

PHIL-GAMES II: Incorporación de la herramienta de gamificación Kahoot como instrumento para la motivación y evaluación del aprendizaje en asignaturas del Grado en Filosofía (2º año)

José Vicente Hernández Conde*, María Concepción Caamaño Alegre+, Sandra María López Velasco+

*Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras, +Departamento de Filosofía, Facultad de Filosofía y Letras

email del coordinador/-a: jhercon@uva.es

RESUMEN: En el curso 2021-2022 el proyecto PHIL-GAMES tuvo como objetivo principal servir como experiencia piloto para la incorporación de Kahoot en el Grado en Filosofía, para: (a) aumentar la interacción entre alumnos y profesores en el aula; (b) mejorar el interés, motivación y compromiso de los alumnos; (c) seguir mejor el proceso de aprendizaje de los alumnos y las dificultades encontradas; (d) incrementar la asistencia a clase y la participación en el aula; y (e) mejorar los resultados y el rendimiento académico del alumnado. En el presente curso 2022-23 la herramienta Kahoot se ha incorporado en otras tres asignaturas obligatorias del Grado en Filosofía (Filosofía del Lenguaje I, Filosofía del Lenguaje II y Lógica II) y se ha seguido aplicando en la asignatura Filosofía de la Ciencia II. Con ello, doblamos el número de asignaturas gamificadas, creciendo considerablemente la base de alumnos beneficiados con esta actividad. Para su ejecución, se han seguido empleando los protocolos y herramientas desarrollados en la primera edición del proyecto. De modo análogo a lo hecho en el curso anterior, se han elaborado los cuestionarios de preguntas Kahoot para las nuevas asignaturas incorporadas. Además, se han reforzado los procesos de realimentación en las actividades gamificadas. Para ello, hemos dado un mayor peso y atención a las partes de debate y discusión posteriores a la resolución de los cuestionarios. También hemos revisado, actualizado y ampliado los instrumentos empleados para la recolección de la opinión y grado de satisfacción del alumnado (en base a la experiencia tenida en el curso 2021-22 y al feedback recibido de los alumnos).

PALABRAS CLAVE: proyecto, innovación, docente, filosofía, gamificación, Kahoot, evaluación, aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

La gamificación es un enfoque innovador que hace uso de elementos propios del diseño de juegos en entornos no lúdicos (Deterding *et al.*, 2011). En el ámbito de la educación superior, el objetivo de la gamificación es aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje, mediante la creación de ambientes dinámicos y la mejora de la interactividad entre alumno y profesor (Kapp 2012). La idea es generar experiencias motivadoras que influyan en el comportamiento del estudiante, mejoren su implicación en el proceso formativo y propicien un aprendizaje profundo (Subhash y Cudney, 2018).

El propósito del proyecto PHIL-GAMES es aplicar en asignaturas del Grado en Filosofía nuevas estrategias didácticas basadas en la gamificación, con tres objetivos: (I) aumentar la asistencia, participación y rendimiento académico de los alumnos; (II) mejorar la comprensión de los contenidos del temario y competencias asociadas a ellos (ver **Anexo 1**); y (III) aumentar su interés por las asignaturas de un área (el de Lógica y Filosofía de la Ciencia) que no suele ser el favorito entre los estudiantes del Grado en Filosofía.

El proyecto consta de varias fases. En la primera, que es en la que se centra PHIL-GAMES II (esto es, la presente edición del proyecto), se ha incorporado Kahoot como herramienta motivacional y evaluativa en cuatro asignaturas del área, como complemento a la docencia y evaluación tradicionales, con objeto de mejorar la motivación de los alumnos, su asistencia y participación en clase, y –en último término– su aprendizaje y rendimiento académico. Por ello, los principales beneficiados de este estudio han sido los alumnos matriculados en las asignaturas gamificadas en el presente curso 2022-23:

- Lógica II: 2º curso, obligatoria (6 ECTS), 2º cuatrimestre, 17 alumnos.
- Filosofía del Lenguaje I: 3er curso, obligatoria (6 ECTS), 1er cuatrimestre, 23 alumnos.
- Filosofía de la Ciencia II: 3er curso, obligatoria (6 ECTS), 2º cuatrimestre, 26 alumnos.
- Filosofía del Lenguaje II: 4º curso, obligatoria (6 ECTS), 1er cuatrimestre, 16 alumnos.

GRADO DE CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS

Aclaraciones: Únicamente se han incluido los objetivos específicos del curso actual. Los nuevos objetivos y acciones (que no estaban presentes en la solicitud del proyecto) han sido marcadas con un *.

Objetivos	Acción	Recursos utilizados	Grado de consecución
1. Extender la aplicación de Kahoot en el Grado en Filosofía a las asignaturas Filosofía del Lenguaje I, Filosofía del Lenguaje II y Lógica II, además de la asignatura Filosofía de la Ciencia II, ya gamificada en el curso anterior.	1.a. Identificación de competencias generales y específicas más adecuadas en cada nueva asignatura para su adquisición y evaluación mediante gamificación.	Sala de reunión Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
	1.b. Elaboración/actualización de los contenidos/preguntas incluidos en la herramienta Kahoot.	Equipos informáticos de los profesores Repositorio de datos	Finalizado
	1.c.* Elaboración de test de prueba para todas las sesiones de formación.	Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
	1.d. Sesión de formación de los alumnos en el empleo de la plataforma Kahoot, en las asignaturas Filosofía del Lenguaje I y Lógica II.	Aulas Hoja de participación Móviles de alumnos	Finalizado
	1.e. Sesiones regulares de aplicación de Kahoot en el aula para las asignaturas gamificadas.	Hoja de participación y comentarios Móviles de alumnos	Finalizado
	1.f. Evaluación del grado de satisfacción de los alumnos con la actividad gamificada.	Aulas Encuesta final de satisfacción	Finalizado
	1.g. Realización de informes individuales por asignatura. Evaluación de satisfacción de los profesores con la metodología de gamificación.	Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
2. Revisar la definición de los métodos de seguimiento para el análisis y contraste de los resultados alcanzados, con un control mayor y sistemático de la influencia de las cuestiones gamificadas sobre el aprendizaje y resultado académico de los alumnos en la evaluación tradicional.	2.a. Actualización de los métodos de seguimiento que se aplicarán para el análisis y contraste de los resultados obtenidos.	Sala de reunión Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
	2.b. Adaptación de la estructura de datos diseñada para el curso 2021-22 (como repositorio categorizado de preguntas) para soportar los nuevos métodos de control, y el empleo de cuestiones con imágenes.	Sala de reunión Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
3. Potenciar y mejorar los procesos de realimentación, dando más peso e importancia al debate/discusión posterior.	3.a. Sesiones regulares de aplicación de Kahoot en el aula para las asignaturas gamificadas.	Hoja de participación y comentarios Móviles de alumnos	Finalizado
4. Revisar, actualizar y ampliar los instrumentos de recolección de comentarios y encuesta de satisfacción de los alumnos, en base a la experiencia del curso anterior.	4.a. Actualización de los formularios para recoger las opiniones y comentarios, así como de la encuesta de satisfacción de los alumnos.	Sala de reunión Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
	4.b. Implementación/actualización de los formularios para recoger la opinión de los alumnos en cada sesión.	Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
5. Comparar el resultado del aprendizaje alcanzado y la satisfacción de los alumnos en este curso con los de cursos previos, diferenciando entre asignaturas sin gamificación	5.a. Análisis de los resultados de aprendizaje alcanzados: (a) análisis del impacto de la presencia de cuestiones gamificadas en la evaluación tradicional y (b) comparación con resultados de cursos previos.	Sala de reunión Equipos informáticos de los profesores Resultados académicos de cursos anteriores	Finalizado

Objetivos	Acción	Recursos utilizados	Grado de consecución
previa (Filosofías del Lenguaje I y II, y Lógica II) y asignaturas previamente gamificadas (Filosofía de la Ciencia II).	5.b. Análisis de la opinión de los alumnos sobre las actividades Kahoot y su correlación con los resultados del aprendizaje alcanzados.	Equipos informáticos de los profesores	Finalizado
6. Difundir los resultados del proyecto en congresos de ID.	6.a. Diseminación de los resultados del proyecto de innovación docente	Apoyo económico para inscripciones	Finalizado
7.* Pre-diseño de una actividad gamificada de tipo <i>Escape Room</i> .	7.a. Concepción, pre-diseño y prueba de un <i>Escape Room</i> (ER) educativo para Filosofía del Lenguaje I.	Material de ER prestado por LID-UVa MicroBit v2.2	Finalizado
8.* Pilotaje de una actividad gamificada de tipo <i>juego invertido</i> .	8.a. Pre-diseño y prueba de un juego invertido de implicaturas para la asignatura Filosofía del Lenguaje II.	Equipos informáticos de los profesores	Finalizado

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y DE CONTROL

En el curso 2022-23 se han revisado y actualizado los mecanismos de control y evaluación establecidos para la primera edición del proyecto PHIL-GAMES:

- *Conexión entre las cuestiones de los cuestionarios Kahoot y las preguntas presentes en la evaluación tradicional*: se adaptó el modelo de datos del curso previo para incluir en él la conexión entre preguntas presentes en ambos métodos de evaluación –Kahoot y tradicional– (ver **Anexo 2**).
- *Formulario de recogida de opiniones en cada sesión*: este formulario fue implementado en Google Forms, y su versión revisada para este curso incluía las cuestiones mostradas en el **Anexo 4**.
- *Hoja de petición de comentarios y observaciones en texto libre*: en este curso se ha proporcionado a los alumnos, además del anterior formulario, una hoja de petición de comentarios, donde podían incluir sus opiniones acerca de la sesión Kahoot que acababan de realizar (ver **Anexo 4**).
- *Encuesta de satisfacción para alumnos*: versión revisada de la encuesta de satisfacción global del curso anterior, en donde ahora se han añadido nuevas cuestiones para distinguir específicamente entre: (i) la utilidad atribuida por los alumnos a la realización de los cuestionarios Kahoot y (ii) la utilidad que atribuyen a la parte de clarificación de dudas, debate y discusión. Esta encuesta también incluye una sección final en texto libre para que los alumnos opinen sobre la actividad en su conjunto y se entregó a los alumnos al término de todas las sesiones Kahoot (ver **Anexo 5**).
- *Encuesta de satisfacción para profesores*: versión con cambios menores de la encuesta de satisfacción para profesores (ver **Anexo 6**).
- *Análisis comparativo de los resultados del aprendizaje alcanzados*: se comparó el resultado académico de los alumnos en el curso 2022-23 con los resultados de cursos anteriores, diferenciando entre asignaturas gamificadas en el curso previo (Filosofía de la Ciencia II) y asignaturas gamificadas por primera vez en este curso (Lógica II y Filosofía del Lenguaje I, Filosofía del Lenguaje II).

RESULTADOS

RESULTADOS DE LAS SESIONES KAHOOT

Los alumnos respondieron correctamente al 60.7% de las cuestiones, porcentaje que no variaba en exceso de una asignatura a otra, aunque sí aumentaba de manera constante conforme lo hacía el curso:

- Lógica II (2º curso): 56.2%
- Filosofía de la Ciencia II (3er curso): 62%
- Filosofía del Lenguaje I (3er curso): 57.5%
- Filosofía del Lenguaje II (4º curso): 67.2%

El desempeño interno en cada una de las diferentes asignaturas sí presentaba una mayor variabilidad, según se observa en la Figura 1, en donde *malo*, *aceptable* y *bueno* se corresponden con los siguientes intervalos de porcentajes de respuestas correctas: [0%, 35%]; (35%, 65%); [65%, 100%].

Además, los resultados de los alumnos en la actividad gamificada mostraron una alta correlación general (76.3%) con sus calificaciones finales en las asignaturas (69% en Lógica II; 89% en Filosofía del Lenguaje I; 71% en Filosofía de la Ciencia II; y 73% en filosofía del Lenguaje II) (ver Figura 2).

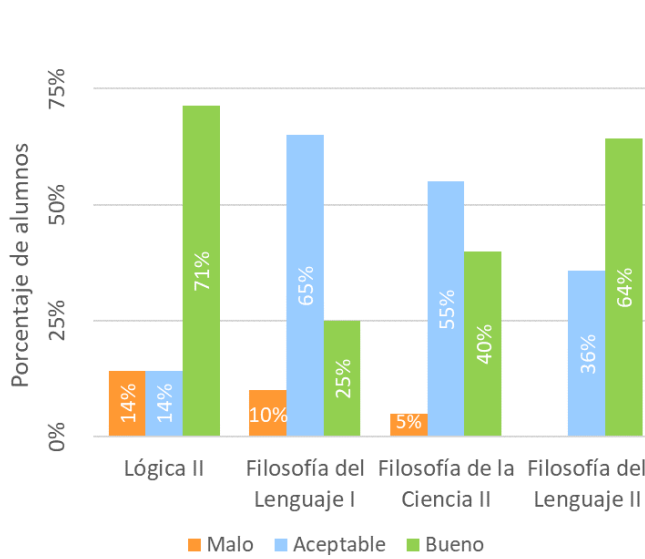


Figura 1. Distribución de alumnos según su desempeño (%de respuestas correctas) por asignatura

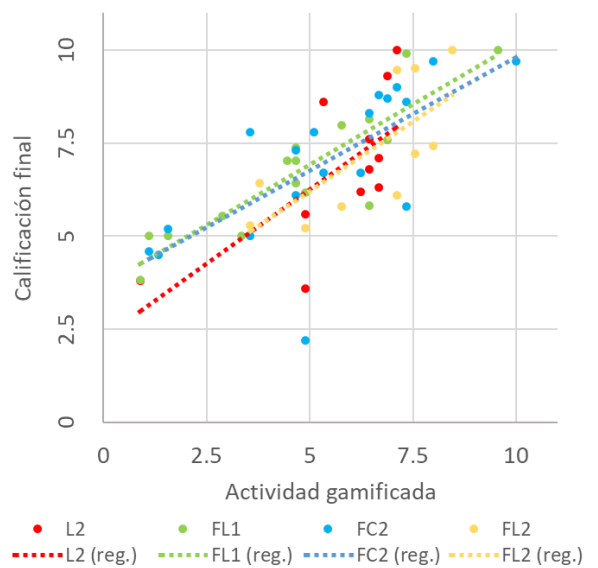


Figura 2. Correlación entre los resultados de la actividad gamificada y la calificación final

SATISFACCIÓN DE LOS ALUMNOS

Las respuestas de los alumnos en los cuestionarios fin-de-sesión fueron –por lo general– muy positivas, los alumnos consideraron que las preguntas fueron de interés (3.9/5) y que fueron útiles para el aprendizaje (3.9/5), siendo una actividad que les había servido para llevar más al día la materia (3.8/5) y que recomendarían a otros alumnos (4.0/5). La Figura 3 muestra estos datos desglosados por asignatura.

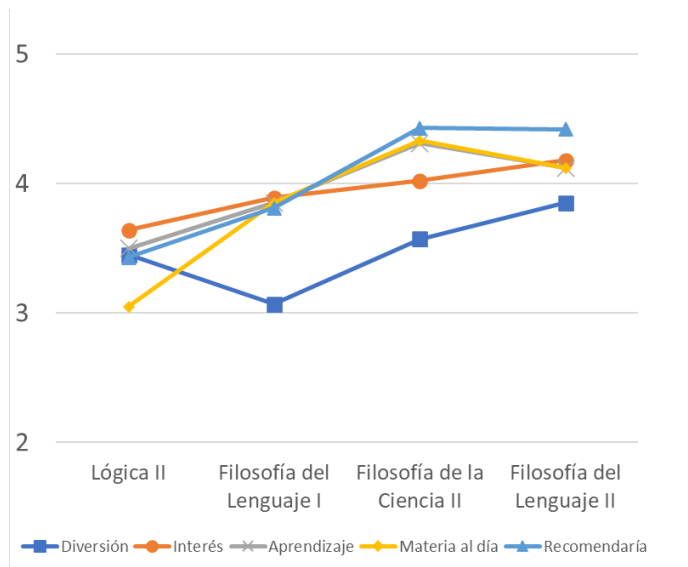


Figura 3. Feedback proporcionado por los alumnos en los cuestionarios fin-de-sesión

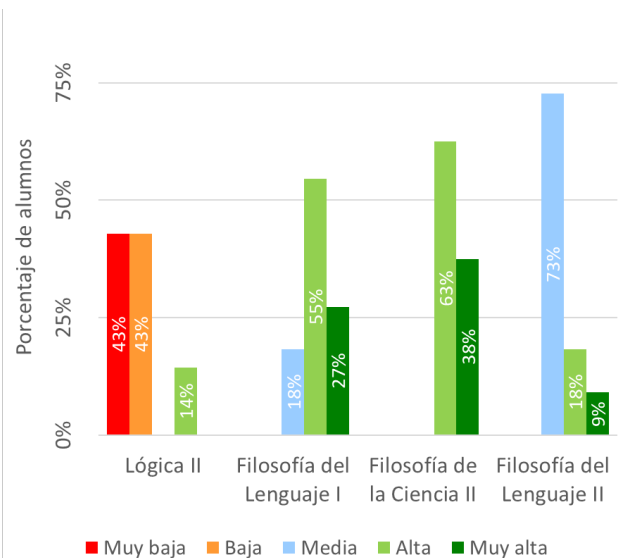


Figura 4. Grado de satisfacción de los alumnos conforme a la encuesta de satisfacción global

En la encuesta final de satisfacción (ver Tabla 1) planteamos a los alumnos diversas preguntas acerca de su disposición hacia las nuevas tecnologías de la información y comunicaciones, su opinión sobre las clases gamificadas, y su valoración global de los resultados de esta iniciativa. Esta encuesta mostró que los alumnos valoran tanto más positivamente el uso de la herramienta Kahoot en el aula cuanto mayor

es su interés por las últimas tendencias tecnológicas y la introducción de nuevos métodos innovadores en la docencia. En general, consideraron que las clases gamificadas son un método de evaluación continua adecuado (3.7/5) y que esta actividad les había ayudado a preparar de mejor modo la evaluación tradicional (3.5/5). Consideraban que la realización de los cuestionarios había ayudado al aprendizaje (4.0/5), siendo especialmente estimada por su utilidad para ese aprendizaje la parte de aclaración de dudas y discusión posterior a la realización de los cuestionarios (4.7/5).

Finalmente, la Figura 4 muestra la satisfacción de los alumnos atendiendo a las cuestiones planteadas en la encuesta de satisfacción global (Tabla 1) acerca de las clases gamificadas y los resultados alcanzados. En ella se observa que los alumnos se encuentran bastante o muy satisfechos en todas las asignaturas –con la sola excepción de Lógica II–. Estos resultados fueron confirmados por la mayor asistencia y participación del alumnado, así como por su ligero mejor desempeño mostrado en los exámenes finales.

	Lógica II	Filosofía del Lenguaje I	Filosofía de la Ciencia II	Filosofía del Lenguaje II	GLOBAL
Disposición hacia TIC	2.29	3.84	3.85	3.38	3.41
Me gusta hacer uso de dispositivos móviles (p.ej., teléfono, tablet u ordenador portátil) en el aula.	2.29	3.91	3.88	3.73	3.54
Me interesan mucho las últimas tendencias tecnológicas.	2.71	3.36	3.63	3.27	3.27
Prefiero aquellas clases que emplean las nuevas TICs (tecnologías de la información y comunicación).	2.00	3.82	3.50	3.27	3.24
Prefiero clases con métodos innovadores a clases expositivas tradicionales.	2.29	4.00	3.88	2.82	3.30
Tengo una valoración global buena de las clases impartidas con tecnologías innovadoras.	2.14	4.09	4.38	3.82	3.70
Clases gamificadas	2.14	3.91	4.13	3.34	3.45
He adquirido más conocimiento en una clase gamificada que con una clase expositiva tradicional.	1.57	4.00	4.00	2.91	3.22
Las clases gamificadas constituyen un método de evaluación continua adecuado.	1.86	4.00	4.25	3.36	3.46
Las clases gamificadas me animan más a asistir a clase que las clases expositivas tradicionales.	1.57	3.73	3.50	2.64	2.95
Las clases gamificadas me han ayudado a preparar de un mejor modo el examen tradicional.	1.86	3.45	4.63	3.64	3.46
Las clases gamificadas mejoran la cooperación entre alumnos más que las clases expositivas tradicionales.	1.57	3.45	3.25	2.00	2.62
Una clase gamificada me motiva más que una clase expositiva tradicional.	1.57	3.91	3.75	3.00	3.16
La realización de los cuestionarios Kahoot fue útil para el aprendizaje.	2.71	4.09	4.75	4.27	4.03
La parte de discusión y aclaración de dudas posterior fue útil para el aprendizaje.	4.43	4.64	4.88	4.91	4.73
Resultados	2.57	3.55	3.75	3.27	3.32
Los resultados obtenidos en esta clase han sido buenos.	2.57	3.55	3.75	3.27	3.32

Tabla 1. Resultados de encuesta de satisfacción global de los alumnos por asignatura

SATISFACCIÓN DE LOS PROFESORES

Los profesores participantes muestran una razonable satisfacción –salvo para el caso de la asignatura Lógica II (2.8/5)– con el empleo de Kahoot en las aulas, a saber: Filosofía del Lenguaje I (3.9/5), Filosofía de la Ciencia II (3.8/5), Filosofía del Lenguaje II (4.3/5). Más específicamente, consideran que las clases gamificadas han servido para alcanzar una mejor comprensión de la materia (4.0/5) y que constituyen un buen complemento para la docencia tradicional (4.5/5), pues sirven para identificar anticipadamente dificultades específicas en el aprendizaje (3.8/5). Por otro lado, también piensan que han aumentado la motivación de los alumnos (3.8/5), tanto en términos de una mayor asistencia a las clases expositivas tradicionales (4.3/5) como de una mayor confianza a la hora de afrontar el examen final (3.8/5).

Por todo ello, los profesores participantes tienen la intención de continuar empleando esta metodología en cursos futuros, y de recomendar a otros compañeros del departamento su uso como complemento a los métodos docentes tradicionales.

DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos hasta el momento actual en este proyecto (junto con los resultados alcanzados en su edición anterior, y algunas de las actividades ya diseñadas y/o pilotadas con vistas a su aplicación en cursos futuros) han sido presentados en los eventos siguientes:

- (2022) “Gamificación con Kahoot como instrumento para la motivación y mejora del aprendizaje en asignaturas de Filosofía”. *X Congreso Internacional USATIC* de Red EuLES.
- (2023) “Gamificando el Área de Lógica y Filosofía de la Ciencia”. *II Jornadas sobre Didáctica e Innovación Docente Universitarias en el Área de Lógica y Filosofía de la Ciencia* de la SLMFCE.
- (2023) “Nuevas estrategias docentes en asignaturas del Área de Lógica y Filosofía de la Ciencia”. *VII Jornada de Innovación Docente* de la Universidad de Valladolid.
- (2023) “Aprendizaje lúdico en el Grado en Filosofía: Juego de implicaturas”. *XI Congreso Internacional USATIC* de Red EuLES.
- (2023) “Aplicación de un Escape Game educativo en Filosofía del Lenguaje: Breakout ‘Crimen consentido’”. *XI Congreso Internacional USATIC* de Red EuLES.

Además, parte del trabajo realizado hasta ahora ha sido publicado en:

- (2022) "Gamificación con Kahoot como instrumento para la motivación y mejora del aprendizaje en asignaturas de Filosofía", en A.I. Allueva y J.L. Alejandre (eds.), *Actas del Congreso Internacional Virtual USATIC 2022*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza, 140.

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados alcanzados confirman que el uso de actividades gamificadas basadas en Kahoot en las asignaturas contribuye a mejorar el aprendizaje y motivación de los alumnos. La iniciativa ha sido bien acogida por los alumnos, siendo indicativo de ello las mayores tasas de asistencia y participación, así como el feedback recibido tanto en los cuestionarios proporcionados al fin de cada sesión, como en la encuesta de satisfacción global realizada al término de la actividad. Conforme ya había ocurrido en el curso anterior, es especialmente destacable el papel cumplido por la parte de discusión y aclaración de dudas posterior a la realización de los cuestionarios (la cual fue una excelente herramienta para la detección fallos en la comprensión del alumnado y de repaso con el profesor), la cual sigue recibiendo una muy alta valoración por parte de los estudiantes. Dichos repasos han demostrado ser mucho más fructíferos cuando se llevan a cabo juntamente con otros alumnos, frente al modo de tutoría “individual” que hasta ahora era la norma –y también frente a otros métodos de repaso en el aula explorados por alguno de los docentes participantes (i.e., la profesora María Caamaño) en el pasado, que nunca alcanzaron el éxito logrado con el método seguido en este proyecto–.

PROPUESTAS DE MEJORA

Atendiendo a los resultados obtenidos este año, consideramos adecuado introducir los siguientes cambios en el actual diseño de la actividad para el curso siguiente, bien con objeto de corregir problemas ya identificados, bien para mejorar algunas prácticas efectivas ya vigentes:

- (1) Atendiendo a la significativamente menor satisfacción de los alumnos para la asignatura Lógica II (probablemente debida a su carácter más abstracto y formal que otras asignaturas, lo que dificultó la adaptación de las preguntas relevantes al formato de los cuestionarios de Kahoot), se replantearán las cuestiones presentadas en algunos de sus formularios –tanto en términos del contenido evaluado, como de la redacción y formulación de las cuestiones.
- (2) Dedicar aún más tiempo que el dedicado en este curso para la parte final de discusión y aclaración de dudas, pues con el feedback recibido este año se confirma como una parte recurrentemente muy bien valorada por los estudiantes en términos de su utilidad para el aprendizaje.

- (3) Mayor control y seguimiento de las opiniones de los alumnos a lo largo del curso, que se articulará mediante un nuevo formulario que se entregará al inicio del curso, y mediante el cual se obtendrá la opinión/conocimiento/experiencia con actividades gamificadas, con objeto de evaluar con mayor precisión: (i) la evolución de esa opinión a lo largo del curso; (ii) la influencia del interés por las nuevas tecnologías de cada alumno sobre las valoraciones y resultados obtenidos.

CONCLUSIONES Y POSIBILIDADES DE GENERALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Esta segunda edición del proyecto PHIL-GAMES confirma que el empleo de la plataforma de gamificación Kahoot como herramienta de motivación y evaluación en asignaturas del Grado en Filosofía contribuye a mejorar el aprendizaje, asistencia y participación de los alumnos. La herramienta sigue mostrando una buena acogida, tanto por parte del alumnado como de los docentes participantes. Sobre la base de esta experiencia, entendemos que su uso es perfectamente aplicable a otras asignaturas del Grado en Filosofía, por lo que en el próximo curso 2023-24 esperamos contar con la participación de otros docentes del Departamento de Filosofía que no pertenezcan al área de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

Estos resultados parecen confirmar que el empleo de elementos gamificadores en el aula tiene efectos positivos en la motivación y aprendizaje de los alumnos. Por ello, consideramos que una extensión natural de esta iniciativa es introducir progresivamente actividades gamificadas adicionales (bajo la forma de escape rooms educativos, juegos invertidos, mecánicas de juegos de deducción para el aprendizaje de las asignaturas de Lógica, etc.), para comprobar cómo las diferentes experiencias lúdicas generadas influyen sobre el interés, compromiso y satisfacción de los estudiantes y, en definitiva, si sirven –o no– para mejorar los procesos formativos.

REFERENCIAS

1. Bicen, H. y Kocakoyum, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 13(2): 72-93.
2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran e I. Hammouda (eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). Nueva York: ACM.
3. Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
4. Subhash, S. y Cudley, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior* 87: 192-206.
5. Wang, A.I. y Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education* 149(2): 103818.

ANEXOS

<i>PID_22_23_065_Anexo 1.pdf</i>	(competencias adquiridas)
<i>PID_22_23_065_Anexo 2.pdf</i>	(modelo de datos para repositorio de preguntas)
<i>PID_22_23_065_Anexo 3.pdf</i>	(comentarios y opiniones fin de sesión)
<i>PID_22_23_065_Anexo 4.pdf</i>	(hoja de petición de observaciones)
<i>PID_22_23_065_Anexo 5.pdf</i>	(encuesta de satisfacción para alumnos)
<i>PID_22_23_065_Anexo 6.pdf</i>	(encuesta de satisfacción para profesores)
<i>PID_22_23_065_Anexo 7.pdf</i>	(II Jornadas de ID en Lógica y Filosofía de la Ciencia SLMFCE)
<i>PID_22_23_065_Anexo 8.pdf</i>	(VII Jornada de ID UVa)
<i>PID_22_23_065_Anexo 9.pdf</i>	(registro de las sesiones Kahoot)

Los anexos anteriores están alojados en el Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid (UVaDoc), siendo accesibles a través del enlace siguiente: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60099>

AGRADECIMIENTOS

Los profesores participantes en este PID agradecen a los alumnos de segundo, tercer y cuarto curso del Grado en Filosofía su participación en las sesiones gamificadas, el interés demostrado en los debates posteriores, y el feedback proporcionado.

Los profesores también agradecen a los miembros del Centro VirtUVa el apoyo recibido durante la ejecución de este proyecto.