

ENCUESTA PROYECTO INNOVACION DOCENTE 2023/2024

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 y participación en diferentes actividades con su rendimiento en gamificación, en actividades de aula invertida, 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 "Innovación docente en el aprendizaje por competencias: generación de vídeos e infografías por el alumnado en diferentes contextos de aprendizaje (aula invertida vs. aula tradicional" (ref. 198 de la convocatoria de proyectos de innovación docente de la Universidad de Valladolid para el curso 2023-2024).

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. Fernando A. Tejerina Gaite; ftejerina@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. Delegado de protección de datos: delegado.proteccion.datos@uva.es.

1. Valora en una escala de **1 (muy bajo)** a **7 (muy alto)** tu **grado de satisfacción general y estrés generado** con la realización de las siguientes actividades **en esta asignatura**:

	Satisfacción	Estrés
Clases magistrales teóricas		
Clases prácticas		
Actividades de gamificación (<i>Kahoot!, Quizizz, ...</i>)		
Actividades de aula invertida		
Actividades de elaboración de vídeos por los estudiantes		
Actividades de elaboración de infografías por los estudiantes		

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**:

	Aprendizaje	Evaluación
La gamificación es útil para:		
Participar en las actividades de aula invertida (preparando contenidos de forma autónoma) es útil para:		
La elaboración de vídeos es útil para:		
La elaboración de infografías es útil para:		

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

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

4. Indica en la siguiente tabla el **número de horas dedicadas en esta asignatura** a:

	Vídeo	Infografía
Aprender la herramienta informática		
Preparar los contenidos		
Realizar el vídeo o la infografía		

5. Valora en una escala de **1 (muy baja) a 7 (muy alta)** el **grado de dificultad en esta asignatura** de la actividad:

Generación de vídeo	Generación de infografía

6. **Cumplimenta** la siguiente tabla (**SI/NO**):

	Clase invertida	Gamificación	Elaboración vídeos	Elaboración infografías
¿Tienes <u>experiencia en otras asignaturas</u> ?				

INFORMACIÓN PERSONAL

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

• Fecha de nacimiento (dd/mm/aaaa):

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

Sí

No

En caso afirmativo, ¿cuál/es? _____

¿Cuántas horas de trabajo remunerado realiza al mes? _____

¡MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!