



Universidad de Valladolid

Proyecto de Innovación Docente PHIL-GAMES

(Convocatoria 2021-2022)

Competencias Generales y Específicas Adquiridas en el Proyecto de Gamificación

ASIGNATURA	COMPETENCIAS
Filosofía de la Ciencia II	<p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none">– Capacidad de análisis y síntesis.– Capacidad de reflexión.– Capacidad de análisis lógico. <p>Competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Capacidad para relacionar problemas, ideas, escuelas y tradiciones propias de la Filosofía de la Ciencia.– Conocer las principales teorías, argumentos y líneas de investigación que conforman el panorama de la filosofía de la ciencia contemporánea.– Usar y entender adecuadamente la terminología propia de la filosofía de la ciencia contemporánea.
Temas de Teoría del Conocimiento	<p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none">– Capacidad de análisis y síntesis.– Análisis lógico.– Capacidad para aplicar conocimientos. <p>Competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none">– Capacidad de examinar problemas.– Conocimiento básico de temas importantes en el campo de la epistemología experimental.– Entender adecuadamente la terminología especializada en la investigación experimental en filosofía y epistemología.