3.2.6. Herramientas para el refuerzo a la ampliación.

Cuando hablamos de reforzar y ampliar necesitamos herramientas que nos generen recurso que podamos utilizar para cada tipo de alumnado, Hemos hablado de algunos de ellos a lo largo del curso, si volvemos al área 2 en curación de contenidos, podemos encontrar diferentes herramientas que nos permiten modificar y crear recursos didácticos adaptados a las necesidades de nuestros alumnos y alumnas.

Por un lado estaría la curación y selección de contenidos digitales a través de los cuales nuestros alumnos y alumnas pueden ampliar o reforzar sus conocimientos. Podrían ser contenidos elaborados a partir de repositorios, agregadores o buscadores y que podríamos alojar en diferentes lugares, desde los entornos de aprendizaje de los que hemos hablado anteriormente hasta en herramientas como **Paddlet** o **Symbaloo.**

Por otro lado tendríamos aquellos contenidos que elaboramos de manera individualizada para atender a las necesidades de nuestros alumnos, ampliando o reforzando los contenidos del aula y teniendo en cuenta los principios DUA. No solo se trata de sintetizar o ampliar los conocimientos sino de utilizar diferentes soportes que nos permitan llegar a todos nuestros alumnos.

Son muchos los recursos que podemos utilizar, pero vamos a ver algunos de ellos.

Así, partiendo de la herramienta Genial.ly, podemos elaborar imágenes interactivas o paisajes de aprendizaje (insertar video tutorial). que permitirán individualizar el aprendizaje y llegar a todo el alumnado.

LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE.

Son una herramienta pedagógica que nos permite crear escenarios educativos personalizados para nuestros alumnos combinando actividades de comprensión con mundos simbólicos que fomentan y aprovechan la imaginación del alumno para su aprendizaje (Inspiratics, s.f.). Mediante esta

Copyright 2026

herramienta, los alumnos y alumnas pueden aprender los distintos contenidos de las materias de una forma interactiva, a través de una historia creada por el docente, que les propone una serie de actividades y retos a resolver.

Una vez planificados y diseñados, los paisajes de aprendizaje tendrían una apariencia similar a la de un entorno web, que se puede personalizar y al que se pueden ir añadiendo enlaces a webs, vídeos, podcasts y otros recursos.

Este tipo de recursos está muy relacionado con los modelos pedagógicos basado en la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y la Taxonomía de Bloom.

La herramienta Genial.ly tiene varias plantillas relacionadas con estos recursos, las cuales son muy fáciles de editar y resultan muy dinámicas.

Para saber más sobre los paisajes de aprendizaje.

IMÁGENES INTERACTIVAS

Es un recurso parecido a los paisajes de aprendizaje, con la diferencia de que en este caso, las interactividades no tienen por qué seguir un orden lógico ni estar en un escenario o panel creado. El recurso se basa en una imagen alusiva en la mayor parte de los casos, al contenido que estamos trabajando, por ejemplo una imagen de un monumento, una ciudad o un objeto. Sobre esta imagen se agregan interactividades con diferente información o contenido alusivo a la imagen.

Además de Genial.ly encontramos otras herramientas como **Thinglink**, que nos permiten editar imágenes y añadir interactividades.

Thinglink es una aplicación utilizada tanto para ordenador como para dispositivo móvil. Además de imágenes interactivas permite elaborar otro tipo de recursos como canvas, infografías o itinerarios de aprendizaje.

Destacar que la herramienta cuenta con plantillas para poder elaborar imágenes interactivas en 360º.

https://www.youtube.com/embed/dwii97OPdYw

https://youtu.be/dwii97OPdY

Revision #2
Created 2023-02-07 08:47:53 CET by Marta Ciprés García

Updated 2023-02-14 13:54:54 CET by Marta Ciprés García

Copyright 2026