3.2.7.Herramientas para generar itinerarios de aprendizaje individualizados.

Relacionados con el apartado anterior los itinerarios de aprendizaje suponen un recurso que permite al alumno aprender a su ritmo y adaptado de manera individualizada a sus necesidades. Tanto las imágenes interactivas como los paisajes de aprendizaje podrían ser itinerarios de aprendizaje si están contextualizados en un alumno o temática en concreto.

Pero si queremos ir un poco más alla y además de ofrecer esos recursos de ampliación y refuerzo, ver cual es el progreso de su consecución y dirigir más el proceso de enseñanza y aprendizaje, podríamos utilizar otras dos herramientas que son también muy interesantes.

SYMBALOO PLAN

Así, el editor Lesson Plan de Symbaloo permite crear tu propio itinerario de aprendizaje personalizado digital pudiendo incluir gran diversidad de recursos digitales que permiten que el alumnado pueda aprender a su propio ritmo.

Además se tiene la posibilidad de cambiar la ruta del itinerario ajustando las flechas en cualquier dirección cuando se están creando los bloques.

Nos permite además saber si nuestros alumnos y alumnas están comprendiendo la información ya que tenemos la posibilidad de introducir una pregunta dentro del itinerario, si la respuesta es correcta el alumno o alumna continua con el itinerario y si es errónea se le puede desviar a contenido adicional para reforzar ese aprendizaje.

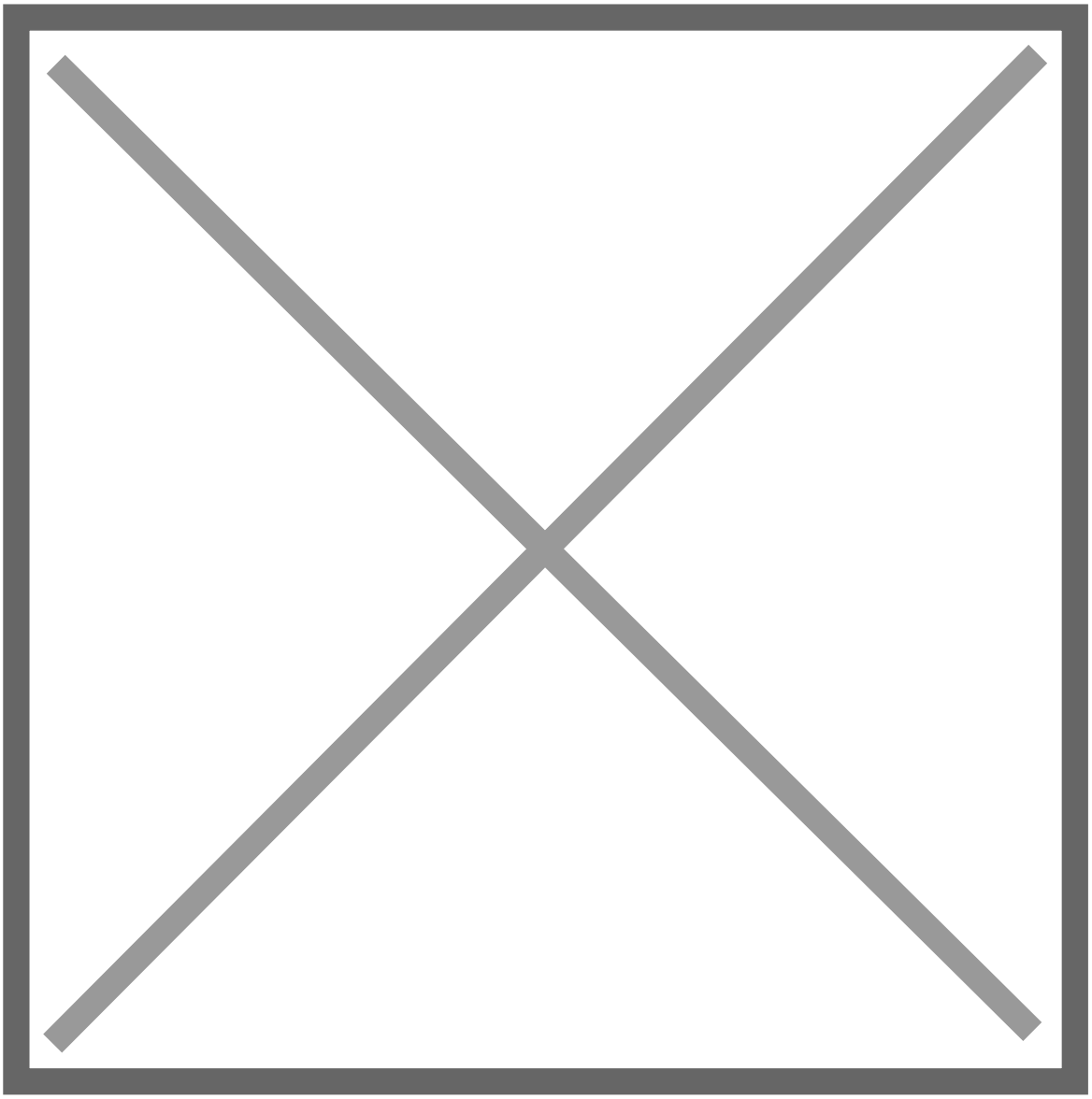
Por otro lado, nos ofrece estadísticas y analíticas de datos, respecto al tiempo invertido en cada actividad, si la han resuelto de manera correcta o donde han encontrado más dificultades. Este tipo de análisis de datos , puede parecer que son enfocados a la parte de la evaluación, pero también pueden ser utilizados para reflexionar y adaptarnos al nivel de nuestros alumnos y alumnas, siendo como hemos visto al principio de esta competencia, un recurso de detección y prevención de dificultades y una herramienta para el apoyo y la orientación en el proceso de aprendizaje.

Copyright 2026

DECKTOYS

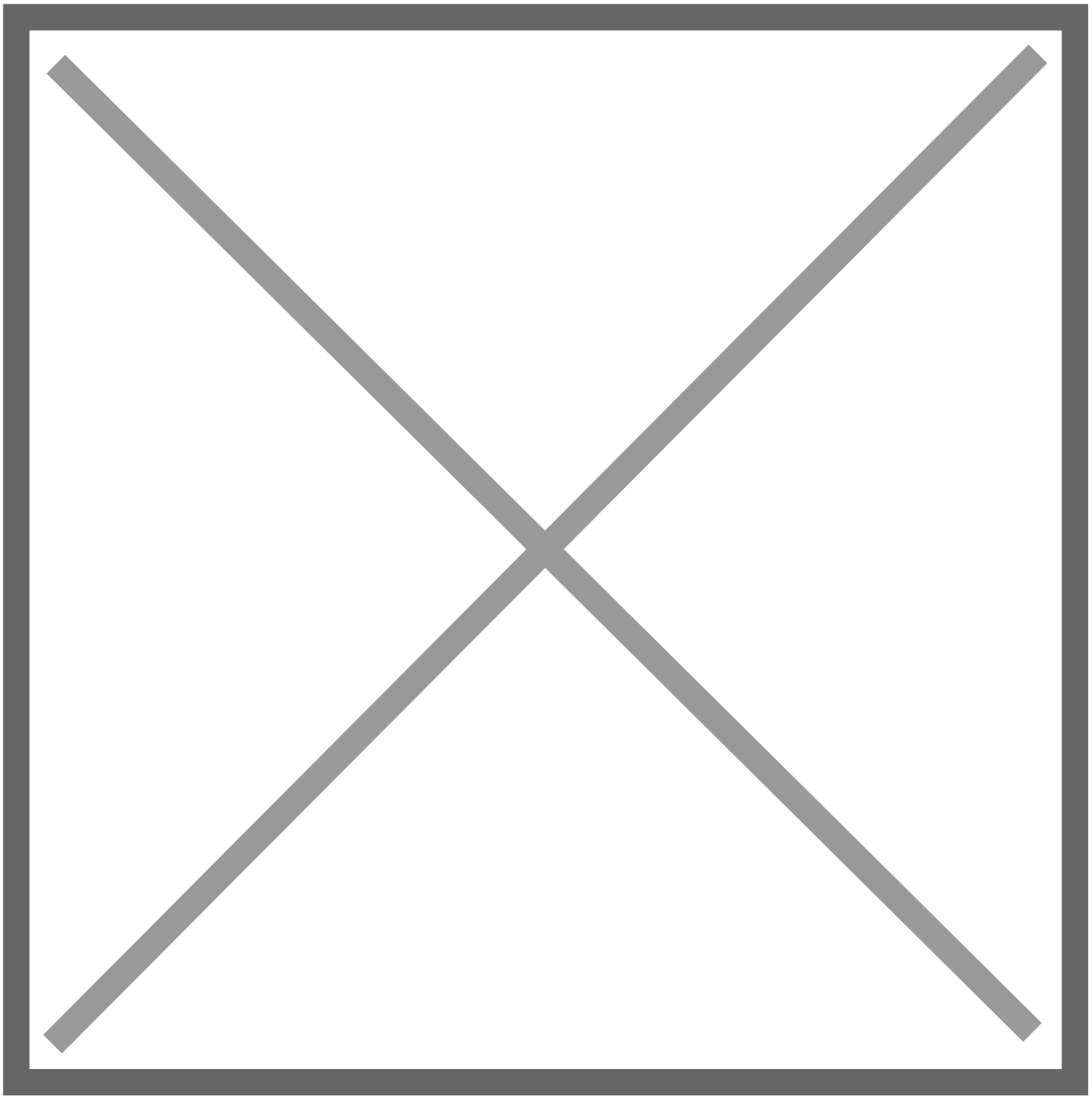
Por último, otra herramienta que podemos utilizar para generar itinerarios de aprendizaje es Deck Toys.

Es un recurso muy utilizado debido a que su apariencia e interfaz son muy agradables. En este caso, Deck toys permite personalizar el itinerario pudiendo contextualizarlo en el proyecto, unidad didáctica o situación de aprendizaje que estemos diseñando.



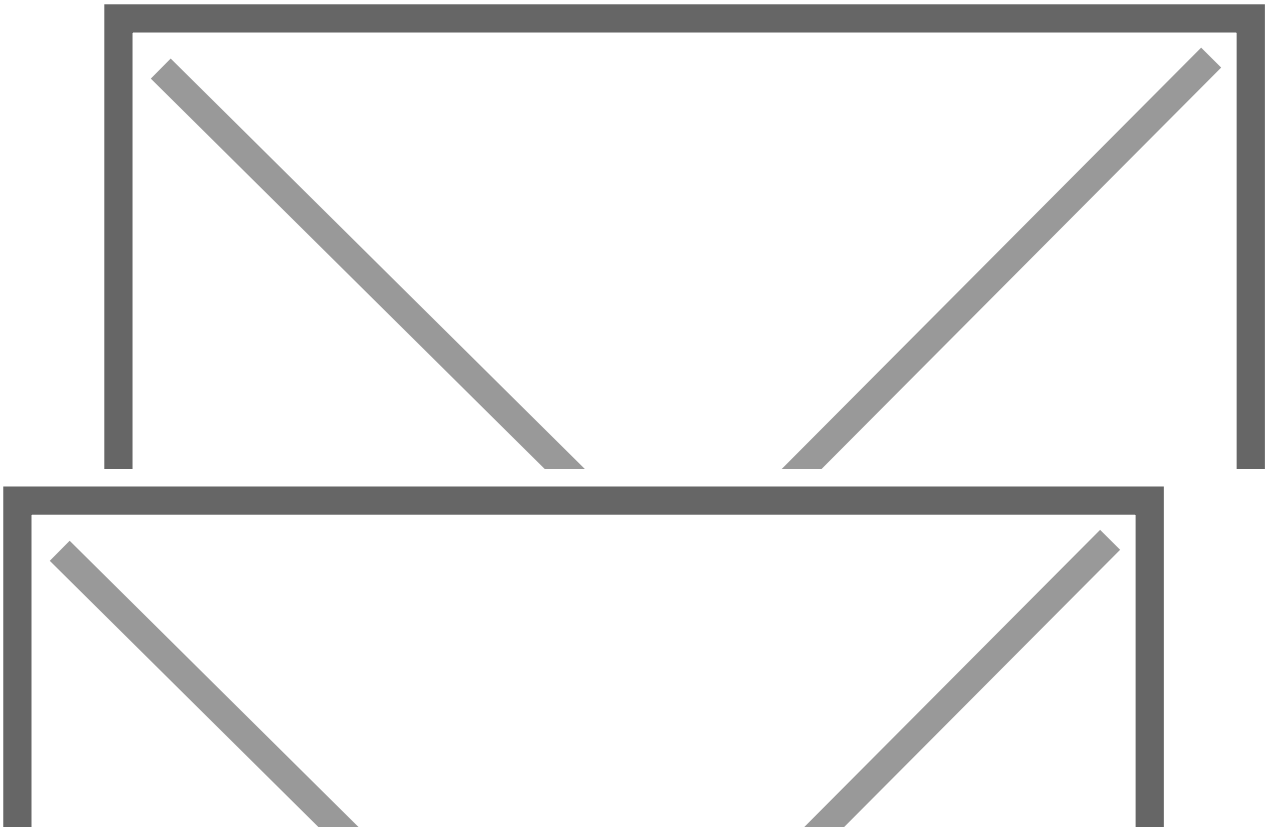
Deck toys permite elaborar diferentes diseños sobre itinerarios de aprendizaje, favoreciendo así la individualización de los contenidos y permitiendo ser más significativo.

Copyright 2026



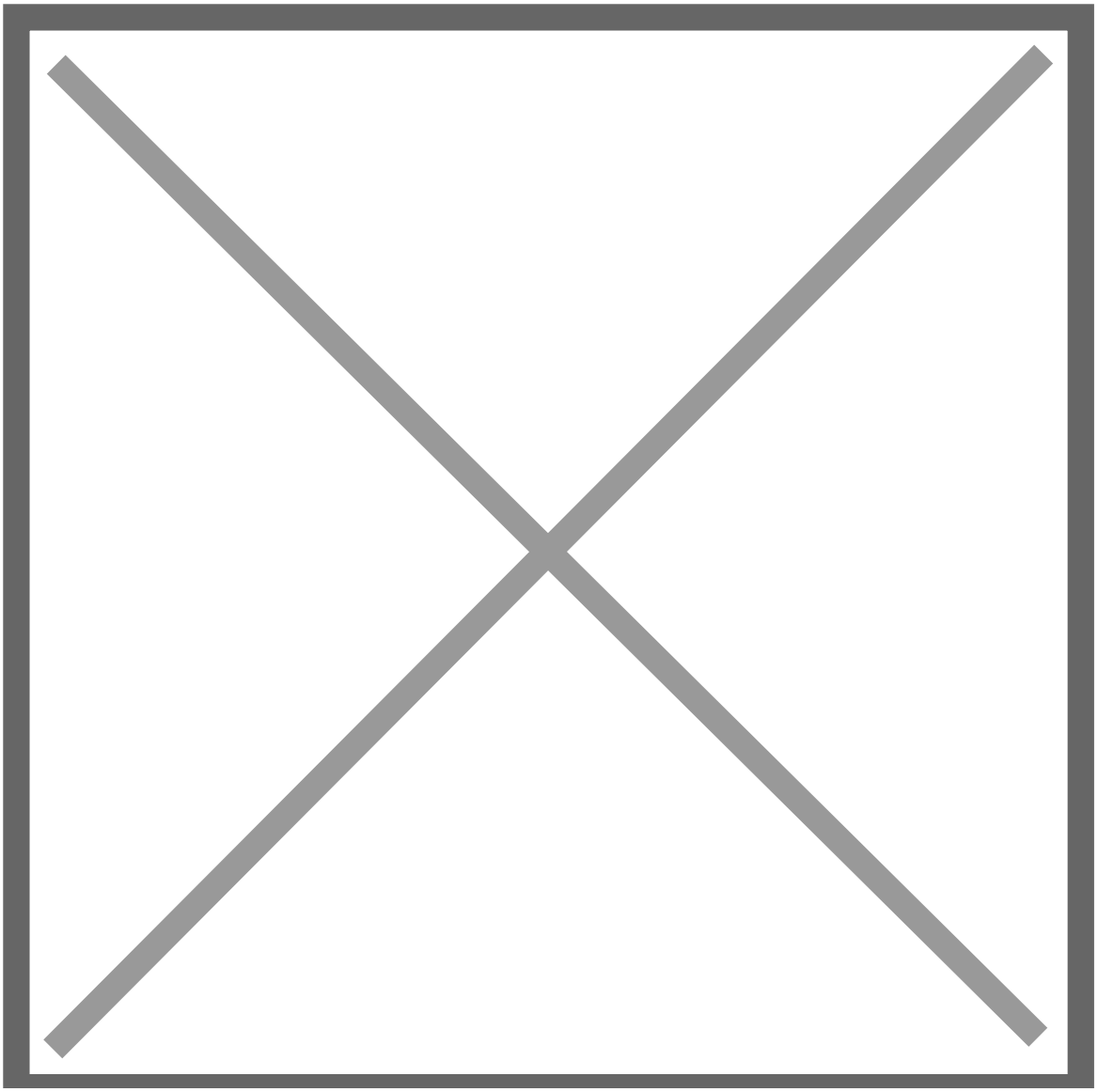
A diferencia del anterior, Deck toys ofrece dentro de la propia herramienta sus propios gadgets para crear actividades directamente en la herramienta.

Copyright 2026

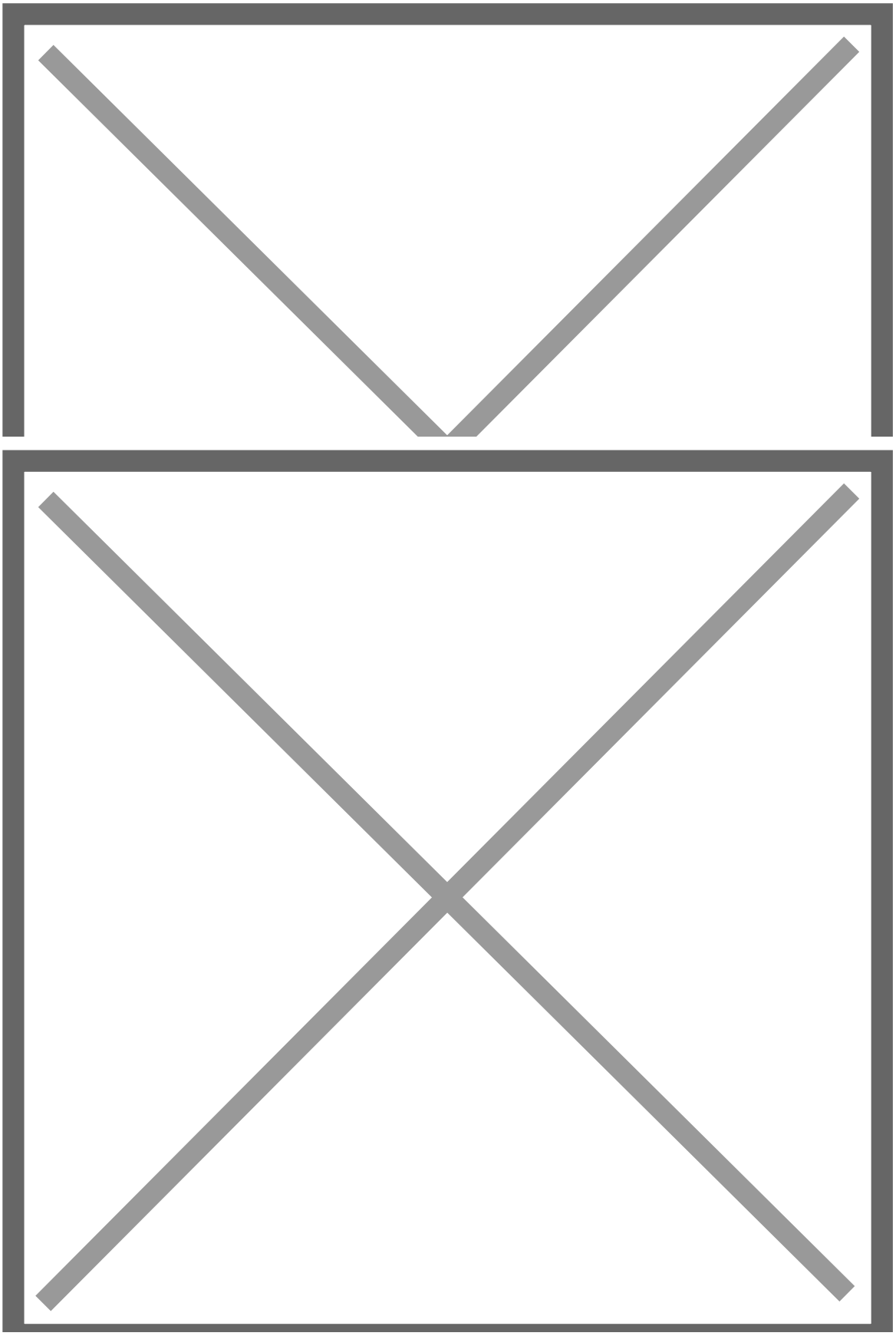


Así, podemos elaborar actividades dentro del recurso o generar enlaces a otro tipo de actividades y embeberlas. Dentro de las actividades que ofrece la herramienta encontramos puzzles, preguntas, unión de imagen y audio, … etc. Además debido a la diversidad de soportes en los que se puede integrar la información favorece el modelo DUA, pudiendo por ejemplo generar actividades con audio e imagen.

Copyright 2026



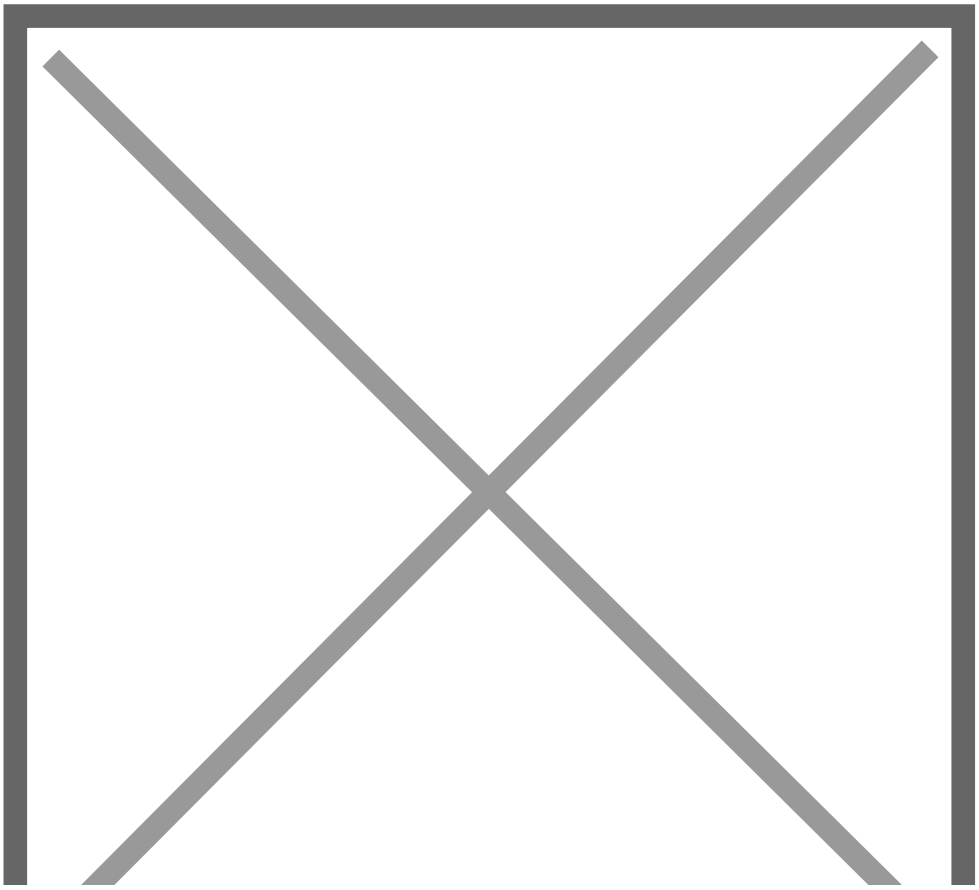
Copyright 2026



En cuanto a los recursos que se utilizan para general las actividades,pueden ser obtenidos de diferentes fuentes. Desde aquellos subidos a través de nuestro ordenador (imágenes, audio,...), hasta recursos obtenidos de la

Copyright 2026

galería de Decktoys a partir de otros itinerarios de aprendizaje, importados de la herramienta Quizlet o incluido reutilizado de otros itinerarios de aprendizaje.



De esta manera, esta herramienta comulga con la idea de la cultura de la compartición, la curación de contenidos y la modificación de éstos, aspectos que hemos visto en el área dos sobre creación de contenidos.

Revision #3
Created 2023-02-07 09:11:14 CET by Marta Ciprés García
Updated 2023-02-14 13:56:59 CET by Marta Ciprés García

Copyright 2026