

ASPECTOS RELEVANTES

Sobre el Proyecto Pedagógico

El Proyecto TIC-TAC-TEP no supone en ningún caso un cambio en nuestra Competencia Pedagógica sino una mejora del mismo y una respuesta a la cada vez mayor demanda de las TAC en las aulas.

Las TAC no son un eje sobre el que construir nuestro Proyecto sino una herramienta para su desarrollo.



Sobre la Seguridad

El centro y los dispositivos están dotados de las infraestructuras, aplicaciones y medidas adecuadas para garantizar que su uso dentro de la red del colegio es seguro.

Sobre la Adquisición y Uso de Dispositivos

Junto con cada dispositivo, se adquieren una serie de servicios, seguros, licencias y software necesarios para garantizar su seguridad y correcto funcionamiento.

Las normas de uso de los dispositivos serán fijadas por el centro para garantizar su correcta utilización y que no se vulneren las condiciones de garantía, asistencia técnica, pólizas y servicios asociados.

Sobre la Cuota Digital

Es un nuevo concepto que surge como consecuencia de los costes asociados a la adquisición de este material. Se trata de una pequeña cantidad económica anual y que irá destinada a sufragar en parte los gastos que conlleva el uso de este material, tales como la contratación de seguros, adquisición de licencias y software, renovación de infraestructuras, etc.



Proyecto TIC TAC TEP



COLEGIO
SAN JOSÉ

FUNDACIÓN EDUCACIÓN Y EVANGELIO | CIUDAD REAL

PLAN DE **INCORPORACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS** PARA EL
APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO PARA LA MEJORA DEL
PROYECTO EDUCATIVO

DEL **TIC**

Tecnologías de la Información
y la Comunicación

El modelo TIC fue el inicio del proyecto en su origen se basa en el **APRENDIZAJE DE LA TECNOLOGÍA** desde el postulado de que las tecnologías nos facilitan los procesos de transmisión e intercambio de información. Aunque es necesario en un primer momento es un modelo incompleto y excesivamente "informático" e instrumental.

AL **TAC**

Tecnologías para el Aprendizaje y el
Conocimiento

Es el resultado de integrar las TIC en el Proyecto Educativo del colegio, se busca el **APRENDIZAJE CON LA TECNOLOGÍA**, es decir, su uso didáctico, haciendo hincapié en la aplicabilidad metodológica de la herramienta más allá de su simple manejo.

Se trata pues de un enfoque avanzado en el que las tecnologías y los dispositivos (las TICs) se conciben como una herramienta pedagógica que potencia y mejora aspectos básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje tales como el acceso y la creación de contenidos multimedia, el manejo de la información, la elaboración y presentación de trabajos, el desarrollo de proyectos tecnológicos, la atención a la diversidad, el uso responsable de las TIC y otros muchos aspectos.

AL **TEP**

Tecnologías para el
Empoderamiento y la Participación

Los cambios en el uso de internet y las tecnologías van muy deprisa de forma que actualmente no solo se usan para intercambiar información (TIC) o como herramientas para el aprendizaje (TAC), sino que surge un paradigma que hace crecer a los dos anteriores, en el que se fomenta la participación, se comparten ideas, intereses y propuestas en temas sociales, económicos y culturales.

De esta forma nace el término **TEP: Tecnologías para el empoderamiento y la participación**, como aquellas tecnologías que gracias a los Entornos Personalizados de Aprendizaje (PLE) fomentan el trabajo colaborativo, potencian la autonomía de aprendizaje y la resolución de problemas logrando que nuestros alumnos inicien y/o participen proyectos digitales de valor personal, económico o social.

Una Propuesta **GLOBAL**

curso 2019/2020



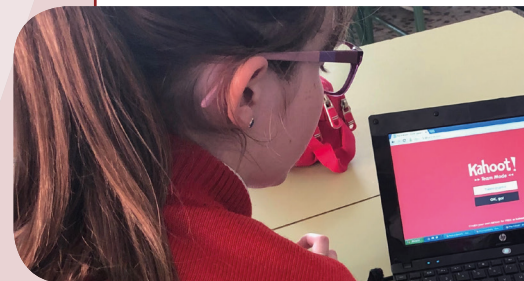
EDUCACIÓN INFANTIL

Mesas Digitales con
iPads para trabajo
por rincones
y aplicaciones
didácticas



EDUCACIÓN PRIMARIA 1º a 4º

Armario con tablets
para el uso de
aplicaciones didácticas y
contenidos multimedia e
interactivos



EDUCACIÓN PRIMARIA 5º y 6º

Armario con ordenadores
Chromebook para el trabajo con
contenidos digitales, elaboración
de materiales y uso de contenidos
multimedia e interactivos

curso 2021/2022



EDUCACIÓN SECUNDARIA

Elaboración de materiales propios,
uso de contenidos multimedia e
interactivos y desarrollo de proyectos
tecnológicos.