



## Proyecto de Innovación Docente PHIL-GAMES II

(Convocatoria 2022-2023)

Universidad de Valladolid

# Encuesta de Satisfacción para los Profesores

Profesor: \_\_\_\_\_

Asignatura: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 202\_\_

NÚM.	PREGUNTA <i>Califique de 1 a 5 su grado de acuerdo o desacuerdo con las afirmaciones siguientes, en donde 1 = completamente en desacuerdo, y 5 = completamente de acuerdo</i>	RESPUESTA <i>(de 1 a 5)</i>
1	Las clases gamificadas han contribuido a una mejor comprensión de la materia impartida.	
2	Las clases gamificadas han motivado a los alumnos.	
3	Las clases gamificadas han mejorado la atención de los alumnos en el aula.	
4	Las clases gamificadas han incrementado la asistencia presencial a las clases expositivas.	
5	Las clases gamificadas han aumentado la participación en clase.	
6	Las clases gamificadas han aumentado la confianza de los alumnos a la hora de afrontar el examen tradicional.	
7	Las clases gamificadas han contribuido a que el alumnado se sienta más protagonista en el proceso de enseñanza/aprendizaje.	
8	El alumnado ha considerado que las clases gamificadas son útiles.	
9	El feedback obtenido al responder las preguntas de los juegos ha incrementado el número de cuestiones planteadas en el aula.	
10	Las clases gamificadas han complementado el resto de docencia recibida por los alumnos.	
11	Las clases gamificadas han servido para identificar dificultades específicas en el aprendizaje de los alumnos.	
12	Recomendaría el uso de herramientas de gamificación a otros docentes del departamento.	



## 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.)