

3.2.3. Herramientas para el refuerzo a la ampliación

Para reforzar y ampliar el aprendizaje en el aula, necesitamos **herramientas que nos generen recursos** que nos permitan trabajar con cada tipo de alumnado.



[Imagen de pch.vector](#) en Freepik

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 nuestro alumnado.

Por un lado, estaría la **curación y selección de contenidos digitales** a través de los cuales nuestro alumnado, pudiendo ampliar o reforzar sus conocimientos. Estos, 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 nuestro alumnado, 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**.

Partiendo de la herramienta [Genial.ly](https://view.genial.ly/5c136751cd013556bbbf540), podemos elaborar **imágenes interactivas o paisajes de aprendizaje** que permitirán individualizar el aprendizaje y llegar a todo el alumnado.

<https://view.genial.ly/5c136751cd013556bbbf540>

Los paisajes de aprendizaje	Imágenes Interactivas
------------------------------------	------------------------------

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.

Mediante esta 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** basados en la teoría de las **Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y la Taxonomía de Bloom**.

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, 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/y60dLiXpYAU>
[Youtube](#). Crear paisajes de aprendizaje en Genial.ly.
[Fundación Siglo 22](#).

https://www.youtube.com/embed/wxms_HLK2I8
[Youtube](#). Tutorial Thinglink - Cómo crear una imagen interactiva. [Arche-ELE](#).

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, [clica aquí.](#)

Revision #1

Created 31 May 2023 12:19:05 by Chefo Cariñena

Updated 2 June 2023 09:45:03 by Chefo Cariñena