

Formato de validación de entrevista no estructurada para estudiantes

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 P.

Perfil profesional y académico:

LIC. MATEMÁTICA Y FÍSICA

MAG. 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

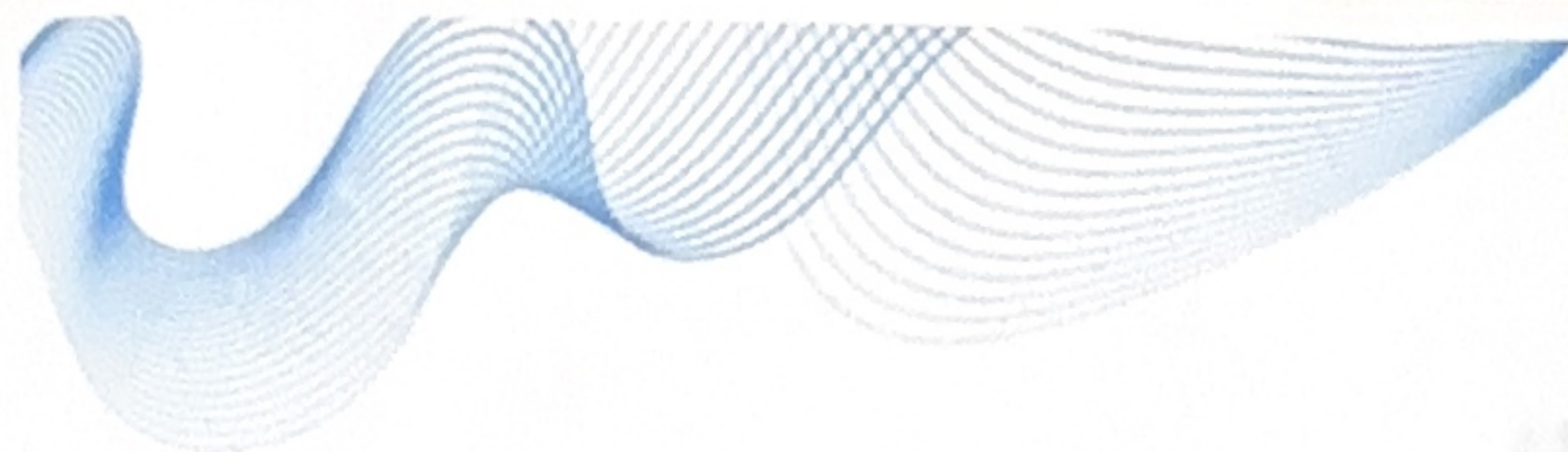
TENER ENCUESTA EL DOCUMENTO ANEXO CON LAS SIGUIENTES RECOMENDACIONES.

Concepto Final del Evaluador

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

Firma del Validador:

AR. O. N. CHAVERA P.



INSTRUMENTO 1

ENTREVISTA ESTRUCTURADA PARA ESTUDIANTES

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 de los estudiantes de grado décimo.

SECCIÓN 1: INFORMACIÓN GENERAL

1. ¿Puedes contarme si tus docentes han usado alguna vez juegos, retos o dinámicas divertidas para enseñar en clase? ¿Cómo fue esa experiencia?
2. ¿Qué tipo de juegos te han parecido más divertidas o motivadoras en el aula? ¿Por qué te gustaron?
3. ¿Puedes mencionar alguna dinámica o juego que te haya gustado?
4. ¿Actualmente, en el grado décimo, has notado que se utilicen juegos, competencias o elementos lúdicos en clases de Matemáticas, Ciencias Naturales, Laboratorio de Innovación o Tecnología?
5. ¿Qué opinas sobre el uso de estrategias gamificadas (juegos, retos, recompensas, competencias, etc.) en estas asignaturas?
6. ¿Crees que estas estrategias son útiles para aprender? ¿Por qué sí o por qué no?
7. ¿Cómo te sientes cuando participas en actividades gamificadas durante las clases?
8. ¿Te diviertes, te aburres, te estresas, te motiva? Explica.
10. ¿Consideras que estos juegos o dinámicas te motivan más a participar o aprender en clase? ¿Por qué?

ANEXO

Validación de Instrumentos de Entrevista Estudiantes

Este documento contiene las recomendaciones y ajustes realizados a los instrumentos de entrevista (estructurada y no estructurada) para estudiantes de grado décimo, en el marco de una propuesta pedagógica basada en la integración de la gamificación con el enfoque STEM. El propósito es asegurar que los instrumentos recojan información válida y confiable sobre la transformación de las prácticas educativas.

1. Entrevista estructurada

Fortalezas identificadas

- Presenta preguntas claras y ordenadas.
- Orienta al estudiante hacia aspectos relevantes de la experiencia pedagógica.
- Permite sistematizar respuestas comparables.

Recomendaciones de mejora

1. Incluir categorías de gamificación y STEM.

- Preguntas sobre motivación, reto, reconocimiento, trabajo en equipo y uso de tecnología.

3. Recor - **Ejemplo:** ¿Qué elementos de juego (puntos, insignias, niveles, retos) consideras que aumentan tu interés en la clase?

2. Profundizar en percepción de la práctica educativa.

- Agregar preguntas sobre cómo el estudiante relaciona lo aprendido con la vida cotidiana y el contexto social.

Ejemplo: ¿De qué manera los proyectos trabajados en clase se conectan con tu entorno o tu proyecto de vida?

3. Validez y confiabilidad.

- Asegurar que cada pregunta se relacione con las competencias que se quieren evaluar (indagación, explicación de fenómenos, uso comprensivo del conocimiento científico, etc.).
- Evitar preguntas ambiguas o demasiado generales.

2. Entrevista no estructurada

Fortalezas identificadas

- Permite al estudiante expresarse libremente.
- Favorece la exploración de emociones, motivaciones y percepciones.

Recomendaciones de mejora

1. Guía flexible, pero con ejes temáticos.

- Aunque es abierta, se recomienda incluir ejes de conversación:
 - Motivación y disfrute con la gamificación.
 - Experiencia con el trabajo interdisciplinar (STEM).
 - Cambios en la forma de aprender y relacionarse con la ciencia.

2. Profundización en experiencias significativas.

- Incentivar que el estudiante narre experiencias concretas, no solo opiniones generales.
- **Ejemplo:** Cuéntame una situación en clase donde sentiste que estabas aprendiendo a través del juego o un reto científico.

3. Triangulación de información.

- Complementar la entrevista con observaciones de clase y productos de los estudiantes para tener una visión más completa.

3. Recomendaciones transversales

- ✓ **Lenguaje cercano al estudiante:** Usar un vocabulario simple y amigable para no sesgar las respuestas.
- ✓ **Escalas de valoración mixtas:** Combinar preguntas abiertas con escalas tipo Likert para recoger datos más sistemáticos.

Ejemplo

Pregunta:

"Los elementos de gamificación (puntos, insignias, niveles) aumentan mi interés por la clase."

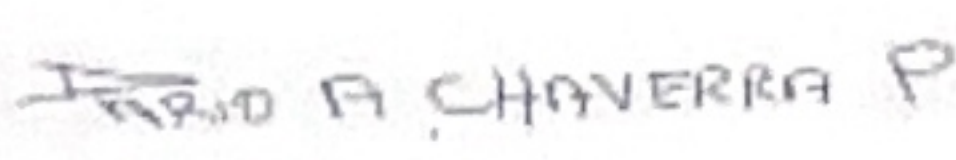
Opciones de respuesta:

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo

3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

- ✓ **Enfoque en competencias del MEN y Saber 11:** Conectar las preguntas con indagación, uso comprensivo del conocimiento y explicación de fenómenos.
- ✓ **Ética y confianza:** Garantizar la confidencialidad de las respuestas y explicar al estudiante el propósito pedagógico.
- ✓ **Validación piloto:** Aplicar los instrumentos a un pequeño grupo de estudiantes antes de la implementación oficial.

Firma del validador


MAG. DARIO ANTONIO CHAVERRA PALACIOS