

# CANVAS para el DISEÑO del ENTORNO de APRENDIZAJE DE MARISTAS SEVILLA

## Tipo de organización

Colegio de Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato.

1.300 alumnos de edades comprendidas entre 3 y 18 años.

75 docentes, entre todas las etapas educativas.

Centro metropolitano, cerca del centro de la ciudad.



## Recursos

**De aula:** 1 ordenador portátil, 1 proyector, 1 equipo de sonido.

**Aula Informática:** 25 ordenadores.

**Biblioteca:** 15 ordenadores.

*Conexión a Internet de banda ancha en todo el centro.*



## ¿Cómo es su OLE actual?

### Fuentes de información

Acceden a la información a través de los ordenadores del centro, o de sus propios dispositivos cuando se les pide traerlos a clase.



### Creación de contenidos

Usan la plataforma Office365, a la que todos los alumnos tienen acceso con cuenta propia, además de otras herramientas de creación como PowToon, VivaVideo...



### Comunicación (PLN)

Plataforma Ágora Marista, de comunicación con las familias.

Web, Office365 y ClassDojo para comunicación con alumnos y familias.

RRSS: Twitter, Facebook, Instagram, Periscope.



## Necesidades

**Acceso diario a los ordenadores.**

**Dispositivos para los alumnos.**

**Más formación TIC para docentes.**

Explotar las herramientas de gamificación de las que ya disponemos: Kahoot, Socrative, Plickers, GoNoodle, ClasDojo...

## ¿Cómo debería ser su OLE?

### Fuentes de información

Acceden a la información desde los dispositivos que tienen para el uso en el aula, uno por alumno.



1 to 1

### Creación de contenidos

Usan Office365, así como otras herramientas de creación de contenidos y comunicación.

Sumando el uso de Minecraft Education Edition al tener ya un dispositivo por alumno.



### Comunicación (PLN)

Con alumnos de su nivel educativo y profesores de sus asignaturas a través de las aplicaciones de Office365, RRSS a las que tenga acceso, web del centro, ClassDojo.



## Actividades

PBL y aprendizaje por proyectos en los que las TIC ganen protagonismo. Así como paletas de IIMM y aprendizaje cooperativo, ya muy integrados en la vida del centro. Seguir introduciendo metodologías de gamificación en todos los procesos.