

5. Herramientas para recoger y dar feedback digital

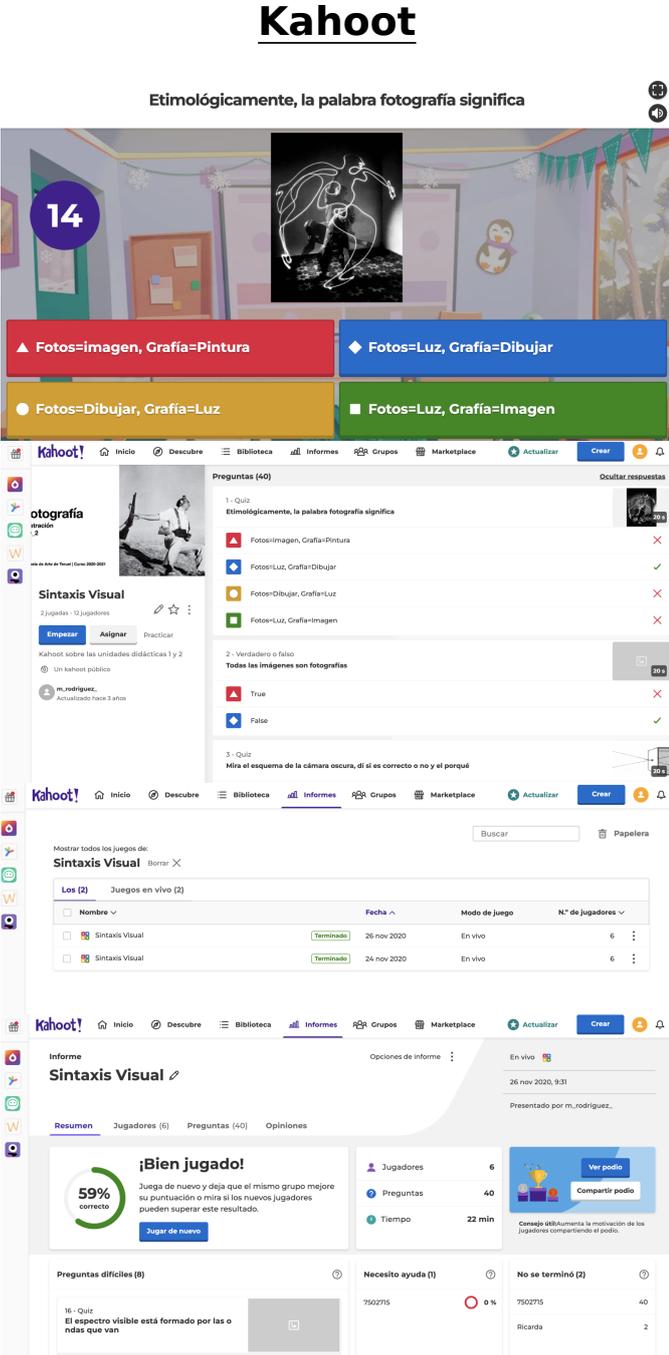
A continuación vamos a ver herramientas **que nos pueden servir para dar o recoger feedback** de tal manera que se haga un **intercambio de información** que facilite la prevención de dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje y favorezca el apoyo al alumnado.

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, Grafia= Pintura

Fotos=Luz, Grafia=Dibujar

Fotos=Dibujar, Grafia=Luz

Fotos=Luz, Grafia=Imagen

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace Actualizar Crear

otografía

Sintaxis Visual

Preguntas (40)

1- Quiz
Etimológicamente, la palabra fotografía significa

Fotos=imagen, Grafia= Pintura

Fotos=Luz, Grafia=Dibujar

Fotos=Dibujar, Grafia=Luz

Fotos=Luz, Grafia=Imagen

2- Verdadero o falso
Todas las imágenes son fotografías

True

False

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

Mostrar todos los juegos de Sintaxis Visual

Nombre	Fecha	Modo de Juego	N.º de Jugadores
Sintaxis Visual	26 nov 2020	En vivo	6
Sintaxis Visual	24 nov 2020	En vivo	6

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace Actualizar Crear

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

Ver perfil

Compartir podio

Consejo: ¡Incrementa 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.

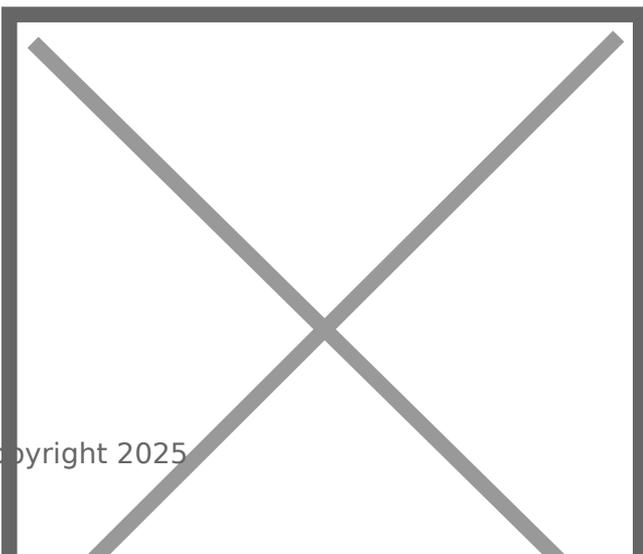
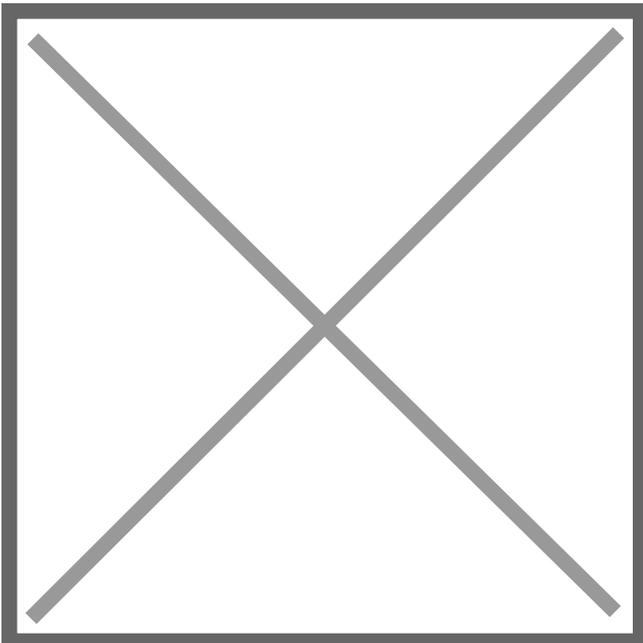
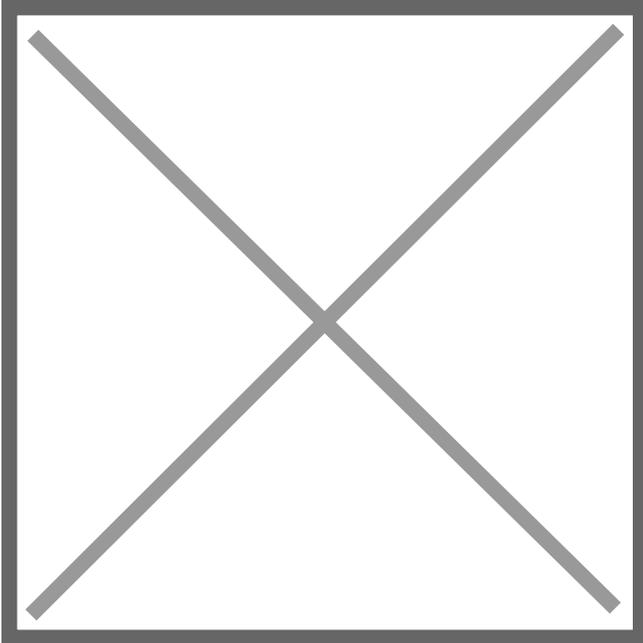
Puedes consultar su uso en el **área 4** del curso.

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.

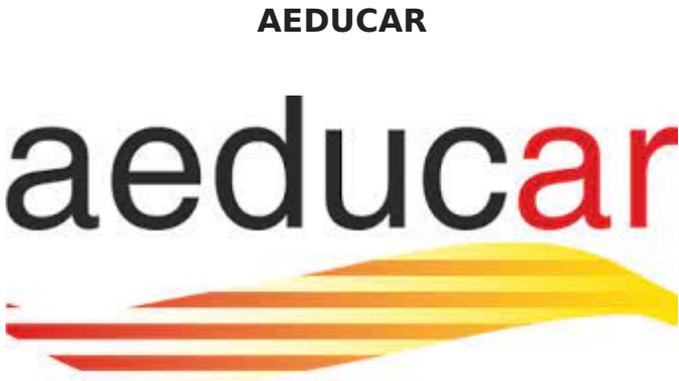
Al igual que ocurría con Google Classroom, nos permite **individualizar los aprendizajes pudiendo asignar diferentes actividades a cada alumno** de manera privada. Se pueden generar diferentes clases y ver cómo es el progreso de cada alumno.

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.**

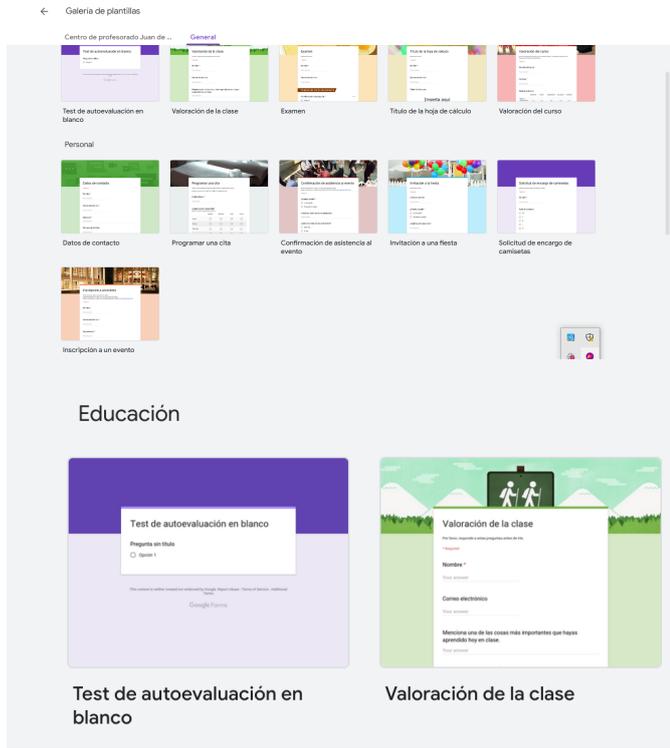
Nos ofrece un resumen de las preguntas y cuántos alumnos han acertado, pudiendo así también **valorar el nivel general** de la actividad y adaptándolo a nuestra clase y, una barra con las **preguntas acertadas de cada uno.**

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:

	<p>La plataforma AEDUCAR ofrece muchas posibilidades de configuración para la calificación de tareas y dar retroalimentación.</p> <p>Podemos elegir como tipo de calificación entre</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Puntuación</u>: valor numérico indicando también el valor máximo.• <u>Escala</u>: elegimos entre las que estén definidas, por ejemplo escala Apto/No Apto, escala Bien/Mal/Regular... <p>Y dar distintos tipos de retroalimentación: nos permite realizar unos comentarios, dependiendo del formato en el que se entrega la actividad:</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Comentarios de retroalimentación</u>: permite al profesorado hacer comentarios personalizados en las entregas.• <u>Anotación PDF</u>: Permite añadir anotaciones sobre la entrega y luego generar un pdf con esa información.• <u>Hoja de calificaciones externa</u>: permite descargar o subir notas a través una hoja de cálculo externa.• <u>Archivos de retroalimentación</u>: permite subir un archivo como corrección. <p>Además puedes crear tus propias rúbricas para evaluar las tareas que se plantean al alumnado.</p> <p>Puedes consultar su creación y uso en el área 4 del curso.</p>
---	--

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