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

Copyright 2026



Imagen de vectorjuice en Freepik

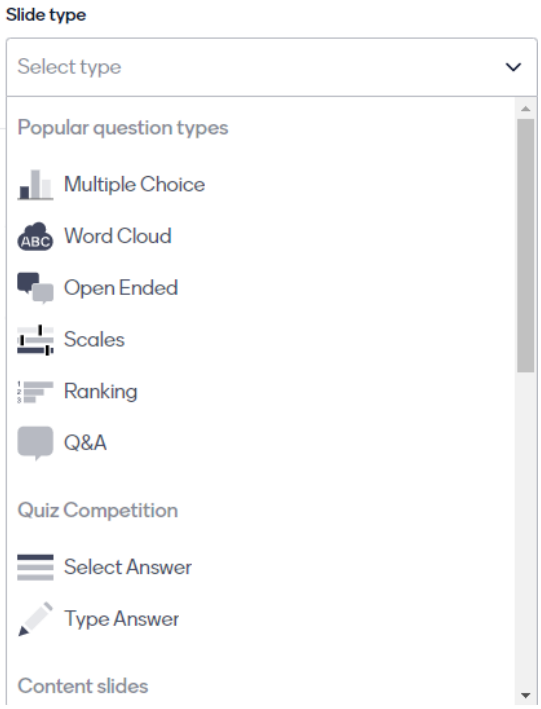
Son aquellas herramientas que podemos utilizar para recoger la opinión, dudas o información que consideramos importantes para adaptar y flexibilizar el proceso de enseñanza.

> **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.

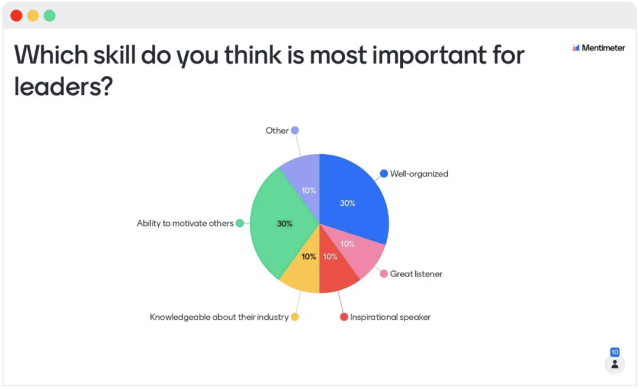
Copyright 2026

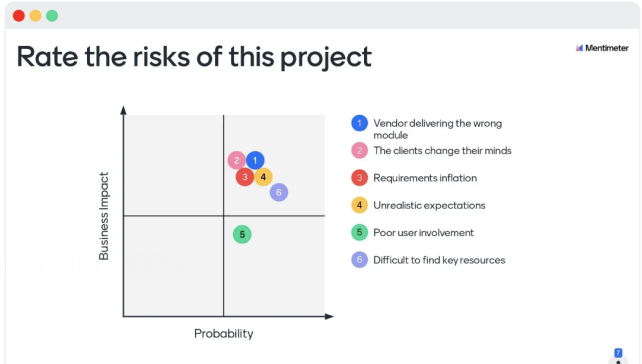
Copyright 2026

Mentimeter









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.

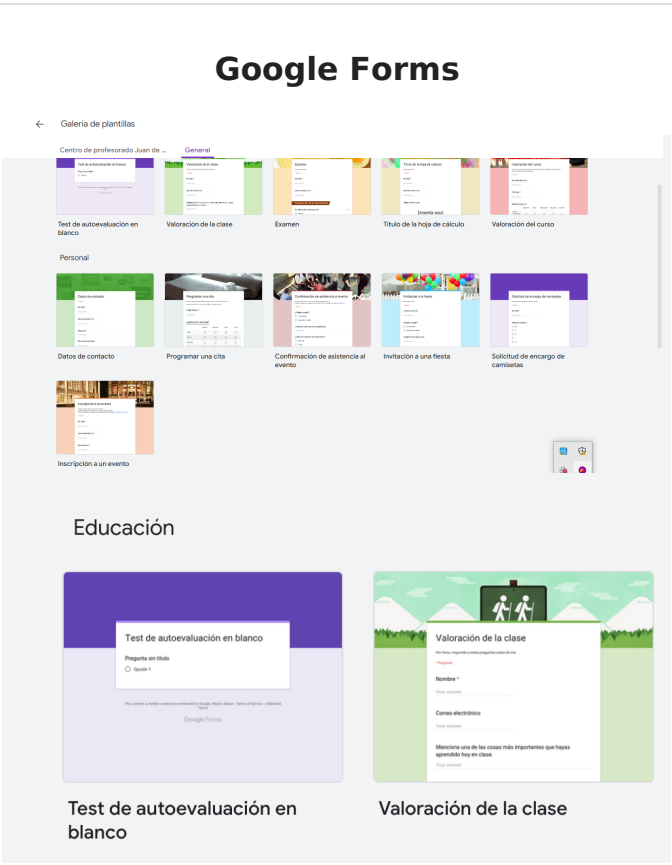
Como hemos dicho, **se pueden registrar ideas, realizar encuestas, recibir preguntas, realizar concursos, nubes de palabras...**

> 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.



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.

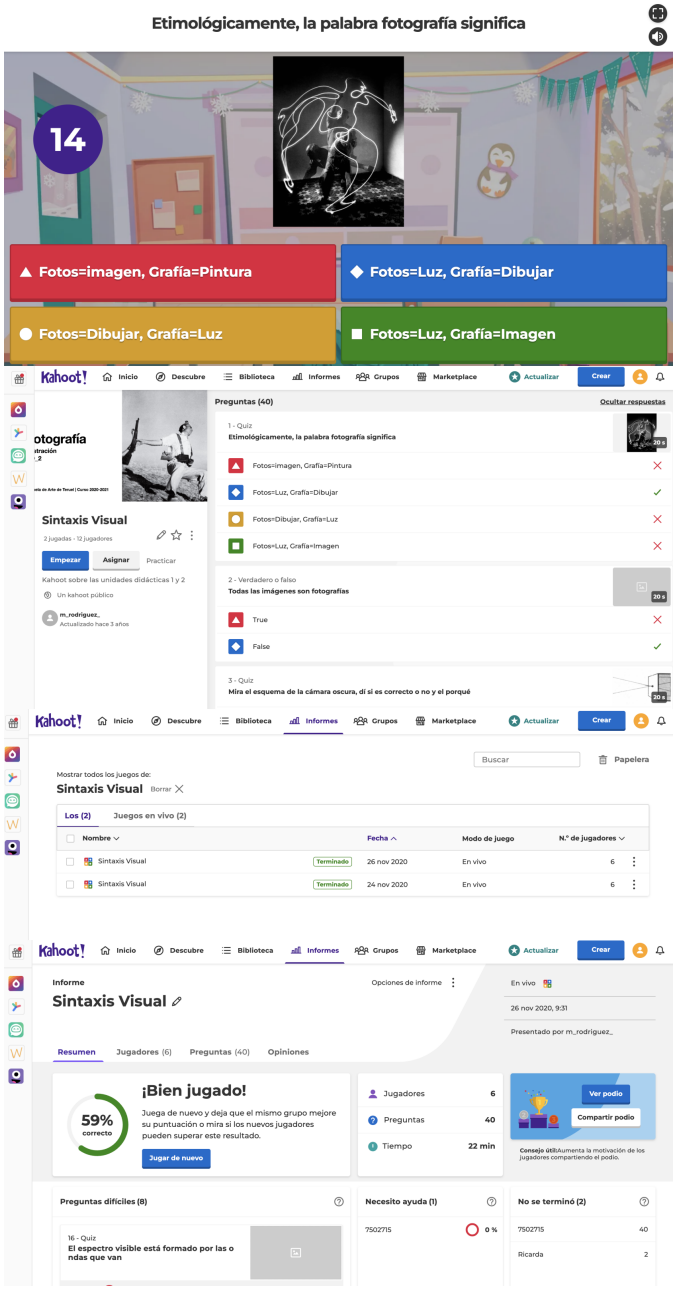
La aplicación **permite cambiar las preguntas y su formato**, pudiendo ofrecer preguntas cerradas o abiertas.

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.

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.

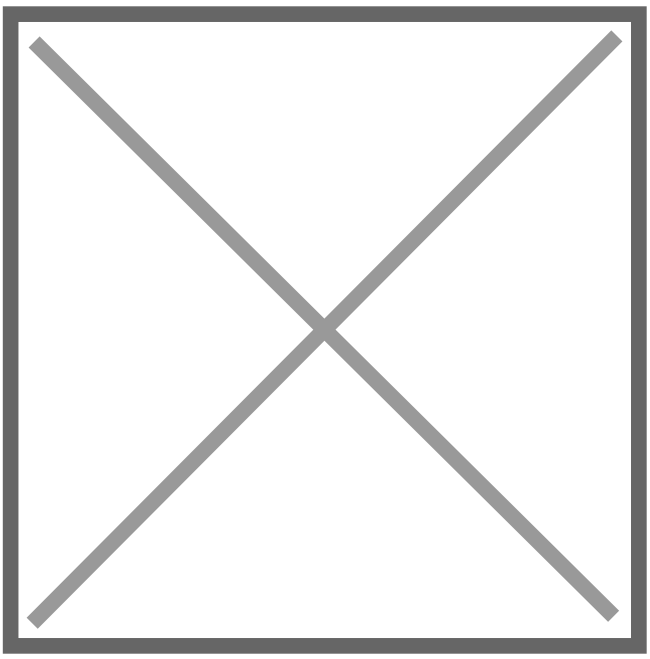
Sirve para recoger datos del alumnado porque aunque **no es necesario que se registren, sí deben de ingresar su nombre** y la herramienta nos proporciona datos en cuanto al **tiempo de respuesta y preguntas acertadas o incorrectas.**

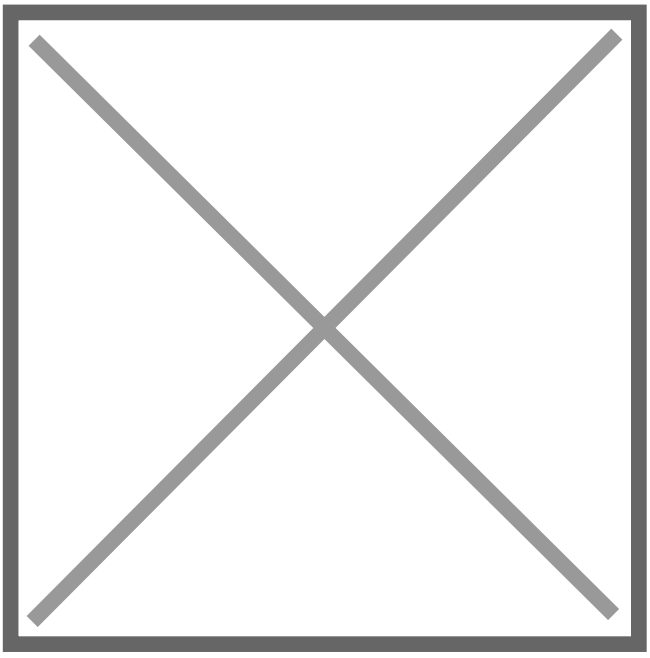
Además, la herramienta ha evolucionado y actualmente permite la **inclusión de audio y vídeo** en sus preguntas favoreciendo el acceso en diferentes soportes y facilitando así la consecución de algunos de los **principios del modelo DUA**.

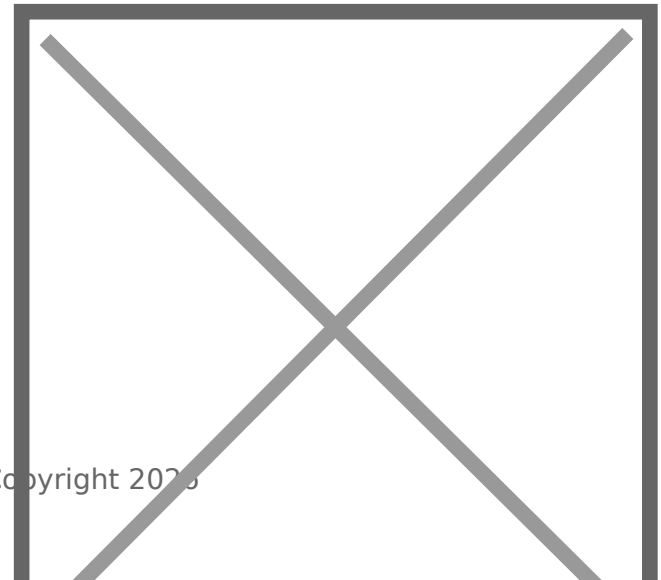
Aunque, como hemos dicho, es una herramienta principalmente de evaluación, nos puede servir para **recoger aquellos fallos más comunes o para hacer encuestas relacionadas** con el contenido o incluso elaborar material de refuerzo o ampliación.

Copyright 2026

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**.

Copyright 2020

Revision #2
Created 2025-01-20 22:47:54 CET by Vladi
Updated 2025-02-03 23:02:52 CET by Vladi

Copyright 2026