

## MANUAL MENTIMETER

### I COMPETENCIA

El usuario aprenderá el uso de esta herramienta interactiva para su implementación en el aula o en grupos de trabajo.

### III ACTIVIDADES

- Abra su navegador e ingrese a <https://www.mentimeter.com/>
- Le daremos clic en Sign up para iniciar sesión

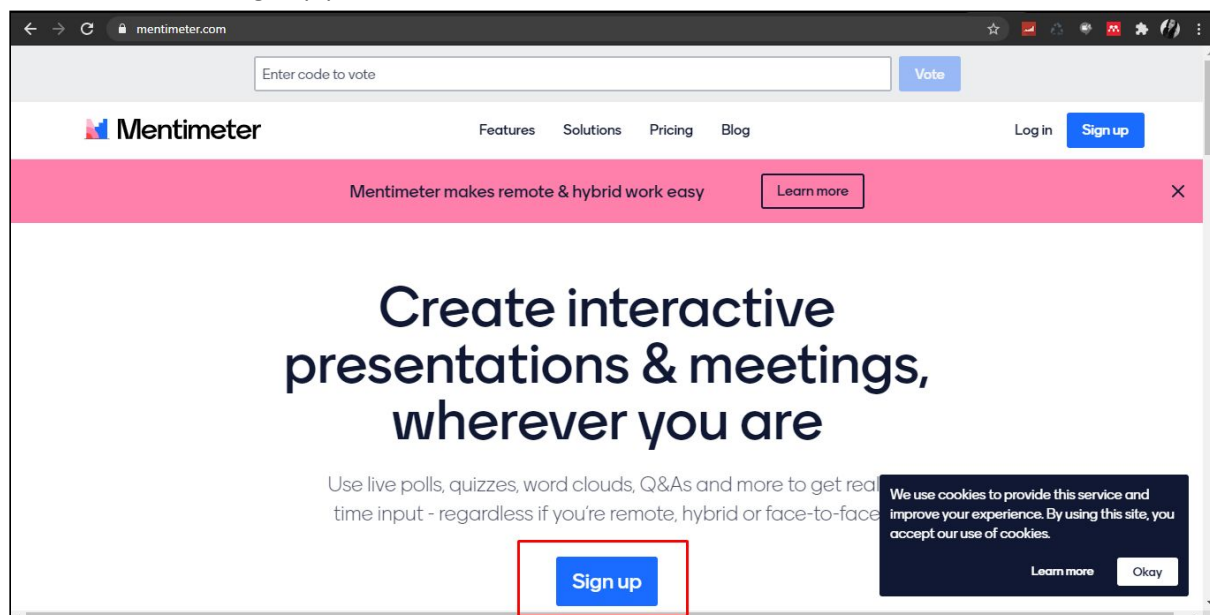


Figura 1. Iniciar sesión

- Iniciaremos sesión con Google y nuestro correo institucional (también puede iniciar sesión con una cuenta gmail)

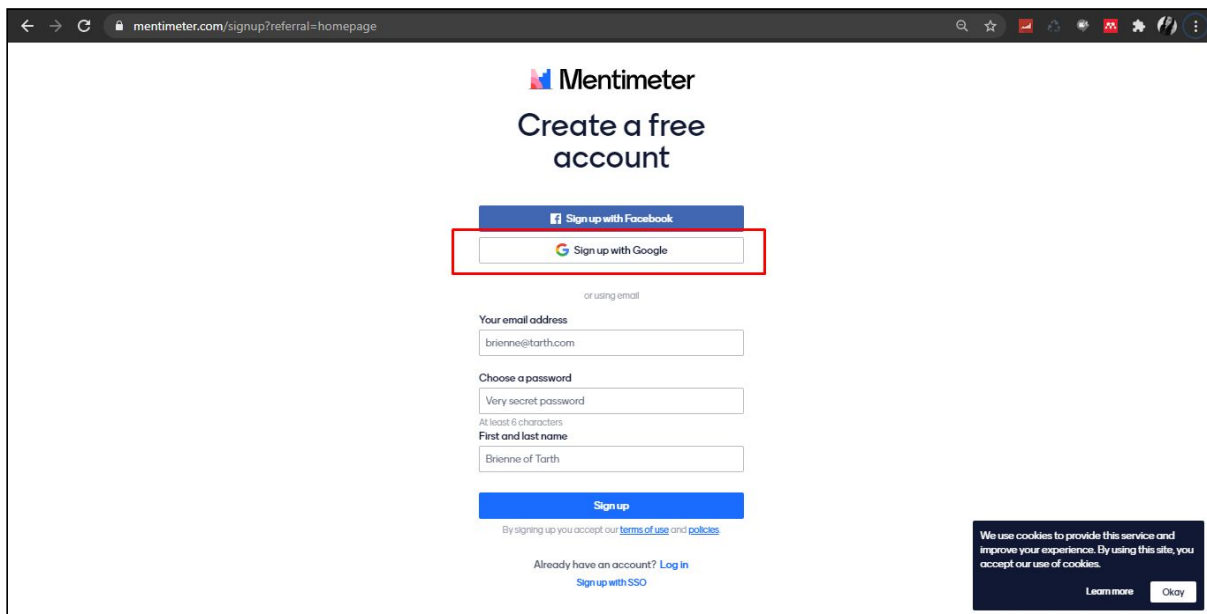


Figura 2. Iniciar sesión con Google

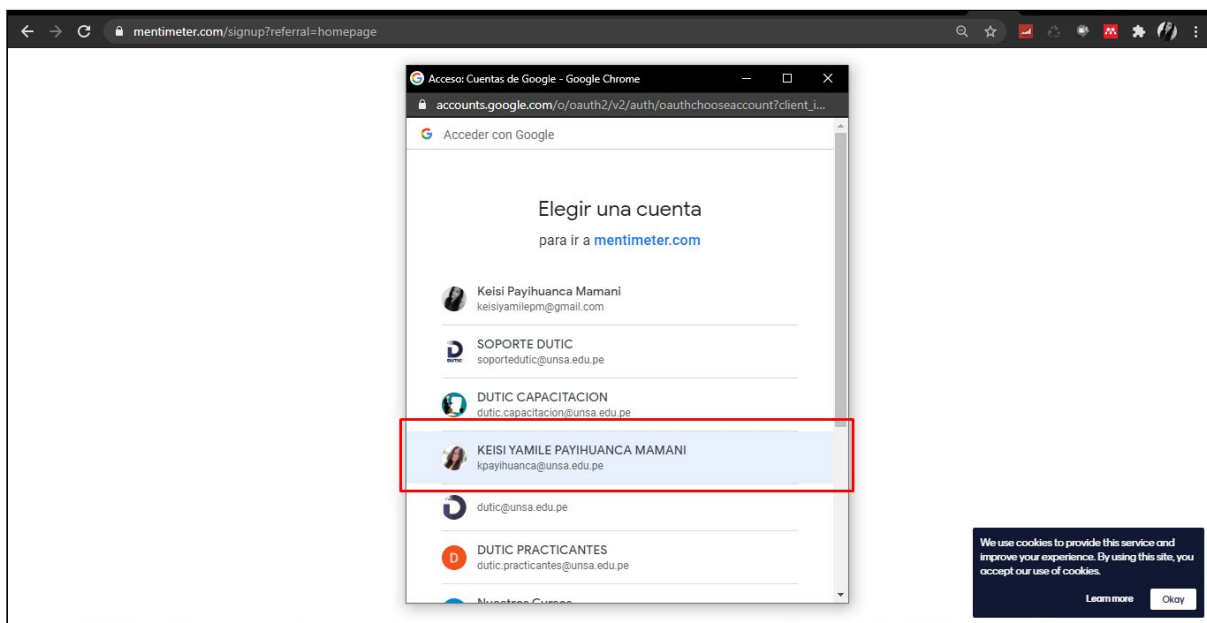


Figura 3. Seleccionar cuenta institucional

- Daremos clic en nueva presentación e ingresamos un nombre

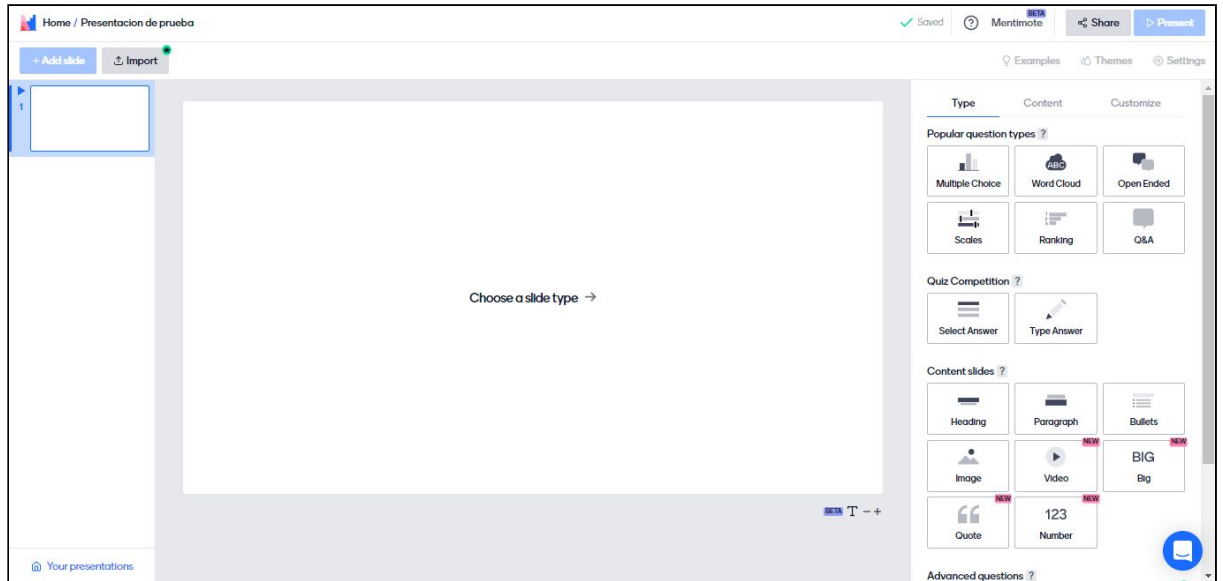


Figura 4. Edición de presentación

Una vez ubicados aquí podemos pasar a la siguiente sección que nos explica más el uso de algunos tipos de diapositivas.

### NUBE DE PALABRAS

con alguna pregunta inicial. Cada una de las respuestas de los participantes (lo limito a 3 palabras para cada uno), se van poniendo en pantalla y las palabras se van haciendo más grandes dependiendo del número de veces que se repite. De ese modo, se percibe al instante y de una forma muy visual, las tendencias de respuesta de un grupo, puesto que la palabra que más se repita por los participantes, más grande se hará.



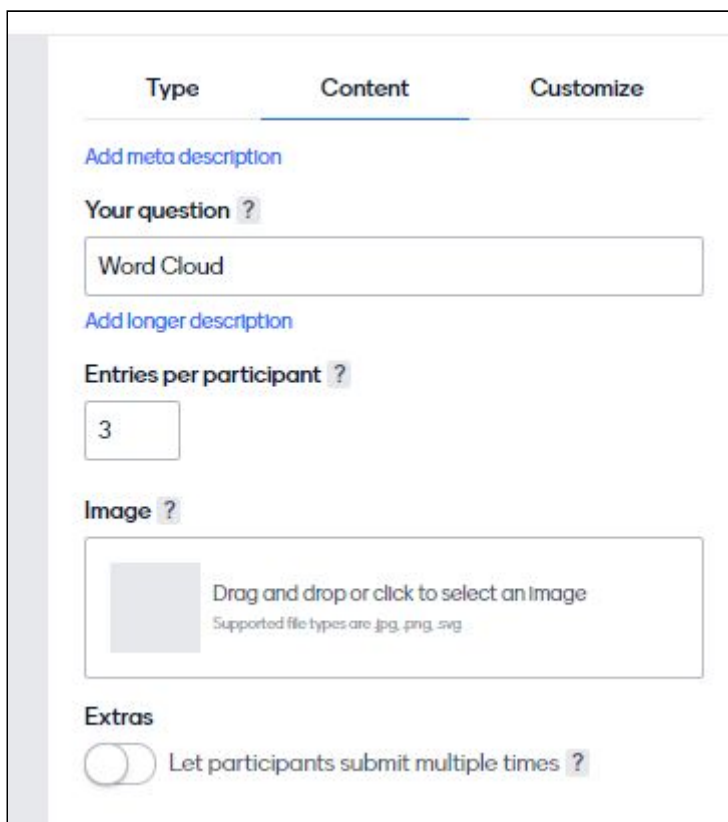
Figura 5. Nube de palabras

Ingresamos la pregunta que deseamos compartir a los participantes

Ingresamos la cantidad de respuestas por participante

Si se desea podemos subir alguna imagen que complemente la pregunta propuesta

Finalmente tenemos la opción de activar o desactivar si los participantes pueden enviar más de una respuesta con el mismo dispositivo (esta opción está desactivada por defecto)



The screenshot shows the 'Content' tab of a Mentimeter configuration interface. It includes fields for 'Your question' (set to 'Word Cloud'), 'Entries per participant' (set to '3'), and an 'Image' field with a placeholder and instructions. At the bottom, there is an 'Extras' section with a toggle switch for 'Let participants submit multiple times' which is currently turned off.

Figura 6. Configuración de nube de palabras

## ¿CÓMO EMPEZAR?

1. Presiona "PRESENT"

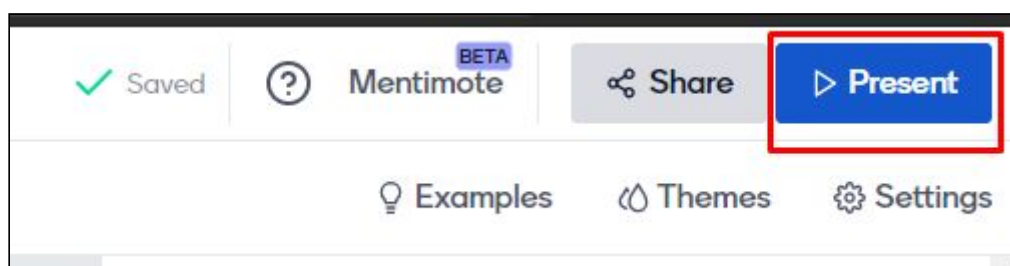


Figura 5. Presentar diapositivas

2. Déjalo en la primera diapositiva listo para comenzar (en la parte superior de la pantalla aparece la invitación y un código de 6 dígitos).

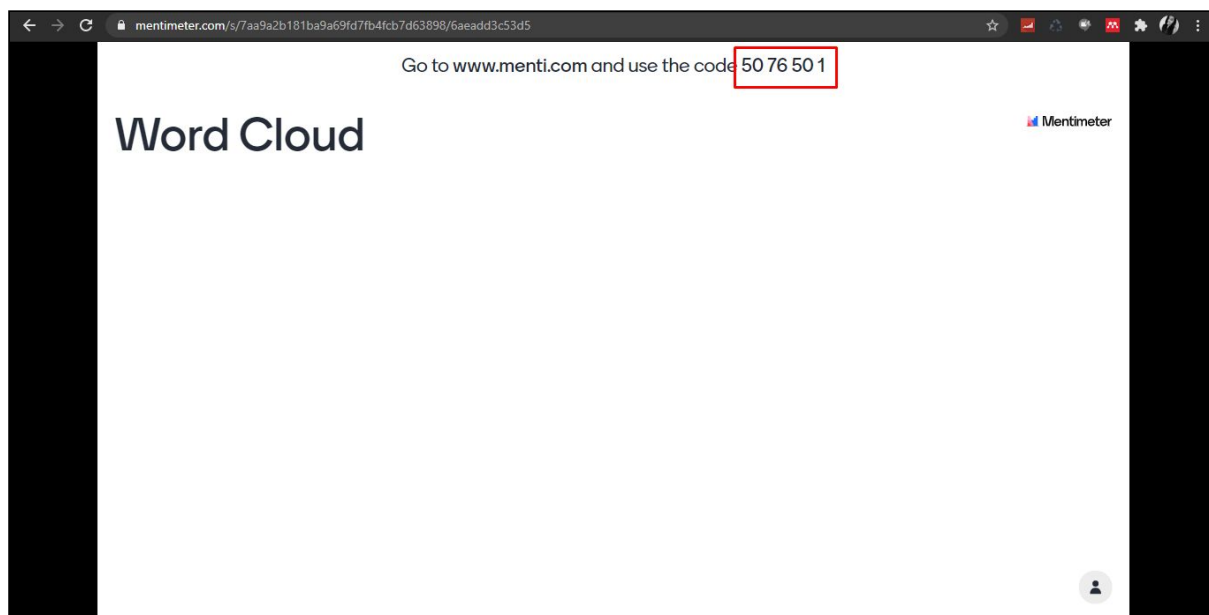


Figura 6. Código de acceso

3. Entrega a los participantes las siguientes instrucciones:
  - Pueden participar con su celular, tablet o desde el mismo computador en el cual siguen la clase en vivo.
  - No requieren descargar programas adicionales.
  - Ingresen al sitio <https://www.menti.com/> (escribe esta dirección en el chat del curso, grupo).
  - Recuérdales que la participación es anónima.
4. Comparte tu pantalla y muestra el navegador en la página que dejaste previamente abierta, así podrán unirse a través del CÓDIGO de la presentación Figura 6.
5. Pídeles que voten/respondan/pregunten/valoren dependiendo de la diapositiva mostrada en Mentimeter.
6. Recuerda que tu controlas la diapositiva a mostrar. Avanza o retrocede las diapositivas con preguntas simplemente con las flechas de navegación. Dale tiempo para que respondan.
7. Antes de pasar a la siguiente pregunta, chequea que el número de estudiantes participantes de tu clase en vivo sea similar al de respuestas recibidas.
8. Retroalimenta en base a las respuestas



Figura 7. Ejemplo de nube de palabras

## COMPETENCIA QUIZ

Ya sea como parte de una presentación, un breve descanso o para mejorar el aprendizaje, a veces hay que inyectarle un poco de energía a tu sesión. ¡La competencia Quiz de Mentimeter permite a los participantes competir entre sí para desarrollar un espíritu competitivo y crear una experiencia divertida!

Puedes tener varias preguntas Quiz y definir respuestas correctas para sumar la puntuación total y revelar un ganador al final.

### 1. Selecciona el tipo de pregunta Quiz que prefieras

Hay dos tipos de preguntas Quiz:

**Select Answer (elegir la respuesta):** Los participantes podrán elegir su respuesta de una lista de opciones predefinidas, igual que una pregunta de opción múltiple.

**Type Answer (escribir la respuesta):** Los participantes deben escribir la respuesta ellos mismos en lugar de elegir de una lista.

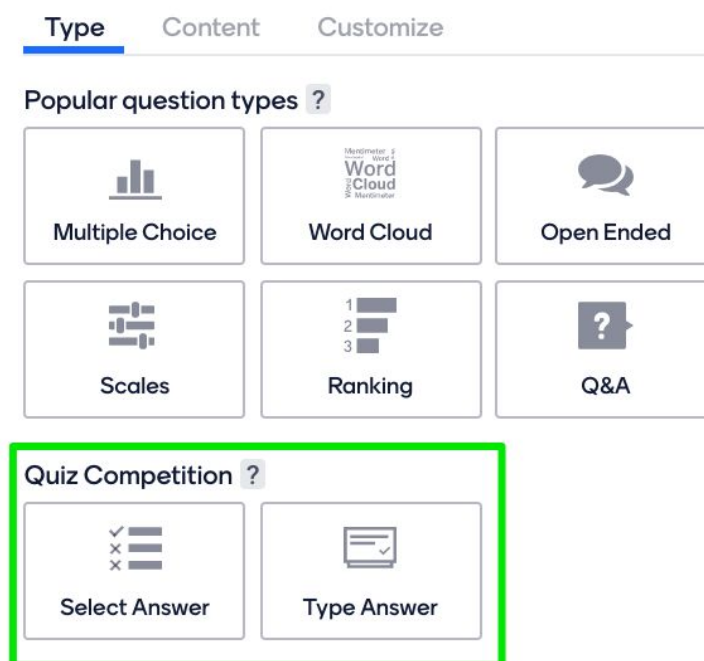


Figura 8. Tipos de competencia Quiz

## 2. Elige el sistema de puntuación

En la sección "Extras" de la pestaña "Content", puedes marcar o desmarcar la casilla 'Faster correct answers get more points' (las respuestas correctas más rápidas obtienen más puntos) para decidir el modo de puntuación que prefieras.

**Faster answers get more points:** Las respuestas más rápidas obtienen más puntos. Los participantes intentan responder lo más rápido que puedan y son recompensados con entre 1000 y 500 puntos, dependiendo del tiempo que demoren en enviar su respuesta.

**All correct answers get 1000 points:** Todas las respuestas correctas obtienen 1000 puntos. Este modo le otorgará 1000 puntos a todas las respuestas correctas. Se usa en situaciones en las que desees promover la precisión en lugar de la velocidad.

Para las dos configuraciones anteriores, una respuesta incorrecta o ninguna respuesta da cero puntos.

## 3. Elige el tiempo para responder

Cambia el tiempo para responder si quieres, ya sea para darle a tu audiencia más tiempo para pensar o para darle un elemento de emoción adicional y asegurarte de que todos se mantengan alerta.

## 4. Agrega música a tu Quiz

Si deseas acompañar tu Quiz con melodías alegres, puedes elegir entre las diferentes pistas de música disponibles.

### 5. Agrega una tabla de clasificación

Por último, agrega una tabla de clasificación para mostrar la puntuación. Se puede agregar en cualquier lugar de la presentación: entre preguntas para fomentar aún más la competitividad, o al final para revelar al gran ganador.

Las tablas de clasificación muestran los 10 mejores participantes. Si deseas conocer los resultados de todos los participantes, puedes exportar los resultados a Excel si tienes un plan pago.

### ¿CÓMO EMPEZAR?

Cuando esté listo para organizar su concurso de pruebas, haga clic en **'Presentar'**. Esto lo llevará al lobby inicial donde los participantes se unen, se les asigna un avatar e ingresan su apodo.

Al menos una persona debe estar conectada a la presentación para que pueda comenzar la prueba. Cuando esté listo para comenzar la primera pregunta del cuestionario, presione **Enter** En su teclado o el botón **'Iniciar cuenta regresiva'**, ¡y el juego comenzará!