

## 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><a href="https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjckopSPYeP">https://www.youtube.com/embed/TvSewrvoNwo?si=5ZIHZzjckopSPYeP</a></p> <p><a href="#">Youtube</a>. Itinerarios de aprendizaje con Symbaloo.</p> <p><a href="#">Docentes Gamificando</a>.</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc">https://www.youtube.com/embed/FkfNCWFyRzc</a></p> <p><a href="#">Youtube</a>. Cómo crear itinerarios gamificados con Deck.Toys . <a href="#">Musikawa</a>.</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 <b>cambiar la ruta</b> del itinerario ajustando las flechas en cualquier dirección cuando se están creando los bloques.</p> <div data-bbox="170 788 748 1028" style="background-color: #f9e79f; padding: 10px; border-left: 3px solid #e67e22;"> <p>Nos permite saber si nuestros alumnos y alumnas están comprendiendo la información, ya que tenemos la posibilidad de <b>introducir una pregunta</b> 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 <b>estadísticas y analíticas de datos</b>, 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 <b>para reflexionar y adaptarnos al nivel</b> 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 <b>diferentes diseños sobre itinerarios de aprendizaje</b>, 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 <b>sus propios gadgets</b> para crear actividades directamente en la herramienta.</p> <p>Así, podemos elaborar actividades dentro del recurso o generar enlaces a <b>otro tipo de actividades y embeberlas</b>.</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 <b>favorece el modelo DUA</b>, 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 <b>diferentes fuentes</b>, 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="876 1718 1455 1883" style="background-color: #e1f5fe; padding: 10px; border-left: 3px solid #009688;"> <p>De esta manera, esta herramienta comulga con la idea de la <b>cultura de la compartición, la curación de contenidos y la modificación de éstos</b>, aspectos que hemos visto en el área dos sobre creación de contenidos.</p> </div>

---

Revision #3

Created 12 April 2023 11:55:47 by Javier Anzano

Updated 13 April 2023 13:07:57 by Javier Anzano