

## 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

[image.png](#)

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.

<b>Aeducar</b>	Tenemos varios recursos que también nos permitirán recoger dicha información como son las encuestas, las consultas o los cuestionarios. <a href="#">Captura de Pantalla 2023-03-19 a las 12.10.10.png</a>
----------------	--

## 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.png](#)[image-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