

Symbaloo for education:

itinerarios de aprendizaje personalizados



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Enero 2020

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf28_2020_847-19-134-3

Symboloo for education: itinerarios de aprendizaje personalizados

Por José Luis Huerta Sánchez para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



✉ joseluis.huerta@murciaeduca.es

🐦 [@TICjoseluis](https://twitter.com/TICjoseluis)



El autor de este artículo

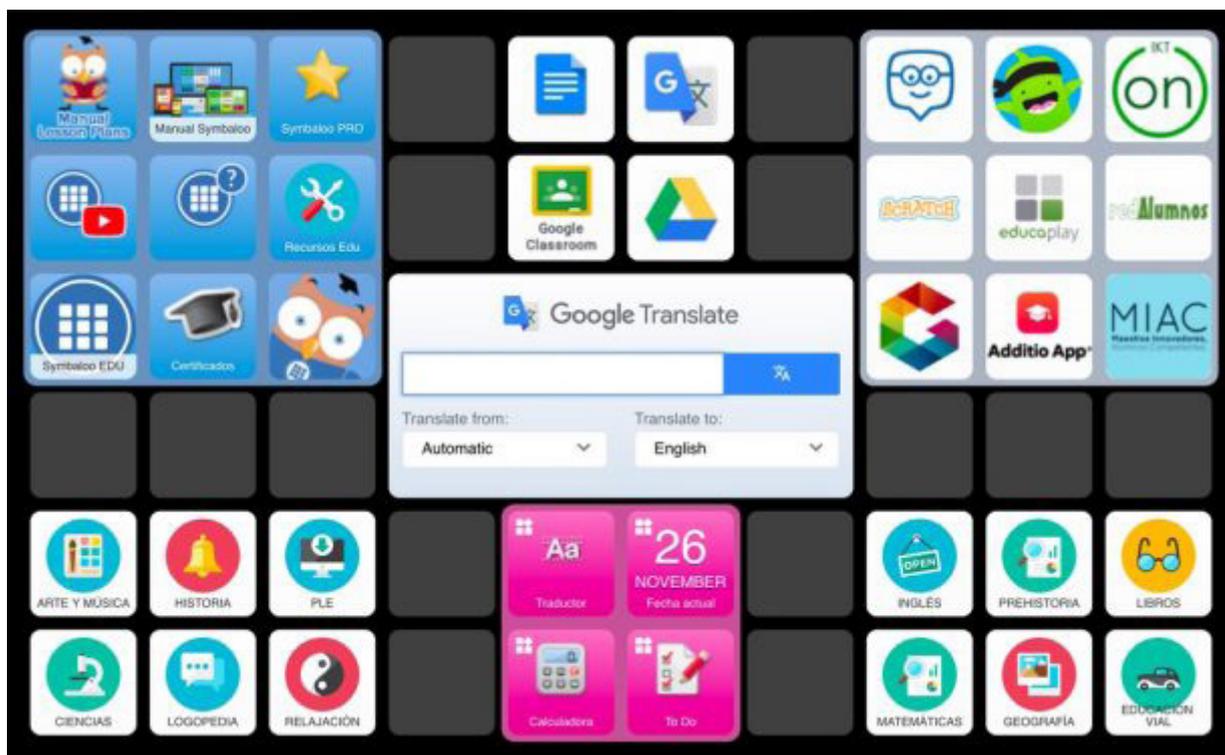
José Luis Huerta Sánchez es maestro de Educación Primaria con la especialidad de Música por la Universidad de Castilla-La Mancha y Graduado en Educación Primaria con mención en Pedagogía Terapéutica por la Universidad Isabel I de Castilla en Burgos. Imparte docencia en el CEIP San Ginés de la Jara del Llano del Beal en Cartagena (Murcia). Su larga experiencia como responsable de medios informáticos en varios centros le ha llevado a especializarse en distintas aplicaciones informáticas. Como ponente del CPR de la Región de Murcia es formador en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entre las que podemos destacar: G-Suite de Google, pizarra digital interactiva (PDI), competencia en medios digitales, resolución de problemas informáticos o la aplicación aNota (solo para la Región de Murcia) utilizada para programar por estándares, calificar y emitir informes según legislación LOMCE. Le gusta colaborar y compartir sus experiencias y recursos en todo lo relacionado con las TIC.



Introducción

Como bien dice la página oficial de esta aplicación, Symbaloo es una antigua palabra griega que significa “recopilar” o “reunir” y esta es su función principal, recopilar los recursos que consideres más importantes y compartirlos. Con esta aplicación podrás gestionar, organizar y compartir tus recursos educativos en un entorno en línea personalizado. Symbaloo es una plataforma web dedicada a ofrecer las herramientas necesarias para sacar el máximo rendimiento al trabajo docente y fomentar la experiencia didáctica, a través del aporte de tecnología y herramientas interactivas.

Con esta herramienta, orientada a la educación, podremos poner en práctica algunas técnicas de aprendizaje como la gamificación o el *flipped classroom*.



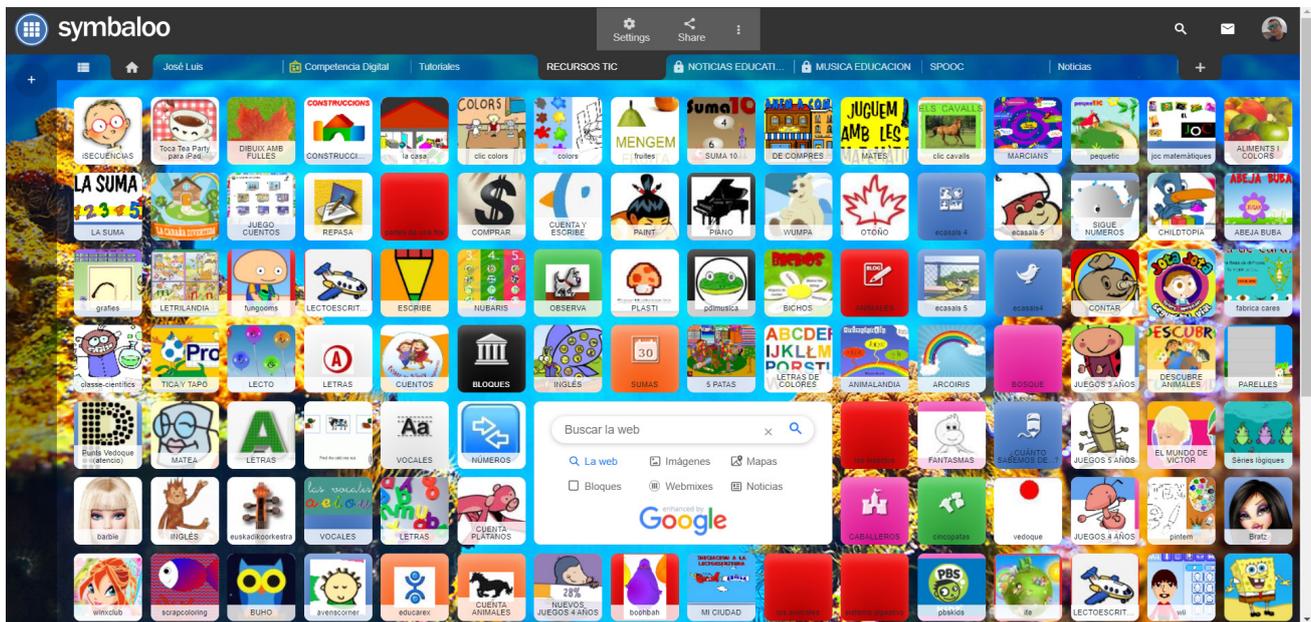
“Bloques” organizados de Symbaloo.



La Herramienta

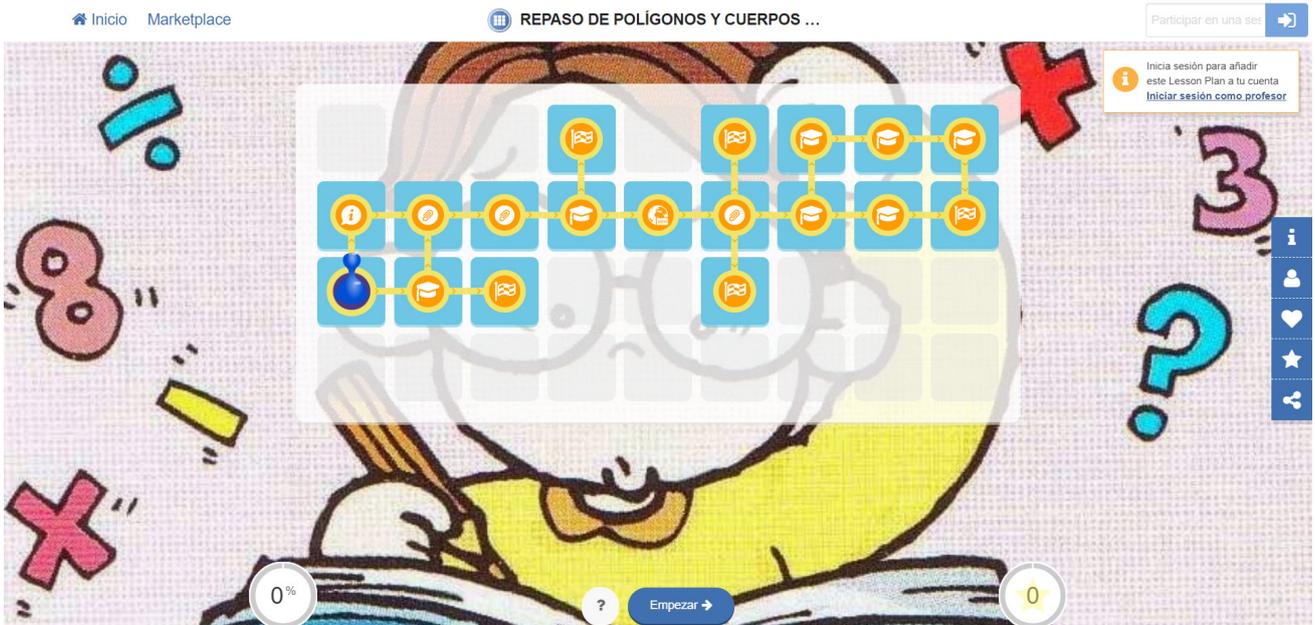
Symbaloo es una aplicación o plataforma gratuita (<https://www.symbaloo.com/>) basada en la nube que permite a los usuarios organizar y categorizar enlaces web en forma de botones de opción. Symbaloo funciona como un navegador y puede ser configurado como una página de inicio, permitiendo a los usuarios crear un escritorio virtual accesible desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

En Symbaloo nos encontramos con los denominados *webmixes* donde podrás recopilar todos los enlaces a páginas web, recursos educativos, vídeos, etc... en un único espacio por medio de lo que se denominan “bloques”. Al poder crear tantos *webmixes* como desees tendrás la oportunidad de crear un banco de recursos organizado y accesible desde cualquier parte del mundo con tu cuenta de Symbaloo.



Webmix “Recursos TIC” de Symbaloo.

Por otro lado, también nos ofrece la posibilidad de crear *Lesson Plans* que son itinerarios de aprendizaje personalizado y digital, en el que el alumnado podrá seguir los contenidos de una lección ajustados a su nivel. Estos *Lesson Plans* nos permitirán crear un recorrido formativo a través de los “bloques” de Symbaloo donde presentaremos contenidos en distintos formatos y formularemos preguntas tipo test. Podrás comprobar si tu estudiante ha entendido correctamente los contenidos introduciendo preguntas. Si la respuesta es correcta, el estudiante continuará con el itinerario y si la respuesta es errónea, se le puede desviar a otro itinerario para obtener una explicación adicional del contenido. Algunas de las ventajas es que no es necesario estar registrado para realizar un *Lesson Plan*, aunque sí para editarlo, o para que el docente pueda ver los resultados en tiempo real.



Lesson Plan "Repaso de polígono y cuerpos geométricos" de Symbaloo.

Y lo más interesante de todo es que ya tienes cientos de recursos disponibles sobre cualquier tema, materia o curso y que encontrarás en el Marketplace de Symbaloo.



Explicación del uso en el ámbito educativo

La aplicación Symbaloo es gratuita, aunque existen otros planes de pago para la versión Pro. No existen grandes diferencias entre la versión gratuita y la de pago por lo que la recomendación es comenzar por la gratuita y, si realmente te interesan otras funcionalidades, pasarte a una de las opciones de pago. También tenemos la posibilidad de obtener una cuenta Pro Esponsorizada de manera gratuita pero que tendrás que renovar cada 3 meses. Quizás una de las opciones más interesantes de una cuenta Pro son los *webmixes* colaborativos.

	PRO Esponsorizada	PRO para profesores	PRO para Equipos	PRO para Colegios	PRO para Distritos
Precio	Gratis (renovable)*	49€ al año	149€ al año	499€ al año	1799€ al año
URL personalizada	x	✓	✓	✓	✓
Colaborar en webmixes	1	3	∞	∞	∞
Lesson Plans	✓	✓	✓	✓	✓
Libre de anuncios	x	✓	✓	✓	✓
Grupos	x	✓	✓	✓	✓
Importador datos OneRoste	x	x	x	✓	✓
Multi-Administrador	x	x	✓	✓	✓
Cuentas de profesor	x	x	3 *	12 *	48 *
Cuentas de Colegio	x	x	x	1 *	4 *
	Regístrate gratis	Comienza tu mes gratuito			

Planes de Symbaloo.

En cualquier caso para trabajar con Symbaloo es necesario el registro *online* a través de una cuenta de correo o con las cuentas de varias redes sociales. Es compatible con cualquier navegador siempre que esté actualizado y dispone de *app* específica para Android e iOS. Realmente no requiere instalación y se puede usar en cualquier dispositivo con conexión a internet.

El uso de Symbaloo en educación es extensible a varios ámbitos, desde el trabajo de gestión para mantener reunidas todas las webs de interés, hasta como recurso educativo para el alumnado pasando por el trabajo colaborativo entre docentes. Con respecto al alumnado, se puede usar en cualquier nivel educativo y en cualquier área ya que nos permite adaptar la exposición de contenidos de manera organizada.

Symbaloo lo podemos utilizar de varias formas: como fuente de recursos, como guía de aprendizaje con una recopilación de contenidos clasificados y actualizables, como herramienta para evaluar contenidos en tiempo real o como herramienta de gamificación a través de los itinerarios de aprendizaje donde además podremos tener muy en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje de nuestro alumnado.

La curva de aprendizaje de Symbaloo podríamos decir que es de nivel bajo-medio. No es necesario tener conocimientos profundos de informática para su uso.

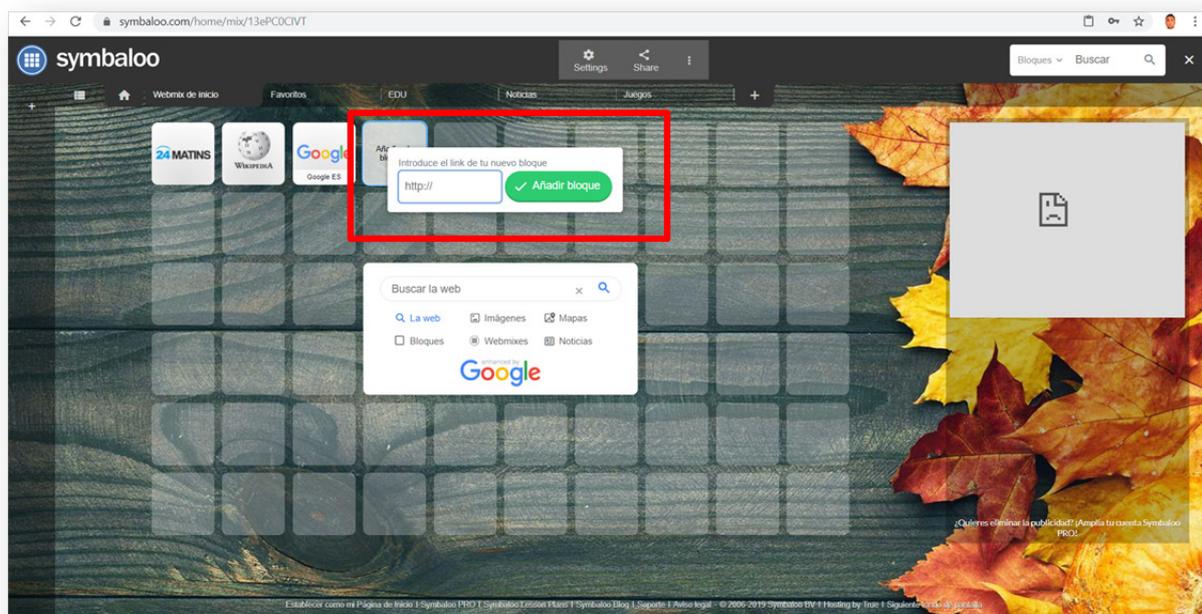
A modo de ejemplo podemos utilizar Symbaloo durante una sesión completa. El docente lo puede utilizar de guía para la exposición ordenada de recursos recopilados en la red (documentos, imágenes, vídeos, exposiciones, tutoriales, etc...) y para terminar la clase y como método de evaluación gamificado, les puede pasar a sus estudiantes un *Lesson Plan* sobre lo visto en clase. Por otro lado, siguiendo las directrices de una clase invertida, también se podrá enviar para casa otro *Lesson Plan* al que accederán a través de un código de 5 cifras y en el que los estudiantes tendrán que investigar e indagar sobre los contenidos previstos al mismo tiempo que van respondiendo cuestionarios relacionados.



Inicio de Lesson Plan con código.

Pero antes de continuar dejaremos claro algunos conceptos básicos.

¿Qué es un “bloque”?

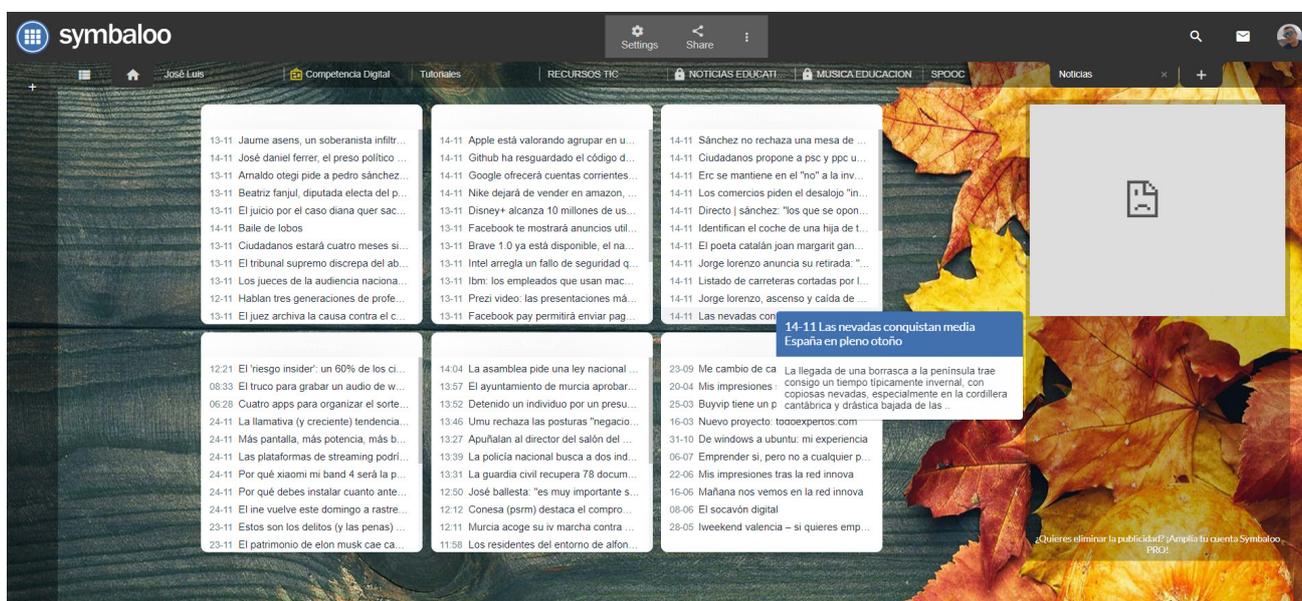


Creación de “bloques”.

Llamamos “bloque” a cada “cuadrado” que forma parte de un *webmix* de Symbaloo.

Cada “bloque” dispone de un contenido específico: una URL que redirija a una página web, un RSS de noticias, un *widget* (calculadora, el tiempo), un archivo pdf, un vídeo, etc.

https://youtu.be/1wFa0N_KwyM



Webmix de RSS

¿Qué es un *webmix* de Symbaloo?

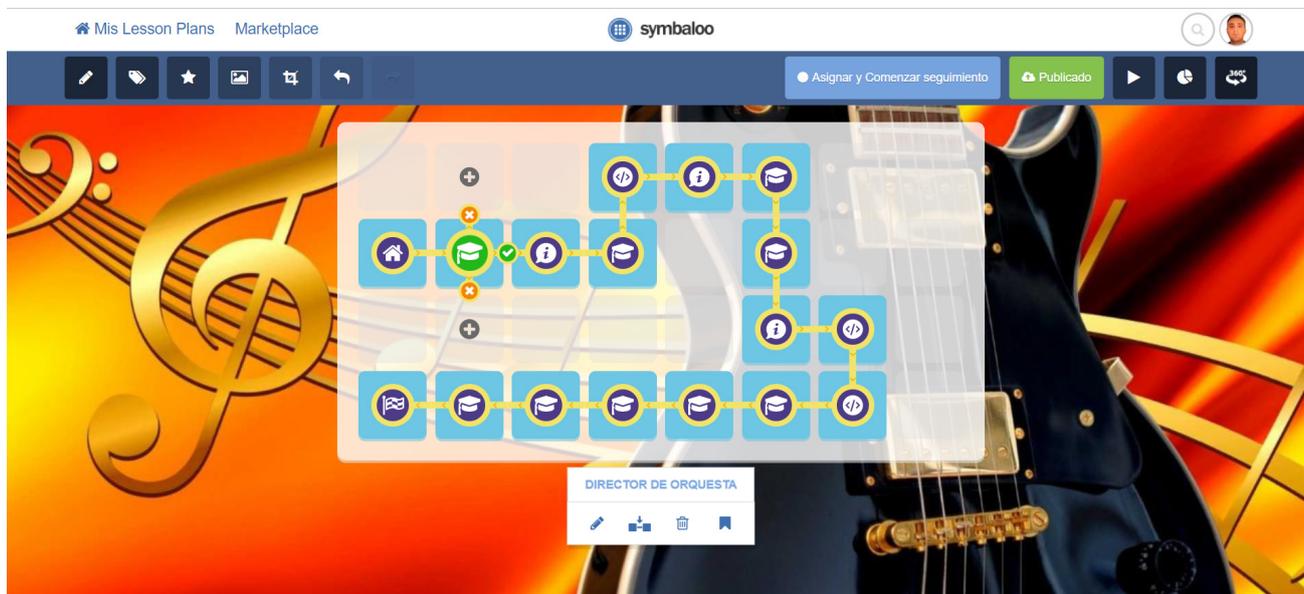
Un *webmix* es una recopilación de bloques reunidos y organizados en una misma pantalla. Existen dos tipos:

- ▶ 1. *Webmix* con enlaces: contienen una caja central y bloques con enlaces.
- ▶ 2. *Webmix* de tipo RSS: cuentan con enlaces RSS de noticias o blogs y no tienen caja central.

Los *webmixes* pueden ser compartidos de manera pública o privada.

En la Galería de Symbaloo puedes encontrar una gran cantidad de *webmixes* útiles creados por otros usuarios. Puedes buscarlos utilizando palabras clave y aplicando diferentes filtros (popularidad, puntuación, país). Añade a tu cuenta aquellos *webmixes* que consideres útiles e interesantes.

<https://youtu.be/Y1JtQK7pjaw>



Itinerario de aprendizaje con Lesson Plan

¿Qué son los **Lesson Plans**?

Un *Lesson Plan* es un itinerario de aprendizaje digital personalizado.

Puedes utilizar una gran diversidad de recursos digitales a la hora de crearlos.

Se pueden visualizar desde cualquier dispositivo *tablet* o *smartphone*, solo tienes que descargar la *app*, introducir el código de acceso y completar el itinerario. La aplicación está disponible tanto desde AppStore para iOS como desde Google Play para Android. A la hora de buscar la *app* en los distintos sistemas, debes hacerlo por su nombre en inglés: Symbaloo Learning Paths.



Symbaloo en AppStore



Symbaloo en Google Play

<https://youtu.be/0X2GzCBd1nc>



Widget calculadora.

¿Qué es un widget? ¿Para qué sirve?

Un *widget* es un tipo de bloque con funciones específicas como el calendario, la calculadora, el traductor, etc. Al pulsar sobre ellos su contenido aparece en la caja central, así no necesitamos salir del entorno de Symbaloo. Podrás reconocerlos fácilmente por el icono de dos ruedas que tienen en la esquina superior izquierda.



Metodología y Didáctica Aplicada

Con Symbaloo podríamos trabajar diferentes metodologías ya que como docentes podremos adaptar la forma de presentar los contenidos con esta herramienta. Para esto tan solo debemos ser creativos y conocer las posibilidades que nos ofrece Symbaloo. Por ejemplo, está en nuestras manos practicar aprendizaje basado en problemas (ABP). Se pueden crear grupos de alumnos que trabajen e investiguen sobre un problema diseñado por el profesor. Estos grupos deberán ir buscando respuestas en diferentes páginas web organizadas en los bloques de un *webmix* para posteriormente hacer una exposición y compartir resultados con el resto de la clase. Al final de todo, los propios estudiantes pueden crear un *Lesson Plan* que deberá resolver el resto de grupos.

Con distintos *webmixes* podremos iniciarnos en el aprendizaje basado en proyectos asignándoles una temática concreta a cada uno de ellos. Los estudiantes serán colaboradores activos en la construcción de un *webmix* temático en el que podrán insertar documentos, vídeos, imágenes, artículos, etc.

Ya hemos nombrado a lo largo de esta publicación las posibilidades que ofrece Symbaloo de gamificación así como *Flipped Classroom* a través de divertidos caminos de aprendizaje en los *Lesson Plans*.



Valoración Personal

El empleo de Symbaloo ha supuesto un gran descubrimiento al permitirme recopilar y organizar la multitud de recursos interesantes que nos encontramos a diario en internet. Cuántos quebraderos de cabeza ha supuesto a cualquier docente volver a encontrar ese vídeo que quería poner a sus estudiantes o esa página web tan interesante que ahora no recuerdas cómo se llamaba. Con Symbaloo estos problemas quedan solucionados al poder acceder desde cualquier ordenador con conexión a internet a mis *webmixes*. Una vez configurados tus *webmixes*, tendrás a mano todos los recursos web que has considerado importantes. Del mismo modo, con los *Lesson Plans*, tenemos la oportunidad de enseñar y evaluar al mismo tiempo atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje.



Recomendación final

Personalmente recomendaría Symbaloo a todos los docentes por varias razones:

- ▶ Es gratuito.
- ▶ Facilidad de uso y aprendizaje.
- ▶ Buen soporte técnico.
- ▶ *App* en constante evolución.
- ▶ Multitud de tutoriales.
- ▶ Permite el trabajo colaborativo.
- ▶ Gran cantidad de recursos disponibles compartidos por otros docentes.
- ▶ Disponible en varios idiomas.
- ▶ Servicio multiplataforma.
- ▶ Convenio con el MECD.
- ▶ Diversidad de actividades formativas.



Convenio con el MECD.



Información y materiales complementarios

§ Páginas web

[Página oficial](#)

[Centro de asistencia Symbaloo España](#)

[Lesson Plans](#)

[Aplicación en Google Play](#)

[Aplicación en AppStore](#)

§ Video tutoriales

[¿Qué es un bloque de Symbaloo?](#)

[¿Cómo crear un bloque en Symbaloo?](#)

[Editar y borrar un bloque de Symbaloo](#)

[Buscar bloques en Symbaloo](#)

[Copiar, mover y compartir un bloque](#)

[Marcadores y grupos de Symbaloo](#)

[¿Qué es un webmix de Symbaloo?](#)

[Buscar webmixes en la galería de Symbaloo](#)

[¿Cómo editar un webmix de Symbaloo?](#)

[Compartir un webmix de Symbaloo](#)

[Lesson Plans de Symbaloo](#)

[Cómo crear un itinerario y funcionalidades de los Lesson Plans](#)

[Cómo editar un Lesson Plan y compartirlo](#)

[Código de acceso a un Lesson Plan y estadísticas en tiempo real](#)

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones.
- ▶ El texto ha sido creado expresamente por el autor para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

