



## Proyecto de Innovación Docente PHIL-GAMES II

(Convocatoria 2022-2023)

Universidad de Valladolid

# Modelo de Datos para el Repositorio de Preguntas de Cuestionarios Kahoot!

CAMPO	DESCRIPCIÓN / VALORES
Código de pregunta de Kahoot *	(Modelo: L2-2023-p001 / FC2-2023-p001 / FL1-2023-p001 / FL2-2023-p001)
Curso	(Modelo: 2022-2023)
Asignatura	(Nombre)
Bloque/Tema	(Título)
Sesión Kahoot	(Valores: Formación; 1ª sesión; 2ª sesión; 3ª sesión )
Imagen	(Valores: Sí o No)
Fichero de imagen *	(Modelo: img-L2-2023-p001.png / img-FC2-2023-p001.png / img-FL1-2023-p001.png / img-FL2-2023-p001.png)
Pregunta	(Texto: máximo 120 caracteres)
Respuesta 1	(Texto: máximo 75 caracteres)
Respuesta 2	(Texto: máximo 75 caracteres)
Respuesta 3	(Texto: máximo 75 caracteres)
Respuesta 4	(Texto: máximo 75 caracteres)
Límite de tiempo	(Valores: 30, 60, 90, 120 o 240 segundos)
Respuesta correcta	(Valores: 1, 2, 3 o 4)
Dificultad	(Valores: Baja; Media; Alta)
Competencia asociada	(Valores: Comprensión teórica y claridad conceptual; Capacidad para relacionar ideas; Aplicación de conceptos)
Tasa de respuesta correcta	(En porcentaje)
Tasa de acierto	(En porcentaje)
Cuestión en ejercicios	(Valores: Sí o No)
Cuestión en examen	(Valores: Sí o No)

\* Códigos de asignaturas: L2 = Lógica II; FC2 = Filosofía de la Ciencia II; FL1 = Filosofía del Lenguaje I; FL2 = Filosofía del Lenguaje II