

## 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.

<b><u>LESSONS PLANS (Symbaloo)</u></b>	<b><u>DECKTOYS</u></b>
<p data-bbox="113 416 775 490"><a href="https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjckopSPYeP">https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjckopSPYeP</a></p> <p data-bbox="159 506 727 580"><u>Youtube</u>. <i>Itinerarios de aprendizaje con Symbaloo.</i> <u>Docentes Gamificando.</u></p>	<p data-bbox="879 416 1422 490"><a href="https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc">https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc</a></p> <p data-bbox="874 461 1426 535"><u>Youtube</u>. Cómo crear itinerarios gamificados con Deck.Toys . <u>Musikawa.</u></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.

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.



Updated 20 January 2025 22:47:54 by Vladi