ESCAPE (BRATCH)	
EVALUACIÓN EXPERTOS ESCAPE SCRATCH Telimentes periminante, entiry relationate un Masard de Cauming y Rodes Sciolane, 1910 Telimentes periminante, entiry relationate un Masard de Cauming y Rodes Sciolane, 1910 Telimentes periminante comparationate film to the common presental and the trophological desirates un trabilismos y dirito generalismos en form de França Masard Happiere an Universidad Cauminante de Cauminante de Cauminante de Cauminante de Laterante de La	
Se agradece enormemente vuestra participación en la aportación de una evaluación del curso.	
"Obligation Nombris: "	
Votre réponse	
Especialidad y cargo que desempaña * Votre réponse	
Para valorar y companar las dos tipologias de curso, se realizará a través de preguntas con una socala lineal, contando el número 1 (no estoy de acuerdo) como el valor más bajo y el 10 (Ostalmente de acuerdo) el más alto.	
El curso se adapta a la normativa educativa. *	
1 2 2 4 5 6 7 8 9 10	
El conterido expuesto en el curso es adecuado para el desarrollo de la competencia digital docarte. 1 2 2 4 5 6 7 8 9 10	
0 0 0 0 0 0 0 0 0	
El contenido está distribuido de forma proporcional en cada módulo del curso.* 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
000000000	
El diseño del curso en forma de aprendizaje inductivo (de lo general a lo específico) es apropiado. *	
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
5. La distribución de los módulos es coherente. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
0 0 0 0 0 0 0 0 0	
Bernamiento computacional es un contenido relevante en la formación del profesorado.* 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
0000000000	
El Scratch es apropiado para la enseñenza del pensamiento computacional. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
000000000	
8. La metodologia de gamificación en forma de Escape Room es un recurso útil en la enseñarza. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
000000000	
El uso del Escape Room a través del Scratch es apropiado para aplicarlo en la enseñanza. *	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
B nivel de difficultad para realizar el curso tradicional es elevedo. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
0 0 0 0 0 0 0 0 0	
11. El nivel de dificultad para reelizar el curso gamificado es elevado. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
000000000	
12. El aprendizaje a través del curso tradicional es efectivo. * 1 2 2 4 5 6 7 8 9 10 0 0 0 0 0 0 0 0	
13. El aprendizaje a través del curso gamificado es efectivo. *	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
14. El curso tradicional motiva el aprendizaje. *	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
15. El curso gamificado motiva el aprendizaje. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
000000000	
16. La realización del curso tradicional es muy satisfactoria. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
17. La realización del curso gamificado es muy satisfactoria. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
0 0 0 0 0 0 0 0 0	
18. Recomendaria el curso tradicional a los docentes. * 1 2 2 4 5 6 7 8 9 10	
19. Recomendaria el curso gemificado a los docentes. * 1 2 2 4 5 6 7 8 9 10	
0000000000	
20. Aplicaria el curso tradicional en las aulas. * 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	
21. Aplicaria el curso gamificado en las aulas. *	
1 2 3 4 5 6 7 8 6 10	
22. ¿Realizaria algún cambio o mejora en alguno de los cursos? ¿Culles? *	

Viterregione

21. Charandorina

Viterregiona

Viterregiona

Viterregiona de contra de para de desperiena.

Carbonismo a contra de para de desperiena.

Carbonismo a contra de para de contra de Carbon de Carbon de Sendo de Carbon de Carbo