3.2.8. Herramientas para recoger y dar feedback digital.

Hemos ido viendo algunas herramientas que podemos utilizar para favorecer el apoyo y la orientación en la enseñanza. Para finalizar, haremos una reflexión acerca de esas herramientas que nos pueden servir para dar o recoger feedback de tal manera que se haga un intercambio de información que facilite la prevención de dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje y favorezca el apoyo al alumnado.

Algunas de estas herramientas pueden ubicarse en los apartados anteriores, pero dado su carácter de recogida de información, nos parece importante destacarlas en este último apartado.

Herramientas para recoger feedback digital

Son aquellas herramientas que podemos utilizar para recoger la opinión, dudas o información ue consideramos importantes para adaptar y flexibilizar el proceso de enseñanza.

Dependiendo de la etapa educativa podemos utilizar unos recursos sobre otros, ya que muchos de estos requieren de autonomía. Adfemás en muchas ocasiones es necesariocontar con dispositivos moviles para su uso, ya que hacen este más dinámico y rapido.

Hablamos por ejemplo de herramientas como Mneitmeter. Un herramienta gratuiora que entre otros servicios nos ofrece el de recogida de información en diferentes formatos. Veámoslo a continuación:

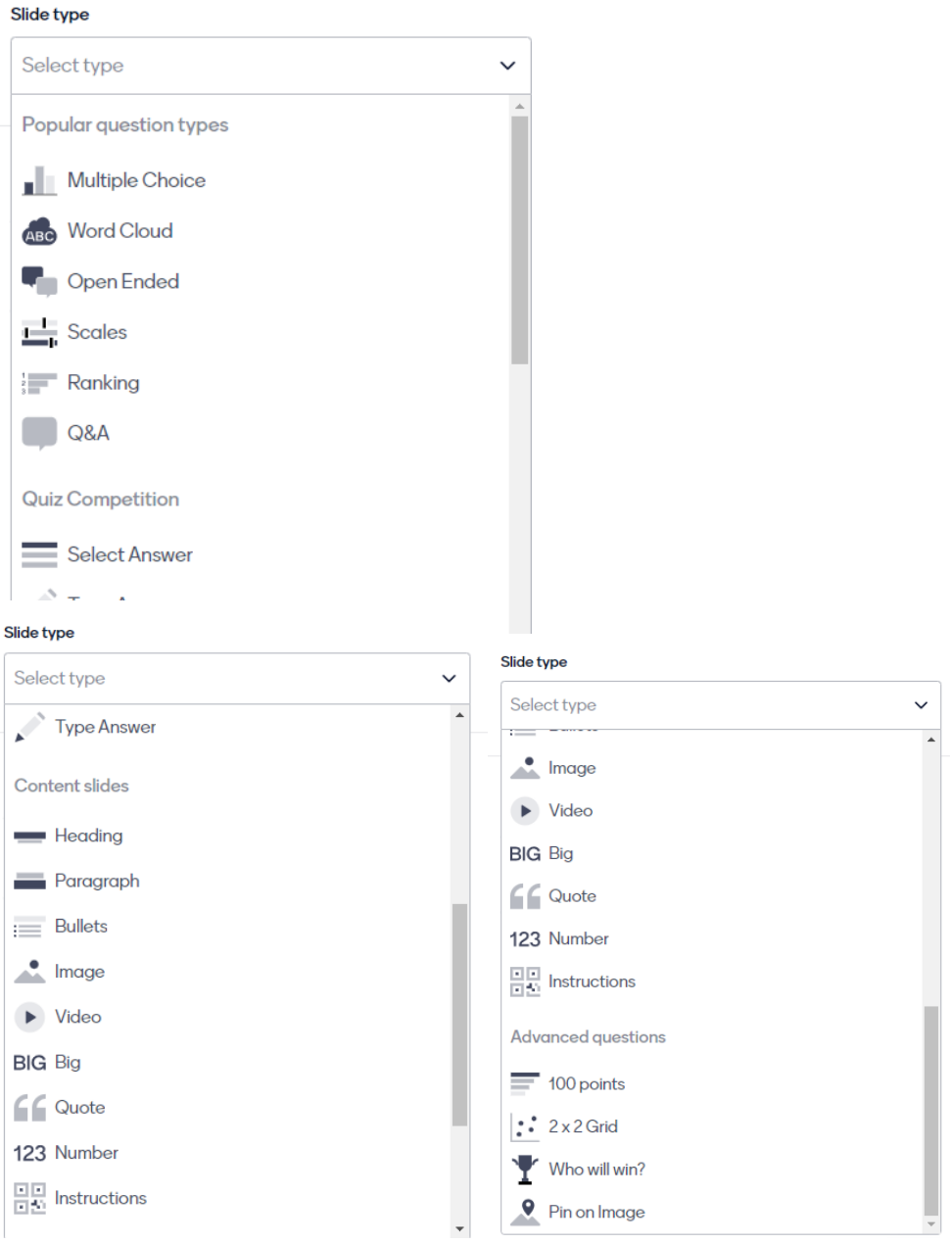
Mentimeter:

Es una aplicación para interactuar y hacer participar al alumnado. La herramienta ha ido mejorando y actualmente son muchos los formatos de participación.

Copyright 2026

El alumnado puede contestar a través del ordenador o por medio de dispositivos móviles. EL tipo de preguntas, las cuales se van viendo en tiempo real, pueden ser abiertas o cerradas,

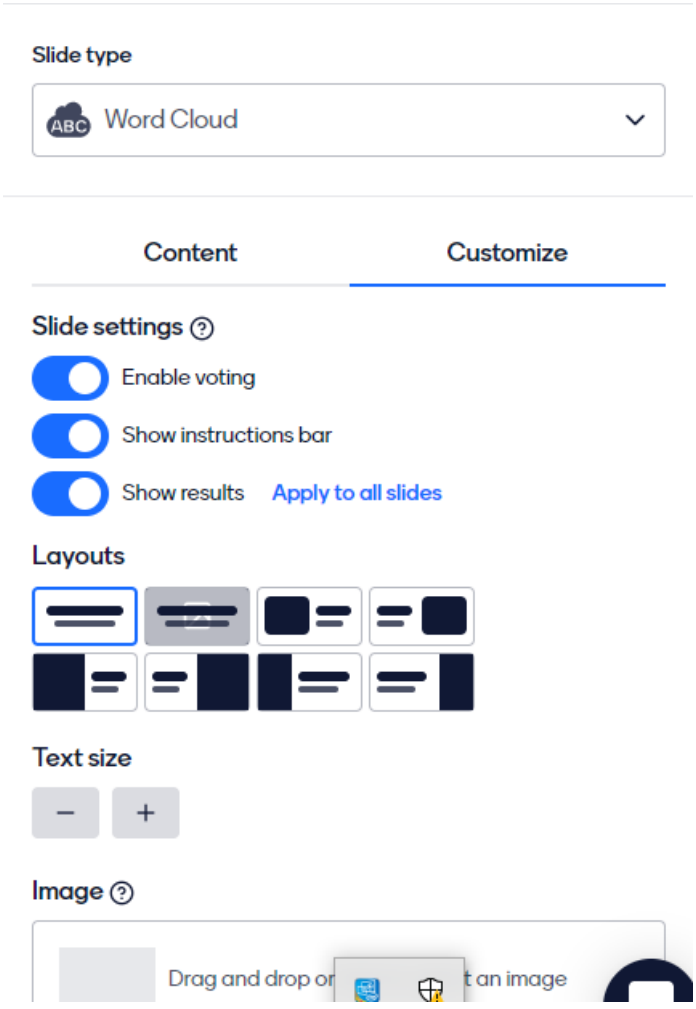
Esto quiere decir que podemos plantear una encuesta que genere un gráfico de barras por ejemplo con varias opciones, o podemos abrir la pregunta y permitir al alumnado que conteste lo quiere.



También nos da la opción de que nuestros alumnos y alumnas hagan preguntas y estas queden recogidas en una diapositiva, de tal manera que nos sirve para poder observar en qué partes del

proceso de enseñanza y aprendizaje nuestro alumnado puede tener dificultades, pudiendo así adaptarnos y dando orientación y apoyo.

Para poder elaborar un Mentimeter se crean unas presentaciones similares a powerpoint. Se elige el tipo de pregunta que se va a lanzar y el formato de esta. Como hemos dicho, se pueden registrar ideas, realizar encuestas, recibir preguntas, realizar concursos, nubes de palabras,...



La aplicación es gratuita aunque hay una versión de pago más completa.

Para poder acceder a una presentación interactiva de Mentimeter es necesario compartir el código o pin de la presentación con la audiencia. La audiencia tendrá que entrar en menti.com e introducir el pin facilitado.

Copyright 2026

Otra de las funcionalidades de la herramienta es que , además de observar los resultados en tiempo real, nos permite reservarlos para poder observar posteriormente e incluso descargarlos en un excel.

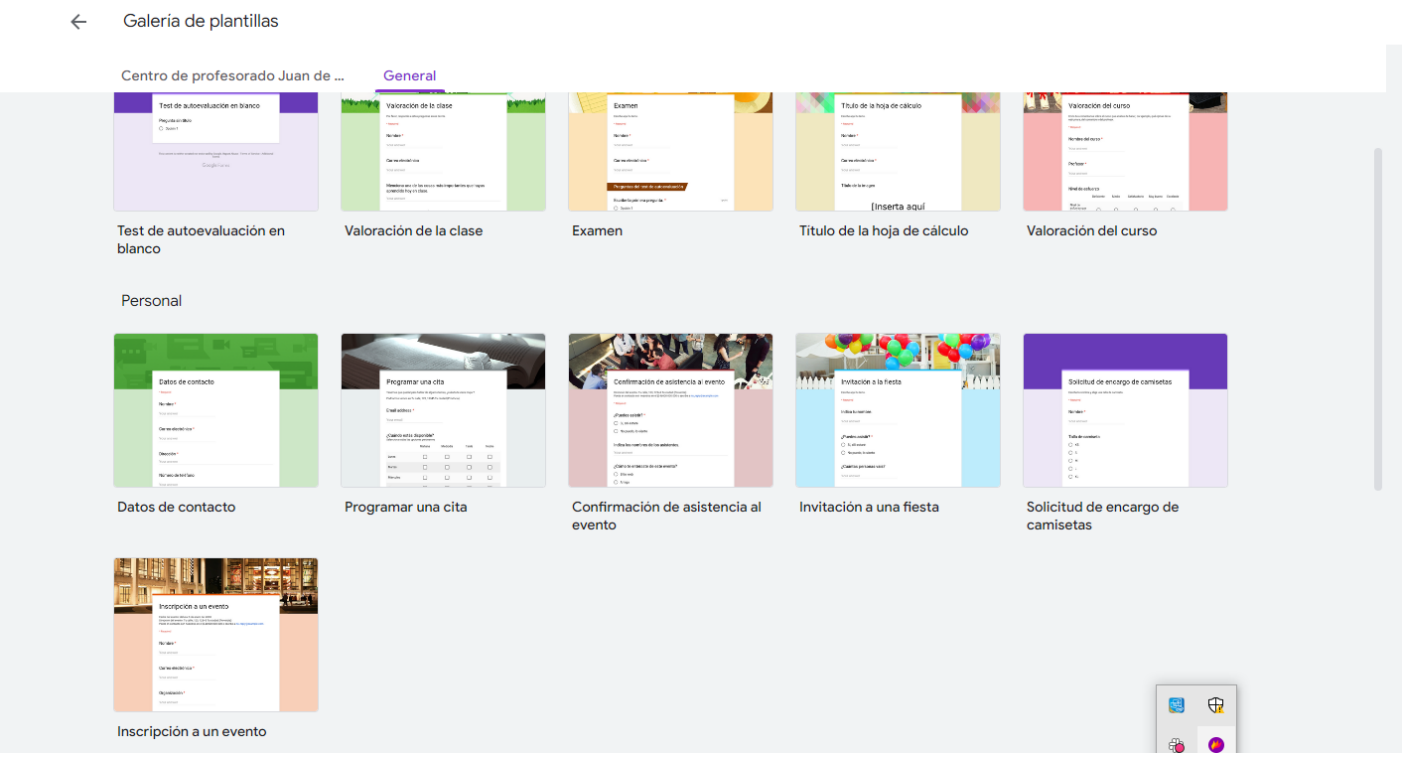


Por último destacar que se puede acceder a una gran cantidad de presentaciones que se pueden copiar y personalizar, siguiendo en la línea de la mayor parte de las aplicaciones que estamos viendo en este curso.

Solo hay que hacer clic en «Inspiración» en lugar de «Nueva presentación» si deseas comenzar a construir la presentación a partir de una plantilla existente en www.mentimeter.com/app/examples .

Google Forms:

Otra herramienta que nos puede servir para recoger información es Google Forms, la aplicación de formularios de Google, la cual ofrece diferentes plantillas de formularios que podemos adaptar a la recogida de datos para poder orientar y apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje.



La aplicación permite cambiar las preguntas y su formato, pudiendo ofrecer preguntas cerradas o abiertas.

Se puede compartir de diferentes formas e incrustar en una plataforma web.

Además la herramienta permite descargar la información en formato excel, lo cual facilita mucho la observación de datos.

Se puede realizar a través del ordenador o por medio de un dispositivo movil, y la recogida y consulta de esos datos también puede llevarse a cabo de estas dos formas.

Además de estas dos herramientas, podes observar otras que recogen datos e información acerca de las dudas o necesidades que pueden tener nuestros alumnos o de la evaluación que pueden hacer sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, un dato que también nos puede servir para detectar necesidades.

Aunque son herramientas utilizadas más para la evaluación, y algunas de ellas las veremos más detenidamente en el área 4 de este curso, es importante hacer mención a:

Copyright 2026

Kahoot:

Herramienta utilizada para gamificación y que nos permite evaluar los contenidos trabajados. Puedes consultar su uso en el área 4 del curso . Nos sirve para recoger datos ya que los alumnos y alumnas, aunque no es necesario que se registren, deben de ingresar su nombre y la herramienta nos proporciona datos en cuanto al tiempo de respuesta y preguntas acertadas o incorrectas. Además, la herramienta ha evolucionado y actualmente permite la inclusión de audio y vídeo en sus preguntas favoreciendo el acceso en diferentes soportes y facilitando así la consecución de algunos de los principios del modelo DUA.

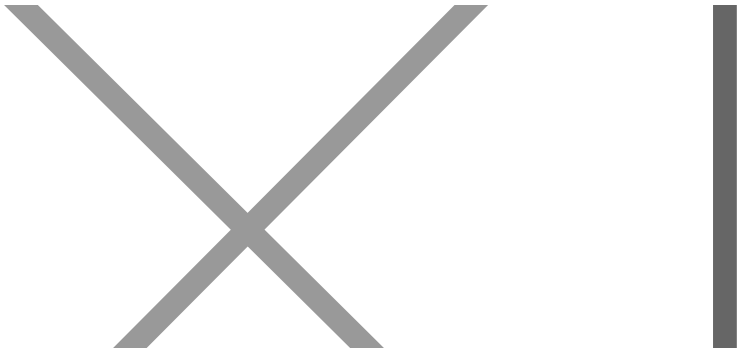
Aunque, como hemos dicho, es una herramienta principalmente de evaluación, nos puede servir para recoger aquellos fallos más comunes o para hacer encuestas relacionadas con el contenido o incluso elaborar material de refuerzo o ampliación.

Quizziz:

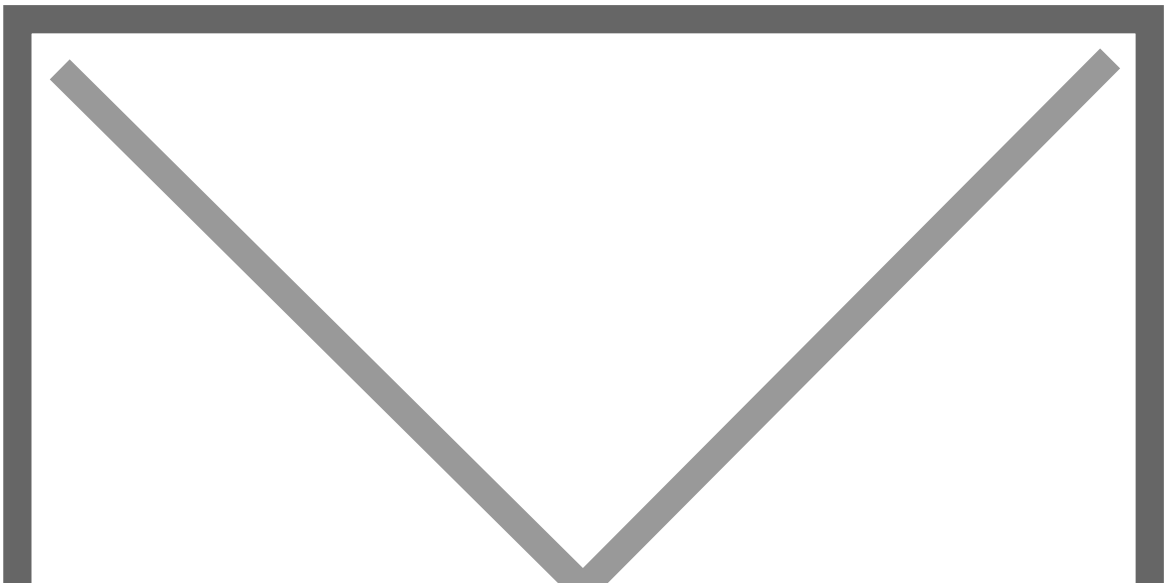
Muy similar a kahoot, y también vista en el módulo 4 del curso. Puedes consultarlo aquí. Esta herramienta tiene como aspecto importante que los alumnos pueden registrarse creando clases a las cuales podemos asignar diferentes tareas. Al igual que ocurría con Google Classroom, el cual vimos al principio del área 3, nos permite individualizar los aprendizajes pudiendo asignar diferentes actividades a cada alumno o alumna de manera privada.

Se pueden generar diferentes clases y ver como es el progreso de cada alumno. Aunque es una herramienta usada principalmente para evaluar, puede ser utilizada también para fomentar esta competencia ya que nos permite ver el progreso de cada alumno o alumna en la actividad.

Copyright 2026

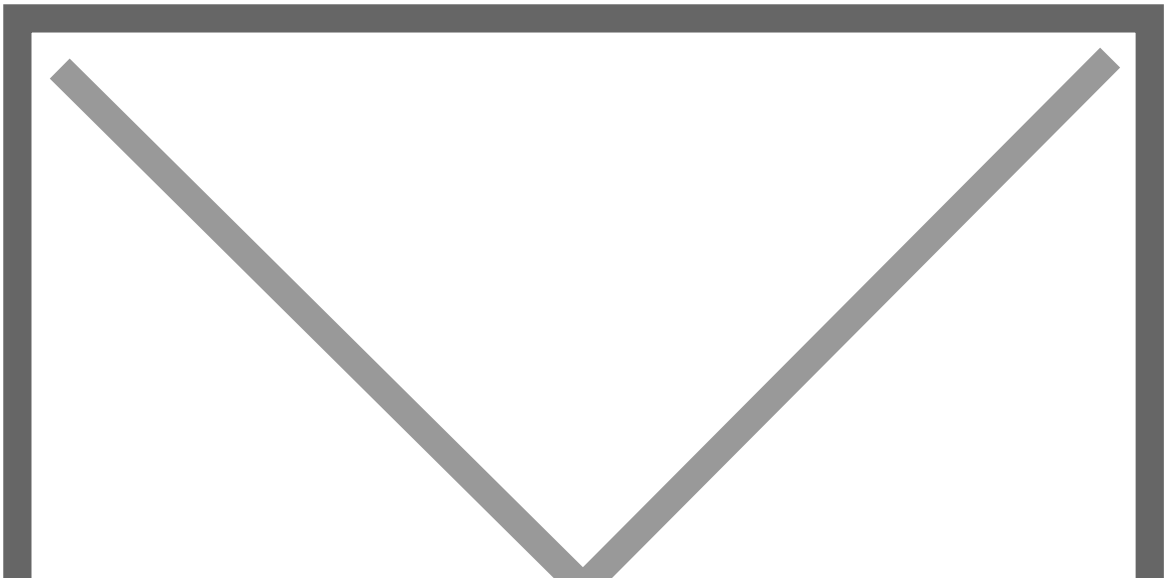


Un resumen de las preguntas y cuántos alumnos han acertado, pudiendo así también valorar el nivel general de la actividad y adaptándolo a nuestra clase.



Y nos ofrece una barra con las preguntas acertadas de cada alumno o alumna.

Copyright 2026



Además, la herramienta nos permite descargar los resultados en excel.

Revision #1
Created 2023-02-07 09:16:17 CET by Marta Ciprés García
Updated 2023-02-07 09:44:05 CET by Marta Ciprés García

Copyright 2026