

Encuestas y Sondeos para Cautivar

El deseo número uno del aprendizaje en línea es cautivar a cada participante. Las encuestas y sondeos son dos herramientas fáciles que pueden ayudar a **aumentar la energía, agregar diversión, y ayudar a los participantes a relacionarse** con el contenido y entre ellos.



Cuando usar

Como un **calentamiento** para aprender algo relevante sobre los que están ahí.

Ejemplo: ¿Cuál es tu experiencia en tu rol actual, por ejemplo, nuevo al trabajo, experiencias traídas de otros empleos, guía/mentor a otros, experto experimentado?

Como un **calentamiento** para ayudar a las personas a relacionarse positivamente con el contenido.

Ejemplo: ¿Cuál de los temas vistos hoy ya habías usado con éxito o has visto usado, por ejemplo, ¿Tema A, Tema B, o Tema C?

Después de una presentación para **aplicar el nuevo contenido** en su vida o trabajo.

Ejemplo: ¿Cómo crees que la presentación de hoy se aplicará en tus prácticas diarias, por ejemplo, inmediatamente, después de más estudio, después de conversaciones en grupo?

Para **energizar y divertirse** durante un descanso en una presentación.

Ejemplo: Hacer un juego de trivia en Mentimeter acerca de los principios del aprendizaje. Quien obtenga el mayor puntaje gana un pequeño premio.

Recomendaciones para éxito

- Cerciorarse que es relevante al contenido del evento - debe de tener sentido.
- Usa pocas palabras y pocas opciones; el espacio en la pantalla es muchas veces limitada.
- Respuestas cortas y preguntas abiertas son mejor empleadas en la ventana de chat o como parte de una discusión verbal.
- Preguntas positivas ayudan a aumentar la conexión y continuar con el aprendizaje.

Recursos

1. [Sondeos para reuniones](#)
2. [Encuestas en vivo](#)