

TAREA 9- MÓDULO X

CAPTURAS DE ESQUEMAS en Niveles 1,2 y 3

- + 1 INTRODUCCIÓN
- + 2 PLATAFORMAS DIGITALES
- + 3 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO
- + 4 MAQUETACIÓN MULTIPLATAFORMA
- + 5 CONCLUSIÓN

- + 1 INTRODUCCIÓN
 - + *Contenidos de los Bloques Temáticos:*
- + 2 PLATAFORMAS DIGITALES
 - + *Nuestra plataforma digital*
- + 3 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO
 - + *3.1. RECURSOS DIGITALES*
- + 4 MAQUETACIÓN MULTIPLATAFORMA
 - + *1.2.1 PLATAFORMAS digitales del Departamento*
 - + *1.2.2 OTRAS PLATAFORMAS online*
- + 5 CONCLUSIÓN

- + 1 INTRODUCCIÓN
 - + *Contenidos de los Bloques Temáticos:*
 - + *Diseño Gráfico y Multimedia*
 - + *Fotografía Digital*
 - + *Presentaciones Multimedia.*
 - + *Animación Digital.*
 - + *Sonido Digital... El Podcast*
 - + *Video digital. Producciones audiovisuales.*
 - + *Blogs y Portfolios Digitales:*
 - + *Recursos y espacios Colaborativos en Línea:*
- + 2 PLATAFORMAS DIGITALES
 - + *Nuestra plataforma digital*
- + 3 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO
 - + *3.1. RECURSOS DIGITALES*
 - + *3.1.1 Diseño Gráfico y Multimedia*
 - + *3.1.2 Fotografía Digital:* Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son *Adobe Photoshop o la versión*
 - + *3.1.3 Animación Digital.* En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la *Animación digital* y la creación de pequeñas secuencias animadas
- + 4 MAQUETACIÓN MULTIPLATAFORMA
 - + *1.2.1 PLATAFORMAS digitales del Departamento*
 - + *1.2.2 OTRAS PLATAFORMAS online*
- + 5 CONCLUSIÓN

1 INTRODUCCIÓN

(Sección 2)

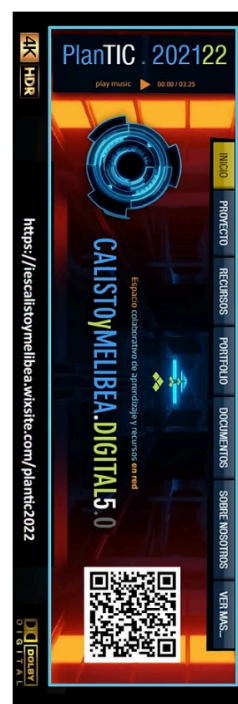


as Tecnologías de la Información y la Comunicación o las TIC's, son una parte muy importante dentro de la estructura de nuestro centro, el **IES Calisto y Melibea** de Santa marta de Tormes y en nuestro departamento de Artes Plástica-Dibujo, pues son mucho más que una simple herramienta, pues las TIC'S forman parte de los propios currículos de nuestras materias. Esto se debe a que prácticamente todos los procedimientos Audiovisuales actuales pasar por un tratamiento digital con el fin de poder comunicarlos y compartirlos a través de la red. Esto no implica que los métodos tradicionales y manuales desaparezcan, pues esto sería la muerte del arte y de pero los avances tecnológicos se han integrado de proceso de transformación digital de nuestra

De esta forma, En relación con el uso de las TIC'S artículo 12 del Real Decreto 217/2022, de 29 de anexo II del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, se específicas de la materia de Educación Plástica, Visual criterios de evaluación y los contenidos, que en realizarlas mediante la implementación de digitales.

Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se adquisición de un pensamiento que se concreta en producciones artísticas y que posee la capacidad de originales respondiendo a las necesidades del además, la posibilidad de actuar sobre la realidad

Memoria



los procesos artísticos, forma natural en el sociedad en el departamento, con el marzo, y según desarrolla el fijan las competencias y Audiovisual, así como los muchos casos debemos tecnologías Audiovisual y

dirigen hacia la formas, actos y generar propuestas individuo. Suponen, creando respuestas que

prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...

Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.

De esta forma, nuestras materias de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de 1º y 3º de ESO, la de Expresión artística de 4º de ESO y el Dibujo Técnico de 1º y 2º cursos de bachillerato** de la modalidad de Ciencia e Ingeniería, trabajan muchos de los contenidos de clase mediante el uso de TIC,s de forma completamente normalizada y donde el propio manejo de aplicaciones se engloba dentro de los contenidos de las materias al haber quedado los procedimientos manuales relegados en favor de los procedimientos digitales, al menos en lo que se trata del tratamiento de la información, si bien el Arte que desarrolla contenidos manuales jamás desaparecerá, pues supondría la desaparición del propio Arte y eso sería catastrófico para el ser humano, pues es lo que nos caracteriza y diferencia de otras especies del planeta.

Dicho todo lo anterior, solo queremos indicar a continuación y a modo de resumen, algunos ejemplos de bloques temáticos y aplicaciones que se integran en los currículos de las materias del departamento. Debemos decir que cada año nos vemos obligados a actualizarlos pues la tecnología va a mil por hora y enseguida nos quedamos obsoletos, lo que nos obliga a estar constantemente reciclándonos y actualizando nuestros contenidos, lo cual por otro lado nos permite mantenerlo en la Carrera y mantener nuestra adrenalina en niveles divertidos.

Contenidos de los Bloques Temáticos:

Diseño Gráfico y Multimedia

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

2. Fotografía Digital

Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión en software libre: **GIMP** para crear y editar imágenes.

Presentaciones Multimedia.

También se explora la creación de presentaciones multimedia utilizando programas como **Microsoft PowerPoint** o **Prezi**.

Animación Digital.

En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la *Animación digital* y la creación de pequeñas secuencias animadas.

Explora aplicaciones de RV y RA que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje en el campo artístico. Trabajamos con APP como *Arlova* o la gratuita *Metaverse*, donde nuestros alumnos aprenden a gestionar estos contenidos digitales.

Sonido Digital. El Podcast

Uno de los puntos fuertes de nuestras materias trabaja el tratamiento digital del sonido y más a partir de este curso donde participamos en el curso de “radio digital” y para el que nos han dotado con un estupendo material para ello. En este caso nuestro programa estrella es **Audacity**, aplicación de distribución libre y de uso proporcionado por la JCYL y que permite a nuestros alumnos tener un absoluto control del sonido y efectos digitales, ofreciendo herramientas prácticamente profesionales.

Video digital. Producciones audiovisuales.

Junto con el tratamiento del sonido este es otro de los barcos insignia de nuestro departamento, donde de igual forma este curso hemos recibido dotación para realizar un curso de video y para el que igualmente nos han dotado con material audiovisual. En este serán varios los programas que nuestros alumnos aprenden a manejar como **Adobe Premier, Movie maker o Davince Resolve**.

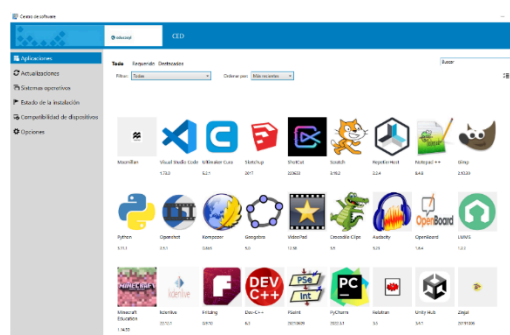
Blogs y Portfolios Digitales:

Fomentan la creación de blogs o portfolios digitales donde los estudiantes puedan mostrar y reflexionar sobre su trabajo artístico. Para ello utilizamos plataformas como **WordPress** o Plataformas gratuitas que nos permiten gestionar formatos digitales como **Wix**, programas con el que nuestros alumnos realizan su Proyecto de fin de curso de cada año con su Portafolio digital del alumno.

8. Recursos y espacios Colaborativos en Línea:

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red y que hemos ido enlazando desde las plataformas digitales del departamento que podéis ver en www.artenred.es, donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.

*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y León***



(Se encuentra instalado en todos los ordenadores de la JCYL, por lo que se puede encontrar mediante el buscador de Windows o en el Acceso de EDUCAYL)

2 PLATAFORMAS DIGITALES



(Sección 3)

Nuestra plataforma digital

C

Como ya hemos indicado en el apartado anterior, nuestro departamento cuenta desde el año 2010 de cuatro plataformas digitales a través de las cuales ofrecemos a nuestros alumnos todos los contenidos del departamento. A todas ellas se puede acceder desde nuestro sitio web www.artenred.es, desarrollado por el jefe del departamento *D. Ubaldo Garrido* y donde nuestros alumnos pueden acceder a través de internet a todos los contenidos de clase, como por ejemplo los recursos de clases **DIBUJO TÉCNICO 3.0 + 3D**, de Educación Plástica y Audiovisual, de Arte digital o de producciones Multimedia donde hemos desarrollado nuestro Plan Audiovisual. A todas ellas puede accederse desde nuestro dominio:



Las artes plásticas, visuales y audiovisuales se dirigen hacia la adquisición de un pensamiento que se concreta en formas, actos y producciones artísticas y que posee la capacidad de generar propuestas originales respondiendo a las necesidades del individuo. Suponen, además, la posibilidad de actuar sobre la realidad creando respuestas que prolonguen y amplíen la capacidad expresiva del ser humano.... Y bajo esta premisa, los medios digitales y el uso de las TIC'S encajan como un guante...

Por ello, la integración de las TIC'S en las materias del nuestro departamento de Dibujo-Artes Plásticas, permiten ofrecer a los estudiantes nuevas perspectivas y habilidades, al tiempo que fomentamos la creatividad y la expresión artística. Además, facilita la adaptación a las demandas tecnológicas de la sociedad actual. Pero no solo es por este motivo y son tan importantes, pues en muchas ocasiones estos recursos tecnológicos forman parte del propio método de trabajo, donde nuestros alumnos necesitan realizar producciones audiovisuales, donde hoy en día ya no se podría hacer por métodos analógicos ya que estos prácticamente han desaparecido, dejando paso a procesos y técnicas digitales.

También incorporamos múltiples recursos educativos que se alojan en la red y que hemos ido enlazando desde las plataformas digitales del departamento que podéis ver en www.artenred.es, donde se fomenta la investigación en línea sobre artistas contemporáneos y movimientos artísticos.

*Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y León***

3 RECURSOS ONLINE del DEPARTAMENTO

(Sección 4)



desde esta Plataforma de recursos www.artenred.es, nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver vídeos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.

3.1. RECURSOS DIGITALES

3.1.1 Diseño Gráfico y Multimedia

Introduce a los estudiantes en herramientas y aplicaciones informáticas de diseño gráfico y diseño vectorial como **Corel Draw, Adobe Illustrator**, programas para crear y editar imágenes y donde tendremos un absoluto control de la imagen

3.1.2 Fotografía Digital: Familiariza a los estudiantes con técnicas de fotografía digital, composición y edición de imágenes. Para ello pedimos con frecuencia a nuestros alumnos que utilicen cámaras o incluso sus propios teléfonos móviles para capturar imágenes relacionadas con los conceptos estudiados en la clase. Nuestros programas son **Adobe Photoshop** o la versión

3.1.3 Animación Digital. En nuestras materias trabajamos contenidos donde se exploran la Animación digital y la creación de pequeñas secuencias animadas

Desde este párrafo damos entrada a esta Plataforma de recursos www.artenred.es , nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver vídeos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.

4 MAQUETACIÓN MULTIPLATAFORMA

(Sección 5)

D

Desde esta Plataforma de recursos www.artenred.es , nuestros alumnos, pueden entrar en sus asignaturas y acceder a todos los contenidos de clase, donde ofrecemos contenidos útiles y necesarios para sus clases. A modo de ejemplo, cada estudiante puede volver a ver cualquiera de las sesiones proyectadas y explicadas en clase, descargar apuntes, ver vídeos o acceder a otros contenidos multimedia incluidos. También puede: imprimir prácticas para repetirlas, consultar contenidos o plantear dudas al profesor a través del foro habilitado a tal efecto. Cada plataforma se ha concebido como todo un **centro de recursos y espacio colaborativo de aprendizaje en red** de cada materia. Este espacio es realmente el portal de entrada a las plataformas de Dibujo técnico, Educación Plástica y audiovisual, Arte digital y Producción Audiovisual de nuestro centro.

1.2.1 PLATAFORMAS digitales del Departamento

A continuación, se muestran dos capturas de pantalla de estas plataformas. La primera muestra la



interfaz de cada una de ellas y la segunda una imagen un poco más ampliada y con detalles del acceso a la plataforma de dibujo técnico.

Para verlas, nuestro consejo es que accedáis a través de los enlaces.

1.2.2 OTRAS PLATAFORMAS online

Pero las anteriores no son las únicas plataformas, ya que en nuestro departamento disponemos de algunas más. Todas ellas son originales y han sido desarrolladas por los profesores **Ubaldo Garrido González** (*Jefe del departamento.*) y la también profesora e ilustradora **M^a Pilar Marino Bravo**, desde el año 2006.

Todas pueden verse a través de las URL indicadas en esta página y se encuentran incluidas en el **PLAN de MEJORA de la COMPETENCIA DIGITAL EDUCATIVA de NUESTRO CENTRO** y en cuyo diseño y desarrollo web también hemos estado implicados los profesores del departamento-

5 CONCLUSIÓN

D

esde esta Plataforma de recursos www.artenred.es

Pero estos son únicamente algunos ejemplos de aplicaciones que utilizamos, pudiendo encontrar cientos de opciones cada día, muchas de ellas de utilización libre o de Código abierto, que generalmente son las que utilizamos pues no disponemos de recursos para utilizar versiones de pago, más allá de las que nos ofrece la JCYL a través de su repositorio de recursos y APP de libre uso que se

encuentran disponibles en el **CENTRO DE SOFTWARE DE LA Junta de Castilla y león**



Esta es mi montaña