

## 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.

<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.

<p><b>Aeducar</b></p>	<p>Tenemos varios recursos que también nos permitirán recoger dicha información como son las encuestas, las consultas o los cuestionarios.</p> 
<p><b>Google Classroom</b></p>	<p>Podemos usar los <b>Formularios de Google</b> para sugerir respuestas y ver cuáles han sido las más apoyadas, o también compartir una <b>pizarra de Jamboard</b> para que todos los participantes puedan escribir en ella y aportar así sus pensamientos.</p> <p>image-1671449107034.pngimage-1671449121990.png</p>

Revision #1

Created 20 January 2025 22:47:54 by Vladi

Updated 20 January 2025 22:47:54 by Vladi