# 3.2.2.4. 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.

Copyright 2026

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.

| | |
|---|---|
| **Aeducar** | Tenemos varios recursos que también nos permitirán recoger dicha información como son las encuestas, las consultas o los cuestionarios.<br> |
| **Google Classroom** | 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.<br>image-1671449107034.pngimage-1671449121990.png |

Revision #1
Created 2023-05-31 12:19:05 CEST by Chefo Cariñena
Updated 2023-05-31 12:19:05 CEST by Chefo Cariñena