



Proyecto de Innovación Docente PHIL-GAMES II

(Convocatoria 2022-2023)

Universidad de Valladolid

Encuesta de Satisfacción para los Estudiantes

Asignatura: _____

Fecha: ___ de _____ de 202__

NÚM.	PREGUNTA	RESPUESTA (de 1 a 5)
1	Me interesan mucho las últimas tendencias tecnológicas.	
2	Me gusta hacer uso de dispositivos móviles (p.ej., teléfono, tablet u ordenador portátil) en el aula.	
3	Prefiero aquellas clases que emplean las nuevas TICs (tecnologías de la información y comunicación).	
4	La realización de los cuestionarios Kahoot fue útil para el aprendizaje.	
5	La parte de discusión y aclaración de dudas posterior fue útil para el aprendizaje.	
6	He adquirido más conocimiento en una clase gamificada que con una clase expositiva tradicional.	
7	Una clase gamificada me motiva más que una clase expositiva tradicional.	
8	Las clases gamificadas mejoran la cooperación entre alumnos más que las clases expositivas tradicionales.	
9	Las clases gamificadas me animan más a asistir a clase que las clases expositivas tradicionales.	
10	Las clases gamificadas constituyen un método de evaluación continua adecuado.	
11	Las clases gamificadas me han ayudado a preparar de un mejor modo el examen tradicional.	
12	Los resultados obtenidos en esta clase han sido buenos.	
13	Prefiero clases con métodos innovadores a clases expositivas tradicionales.	
14	Tengo una valoración GLOBAL BUENA de las clases impartidas con tecnologías innovadoras.	



Proyecto de Innovación Docente PHIL-GAMES II

(Convocatoria 2022-2023)

Universidad de Valladolid

OBSERVACIONES: (Indique cualquier comentario u observación que tenga con respecto a esta actividad considerada globalmente en su conjunto.)