

PROYECTO TIC TAC TEP

2025 - 2026



COLEGIO
LUZ CASANOVA EMBAJADORES
FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO	3
2. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN	4
3. EQUIPO RESPONSABLE	6
4. OBJETIVOS Y PLAN DE ACCIÓN	6
Visión General	6
Eje 1. Liderazgo digital y cultura de centro	7
Eje 2. Infraestructura y soporte tecnológico	7
Eje 3. Competencia digital docente y aprendizaje continuo	8
Eje 4. Competencia digital del alumnado	9
Eje 5. Comunicación, seguridad y participación	9
5. EVALUACIÓN	10
6. ANEXO I - Secuenciación de contenidos por curso en Primaria.	10
7. ANEXO II - Plan de comunicación	13



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO

El colegio Luz Casanova de Embajadores es un centro de enseñanza concertada que tiene como entidad titular a la Fundación Educación y Evangelio (FEYE), perteneciente a la FERE.

Uno de los proyectos pedagógicos que tienen los colegios FEyE es el proyecto TIC-TAC-TEP, el cual es un instrumento que tiene como fin el cultivar la competencia digital en todos los agentes de sus comunidades educativas.

La implantación del proyecto TIC-TAC-TEP se concreta mediante el uso de iPads desde Educación Infantil hasta tercer curso de Educación Primaria y Chromebooks desde cuarto curso de Educación Primaria hasta la ESO.

Dicho programa ha supuesto una ayuda a que los usos que se le da a la tecnología no se limiten al dominio de las herramientas digitales, sino que exista una mayor interacción con los dispositivos, donde el alumnado pueda acercarse y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por consumidores en una comunidad virtual.

Analizando nuestros medios, el centro cuenta con un total de 6 carros de dispositivos (5 carros de chromebooks y 1 de Ipads), que hacen un total de 52 Ipads y 225 chromebooks. Además contamos con televisores y proyectores en todas las aulas, que ayudan y amplían los recursos que se utilizan durante las clases. Tenemos nuevos kits de robótica y 1 impresora 3D que posibilita la investigación e innovación digital.

Novedad Código Escuela 4.0:

Para este curso, la infraestructura se amplía significativamente con la dotación del Programa Código Escuela 4.0, sumando nuevos kits de robótica adaptados por etapas y una impresora 3D9, lo que nos permite posibilitar la investigación y la innovación digital estructurada.



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

2. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

Vivimos un momento en el que la importancia de ser competente en el ámbito digital se erige como algo cada vez más necesario. El uso de la tecnología aumenta en los centros educativos, y su papel es protagonista en el avance del conocimiento de la sociedad.

Los estímulos audiovisuales e informáticos son enormes. Los dispositivos electrónicos han entrado en el campo del aprendizaje provocando una forma de adquisición de conocimientos diferente a la usual. Es palpable la actitud de aceptación de nuestros alumnos hacia la informática. Se identifican con las modernas tecnologías, las integran en su mundo habitual y se sirven de ellas para adquirir los valores de una nueva sociedad: la sociedad de la información.

Se deben utilizar estas herramientas digitales para que sean los alumnos quienes, al manejar estos instrumentos, desarrollen sus ideas, tengan capacidad de aplicar sus conocimientos y sientan más confianza en sí mismos. Esto debe realizarse desde el entorno cercano a los intereses y necesidades de los alumnos, con la finalidad de que conviertan el recurso tecnológico en una herramienta habitual de aprendizaje cuando las circunstancias lo requieran.

El mejor uso que puede hacerse de los dispositivos electrónicos es convertirlos en unos aliados eficaces del trabajo escolar y propiciar que los alumnos se sirvan de ellos y encuentren nuevos usos. Por tanto, es imprescindible integrar las nuevas tecnologías en cualquier nivel de docencia.

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar las siguientes áreas:



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

1. Información: identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
2. Comunicación: comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
3. Creación de contenido: Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas y contenidos multimedia, programación informática y robótica, y saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
4. Seguridad: protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad, uso seguro y sostenible.
5. Resolución de problemas: identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, resolver problemas técnicos, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.

Como respuesta a este contexto nace el Proyecto TIC TAC TEP, con el fin de facilitar el uso de los medios digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entendido desde el objetivo del desarrollo pleno e integral del alumnado.

Su integración en el ámbito educativo posibilita un aprendizaje interactivo, autorregulado y tecnológico, ayuda a educar en valores sobre el uso adecuado de los dispositivos, desarrolla habilidades instrumentales y permite incorporar diferentes estilos de aprendizaje. Pretendemos que no quede



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

limitada su práctica a la Competencia Digital, sino que sirva para poder crecer y profundizar en todas las Competencias Clave.

3. EQUIPO RESPONSABLE

COORDINADOR PROYECTO TIC TAC TEP: Marty Castro Borreguero

EQUIPO TIC: Alberto Bartolomé

COORDINADORA EQUIPO DE COMUNICACIÓN Y RRSS: Mónica Alcolea

RED DE COLABORADORES:

RRSS: María Pilar Pita y Alberto Bartolomé

EQUIPO COMUNICACIÓN: Salvador García Ortíz y Alberto de la Vega

INFORMACIÓN REUNIONES: Mónica Alcolea

WEB: Luis García Mateo

COORDINADOR EDUCAMOS: Marty Castro Borreguero

4. OBJETIVOS Y PLAN DE ACCIÓN

Visión General

El Colegio Luz Casanova de Embajadores consolida su transformación digital mediante un modelo pedagógico innovador que integra la tecnología y la creatividad digital como ejes para mejorar la calidad educativa.

El Proyecto TIC TAC TEP 25-26 se centra en fortalecer la competencia digital docente y del alumnado, avanzar hacia una cultura de aprendizaje autónomo y colaborativo, y promover el uso ético y responsable de la tecnología, integrando ahora la programación y la robótica como ejes vertebradores del aprendizaje lógico-matemático y creativo.



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

Eje 1. Liderazgo digital y cultura de centro

Objetivo general: Consolidar una estrategia digital compartida que impulse la innovación pedagógica y la integración efectiva de las tecnologías en la práctica docente e integre los recursos de Código Escuela 4.0

Acciones clave:

- Presentar al claustro los avances del proyecto TIC TAC TEP y las nuevas posibilidades que ofrece la IA educativa en la personalización del aprendizaje.
- Presentar al claustro la hoja de ruta del programa Código Escuela 4.0
- Actualizar el Plan Digital de Centro incorporando las áreas del Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD) y los nuevos niveles alcanzados.
- Promover la reflexión docente mediante sesiones de intercambio de buenas prácticas y experiencias digitales.

Indicadores:

- Participación del 100 % del profesorado en al menos una acción formativa o de intercambio.
- Inclusión de la IA educativa en la programación didáctica.
- Inclusión de actividades de pensamiento computacional en la programación didáctica.

Eje 2. Infraestructura y soporte tecnológico

Objetivo general: Garantizar un entorno digital estable, accesible y seguro que facilite el aprendizaje y la gestión del centro.

Acciones clave:

- Mantenimiento de dispositivos (iPads/Chromebooks) y optimización Wi-Fi.
- Gestión Código 4.0: Inventariado, puesta a punto y sistema de préstamo de los nuevos kits de robótica y la impresora 3D



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

- Configuración segura de Google Workspace.

Indicadores:

- Reducción de incidencias y uso efectivo de los carros de robótica.
- Evaluación positiva del rendimiento de la red por parte del profesorado y alumnado.

Eje 3. Competencia digital docente y aprendizaje continuo

Objetivo general: Potenciar la formación del profesorado en herramientas digitales, inteligencia artificial y metodologías activas apoyadas en la tecnología (robótica).

Acciones clave:

- Diseñar y realizar un curso interno de formación sobre IA educativa, recursos digitales y metodologías innovadoras.
- Acompañar a los docentes en la creación de materiales digitales propios (fichas interactivas, vídeos, Genially, Canva, etc.).
- Formación Código 4.0: Participación en el programa de acompañamiento con el Mentor/a digital asignado por la Comunidad de Madrid para el uso pedagógico de los kits de robótica.
- Promover la autoevaluación docente a través del MRCDD para identificar fortalezas y áreas de mejora.

Indicadores:

- Elaboración de al menos un recurso digital por cada docente.
- Creación, adaptación y utilización de aplicaciones y herramientas digitales que favorecen la integración de los alumnos ACNEE.



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

Eje 4. Competencia digital del alumnado

Objetivo general: Desarrollar habilidades digitales críticas, creativas y de pensamiento computacional

Acciones clave:

- Diseñar proyectos digitales por niveles que integren el uso de Classroom, creación de contenidos, trabajo colaborativo y evaluación mediante rúbricas.
- Fomentar la generación de evidencias digitales de aprendizaje (vídeos, podcasts, infografías, presentaciones, blogs, etc.).
- Introducir progresivamente la robótica educativa y la programación por bloques (Scratch) como herramientas de resolución de problemas

Indicadores:

- Al menos un proyecto digital interdisciplinar por curso.
- Creación de evidencias digitales en el 80 % del alumnado.
- Primera experiencia piloto de robótica en 2º y 3er ciclo de Primaria

Eje 5. Comunicación, seguridad y participación

Objetivo general: Fomentar un uso seguro, responsable y participativo de la tecnología en toda la comunidad educativa.

Acciones clave:

- Revisar y difundir el protocolo de comunicación digital con familias.
- Publicar periódicamente los avances del proyecto en la web y redes sociales del centro.
- Desarrollar campañas de sensibilización sobre identidad digital, ciberseguridad y bienestar digital.



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

Indicadores:

- Creación de distintos métodos para presentar y divulgar las creaciones elaboradas.
- Participación de las familias en al menos una actividad de sensibilización digital.

5. Evaluación

La evaluación será trimestral. Se medirá el grado de consecución de los indicadores y el impacto del uso de los nuevos kits de robótica en el aula, integrando los resultados en la memoria anual.

6. ANEXO I - Secuenciación de contenidos por curso en Primaria.

4º CURSO	ORDENADOR	Sistemas Operativos: Windows Tipos de ordenador. Puertos. Los periféricos. Tipos: entrada, salida, almacenamiento, comunicación. Las medidas de almacenamiento. Unidades de almacenamiento: el pendrive Encendido y apagado bajo Windows. Los archivos y carpetas. Creación, movimiento, eliminación de archivos y carpetas. La papelera de reciclaje. El teclado: teclas, teclas especiales, teclas auxiliares. Teclado numérico.
	Chromebook	Encendido y apagado. Teclado: mayúsculas, bloqueo de mayúsculas, tildes, signos de puntuación, alt-gr. Entorno Google WorkSpace: calendar, keep, aplicaciones (forms, docs, etc...)
	Correo electrónico	Entrar y salir del correo institucional. Configuración Foto de perfil Despedida automática Redacción de un correo Contacto. Asunto Mensaje Saludos Cuerpo del mensaje
	DRIVE	Organización del DRIVE Creación y eliminación de carpetas y subcarpetas Organización de carpetas



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

		Organizar y mover documentos entre carpetas Imágenes y sonidos de libre uso.
Autoría de trabajo		
Procesador de texto / Google Docs		Tratamiento de texto Crear documento Dar nombre al documento Utilización de la mayoría de las herramientas de la aplicación: La barra de herramientas. La barra formato. Herramientas: rehacer y deshacer. Orientación de la página. Sangría. Interlineado. Búsqueda y reemplazo de palabras. Numeración y viñetas.
Presentaciones / Google Slides		Crear presentación Dar nombre a la presentación Utilización de la mayoría de las herramientas de la aplicación.
Internet		Los navegadores: Chrome (Chromebook) / Safari (IPad) Los buscadores La búsqueda de imágenes / guardar imágenes. Navegación con varias pestañas.
Código 4.0		Introducción al Pensamiento Computacional: Algoritmos básicos. Programación por bloques (Scratch/Code.org): Secuencias y bucles sencillos. Iniciación a la Robótica: Conociendo el kit (motores y sensores básicos).

5º CURSO	ORDENADOR	Los archivos y carpetas. Las extensiones de archivo Los archivos de imagen: jpg, gif, bmp... Los archivos de sonido: mp3, wav... La papelera de reciclaje. Recuperación de archivos y carpetas.
	Chromebook	Entorno Google WorkSpace: calendar, keep, aplicaciones (forms, docs, etc...) Classroom Meet
	Correo electrónico	Creación de contactos. Adjuntar archivo/ímágenes
	DRIVE	“Compartido conmigo” Documentos compartidos Compartir Restringir rol al compartir Accesos directos a carpetas
	Autoría de trabajo	Los derechos de autor. Leyes de propiedad intelectual. Imágenes y sonidos de libre uso. El copyright. Marcas comerciales.



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

Procesador de texto / Google Docs	Utilización de la mayoría de las herramientas de la aplicación. Copiado y pegado de la pantalla. Dar formato a una imagen. Insertar y dar formato a una forma. Insertar y dar formato a un cuadro de texto. Ajustar el texto alrededor de un cuadro o imagen. Resaltar un texto.
Presentaciones / Google Slides	Transiciones Animaciones
PLE del alumno	Concepto Software libre Creación de un PLE (Symbaloo) Aplicaciones útiles Canva, Live Worksheet, Kahoot, Quizziz, Flipgrid Webs habituales Youtube, Vimeo, RAE, etc...
Internet	Barras de herramientas (adelante, atrás) Impresión de una página web. La búsqueda avanzada en Google. Lista de favoritos/marcadores.
Seguridad	Delitos en la red Buenas prácticas en la red Huella digital Compartir datos personales
Código 4.0	Programación por bloques II: Condicionales (Si... entonces). Diseño 3D Básico: Entornos tipo Tinkercad (vinculado a impresora 3D). Robótica: Resolución de retos (laberintos, sigue-líneas).

6º CURSO	ORDENADOR	Los archivos y carpetas. Las extensiones de archivo WinRAR El backup Los virus informáticos.
	DRIVE	“Compartido conmigo” Revisar trabajo de cada persona
	Autoría de trabajo	El dominio público.
	Procesador de texto / Google Docs	Utilización de la mayoría de las herramientas de la aplicación. Ajustar el texto alrededor de un cuadro o imagen. WordArt Columnas. Letra capital.
	Procesador datos / hojas de Google	Creación de hoja de cálculo Formateado de la hoja de cálculo Utilización de funciones básicas (suma, promedio máximo y mínimo) Creación e interpretación de gráficos (barras, columnas, sectores circulares)



COLEGIO

LUZ CASANOVA EMBAJADORES

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | MADRID

	PLE del alumno	Mapas conceptuales y mentales Utilización de la aplicación: CMapTools, IMindMap... Ej.: Mapa conceptual de las categorías gramaticales Aplicaciones útiles Scratch
	Seguridad	Redes Sociales Historiales/registros
	Código 4.0	Programación Avanzada: Variables y envío de mensajes en Scratch. 71 Proyecto STEAM: Diseño, impresión 3D y programación de un robot para un fin social. Uso de sensores avanzados (distancia, color, inclinación).

7. ANEXO II - Plan de comunicación

Para acceder al plan de comunicación del centro pinchar [aquí](#).