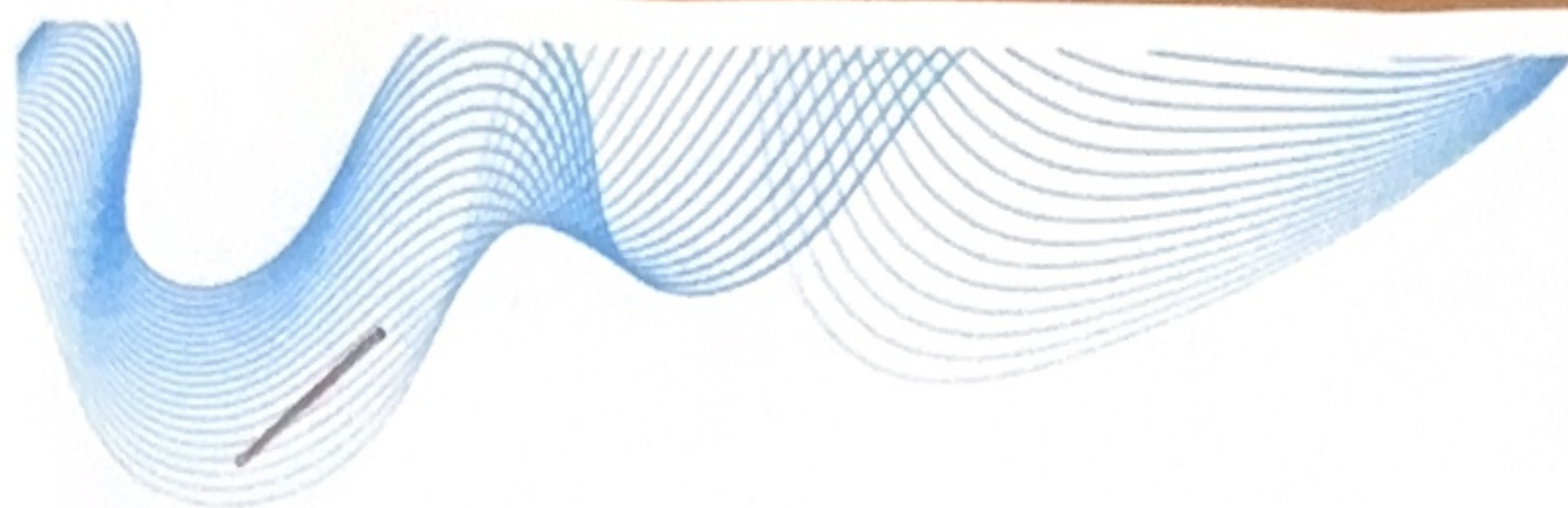




Formato de validación de entrevista no estructurada para docentes

Programa Académico: Maestría en Educación STEM para el desarrollo social

Nombre del Instrumento: Formato de validación de entrevista no estructurada

Objetivo del Instrumento: Validar la pertinencia, coherencia y claridad de la entrevista no estructurada diseñada para recoger información cualitativa sobre las percepciones, experiencias y prácticas de los docentes frente a la gamificación y la integración del enfoque STEM en las prácticas pedagógicas del grado décimo, en el marco de la propuesta formativa, innovadora y contextualizada de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos.

Objetivo al que responde en el proyecto: Diseñar una propuesta pedagógica basada en la integración de la gamificación con el enfoque STEM, para transformar las prácticas educativas del grado décimo de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos.

Nombre del Evaluador(a): DARIO ANTONIO CHAVERRA PAUCIOS

Perfil profesional y académico:

LIC. MATEMÁTICAS Y FÍSICA

MAC. RECURSOS DIGITALES APLICADO A LA EDUCACIÓN

Fecha de Evaluación: _____

Escala de valoración:

1 = Deficiente | 2 = Regular | 3 = Bueno | 4 = Excelente

Criterios de validación

Criterio	Descripción	Valoración
Claridad	Las preguntas están redactadas de forma comprensible y precisa.	☒ 3. Clara y precisa ☐ 2. Medianamente clara ☐ 1. Confusa
Coherencia	Las preguntas se relacionan con los objetivos de la investigación.	☒ 3. Totalmente coherente ☐ 2. Parcialmente coherente ☐ 1. No coherente



UNIVERSIDAD
SANTOTOMÁS
—SEDE PRINCIPAL BOGOTÁ—

Criterio	Descripción	Valoración
Pertinencia	Las preguntas abordan aspectos relevantes de la gamificación y STEM.	☐ 3. Muy pertinentes ☒ 2. Medianamente pertinentes ☐ 1. Poco pertinentes
Secuencia Lógica	El orden de las preguntas favorece el flujo de la entrevista.	☒ 3. Muy adecuada ☐ 2. Aceptable ☐ 1. Desorganizada
Relevancia	Las preguntas permiten obtener información útil para el análisis.	☒ 3. Muy relevante ☐ 2. Relevante ☐ 1. Poco relevante

Ítem	Indicador	Sí	No	Observaciones
1	¿El lenguaje es adecuado para docentes de educación media?	☒	☐	
2	¿Se evita el uso de tecnicismos innecesarios?	☒	☐	
3	¿Las preguntas permiten respuestas abiertas y espontáneas?	☒	☐	
4	¿Se abordan componentes de gamificación, ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas?	☒	☐	
5	¿El tiempo estimado para aplicar la entrevista es razonable?	☒	☐	

Recomendaciones Generales del Evaluador

TENER ENCUESTA EN DOCUMENTO ANEXO CON LAS SIGUIENTES
RECOMENDACIONES

Concepto Final del Evaluador

	Aprobado sin modificaciones
X	Aprobado con modificaciones menores
	Requiere modificaciones significativas
	No aprobado

Firma del Validador: MARIO ANTONIO CHAVERRA

INSTRUMENTO 2

ENTREVISTA ESTRUCTURADA PARA DOCENTES

Objetivo del instrumento:

Diagnosticar el uso de estrategias gamificadas en las prácticas pedagógicas de las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales, laboratorio de innovación y tecnología, a partir de las percepciones, necesidades y experiencias identificadas de los docentes de la institución educativa.

1. ¿Aplica/no aplica estrategias gamificadas en su práctica docente?
Explique.
2. Si no las ha usado, ¿cuáles son las razones o dificultades para no hacerlo? Si sí las ha utilizado, describa qué tipo de estrategias ha implementado.
3. ¿En qué idioma desarrolla o presenta estas estrategias gamificadas?
4. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias gamificadas en sus clases?
5. ¿En qué momentos del proceso pedagógico suele aplicarlas?
6. ¿Cómo integra la gamificación en sus clases o actividades?
7. ¿Con qué propósito o finalidad aplica estas estrategias en su asignatura?
8. ¿En qué espacios institucionales suele aplicar estas estrategias?
9. ¿Qué modalidad utiliza principalmente para implementar las estrategias gamificadas (presencial, virtual, combinada)? Describa cómo lo hace.
10. ¿Qué impacto ha observado en sus estudiantes cuando aplica estrategias gamificadas?
11. ¿Qué dificultades ha enfrentado al implementar estas estrategias?
12. ¿Qué apoyos, recursos o condiciones considera necesarios para fortalecer o mejorar el uso de la gamificación en su práctica docente?

ANEXO

Validación de Instrumentos de Entrevista a Docentes

Este documento presenta el análisis y las recomendaciones de validación de los instrumentos de entrevista estructurada y no estructurada dirigidos a docentes de grado décimo. El propósito es asegurar que los instrumentos recojan información válida, confiable y pertinente sobre la transformación de las prácticas educativas a través de la integración de la gamificación con el enfoque STEM.

1. Entrevista estructurada a docentes

Fortalezas identificadas

- Presenta preguntas organizadas y orientadas a recoger información puntual.
- Permite obtener datos homogéneos que facilitan la comparación entre docentes.
- Aborda aspectos de percepción sobre prácticas pedagógicas.

Recomendaciones de mejora

1. Incluir dimensiones específicas de gamificación y STEM.

- Incorporar preguntas sobre cómo los docentes integran retos, insignias, niveles o dinámicas de juego en sus clases.

- **Ejemplo:** ¿Qué estrategias de gamificación ha implementado en su práctica docente y qué impacto ha observado en la motivación de los estudiantes?

2. Explorar la percepción del enfoque STEM.

- Indagar cómo los docentes articulan ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas en proyectos interdisciplinarios.

- **Ejemplo:** ¿Qué oportunidades encuentra en el enfoque STEM para transformar sus clases de grado décimo?

3. Evaluar competencias docentes.

- Agregar preguntas que midan disposición al cambio, innovación, uso de TIC y reflexión pedagógica.

- **Ejemplo:** ¿Qué retos considera que enfrenta al integrar gamificación y STEM en el currículo?

4. Evitar redundancia.

- Revisar las preguntas para que no se repitan en esencia, sino que exploren diferentes dimensiones (planeación, implementación, evaluación, percepción).

2. Entrevista no estructurada a docentes

Fortalezas identificadas

- Favorece la reflexión libre del docente.
- Permite recoger experiencias, narrativas y percepciones profundas.

Recomendaciones de mejora

1. Definir ejes de conversación flexibles.

- Aunque es abierta, se sugiere orientar con guías:

- Experiencias previas con gamificación.
- Experiencias de trabajo interdisciplinar en STEM.
- Percepción de la transformación educativa en grado décimo.

2. Profundizar en buenas prácticas y retos.

- Incentivar a los docentes a narrar casos exitosos o dificultades enfrentadas.

- **Ejemplo:** Comparta una experiencia concreta en la que haya utilizado gamificación en su clase y qué resultados obtuvo.

3. Conectar con el contexto institucional.

- Indagar cómo la cultura escolar, los recursos y el apoyo institucional favorecen o limitan la innovación pedagógica.

4. Triangulación con otros instrumentos.

- Recomendar que las entrevistas a docentes se contrasten con entrevistas a estudiantes y observaciones de clase para enriquecer la validez de la propuesta.

3. Recomendaciones transversales

- **Lenguaje claro y técnico:** Las preguntas deben ser comprensibles, pero también rigurosas en términos pedagógicos.
- **Escalas de valoración mixtas:** Se puede combinar entrevista estructurada con algunas escalas tipo Likert para cuantificar percepciones.
- **Ética y confidencialidad:** Aclarar al docente que sus respuestas serán usadas únicamente con fines pedagógicos y de mejora.
- **Alineación con competencias MEN:** Vincular las preguntas con los DBA, las competencias de indagación, explicación de fenómenos y uso comprensivo del conocimiento.
- **Validación piloto:** Aplicar el instrumento a un grupo reducido de docentes antes de la implementación total para ajustar tiempos y redacción.

Firma del validador



MAG. DARIO ANTONIO CHAVERRA PALACIOS