reconocido como uno de los signos distintivos de la creatividad.
EDUCACION BASICA ESPECIAL (VARIABLE DEPENDIENTE)	discapacidad	Aguilar, M. (2021) La discapacidad se define como cualquier limitación o carencia (causada por una deficiencia) en la habilidad para llevar a cabo una actividad de manera o en el rango que se considera habitual para un individuo.
	talento	Tarazona, A. (2019) haciendo referencia a la Real Academia Española (RAE), señala que el talento se describe como una persona que posee habilidades o capacidades destacadas en un área específica. Esta persona demuestra inteligencia al comprender y asimilar conceptos, además de contar con la capacidad para dar solución a problemas gracias a su conjunto de habilidades, destrezas y experiencia necesaria. Asimismo, se considera apta en el sentido de que puede desempeñarse competente y eficientemente en una actividad particular debido a su habilidad y disposición para realizarla de manera exitosa.
	superdotación	Camacho, B. (2016) citando a Pérez (2006), hace mención que una persona superdotada se refiere a alguien cuyas habilidades exceden lo común o lo esperado para su edad y situación, en uno o varios aspectos del comportamiento humano.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el "Sesión de juego" elaborado por Carlos Brand Otero Reyes en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Acción-transformación, Juego exploratorio, Creatividad e imaginación, Discapacidad, Talento y Superdotación.

- Dimensiones: Acción-transformación, Discapacidad.
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Dimensiones	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acción-transformación, Discapacidad.	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?	4	4	4	

- Dimensiones: Juego exploratorio, Talento
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

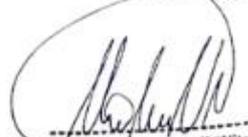
Dimensiones	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego exploratorio, Talento	¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?	4	4	4	

- Dimensiones: Creatividad e imaginación, Superdotación.
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Dimensiones	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creatividad e imaginación, Superdotación.	¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?	4	4	4	

Firma del evaluador

DNI 41607617



Nicolás A. Chelly Vite
Arquitecto
C. 0100-0691

Anexo. Matriz Evaluación por juicio de expertos, formato UCV (sesión de juego).



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Sesión de juego". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	ELPIDIO QUINTANA SIAMBOVIC		
Grado profesional:	Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctor	<input type="checkbox"/>
Área de formación académica:	Clinica <input checked="" type="checkbox"/>	Social	<input type="checkbox"/>
	Educativa <input type="checkbox"/>	Organizacional	<input type="checkbox"/>
Áreas de experiencia profesional:	clínico y de la Salud		
Institución donde labora:	UCV - HUNSA		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Más de 5 años	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	- PSICOMETRIA		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Sesión de juego
Autora:	Carlos Brand Otero Reyes
Procedencia:	Universidad Cesar Vallejo – Escuela de Pregrado
Administración:	Plantear varios ítems, entrenar a los encuestados, aplicar la sesión de juego y procesar los resultados
Tiempo de aplicación:	7 días calendario
Ámbito de aplicación:	Piura
Significación:	La escala está compuesta por 3 dimensiones en cada variable, las cuales contienen a su vez sus respectivos indicadores cada una de ellas, de los cuales nacen los ítems para la creación del instrumento que busca evaluar las dimensiones e indicadores de las variables.

4. Soporte teórico
(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
ESPACIOS LUDICOS (VARIABLE INDEPENDIENTE)	Acción-transformación	Cala, C. (2022) citando a (Díaz Umaña, Parra López y Vergel Ortega, 2019). Menciona que la acción-transformación en el contexto de la apropiación implica cómo una persona modifica el entorno para satisfacer sus necesidades. También se refiere a las interacciones recíprocas que ocurren en la sociedad, a las prácticas y comportamientos que los usuarios realizan en diferentes lugares, basados en su identidad y apego a esos sitios. Por otro lado, la apropiación se entiende en un contexto histórico donde las personas consideran a sus ancestros e incorporan la cultura en su vida cotidiana.
	Juego exploratorio	Edo, M., Blanch, S. & Anton, M. (2016) citando a (Coll, 1978). El juego exploratorio se refiere a una serie de conductas que permiten a los niños obtener información acerca de los objetos con los que interactúan. Esta forma de exploración se produce de manera espontánea como respuesta a estímulos externos, sin estar motivada por necesidades biológicas básicas.
	Desarrollo de la creatividad e imaginación	Beltrán, W. (2018) Con respecto a la creatividad nos dice que la mente humana tiene una capacidad creativa que va más allá de manifestarse a través del arte. Se trata de un proceso de visualización, experimentación y creación mediante la imaginación. Mediante este proceso, las personas tienen la capacidad de visualizar lo que no existe y posteriormente materializarlo y darle existencia. Es una tarea desafiante, ya que a medida que creamos, vamos dando forma, simplificando, estructurando e imaginando la realidad. En cuanto a la imaginación nos dice que es la capacidad de la imaginación que permite al ser humano conectar, fusionar y relacionar imágenes e ideas de forma involuntaria, logrando así resultados destacados y trabajos creativos. Se trata de un lenguaje que proviene del inconsciente y ha sido reconocido como uno de los signos distintivos de la creatividad.
EDUCACION BASICA ESPECIAL (VARIABLE DEPENDIENTE)	discapacidad	Aguilar, M. (2021) La discapacidad se define como cualquier limitación o carencia (causada por una deficiencia) en la habilidad para llevar a cabo una actividad de manera o en el rango que se considera habitual para un individuo.
	talento	Tarazona, A. (2019) haciendo referencia a la Real Academia Española (RAE), señala que el talento se describe como una persona que posee habilidades o capacidades destacadas en un área específica. Esta persona demuestra inteligencia al comprender y asimilar conceptos, además de contar con la capacidad para dar solución a problemas gracias a su conjunto de habilidades, destrezas y experiencia necesaria. Asimismo, se considera apta en el sentido de que puede desempeñarse competente y eficientemente en una actividad particular debido a su habilidad y disposición para realizarla de manera exitosa.
	superdotación	Camacho, B. (2016) citando a Pérez (2006), hace mención que una persona superdotada se refiere a alguien cuyas habilidades exceden lo común o lo esperado para su edad y situación, en uno o varios aspectos del comportamiento humano.



5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el "Guía de entrevista estructurada" elaborado por Carlos Brand Otero Reyes en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial/lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Acción-transformación, Juego exploratorio, Discapacidad, Talento

- Dimensiones: Acción-transformación, Discapacidad.
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Dimensiones	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Acción-transformación, Discapacidad.	¿Se logró identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023?	4	3	4	

- Dimensiones: Juego exploratorio, Talento
- Objetivos de la Dimensión: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Dimensiones	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego exploratorio, Talento	¿Se logró identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023?	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI

[Firma manuscrita]
 C.P.S.P. 17189
 45216370

Anexo. Prueba piloto cuestionario.

ENCUESTADO	ITEMS																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
E1	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5
E2	3	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5
E3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	3	4	5	2	3	5	5
E4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
E5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
E6	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	5	3	5	5	4
E7	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5
E11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2
E12	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5
E13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E14	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5
E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
E16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E17	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	5
E18	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
E19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
E20	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4

- 1= En total desacuerdo
- 2= Desacuerdo
- 3= A veces
- 4= De acuerdo
- 5= Totalmente de acuerdo

ENCUESTADO	ITEMS																		SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
E1	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	85
E2	3	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	73
E3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	3	4	5	2	3	5	5	75
E4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	72
E5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	76
E6	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	3	5	5	76
E7	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	70
E8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
E9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
E10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	3	5	5	5	85
E11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	37
E12	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	80
E13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
E14	4	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	72
E15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
E16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90
E17	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	5	62
E18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	57
E19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
E20	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	70
VARIANZA	0.690	0.900	0.748	0.728	0.690	0.648	0.690	0.748	0.600	0.648	0.690	0.700	0.628	0.810	0.648	0.748	0.628		
SUMATORIA DE VARIANZAS	12.885																		
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	164.090																		

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

- α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario
- K : Número de items del instrumento
- $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los items.
- S_T^2 : Varianza total del instrumento.

- 0.98
- 18
- 12.885
- 164.090

RANGO	CONFIABILIDAD
0.33 a menos	Confiabilidad nula
0.34 a 0.39	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

0.98

Anexo. Prueba piloto entrevista a especialistas.

ENCUESTADO	ITEMS		
	1	2	3
E1	5	4	5
E2	4	3	4
E3	5	4	4
E4	5	4	5
E5	4	4	5

1= En total desacuerdo
2= Desacuerdo
3= A veces
4= De acuerdo
5= Totalmente de acuerdo

ENCUESTADO	ITEMS										SUMA	
	1	2	3									
E1	5	4	5									14
E2	4	3	4									11
E3	5	4	4									13
E4	5	4	5									14
E5	4	4	5									13
VARIANZA	0.240	0.160	0.240									
SUMATORIA DE VARIANZAS	0.640											
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	1.200											

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario
 k : Número de items del instrumento
 $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los items.
 S_T^2 : Varianza total del instrumento.

→	0.70
→	3
→	0.640
→	1.200

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

0.70

Anexo. Evidencia de entrevista aplicada a profesionales (entrevista).

GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					
 Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					N°01
Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado: Lana A. Hena Pinday		
Fecha: 04-10-2023	Hora de inicio: 8:00 am	Hora de finalización: 8:35 am			
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial		
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta					
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
		X			
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
		X			
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
		X			

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-2023 Hora: 8:48 am.

GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					
 Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					N°01
Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado: ROSINA BEKE RAYMUNDO GIRON		
Fecha: 04-10-23		Hora de inicio: 8:35 AM		Hora de finalización: 8:53 AM.	
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial		
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5 X
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta					
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-23 Hora: 8:48 AM.

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO					
GUIA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					
Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					N°01
Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado: Minim Janeth Ramos Olaya.		
Fecha: 04-10-2023.		Hora de inicio: 8:00 am.		Hora de finalización: 8:00am. - 8:35 am.	
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial		
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta					
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?					
					Si
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?					
					Si
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?					
					Si

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-2023. Hora: 08:35 am.

GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023				N°01
	Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado: Machare Risco Fabricio Leonardo	
Fecha: 16-10-2023		Hora de inicio: 11:13 am.		Hora de finalización:	
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial		
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta					
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
			X		
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
				X	
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
			X		

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 16/10/2023 Hora: 11:13 am.



FIRMA

ARQ. MACHARE RISCO, FABRICIO LEONARDO
 CAP: 29016
 DNI: 72193750

GUÍA DE ENTREVISTA ESTRUCTURADA					
 UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023				N°01
	Entrevistador: Otero Reyes Carlos Brand			Datos del entrevistado: Homero Montalvan	
Fecha: 18/10/2023		Hora de inicio: 08:19 a.m		Hora de finalización: 08:23 a.m	
Variable 1: Espacios lúdicos			Variable 2: Educación básica especial		
Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información a través de la opinión de especialistas, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023					
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta					
Oe1 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que la acción – transformación que un estudiante con necesidades educativas especiales le da al espacio donde realiza sus actividades pedagógicas mejora en su proceso educativo?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X
Oe2 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que utilizar herramientas como el juego exploratorio puede ayudar en potenciar el talento de los estudiantes con necesidades educativas especiales?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X
Oe3 de la entrevista: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
PREGUNTA					
¿Considera usted que los estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a la superdotación pueden potenciar sus habilidades mediante el desarrollo de la creatividad e imaginación?					
En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 10/10/2023

Hora: 8:23 a.m

Firma:



Anexo. Evidencia de aplicación de sesión de juego.

SESIÓN DE JUEGO		
	Título: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023	N° 01
	Autor: Otero Reyes Carlos Brand	Año 2023
Fecha: 04-10-2023	Hora de inicio: 8:30 a.m.	Hora de finalización: 9:40 a.m.
Variable 1: Espacios lúdicos		Variable 2: Educación básica especial
<p>Esta sesión lúdica ha sido diseñada para recopilar información a través de la realización de una actividad de juego, con el propósito de contribuir a la investigación: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023</p>		
Objetivos de la sesión de lúdica: Oe 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023 Oe2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023		
Actividad de juego		
Nombre de la actividad:	Explogestos	
Que necesitas:	Puedes llevar a cabo este juego empleando una variedad de objetos o simplemente dejando volar tu creatividad o imaginación.	
Donde se realiza:	El lugar donde se realice la actividad no tiene que ser necesariamente grande, en realidad puede ser un espacio pequeño y acogedor.	
Como se realiza:	1. Todos los participantes deben formar un círculo. 2. El encargado de realizar la actividad deberá seleccionar un participante para indicarle un personaje a representar mediante gestos. 3. Los compañeros deberán observar los gestos que realizara el participante hasta adivinar a que personaje está representando su compañero. 4. Finalmente, el alumno que logre adivinar el personaje habrá ganado.	
Objetivo de la actividad:	Mejorar la motricidad, fomentar la imaginación y la creatividad. Desarrollar el juego exploratorio en el aula	
Duración:	30 minutos.	
Edad recomendada:	05 años en adelante.	
Imágenes referenciales de la actividad:		
		

Registro fotográfico de desarrollo de la actividad:

Ver en anexos.

Preguntas:

		SI	NO
Escala de medición (dicotómica)		1	2
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta			
01	¿Se logró identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	SI	NO
		✓	
02	¿Se logró identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023?	SI	NO
		✓	
Comentario del autor: Se logró de manera satisfactoria la sesión ya que al momento de realizar el juego dentro del espacio educativo la percepción que se tuvo por parte de los alumnos fue positiva ya que la actividad hizo que activen sus capacidades sensoriales e intelectuales beneficiando así a su desarrollo como estudiantes.			
Interpretación de la profesora: Tiene seriedad, Responsabilidad, Puntualidad y lo más importante llegó a los Estudiantes teniendo conocimiento de lograr sus objetivos en el CEBE SACRADO CORAZÓN DE JESÚS PUC.			



[Signature]
Lic. Mónica Jarama Ramos Olaya

Anexo. Evidencia fotográfica durante la aplicación de la sesión de juego a estudiantes con necesidades especiales, Centro de educación básica sagrado corazón de Jesús – pueblo nuevo de colan – 2023.











Anexo. Evidencia fotográfica durante la aplicación del cuestionario y la entrevista (se anexa algunas imágenes debido a que algunos de los participantes prefieren su anonimato).







Anexo. Evidencia de cuestionarios aplicados a los padres y docentes en el cebe sagrado corazón de Jesús – pueblo nuevo de colan - 2023.

Escuela de medición		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
		1	2	3	4	5
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En todo desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En todo de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					✓
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					✓
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En todo desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En todo de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					✓
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					✓
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					✓
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					✓

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En todo desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En todo de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					✓
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					✓

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						/
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						✓
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						✓
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		Fuente: destacada	Desarrollado	Aseguro	En desarrollo	Faltando por desarrollar	
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						✓
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-23 Hora: 8:46 A.M.

Cuestionario N 01 Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand
Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación

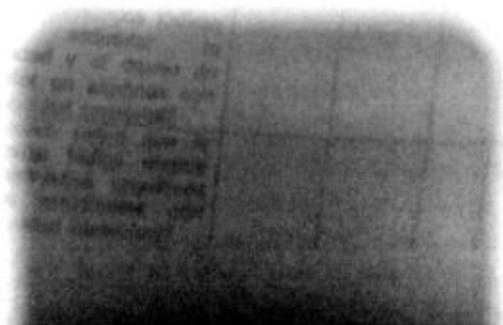
N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01 ¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					5
02 ¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					5
03 ¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10 ¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					5
11 ¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					5
12 ¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					5

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total desarrollado	Desarrollado	A zores	De acuerdo	Capacido de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				4	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total desarrollado	Desarrollado	A zores	De acuerdo	Capacido de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					5
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					5
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					5
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					5
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total desarrollado	Desarrollado	A zores	De acuerdo	Capacido de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					5
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					5

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?				4	
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					5
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					5

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/2023 Hora: 8:33 am.





Cuestionario N°01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

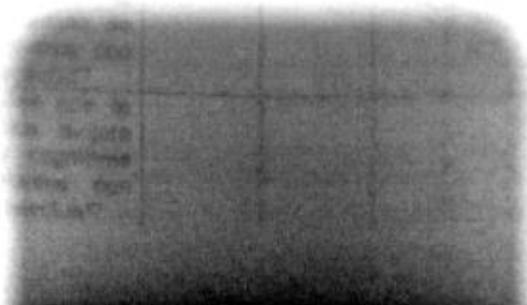
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					5
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					5
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					5
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					5
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					5

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total desarrollado	Desarrollado a veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				5
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total desarrollado	Desarrollado a veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				5
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				5
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				5
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				5
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total desarrollado	Desarrollado a veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				5
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				5

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					5
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					5
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total desacuerdo	De acuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					5
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					5

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/2023 Hora: 8:40 am



		Cuestionario N°01			Fecha:	
Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutiérrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
01				X		
02				X		
03				X		
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad						
N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
10				X		
11				X		
12				X		

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				+	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X	

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				+	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X	

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					+
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?				+	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total (desacuerdo)	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?				+	
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?				+	

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04 octubre Hora: 08:30 am



Cuestionario N°01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N°	questionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?			X		

Variable : Educación básica especial/ **Dimensión:** Discapacidad

N°	questionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?			X		
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?			X		



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

Cuestionario N°01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación

N°	questionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio						
		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento						
		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación						
		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total de acuerdo	En desacuerdo	A veces	Nunca	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 4/10/23 Hora: 8:58

		Cuestionario N°01				Fecha:
Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutierrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones:		Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta				
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio					
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento					
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación					
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total dimensiones	Considerado en las	en total	en total	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/23 Hora: 8:50



Cuestionario N° 01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción - transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable: Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación

N° cuestionario	Enunciado	Escala de medición				
		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	

Variable: Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad

N° cuestionario	Enunciado	Escala de medición				
		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					+
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					+
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					+

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		Total de acuerdo	Algunos de acuerdo	Ninguno de acuerdo	No de acuerdo	Total de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		Total de acuerdo	Algunos de acuerdo	Ninguno de acuerdo	No de acuerdo	Total de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

**Variable : Espacios lúdicos/
Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación**

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		Total de acuerdo	Algunos de acuerdo	Ninguno de acuerdo	No de acuerdo	Total de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total (desacuerdo)	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 09 octubre Hora: 08.40 am

UNIVERSIDAD César Vallejo		Cuestionario N°01			Fecha:	
Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutierrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total de acuerdo	De acuerdo	A media	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total de acuerdo	De acuerdo	A media	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total de acuerdo	De acuerdo	A media	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		Creación (Resolución)	Emulación	Imitación	Reproducción	Reproducción
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04 octubre Hora: 08:55 am



Cuestionario N 01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023**Autor:** Otero Reyes Carlos Brand**Asesor:** Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023**Variable :** Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N°	cuestionario	Escala de medición				
		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X	

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X	
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X	

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?				X	
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total	Discrepancia	A	B	Totalmente
		desarrollado		verdes	amarillo	de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?				X	
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?				X	

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04 octubre Hora: 08:58 am



[Redacted]

Fecha:

Título: [Redacted]

Objetivo: [Redacted]

Metodología: [Redacted]

Resultados: [Redacted]

Conclusiones: [Redacted]

- 1) [Redacted] ✓
- 2) [Redacted] ✓
- 3) [Redacted] ✓

Referencias: [Redacted]

- 1) [Redacted] ✓
- 2) [Redacted] ✓
- 3) [Redacted] ✓

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el entorno de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		Total de docentes	En desacuerdo	De acuerdo	Total de docentes
	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		Total de docentes	En desacuerdo	De acuerdo	Total de docentes
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		Total de docentes	En desacuerdo	De acuerdo	Total de docentes
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total de desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-23 Hora: 8:59 AM.

UNIVERSIDAD DEL VALLE		Cuestionario N° 01			Fecha:	
Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutiérrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X	

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X	

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		Escala de Likert				
		1	2	3	4	5
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X	
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X	

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					✓	
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?					✓	
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?					✓	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		Total (desarrollo)	Responde	No responde	En desacuerdo	De acuerdo	Total (de 1 a 5)
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					✓	
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					✓	

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04 - 10 - 23 Hora: 8:53 AM



Cuestionario N°01

Fecha:
04/10/23

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N° cuestionario		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X

Variable : Educación básica especial/ **Dimensión:** Discapacidad

N° cuestionario		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total documentos	Desacuerdo A veces	De acuerdo	Completamente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total documentos	Desacuerdo A veces	De acuerdo	Completamente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total documentos	Desacuerdo A veces	De acuerdo	Completamente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total (Responde)	En absoluto (No responde)	Siempre (Siempre)	Siempre (Siempre)	Siempre (Siempre)	Siempre (Siempre)
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/23 Hora: 8:50am

Escuela		Cuestionario N 01				Fecha:
						4/10/2023
Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023						
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Asesor:		Gutierrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	questionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio						
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento						
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación						
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total: Desarrollado	Desarrollado en parte	en parte	en parte	Desarrollado en parte	
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 4/10/2023 Hora: 8:59 am



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Cuestionario N°01

Fecha:

04/10/23

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total desarrollado	Desarrollado por el alumno	En proceso	No iniciado	Indicador de desarrollo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total desarrollado	Desarrollado por el alumno	En proceso	No iniciado	Indicador de desarrollo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total desarrollado	Desarrollado por el alumno	En proceso	No iniciado	Indicador de desarrollo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total de acuerdo	De acuerdo	A medias	En desacuerdo	Totalmente de acuerdo	
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/23 Hora: 9:03 am



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Cuestionario N 01

Fecha:

4/10/23

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totamente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?					X
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?					X
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?					X

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio						
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento						
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación						
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para...					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		1. Total	2. No aplica	3. Siempre	4. A veces	5. Nunca	6. No sabe
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 4/10/23 Hora: 9:00 am

		Cuestionario N°01			Fecha: 04-10-23	
		Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023				
Autor:		Otero Reyes Carlos Brand				
Aesor:		Gutierrez Castro, Jorge Luis				
Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.						
Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
	1	2	3	4	5	
Introducciones Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta						
Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Acción-transformación						
N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X	
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023						
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total Desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X



Cuestionario N° 01

Fecha:
07-10-23

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción - transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable: Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01 ¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02 ¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03 ¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?					X

Variable: Educación básica especial/ **Dimensión:** Discapacidad

N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10 ¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11 ¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12 ¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el aprendizaje de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimension: Juego exploratorio

		Total de desacuerdo	Desacuerdo	A medias	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?				X	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?				X	

Variable : Educación básica especial/ Dimension: talento

		En total de desacuerdo	Desacuerdo	A medias	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?				X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?				X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?				X	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ Dimension: Desarrollo de la creatividad e imaginación

		Total de desacuerdo	Desacuerdo	A medias	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						X
	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total	Acordando	5 veces	en acuerdo	Totalmente de acuerdo	
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?					X	
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?					X	

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04-10-23 Hora: 9:00 am - 



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Cuestionario N°01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01	¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?				X	
02	¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?				X	
03	¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	

Variable : Educación básica especial/ **Dimensión:** Discapacidad

N°	cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11	¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12	¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el aprendizaje de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Juego exploratorio		En total	Desarrollado	De	Porcentaje
		Reservados	Alumnos	de	Reservados
	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?			X	
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?			X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: talento		En total	Desarrollado	De	Porcentaje
		Reservados	Alumnos	de	Reservados
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?			X	
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?			X	
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?			X	
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?				X
Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023					
Variable : Espacios lúdicos/ Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación		En total	Desarrollado	De	Porcentaje
		Reservados	Alumnos	de	Reservados
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?				X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el				X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?						X
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?						X
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?						X
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total de alumnos	Responde	Si	no	Responde de acuerdo	
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?						X
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?						X

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/2023 Hora: 8:59 a.m



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

Cuestionario N°01

Fecha:

Tema: Influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales Colán 2023

Autor: Otero Reyes Carlos Brand

Asesor: Gutierrez Castro, Jorge Luis

Estimado participante, se está llevando a cabo una investigación y se desea que colabore brindándonos información veraz. Sus respuestas permitirán Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la educación básica especial de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023. Para lo cual agradezco su participación dando respuesta honestamente a las incógnitas que se presentan.

Escala de medición	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
	1	2	3	4	5

Introducciones: Marque con un aspa (X) en la columna que considera correcta

Objetivo específico 1: Identificar la influencia que tiene la acción – transformación en la discapacidad de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/ **Dimensión:** Acción-transformación

N° cuestionario	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
01 ¿Considera usted que un alumno aprende mejor a través del juego en el proceso educativo?					X
02 ¿Considera usted que un alumno se desenvuelve mejor en espacios lúdicos?					X
03 ¿Usted considera que la percepción que tiene un alumno dentro un ambiente educativo es importante para su desarrollo académico?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: Discapacidad	En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
10 ¿Considera usted que un espacio lúdico beneficia el desarrollo de habilidades sociales en alumnos con discapacidad física?				X	
11 ¿Usted considera que el uso de actividades lúdicas puede estimular la curiosidad y el deseo de aprender en alumnos con discapacidad sensorial?				X	
12 ¿Considera usted que la enseñanza lúdica mejora las habilidades cognitivas de los estudiantes con discapacidad intelectual?				X	

Objetivo específico 2: Identificar la influencia que tiene el juego exploratorio en el talento de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/
Dimensión: Juego exploratorio

		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En total de acuerdo
04	¿Considera usted que los objetos en el entorno educativo son importantes para que los alumnos obtengan información mediante su exploración?					X
05	¿Usted considera que los materiales con los que los alumnos interactúan contribuyen a su desarrollo educativo?					X

Variable : Educación básica especial/
Dimensión: talento

		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En total de acuerdo
13	¿Considera usted que en una clase lúdica los alumnos explorarán su creatividad al resolver problemas?					X
14	¿Usted considera que las actividades lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de liderazgo?					X
15	¿Considera usted que las actividades lúdicas realizadas por los alumnos en el proceso de aprendizaje promueven su desarrollo artístico-visual?					X
16	¿Usted considera que mediante ejercicios lúdicos el alumno puede desarrollar de una manera más adecuada su psicomotricidad fina?					X

Objetivo específico 3: Identificar la influencia que tiene el desarrollo de la creatividad e imaginación en la superdotación de los estudiantes con necesidades especiales - Colán 2023

Variable : Espacios lúdicos/
Dimensión: Desarrollo de la creatividad e imaginación

		En total de acuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	En total de acuerdo
06	¿Considera usted que el proceso de creación fomenta la expresión artística del alumno?					X
07	¿Considera usted que el proceso de experimentación es importante para que el					X

	alumno pueda desarrollar su lado investigativo?					
08	¿Considera usted que la capacidad de visualización influye en la creatividad e imaginación de un alumno en las actividades educativas?				X	
09	¿Considera usted que mediante el proceso de creatividad e imaginación el alumno puede generar imágenes e ideas que lo ayuden a solucionar obstáculos?				X	
Variable : Educación básica especial/ Dimensión: superdotación		En total desacuerdo	Desacuerdo	A veces	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
17	¿Usted considera que un ambiente adecuado puede generar en el alumno la mejora de sus capacidades educativas tales como la excelencia?				X	
18	¿Considera usted que en un ambiente lúdico un alumno puede desarrollar su productividad de manera más eficaz?				X	

¡AGRADEZCO SU COLABORACIÓN, TIEMPO Y HONESTIDAD!

Fecha: 04/10/2023 Hora: 9:00 a.m