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.

Copyright 2026

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.

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

Revision #4
Created 2023-04-12 11:53:22 CEST by Javier Anzano
Updated 2023-06-05 13:42:06 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026