

## USO DE LAS HERRAMIENTAS TIC

En el Departamento de Artes Plásticas se utilizan:

- Ordenador y proyector de vídeo y datos en cada aula de plástica como complemento a las explicaciones para el alumnado de ESO (búsqueda de imágenes y vídeos relacionados con la materia, visionado de ejemplos de las producciones de otros compañeros/as de cursos anteriores y presentaciones de ejercicios de dibujo técnico que ilustran el proceso paso a paso)

En el caso del alumnado de bachillerato se utiliza el ordenador para las explicaciones paso a paso y la resolución de ejercicios mediante presentaciones interactivas creadas por la profesora.

- El aula virtual del IES donde están alojados cursos de EPVA para el alumnado de ESO y de Dibujo Técnico para compartir información con el alumnado, enlaces a webs y aplicaciones relacionadas con la materia, a vídeos de Youtube que explican construcciones geométricas y presentaciones que facilitan la resolución de ejercicios tanto técnicos como artísticos.

- Dentro de plan de Fomento de la Lectura, el departamento plantea una actividad para el alumnado de 1º de ESO en la que se utilizará la aplicación *Fiction Express* disponible en EDUCACYL.

- El alumnado de 1º de bachillerato para desarrollar el bloque D. *Sistemas CAD* del currículo utilizará los ordenadores de alguna de las aulas de informática del centro y sus ordenadores personales.

- El alumnado de 2º de bachillerato para desarrollar el bloque D. *Sistemas CAD* del currículo utilizará los ordenadores de alguna de las aulas de informática del centro y sus ordenadores personales.

- Teams. Al finalizar el curso todo el alumnado evaluado por el profesorado de este departamento completará un cuestionario mediante un formulario en Teams, con el fin de detectar su grado de satisfacción, así como los ámbitos de mejora que se añadirán a la memoria de final de curso.

## **GESTIÓN Y USO RESPONSABLE DE MEDIOS Y/O RECURSOS DIGITALES**

En la sociedad actual, el Internet y las redes sociales son un elemento fundamental para poder desenvolverse con autonomía y entender el mundo que no ha tocado vivir.

Desde la UE se orienta e insiste en la necesidad de desarrollar las competencias que permitan la integración de las personas de acuerdo a la realidad cambiante del mundo actual.

En este nuevo contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) constituyen un elemento prioritario en el modelo educativo. Si bien es una herramienta más a utilizar en dicho aprendizaje, hay que formar a nuestros alumnos/as en su correcto uso para que prevalezca la salud física, mental y emocional. Los medios y recursos digitales tienen que estar al servicio del ser humano y no caer en la trampa de considerarlos el remedio que resuelva todos nuestros problemas.

A nivel de centro se establecen los siguientes objetivos

- Asegurar que el alumnado y el profesorado del centro se benefician de las ventajas del uso de los medios informáticos en la educación de forma efectiva y segura.
- Formar e informar sobre métodos de autoprotección y protección de otros en la red.
- Evitar el mal uso de los medios informáticos y/o recursos digitales de forma intencionada o por desinformación.
- Ofrecer un marco ético y proponer buenas prácticas para así favorecer un uso correcto de las tecnologías digitales.
- Favorecer el sentido crítico y librepensador para escapar del pensamiento único y la autocensura.

Con el fin de conseguir los objetivos anteriormente citados desde el departamento de Artes Plásticas, además de las normas y recomendaciones para el uso responsable del equipamiento informático y/o los recursos digitales, se hará hincapié en:

- El uso adecuado de los materiales disponibles en la red respetando a los autores y promoviendo el conocimiento abierto.
- La búsqueda de materiales en la red en bancos gratuitos de imágenes, vídeos... y repositorios de dominio público.
- En el caso de reutilización de materiales encontrados en la red, asegurarse de que éstos sean de dominio público y no estén sujetos a derechos de autor y por tanto disponen de la autorización para su uso.
- A la hora de compartir materiales en la red con otros usuarios para que éstos puedan reutilizarlos asegurarse de que lo publican bajo una licencia abierta, por ejemplo Creative Commons.
- Conocer las licencias Creative Commons, por qué utilizarlas y cómo hacerlo.