

# 5. Herramientas para recoger y dar feedback digital

A continuación vamos a ver 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.

## Herramientas para recoger feedback digital



Imagen de vectorjuice en Freepik

# Kahoot!

Etimológicamente, la palabra fotografía significa

14

▲ Fotos=imagen, Grafía= Pintura

◆ Fotos=Luz, Grafía=Dibujar

● Fotos=Dibujar, Grafía=Luz

■ Fotos=Luz, Grafía=Imagen

**Preguntas (40)**

1 - Quiz  
Etimológicamente, la palabra fotografía significa

Fotos=imagen, Grafía=Pintura

Fotos=Luz, Grafía=Dibujar

Fotos=Dibujar, Grafía=Luz

Fotos=Luz, Grafía=Imagen

2 - Verdadero o falso  
Todas las imágenes son fotografías

True

False

3 - Quiz  
Mira el esquema de la cámara oscura, ¿si es correcto o no y el porqué

Mostrar todos los juegos de: **Sintaxis Visual**

Los (2) Juegos en vivo (2)

Nombre	Fecha	Modo de juego	Nº de jugadores
Sintaxis Visual	Terminado 26 nov 2020	En vivo	6
Sintaxis Visual	Terminado 24 nov 2020	En vivo	6

**Informe Sintaxis Visual**

Resumen Jugadores (6) Preguntas (40) Opiniones

**¡Bien jugado!**

59% correcto

Juega de nuevo y deja que el mismo grupo mejore su puntuación o mira si los nuevos jugadores pueden superar este resultado.

Jugar de nuevo

Jugadores 6

Preguntas 40

Tiempo 22 min

Consejo: Utiliza la motivación de los jugadores compartiendo el podio.

Preguntas difíciles (8)

16 - Quiz  
El espectro visible está formado por las ondas que van

Necesito ayuda (1)

7502715 0 %

No se terminó (2)

7502715 40

Ricarda 2

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

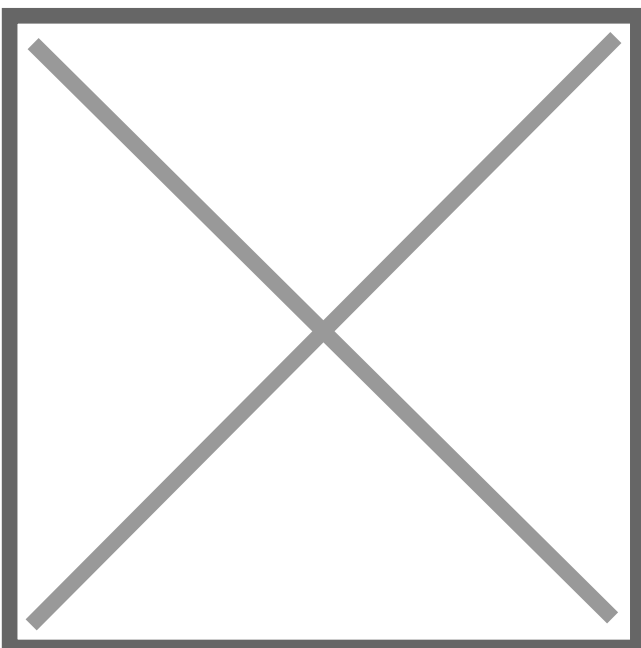
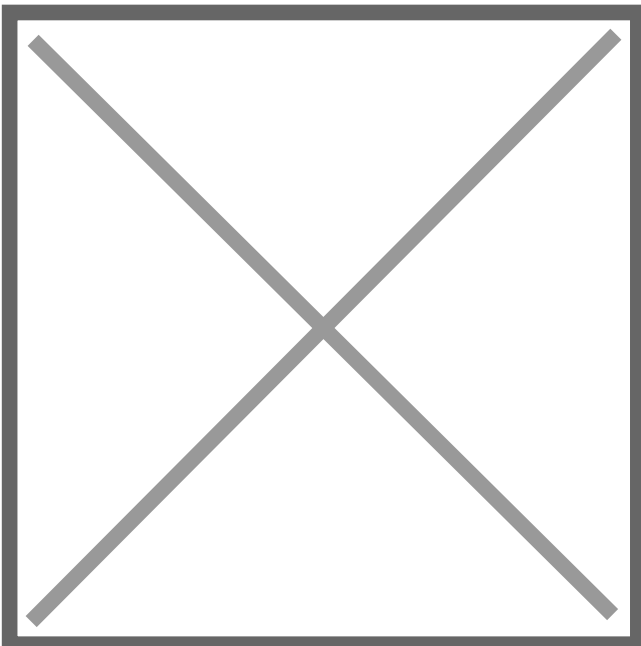
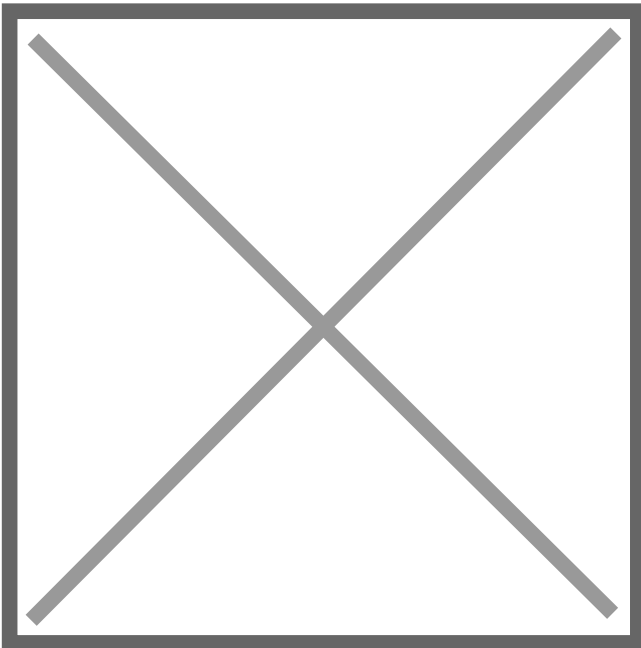
Puedes consultar su uso en el **área 4** del curso.

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



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**.

Algunos de los **entornos de aprendizaje** que estamos repasando durante el módulo también nos pueden servir para recoger información de nuestro alumnado:

## AEDUCAR



La plataforma **AEDUCAR** ofrece muchas posibilidades de configuración para la calificación de tareas y dar retroalimentación.

Podemos elegir como **tipo de calificación** entre

☐ ☐

- Puntuación: valor numérico indicando también el valor máximo.
- Escala: elegimos entre las que estén definidas, por ejemplo escala Apto/No Apto, escala Bien/Mal/Regular...

Y dar distintos **tipos de retroalimentación**: nos permite realizar unos comentarios, dependiendo del formato en el que se entrega la actividad:

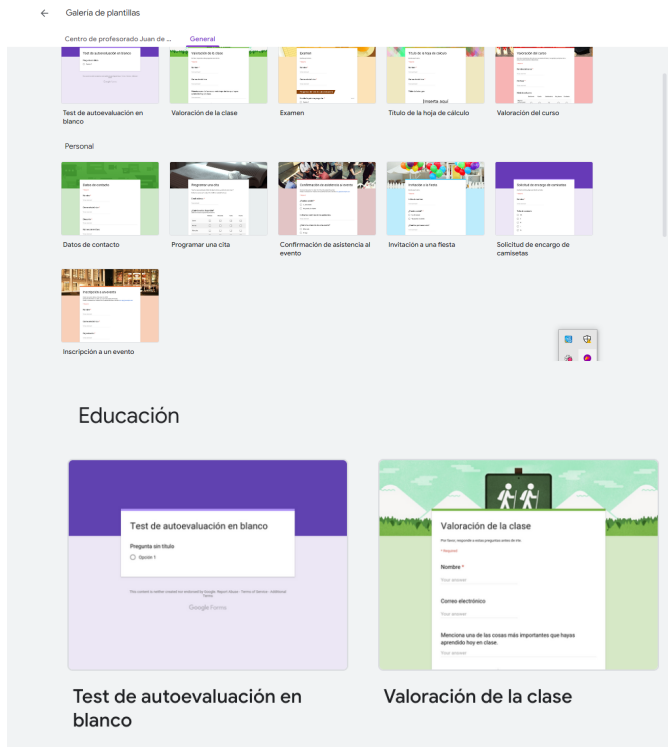
☐ ☐

- Comentarios de retroalimentación: permite al profesorado hacer comentarios personalizados en las entregas.
- Anotación PDF: Permite añadir anotaciones sobre la entrega y luego generar un pdf con esa información.
- Hoja de calificaciones externa: permite descargar o subir notas a través una hoja de cálculo externa.
- Archivos de retroalimentación: permite subir un archivo como corrección.

Además puedes crear tus propias **rúbricas** para evaluar las tareas que se plantean al alumnado.

Puedes consultar su creación y uso en el [área 4](#) del curso.

# Google Forms



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.

Revision #7

Created 9 April 2023 13:36:42 by Isabel Catalán Sancho

Updated 2 November 2023 12:50:01 by Alejandro Folch