**Escala de estimación para la validez de contenido**

# Escala para la Validez de Contenido de un Instrumento

# Instrumento a evaluar: Encuesta

# Respetado Juez: Mtro. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Conociendo su destacada experiencia profesional y académica en el área de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, le pedimos el favor de evaluar los ítems de presente instrumento. El propósito es determinar si los ítems son coherentes con el propósito, dimensiones y constructo que se pretenden evaluar, como también con respecto a la literatura reciente del área. Se busca tener un instrumento práctico sin dejar de ser riguroso.

Nota: su información será confidencial y no aparecerá en ninguna publicación.

|  |  |
| --- | --- |
| Nombres y apellidos del juez: Rosa Elvira Valdez Ramos |  |
| Cargo actual: Asesora académica |  |
| Institución: Dirección de Formación Continua y Profesionalización Docente de Coordinación General de Educación Normal y Profesionalización Docente en Secretaría de Educación Coahuila |  |
| Maestría en: Educación Ambiental |  |
| Doctorado en: Ciencias Sociales y Desarrollo Sustentable |  |
| Áreas de experiencia profesional: Educación Ambiental e investigación educativa |  |
| Número de años de experiencia profesional: 17 |  |
| Número de años de experiencia docente-investigativa en educación superior: 5 |  |
| Número de artículos publicados en el área: 2 |  |
| Número de libros publicados en el área: - |  |
| Número de capítulos de libro publicados en el área: 2 |  |
| ¿Tiene experiencia en la revisión, diseño y/o validación de un determinado instrumento de investigación? | Si\_\*\_\_\_  No\_\_\_ |
|  | |
| Propósito del instrumento: | El propósito de la presente encuesta es identificar el nivel de importancia que los educadores le otorgan al juego como una estrategia didáctica para favorecer el desarrollo y el nivel de alcance de los aprendizajes esperados. |
| Constructo teórico (tema básico): | El juego como estrategia didáctica. |
| Dimensiones que evalúa el instrumento: | Diseño y ejecución de una planeación didáctica. |

Instrucciones: De acuerdo con los siguientes criterios, califique cada uno de los ítems, preguntas o indicadores del instrumento según corresponda.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Categoría | Clasificación | Criterio |
| PERTINENCIA  El ítem permite evaluar un aspecto central del propósito, constructo teórico y/o dimensiones del instrumento. | 1. No es pertinente | El ítem no contribuye a evaluar el propósito y dimensiones del instrumento en ningún aspecto. Puede ser eliminado completamente. |
| 2. Bajo nivel de pertinencia | El ítem hace una contribución superficial a la evaluación del propósito y dimensiones del instrumento. |
| 3. Aceptable grado de pertinencia | El ítem contribuye a evaluar el propósito, dimensiones y/o constructo teórico del instrumento. |
| 4. Alto nivel de pertinencia | El ítem contribuye a evaluar en un alto grado el propósito, dimensiones y/o constructo del instrumento. Está acorde con los desarrollos teóricos y metodológicos recientes en el área. |
| REDACCIÓN  El ítem es comprensible por los potenciales usuarios y cumple con las normas gramaticales de la lengua. | 1. No es comprensible | El ítem no es comprensible por los potenciales usuarios del instrumento. |
| 2. Bajo nivel de comprensión | El ítem debe ser mejorado en al menos la mitad de sus componentes, en aspectos de redacción y gramática. |
| 3. Aceptable nivel de comprensión | El ítem requiere algunas mejoras superficiales para que quede excelente en su comprensión. |
| 4. Alto nivel de comprensión | El ítem es altamente comprensible por los potenciales usuarios y sigue las normas gramaticales de la lengua. |

**INSTRUMENTO PARA LA EVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Preguntas y opciones de respuesta** | **PERTINENCIA**  El ítem permite evaluar un aspecto central del propósito, constructo y/o dimensiones del instrumento. | **REDACCIÓN**  El ítem es comprensible por los potenciales usuarios y cumple con las normas gramaticales de la lengua. | **SUGERENCIAS**  Usted puede:  -Sugerir eliminar el ítem  -Mejorar la redacción del ítem  -Sugerir cambiar el ítem por otro  -Presentar una redacción alternativa  -Unir el ítem con otro |
| 1. Es indispensable que en sus clases incluya el juego para favorecer el aprendizaje significativo en la edad preescolar.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1. 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. El juego genera en los niños el interés por aprender cosas nuevas.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Al momento de implementar el juego en sus situaciones didácticas este promueve una mejor convivencia, así como también el aprendizaje entre pares.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. El juego es primordial en la etapa preescolar para la búsqueda de soluciones a problemas que se presentan.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Al momento de trabajar con la estrategia del juego en sus clases busca generar la autonomía y la toma de decisiones, así como también la asignación de roles.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. El juego es fundamental para los niños ya que les permite conocer su entorno, interactuar con él y desarrolla su creatividad.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. En los niños el juego que usted les propone en sus clases promueve su curiosidad por descubrir cosas nuevas, por lo que les ayuda a ganar autoconfianza.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Jugar es un aspecto que favorece la motivación de los niños.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. El juego favorece la implementación de hábitos de cooperación.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Utilizar el juego como estrategia didáctica canaliza sentimientos, temores, deseos e inquietudes.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Con la implementación del juego fomentamos la socialización entre los alumnos, por lo tanto, desarrollan de manera más eficaz su habilidad de lenguaje.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| 1. Implementando juegos sobre situaciones aproximadas a la vida real podemos favorecer aprendizajes desde conteo y el uso del número en la vida diaria, hasta hechos científicos que impliquen la exploración de la naturaleza.   EN DESACUERDO.  NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO.  DE ACUERDO.  MUY DE ACUERDO. | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 |  |
| ¿Sugiere un nuevo ítem? ¿Cuál? | | | |
| Ítems sugeridos:  1.  2.  3.  4. | | | |