

5. Aplicaciones para generar la participación activa y la interacción

Otras situaciones que se pueden dar en clase son las que requieren **participación del alumnado** pudiendo, incluso, valorar la comprensión inmediata de un contenido presentado y sugerir materiales interactivos para realizar un refuerzo.

Mentimeter



Existen multitud de herramientas, pero hemos seleccionado [Mentimeter](#) ya que, por un lado, permite realizar presentaciones, pero por otro, también permite realizar lluvias de ideas, recopilar conceptos fundamentales o reflexionar en grupo.

<https://www.youtube.com/embed/Vx59llgd2oc>

[Youtube](#). *Cómo usar Mentimeter*. [Saber Programas](#).

Algunos de los **entornos de aprendizaje** que estamos repasando durante el módulo también pueden ofrecer la participación del alumnado a través de encuestas, por ejemplo.

<h2>Aeducar</h2>	<p>Tenemos varios recursos que también nos permitirán recoger dicha información como son las encuestas, las consultas o los cuestionarios.</p>  <p>The screenshot shows a window titled 'Añadir una actividad o un recurso' with a search bar and a grid of activity icons. The 'Recursos' tab is selected, showing icons for 'Anotación PDF', 'Archivo', 'Base de datos', 'BigBlueButton', 'Board', 'Carpeta', 'Chat', 'Consulta', 'Cuestionario', 'Elección de grupo', 'Encuesta', and 'Encuestas predefinidas'. The 'Encuesta' icon is highlighted in yellow.</p>
<h2>Google Classroom</h2>	<p>Podemos usar los Formularios de Google para sugerir respuestas y ver cuáles han sido las más apoyadas, o también compartir una pizarra de Jamboard para que todos los participantes puedan escribir en ella y aportar así sus pensamientos.</p> <p>image-1671449107034.png image-1671449121990.png</p>

Revision #3

Created 12 March 2023 12:01:06 by Minerva Rodríguez

Updated 19 March 2023 12:14:32 by Minerva Rodríguez