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 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.

Copyright 2026

LESSONS PLANS (Symbaloo)	**DECKTOYS**
https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjckopSPYeP Youtube. *Itinerarios de aprendizaje con Symbaloo*. Docentes Gamificando.	https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc Youtube. Cómo crear itinerarios gamificados con Deck.Toys . Musikawa.

Copyright 2026

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

> 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.

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.

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.

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.

Nos da la opción de crear **diferentes diseños sobre itinerarios de aprendizaje**, favoreciendo así la individualización de los contenidos y permitiendo ser más significativo.

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

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...

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.

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.

> 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 #1
Created 2023-05-31 12:19:05 CEST by Chefo Cariñena

Copyright 2026

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

Copyright 2026