

## 3.2.5. Herramientas para recoger y dar retroalimentación digital

Para finalizar, haremos una reflexión acerca de las **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



[Imagen de vectorjuice](#) en Freepik

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**. Además, en muchas ocasiones es necesario contar con dispositivos móviles para su uso, ya que hacen este proceso más dinámico y rápido.



## Mentimeter

### Slide type

Select type

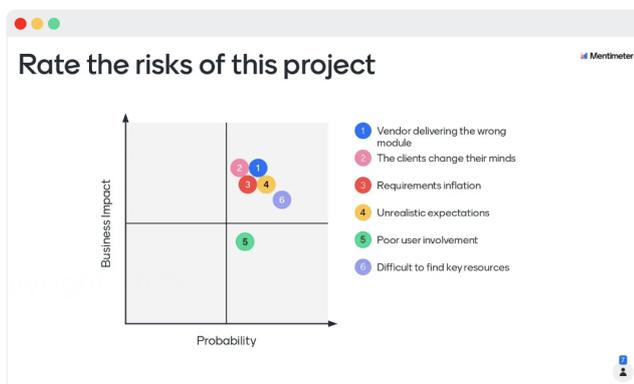
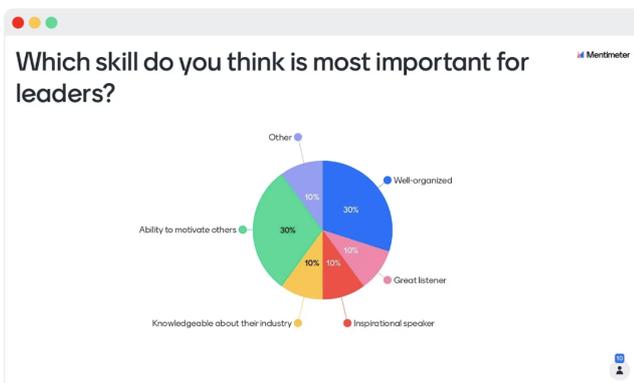
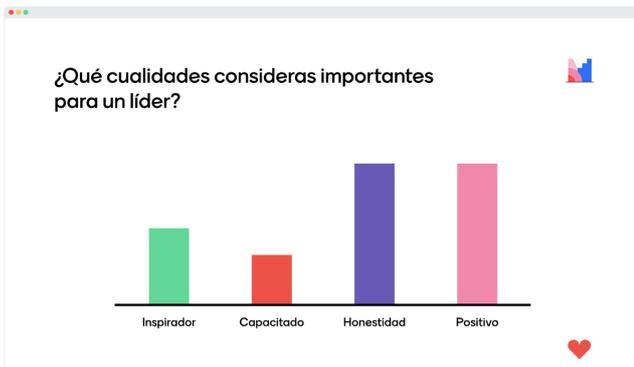
Popular question types

- Multiple Choice
- Word Cloud
- Open Ended
- Scales
- Ranking
- Q&A

Quiz Competition

- Select Answer
- Type Answer

Content slides



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

El alumnado puede contestar **a través del ordenador o por medio de dispositivos móviles.**

Las **preguntas se van viendo en tiempo real**, pudiendo 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 que quiera.

También nos da la opción de que hagan preguntas y estas queden recogidas en una diapositiva, de tal manera que permite 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.

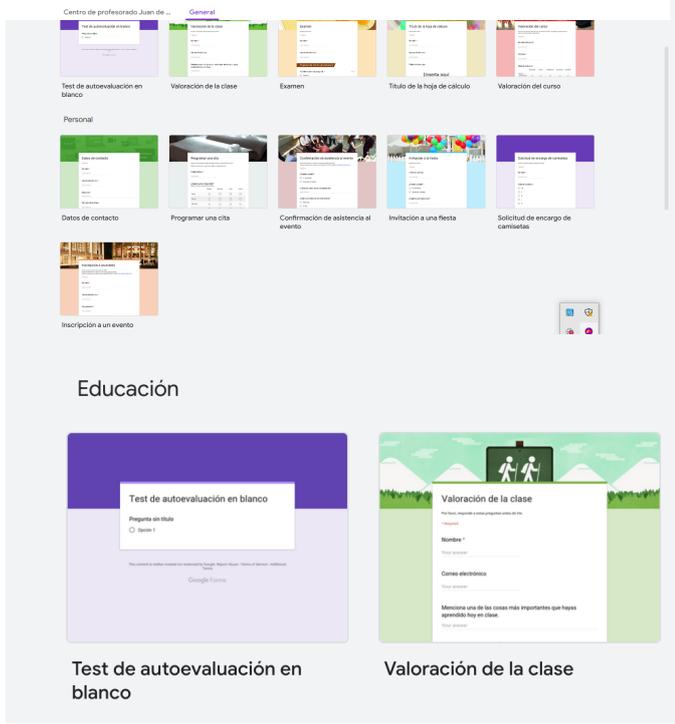
Para poder acceder a una presentación interactiva de Mentimeter es necesario **compartir el código o pin de la presentación** con la audiencia. La audiencia tendrá que entrar en **menti.com** e introducir el pin facilitado.

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**.

Existen múltiples plantillas, **[clica aquí](#)** si quieres verlas.

## Google Forms

Galería de plantillas



Centro de profesorado Juan de ...

General

- Test de autoevaluación en blanco
- Valoración de la clase
- Examen
- Título de la hoja de cálculo
- Valoración del curso

Personal

- Datos de contacto
- Programar una cita
- Confirmación de asistencia al evento
- Invitación a una fiesta
- Solicitud de encargo de camisetas

Educación

- Inscripción a un evento

Test de autoevaluación en blanco

Valoración de la clase

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.

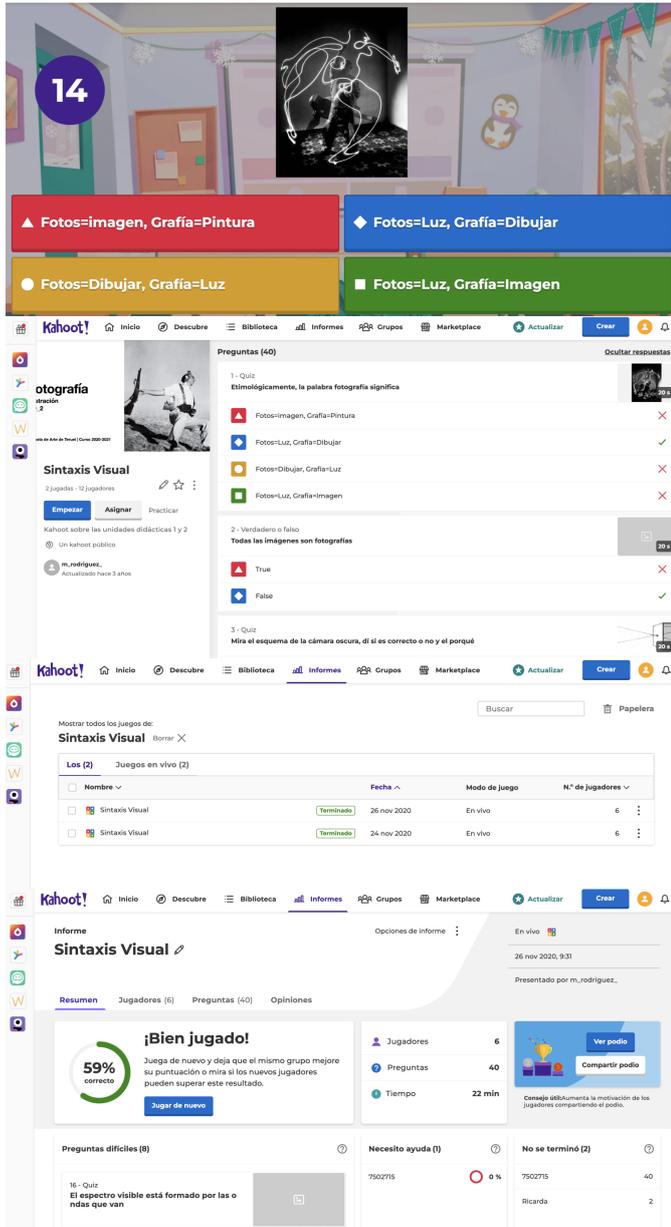
La aplicación **permite cambiar las preguntas y su formato**, pudiendo ofrecer preguntas cerradas o abiertas.

**Se puede compartir de diferentes formas e incrustar** en una plataforma web. 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 móvil**, y la recogida y consulta de esos datos también puede llevarse a cabo de estas dos formas.

## Kahoot

Etimológicamente, la palabra fotografía significa



Nombre	Fecha	Modo de Juego	N° de jugadores
Sintaxis Visual	26 nov 2020	En vivo	6
Sintaxis Visual	24 nov 2020	En vivo	6

Herramienta utilizada para **gamificación** y que nos permite evaluar los contenidos trabajados.

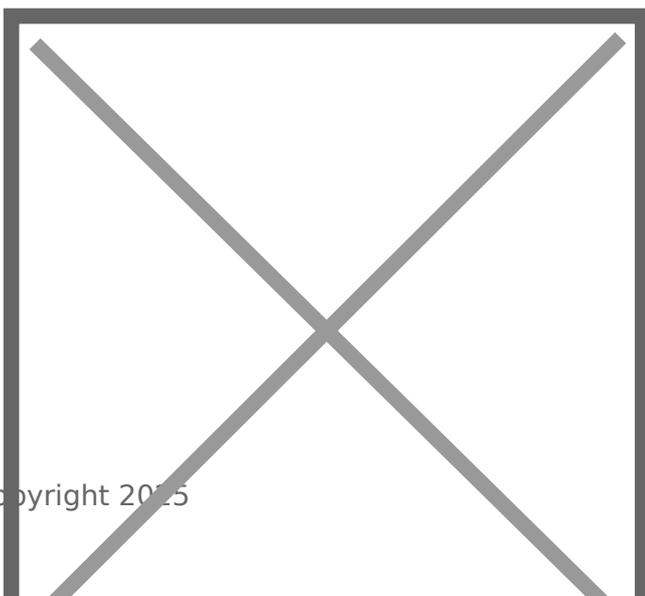
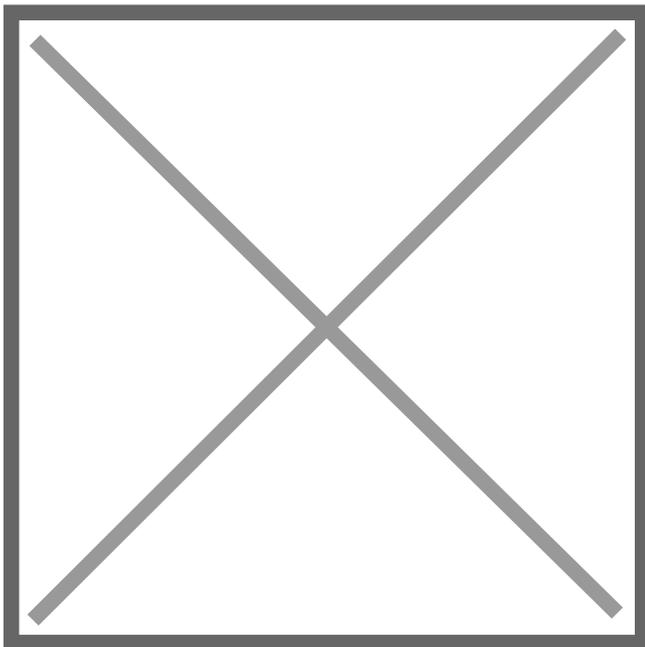
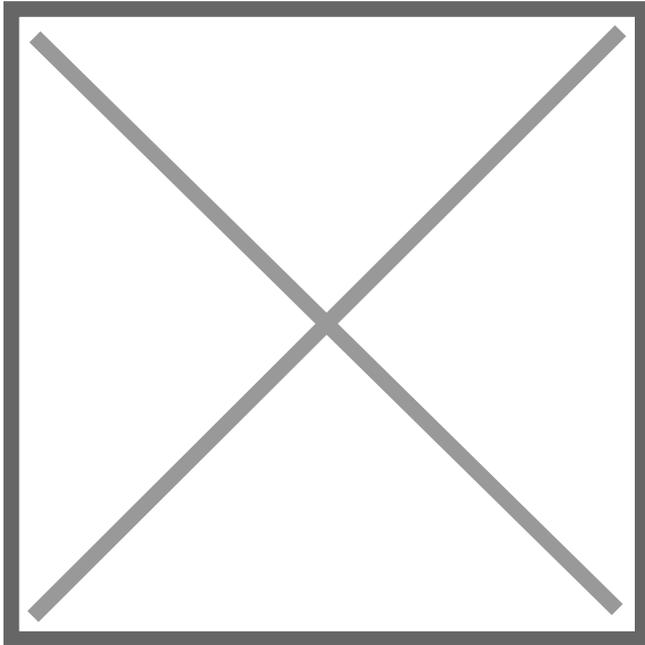
Puedes consultar su uso en el **área 4** del curso.

Sirve para recoger datos del alumnado porque aunque **no es necesario que se registren, sí 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



Es muy similar a kahoot, también está explicada en profundidad en el [área 4](#) del curso.

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, nos permite **individualizar los aprendizajes pudiendo asignar diferentes actividades a cada alumno** de manera privada. Se pueden generar diferentes clases y ver cómo es el progreso de cada alumno.

Aunque es una herramienta usada principalmente para evaluar, puede ser utilizada también para obtener un feedback digital ya que **nos permite ver el progreso de cada alumno en la actividad.**

Nos ofrece 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, una barra con las **preguntas acertadas de cada uno.**

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



---

Revision #1

Created 31 May 2023 12:19:05 by Chefo Cariñena

Updated 2 June 2023 09:45:03 by Chefo Cariñena