

3.2.4. 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.



[Imagen de jcomp](#) en Freepik

Pero si queremos ir un poco más allá 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.

[LESSONS PLANS \(Symbaloo\)](#)

[DECKTOYS](#)

<p>https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjkopSPYeP</p> <p>Youtube. Itinerarios de aprendizaje con Symbaloo.</p> <p>Docentes Gamificando.</p>	<p>https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc</p> <p>Youtube. Cómo crear itinerarios gamificados con Deck.Toys . Musikawa.</p>
<p>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.</p> <p>Además, da la posibilidad de cambiar la ruta del itinerario ajustando las flechas en cualquier dirección cuando se están creando los bloques.</p> <div data-bbox="108 763 778 1055" style="background-color: #f9e79f; padding: 10px; border: 1px solid #c08040;"> <p>Nos permite 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.</p> </div> <p>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 dónde han encontrado más dificultades.</p> <p>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.</p>	<p>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.</p> <p>Nos da la opción de crear diferentes diseños sobre itinerarios de aprendizaje, favoreciendo así la individualización de los contenidos y permitiendo ser más significativo.</p> <p>A diferencia del anterior, Deck toys ofrece dentro de la propia herramienta sus propios gadgets para crear actividades directamente en la herramienta.</p> <p>Así, podemos elaborar actividades dentro del recurso o generar enlaces a otro tipo de actividades y embeberlas.</p> <p>Dentro de las actividades que ofrece la herramienta encontramos puzzles, preguntas, unión de imagen y audio...</p> <p>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.</p> <p>En cuanto a los recursos que se utilizan para general las actividades, pueden ser obtenidos de diferentes fuentes , sea a través de nuestro ordenador (imágenes, audio...) o a través de recursos obtenidos de la galería de Decktoys a partir de otros itinerarios de aprendizaje, importados de la herramienta Quizlet ó incluso, reutilizando otros itinerarios de aprendizaje.</p> <div data-bbox="815 1693 1485 1915" style="background-color: #e7f9e7; padding: 10px; border: 1px solid #c0e7c0;"> <p>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.</p> </div>



Revision #1

Created 2023-05-31 12:19:05 CEST by Chefo Cariñena

Updated 2023-06-02 09:45:03 CEST by Chefo Cariñena