

## ENCUESTA PROYECTO INNOVACION DOCENTE GAMIFICACIÓN 2022/2023

Tus respuestas no determinan tu calificación final en la asignatura, por lo que te rogamos que contestes con la mayor honestidad. La finalidad de esta encuesta es obtener información estadística relevante para una investigación docente cuyo objetivo último es contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza. Dada la finalidad de esta encuesta, los datos recopilados son personalizados para poder relacionar el perfil del estudiante y sus hábitos con su rendimiento en gamificación, en actividades de aula invertida, elaboración de preguntas y en el conjunto de la asignatura. Por ello, se garantiza que la información no será utilizada para ningún otro fin diferente y será tratada únicamente por los miembros del proyecto de innovación docente "Fomentado la competencia de "aprender a aprender" del alumnado a través de la fusión de la gamificación, el aula invertida y el aprendizaje por generación de preguntas" (ref. 43 de la convocatoria de proyectos de innovación docente de la Universidad de Valladolid para el curso 2022-2023).

De acuerdo con la Ley de Protección de Datos (Ley Orgánica 3/2018) y la Política de Privacidad de la Universidad de Valladolid (<https://secretariageneral.uva.es/competencias/proteccion-de-datos/>) nos comprometemos a proteger y salvaguardar los datos personales proporcionados en esta encuesta, que únicamente utilizaremos para cumplir con los objetivos del mencionado proyecto de innovación docente. La privacidad de los informantes y la seguridad de los datos están garantizados por la plataforma de Campus Virtual y el equipo informático de la Universidad de Valladolid. Los datos recopilados de las encuestas se analizan estadísticamente para sacar conclusiones de investigación significativas. Una vez vinculadas las respuestas de la encuesta y los resultados de rendimiento, los datos personales de identidad serán eliminados de la base de datos.

El responsable directo del tratamiento de los datos personales solicitados en la encuesta es el coordinador del proyecto de innovación docente (Prof. José María Fortuna; [jfortuna@uva.es](mailto:jfortuna@uva.es)). Si no estás satisfecho con el tratamiento de la información, puedes presentar una reclamación u obtener información adicional sobre la regulación del tratamiento de datos personales en la Universidad de Valladolid, CIF: Q4718001C, Domicilio: Plaza del Colegio de Santa Cruz, 8 47002 Valladolid, Responsable de privacidad: [responsable.privacidad@uva.es](mailto:responsable.privacidad@uva.es), Delegado de protección de datos: [delegado.proteccion.datos@uva.es](mailto:delegado.proteccion.datos@uva.es).

1. Valora en una escala de **1 (muy bajo) a 7 (muy alto)** tu **grado de satisfacción general** con la aplicación de las siguientes técnicas docentes **en esta asignatura**:

	<b>1= muy bajo; 7= muy alto</b>
Clases <b>magistrales teóricas</b>	
Clases <b>prácticas</b>	
Actividades de <b>gamificación</b> (Kahoot!, Quizizz, ...)	
Actividades de elaboración de <b>preguntas tipo test</b> por los estudiantes	
Actividades de <b>aula invertida</b> con material instructivo AUDIOVISUAL ANTES de las clases para PREPARAR EL TEMA	
Actividades de <b>aula invertida</b> con material instructivo DE LECTURA ANTES de las clases para PREPARAR EL TEMA	
Actividades de <b>aula invertida</b> con material instructivo AUDIOVISUAL DESPUÉS de las clases para AMPLIAR EL TEMA	
Actividades de <b>aula invertida</b> con material instructivo DE LECTURA DESPUÉS de las clases para AMPLIAR EL TEMA	

2. Valora en una escala de **1 (nada de acuerdo) a 7 (totalmente de acuerdo)** tu **grado de acuerdo** con las siguientes **afirmaciones** relativas a la aplicación de las siguientes técnicas docentes **en esta asignatura**:

	<b>1= nada de acuerdo; 7= totalmente de acuerdo</b>
La <b>gamificación</b> es útil para mi <b>aprendizaje</b>	
La <b>gamificación</b> es útil para mi <b>evaluación</b>	
Participar en apps de <b>gamificación</b> me <b>produce estrés</b>	
La elaboración de <b>preguntas tipo test</b> es útil para mi <b>aprendizaje</b>	
La elaboración de <b>preguntas tipo test</b> es útil para mi <b>evaluación</b>	
Participar en la elaboración de <b>preguntas tipo test</b> reduce mi <b>estrés</b> en las actividades de gamificación	
Participar en las actividades de <b>aula invertida</b> (preparar contenidos de la asignatura de forma autónoma) es útil para mi <b>aprendizaje</b>	
Participar en las actividades de <b>aula invertida</b> (preparar contenidos de la asignatura de forma autónoma) es útil para mi <b>evaluación</b>	

3. Valora en una escala de **1 (muy bajo) a 7 (muy alto)** la **utilidad** que tienen para ti cada una de las siguientes metodologías docentes para...

	<b>Gamificación</b> (1 a 7)	<b>Aula invertida</b> (1 a 7)	<b>Elaboración de preguntas tipo test</b> (1 a 7)	<b>Clase magistral teórica</b> (1 a 7)	<b>Clase práctica</b> (1 a 7)
Comprender los contenidos <b>teóricos</b> de la asignatura					
Ejercitar los contenidos <b>prácticos</b> de la asignatura					
Incrementar tu <b>motivación</b> en la asignatura					
Facilitar " <b>llevar al día</b> " la asignatura					
Preparar pruebas intermedias ( <b>controles</b> )					
Preparar el <b>examen final</b>					
Ganar <b>autonomía</b> de trabajo					
Mejorar tu competencia de <b>trabajo en equipo</b>					
Mejorar tu competencia de <b>análisis y síntesis</b>					
Facilitar el <b>autoaprendizaje</b>					
Desarrollar tu <b>espíritu crítico</b>					
Mejorar tu habilidad para <b>resolver problemas</b>					
Desarrollar el <b>pensamiento analítico</b>					

## INFORMACIÓN PERSONAL

D.N.I. (número con letra incluida, ej. 12345678X):

- ¿Cómo se describe a sí mismo/a?

Mujer

Hombre

Otra:

Prefiero no contestar

- Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa):

- ¿Compagina sus estudios con el ejercicio de alguna actividad profesional?

Sí

No

En caso afirmativo, ¿cuál/es? \_\_\_\_\_

- ¿Tiene familiares a su cargo?

Sí

No

- ¿Repetidor en la asignatura?

Sí

No

- Número de créditos matriculados en este curso: \_\_\_\_\_

- ¿Cuánto tiempo le supone diariamente el desplazamiento (ida y vuelta) desde su domicilio para asistir a sus clases en la Facultad?: \_\_\_\_\_ minutos.

- Experiencia previa en clase invertida:

Sí

No

- Experiencia previa en gamificación aplicada a la docencia:

Sí

No

- Experiencia previa en redacción de preguntas test:

Sí

No

**¡MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!**