

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 4º ESO

Contenido

OBJETIVOS DE LA MATERIA	1
1.CONTENIDOS.....	2
2.TEMPORALIZACIÓN	3
3.METODOLOGÍA DIDÁCTICA.....	4
3.1.METODOLOGÍA GENERAL.....	6
3.2.METODOLOGÍA COVID19.....	9
4.MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS.....	7
5.COMPETENCIAS CLAVE	7
6.CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS CLAVE.	13
7.PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	24
8.CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	26
9.PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES	27
10.PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES	27
11.PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO	28
12.PROCEDIMIENTO DE INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y A LAS FAMILIAS..	28
13. MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	29
14.ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO	30
15.ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	30
16.ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA	31
17.MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE.....	31

OBJETIVOS DE LA MATERIA

La Educación Plástica y Visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Observar, percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar el hecho artístico como fuente de goce estético y como parte integrante de un patrimonio cultural, contribuyendo activamente a su respeto, conservación, divulgación y mejora.
3. Desarrollar la creatividad y expresarla, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y

procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

4. Interpretar las relaciones del lenguaje visual y plástico con otros lenguajes y buscar el modo personal y expresivo más adecuado para comunicar los hallazgos obtenidos.
5. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa y adquirir criterios.
6. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales.
7. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal.
8. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
9. Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir, y revisar al acabar cada una de las fases.

1. CONTENIDOS

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes grafico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.

4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos informáticos en el ámbito de dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.
2. Forma y función en el diseño
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

Para la consecución de estos contenidos se llevarán a cabo los siguientes proyectos.

1ª Evaluación.

1. **Bestiario y Herbario:** engloba los bloques 1 y 2 y parte del 3.

A partir de la creación de un Bestiario y Herbario (libro), se llevará a cabo la copia realista de un animal en color a partir de una imagen y la copia a color

del natural de un vegetal, siguiendo las fases de creación de un proyecto. Se usarán diferentes técnicas. Se digitalizará el resultado y se trabajará la maquetación de la página del Bestiario con el programa de edición de imágenes Gimp. Lo harán de forma individual cada cual, con su animal/vegetal, siguiendo una estructura de diseño acordada en común. Durante todo este proyecto, se trabajará la expresión plástica con diferentes técnicas, teoría del encajado, proporciones, diferentes tipos de perspectivas y composiciones, geometría plana y sistemas de representación, la clasificación de archivos digitales y se investigará sobre la obra de Joan Fontcuberta y Pere Formiguera llamada Fauna, ahondando en la percepción de la realidad a través de la imagen y la credibilidad de esta, entre otras cosas. Para finalizar el proyecto, se encuadernará de forma artesanal siguiendo los pasos de la encuadernación japonesa.

Para el Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos, se llevará a cabo, en función del progreso de la clase, la realización de una actividad cooperativa consistente en el visionado del videoclip del grupo Hold Your Horses "70 million". Tienen que averiguar de cada obra de arte que aparece, primero de forma individual y siguiendo las fases del trabajo cooperativo: Fecha, autor/a, nombre de la obra de arte y movimiento o estilo artístico al que pertenece.

FICHA 1: Fecha Mov/Estilo Artístico Autora/or Nombre de la obra.

CARTULINAS DE COLORES: elegir un color por cada estilo y movimiento artístico. Posteriormente se colocarán en orden cronológico en la pared de clase o en el pasillo.

En el primer recuadro azul se pondrá una foto de la autora/or y en el segundo una foto de la obra. En el recuadro amarillo se pondrán los datos referentes a lo que pone en el ejemplo. En los recuadros blancos, se explicará el movimiento/estilo artístico, breve biografía de la autora/or y una breve explicación sobre la obra (curiosidades, técnica, historia que cuenta, qué ideas aborda...)

2ª Evaluación.

- 2. Diseño de una marca comercial y su identidad corporativa:** engloba el Bloque 3 y parte del 4

A través de este proyecto se trabajarán los contenidos de este bloque y se introducirán los elementos de la comunicación visual y la guía de análisis de imagen donde se explican elementos como el color, composición, iluminación... que afectan a la interpretación, lectura y creación de cualquier elemento visual.

Se les pedirá que realicen el diseño de una marca para un negocio y que lleven a cabo la realización de una identidad corporativa donde expliquen ese diseño y sus aplicaciones.

3ª Evaluación.

3. Etiquétame: añadir o quitar

Habiendo previamente explicado la guía de análisis de imagen (análisis del lenguaje publicitario), se llevará a cabo el proyecto *Etiquétame: añadir o quitar*. Consistente en analizar individual y comparativamente dos imágenes: una propia de sus redes sociales y una imagen publicitaria que se le parezca. Se completará la actividad de análisis de imagen con la creación de un librito que estará troquelado por la mitad, en el que aparecerán sus retratos y se podrán mezclar las partes de la cara de arriba y abajo, es decir, la imagen estará troquelada por la línea de debajo de los ojos. Justo el espacio en el que actualmente llevamos la mascarilla sanitaria. Para ello aprenderán a hacer fotografías aplicando lo aprendido con la guía de análisis de imagen: iluminación, encuadres... Con estos proyectos ahondaremos en cómo percibimos el entorno que nos rodea, en la interpretación de las imagen, en el mensaje que nos llega a través de los elementos del lenguaje visual, en el paradigma de la belleza, en los lugares que ocupamos hombres y mujeres en el mundo de la imagen... en definitiva, analizaremos el mundo de la imagen en nuestra sociedad.

4. Creación de un cortometraje de animación en stop motion: engloba el Bloque 4

A través de un trabajo cooperativo, se investigará sobre la historia y nacimiento de la fotografía y el cine. Durante este proceso se irán viendo los elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales, los elementos de la imagen en movimiento, el proyecto audiovisual y sus fases y se les explicará en concreto el funcionamiento de la animación en stop motion y programas de

edición de video para el montaje y creación de su propio cortometraje en stop motion. Este último proyecto de creación del cortometraje, conllevará la realización de una memoria del proyecto.

2. TEMPORALIZACIÓN

1ª EVALUACIÓN	Bloque 1. Expresión plástica Bloque 2. Dibujo técnico
2ª EVALUACIÓN	Bloque 2. Dibujo técnico Bloque 3. Fundamentos del diseño
3ª EVALUACIÓN	Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

3.1. Metodología general.

Es importante situar la actividad en función del nivel inicial de los alumnos, en el campo de la expresión plástica y visual, para que el aprendizaje sea significativo.

El enfoque metodológico se centra en la plástica como elemento expresivo de interpretación del mundo que nos rodea. Esto nos permite incorporar a lo largo del desarrollo de las actividades, las experiencias y aficiones de alumnos y alumnas. La metodología será por tanto abierta y flexible, es decir, aunque la actividad esté programada con antelación podrá ser desarrollada por el alumno o alumna bajo la temática que él o ella hayan elegido. De este modo en el tema de investigación quedarán reflejados sus intereses y motivaciones.

El profesor aportará información teórica y visual necesaria para que el alumno investigue y experimente entorno a los dos ejes prioritarios “saber ver” y “saber hacer”. Siendo una materia fundamentalmente experimental valoraremos el proceso por encima del resultado. Pero se realizará una preconceitualización antes de la exposición de contenidos y una reflexión posterior. De esta forma a partir de la experiencia y la práctica los alumnos, alumnas reflexionarán sobre los contenidos.

El intercambio de información técnica, expresiva y visual, será de vital importancia para fomentar el respeto y el aprecio a otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes del entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborando juicios y criterios personales que le permitan actuar con iniciativa propia. Por ejemplo el trabajo en equipo facilita el intercambio de opiniones y aportaciones que pueden ofrecer los alumnos más aventajados.

Se favorecerá el análisis del entorno con el fin de entender ciertos aspectos que les permitan elaborar formas de expresión propias y con impronta personal. Será importante por tanto el estudio de documentación visual (actual y clásica), será uno de nuestros principales recursos didácticos.

Las actividades que se plantean en las unidades didácticas con diversos niveles de dificultad para que los alumnos puedan ampliar progresivamente sus conocimientos o el profesor pueda seleccionar aquellos que crea más convenientes para su nivel.

Dividiremos la metodología en cuatro fases:

- La primera será analítica y reflexiva por parte del alumno, se centrará en la recogida de información y su análisis. En esta fase el profesor debe promover una actitud activa y participativa.
- La segunda será fundamentalmente manipulativa e investigadora, el alumno o alumna debe crear sus propios mensajes expresivos e investigar sobre distintas soluciones a una única propuesta, adquirirá con ello una serie de técnicas en el proceso de producción. La metodología será manipulativa a la vez que indagadora y creativa, aplicativa y de adquisición de técnicas.
- La presentación de trabajos requerirá una actitud fundamentalmente sistemática y de resolución, toma de decisiones, no correctas o incorrectas, sino adecuadas para una determinada actividad.

- Por último será de gran utilidad una reflexión con los alumnos del curso sobre los trabajos realizados. Esto facilitará la consolidación de los contenidos desarrollados, al tiempo que permitirá, a aquellos alumnos y alumnas con dificultades, volver a repasar contenidos no comprendidos en un primer momento.

Espacios:

Las distintas fases de actividad se desarrollarán tanto dentro como fuera del aula.

- La fase de información y evaluación previa la llevaremos a cabo en el aula.
- La documentación deberá realizarse en el centro, en la biblioteca, a través de medios de documentación o comunicación, en casa o en la calle. Observando directa o indirectamente ejercicios comunicativos ya resueltos.
- La fase de producción de soluciones deberá llevarse a cabo en el aula aunque en algunos casos la finalización del trabajo se realizará en casa. En esta fase se anunciará con antelación el material y las técnicas adecuadas para el desarrollo de las actividades.

Será importante que en cualquiera de estas fases y espacios el intercambio de información y de soluciones por parte del alumno y del seguimiento individual y grupal por parte del profesor del trabajo desarrollado.

Esta materia incorpora los **recursos tecnológicos y multimedia** como herramienta clave, no sólo como fuente de información, sino también en la exposición de contenidos por parte del profesor, así como en la producción de creaciones visuales y audiovisuales, por parte del alumno. De este modo se favorece la **competencia digital** (programas, procedimientos y técnicas) **en cuanto a información y comunicación visual y audiovisual.**

La utilización de las nuevas tecnologías en el aula es frecuente en todos los niveles y materias, ya que disponemos de ordenador con conexión a Internet y proyector de vídeo.

Utilizamos estos medios para proyectar presentaciones, buscar información, recopilar ejercicios de los alumnos en formato digital, corrección de ejercicios y exámenes, etc.

Por otro lado, se propiciarán momentos para exponer sus ideas, emociones y sentimientos, comentar sus propias creaciones así como creaciones ajenas, exponer oralmente trabajos o proyectos (individuales o grupales), participar en la exposición de contenidos o dialogar sobre artículos de prensa relacionados con temas artísticos, favoreciendo la **comprensión lectora, así como la expresión oral y escrita**.

En cuanto a la **educación en valores**, se introducen valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras plásticas. El trabajo en equipo promueve actitudes de respeto, tolerancia y cooperación. El pensamiento creativo y la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de diferencias.

3.2. Metodología Covid-19.

Debido a las circunstancias especiales en las que nos encontramos, hemos de implementar una metodología específica que se adapte a las necesidades de la nueva situación.

Las aulas se han dotado de micrófonos y cámaras para la realización de clases simultáneas en los grupos semipresenciales y para futuros confinamientos.

Tanto en los grupos semipresenciales como en los no presenciales se utilizará el aula virtual de EducaMadrid. Se subirá la teoría y recursos necesarios para la realización de las actividades.

Las clases virtuales se realizarán con jitsi, a través del aula virtual.

4. MATERIALES, TEXTOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Materiales:

- Láminas DIN - A4 y DIN - A3
- Instrumentos de Dibujo Técnico:

Juego de escuadra y cartabón, regla recta, transportador de ángulos, plantillas varias, compás, portaminas y papel A-4, etc.

- Diferentes materiales y herramientas para trabajo de distintas técnicas, como témperas, pinceles, tintas, caña de bambú, carbón....

Recursos didácticos informáticos y digitales: ordenadores, teléfonos móviles, cámaras digitales.

5. COMPETENCIAS CLAVE

De acuerdo con lo establecido en la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero sobre competencias básicas*, la Educación Plástica y Visual contribuye fundamentalmente a su desarrollo tal y como queda anotado en apartado de estándares de aprendizaje y atendiendo a las siguientes siglas que acompañan entre paréntesis a cada una de las competencias expresadas a continuación

- a) Comunicación lingüística. **(CL)**
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. **(CM)**
- c) Competencia digital. **(CD)**
- d) Aprender a aprender. **(AA)**
- e) Competencias sociales y cívicas. **(CSC)**
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. **(IEE)**
- g) Conciencia y expresiones culturales. **(EC)**

a) Comunicación lingüística. **(CL)**

Para el adecuado desarrollo de esta competencia resulta necesario abordar el análisis y la consideración de los distintos aspectos que intervienen en ella, debido a su complejidad. Para ello, se debe atender a los cinco componentes que la constituyen y a las dimensiones en las que se concretan:

– **El componente lingüístico** comprende diversas dimensiones: la léxica, la gramatical, la semántica, la fonológica, la ortográfica y la ortoépica, entendida esta como la articulación correcta del sonido a partir de la representación gráfica de la lengua.

- **El componente pragmático-discursivo** contempla tres dimensiones: la sociolingüística (vinculada con la adecuada producción y recepción de mensajes en diferentes contextos sociales); la pragmática (que incluye las microfunciones comunicativas y los esquemas de interacción); y la discursiva (que incluye las macrofunciones textuales y las cuestiones relacionadas con los géneros discursivos).
- **El componente socio-cultural** incluye dos dimensiones: la que se refiere al conocimiento del mundo y la dimensión intercultural.
- **El componente estratégico** permite al individuo superar las dificultades y resolver los problemas que surgen en el acto comunicativo. Incluye tanto destrezas y estrategias comunicativas para la lectura, la escritura, el habla, la escucha y la conversación, como destrezas vinculadas con el tratamiento de la información, la lectura multimodal y la producción de textos electrónicos en diferentes formatos; asimismo, también forman parte de este componente las estrategias generales de carácter cognitivo, metacognitivo y socioafectivas que el individuo utiliza para comunicarse eficazmente, aspectos fundamentales en el aprendizaje de las lenguas extranjeras.
- Por último, la competencia en comunicación lingüística incluye un **componente personal** que interviene en la interacción comunicativa en tres dimensiones: la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CM)

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos.

El uso de herramientas matemáticas implica una serie de destrezas que requieren la aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, ya sean personales, sociales, profesionales o científicos, así como para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, el análisis de

gráficos y representaciones matemáticas y la manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno. Forma parte de esta destreza la creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan

c) Competencia digital. (CD)

Para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario:

- La información: esto conlleva la comprensión de cómo se gestiona la información y de cómo se pone a disposición de los usuarios.
- Igualmente, supone saber analizar e interpretar la información que se obtiene, cotejar y evaluar el contenido de los medios de comunicación en función de su validez, fiabilidad y adecuación. Y por último, la competencia digital supone saber transformar la información en conocimiento a través de la selección apropiada de diferentes opciones de almacenamiento.
- La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear.
- La seguridad: implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.

d) Aprender a aprender. (AA)

Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje

propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

e) Competencias sociales y cívicas. (CSC)

Se trata, de aunar el interés por profundizar y garantizar la participación en el funcionamiento democrático de la sociedad, y preparar a las personas para ejercer la ciudadanía democrática y participar plenamente en la vida cívica y social gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas y al compromiso de participación activa y democrática.

Adquirir esta competencia supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (IEE)

Esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de análisis; capacidades de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y auto-evaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo y de un proyecto, así como evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado (manejo de la incertidumbre y asunción y gestión del riesgo).

Requiere además del desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la pro-actividad y la innovación, tanto en la vida privada

y social como en la profesional. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean personales o establecidos en común con otros, incluido el ámbito laboral.

Así pues, para el adecuado desarrollo de la competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor resulta necesario abordar:

g) Conciencia y expresiones culturales. (EC)

En la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen con frecuencia un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas.

El desarrollo de esta competencia supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio.

Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades y la realización de experiencias artísticas compartidas. A su vez, conlleva un interés por participar en la vida cultural y, por tanto, por comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de expresiones artísticas.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS CLAVE (letra).

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMP. CLAVE
Bloque 1. Expresión plástica			

<p>1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje visual y plástico.</p>	<p>d),e), f), g)</p>
<p>2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje visual y plástico.</p>	<p>d),e), f), g)</p>
<p>3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje visual y plástico.</p>	<p>d),e), f), g)</p>
<p>4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.</p>	<p>2 .Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>	<p>d), f), g)</p>
<p>5. Análisis y lectura de imágenes de</p>	<p>2 .Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>	<p>d), f), g)</p>

diferentes períodos artísticos.	digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.	a), d),f)
		2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	c),d),f)
	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la evaluación continua del proceso de realización.	3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.	d), f)
		3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	e), f)

--	--	--	--

	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	<p>d), e), f)</p>
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuirá su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos constitutivos de la misma.</p>	<p>a), d), f)</p>
		<p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	<p>a), d), f)</p>

Bloque 2. Dibujo técnico			
<p>1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.</p> <p>2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.</p> <p>3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.</p> <p>4. Recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas, creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	a), d)
		1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos, utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.	b), d)
		1.3. Resuelve problemas tangencias y enlaces.	b), d)
		1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	a), b), d),f)
	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	b), d), f)

	<p>objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.2. Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>	<p>b), d)</p> <p>b), d), f)</p>
	<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	<p>b), c), d), f)</p>
<p>Bloque 3. Fundamentos del diseño</p>			

<p>1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.</p> <p>2. Forma y función en el diseño.</p> <p>3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores).</p> <p>4. Fases de un proyecto de diseño.</p> <p>5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.</p> <p>6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>	<p>a), d)</p>
		<p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	<p>a), d), f)</p>
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	<p>a), d), f)</p>
	<p>3. Realizar composiciones</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y</p>	<p>c), d), f)</p>

	creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño	composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.	
	adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	d), e), f)
		3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.	d), f)
		3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para lleva a cabo sus	c),d),f)

		propios proyectos artísticos de diseño.	
		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	d),e), f)
Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia			
1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.	1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos	a), d), f), g)
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara y montaje.		1.2 Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.	d), f)
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de			

<p>la información y retórica del mensaje publicitario.</p>	<p>audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>		
<p>4. El proyecto audiovisual y sus fases. 5. Lectura de la imagen audiovisual.</p>	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p>	<p>a),d), f), g)</p>
		<p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>	<p>a), d), f)</p>
		<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>a), d)</p>
		<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>c), d)</p>
	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances</p>	<p>3.2 .Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico plástico.</p>	<p>d), f)</p>

	tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	d), f)
	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación, sexual, social o racial.	4.1 Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que lo componen.	a), d),f)

7. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Serán tenidas en cuenta las siguientes **categorías en los criterios de evaluación**, que permitirán tanto la **valoración del grado de adquisición de las competencias básicas como del grado de cumplimiento de los objetivos marcados** en esta programación:

Criterios objetivos

Criterios actitudinales

Criterios de asistencia a clase

Por tanto, **se evaluarán** tanto la **realización de trabajos y pruebas** como las actitudes de los alumnos de cara a la asignatura, **actitudes** relativas a:

- Adecuación de los métodos y razonamiento de las construcciones a la resolución de problemas geométricos.
- Utilizar los recursos gráficos más adecuados desde el punto de vista geométrico al planteamiento de los ejercicios.
- Gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de representaciones gráficas y plásticas.
- Atención al proceso de realización de trabajos y de cada una de sus fases: fijación de ideas, abocetado, resultado final.
- Capacidad de elección de las imágenes y procesos.
- Capacidad de análisis verbal, técnico y temático, procurando una transmisión fluida de las ideas personales, así como una actitud madura y crítica ante la imagen.
- Presentación del trabajo en las fechas previstas.
- Actitud participativa en la puesta en común de contenidos.
- Presentación del material en clase.
- Intervención activa en las actividades de motivación.
- Actitud investigadora con respecto a las producciones propias y ajenas, superando estereotipos y convencionalismos figurativos, buscando soluciones personales no miméticas.
- Participación activa si el trabajo es en grupo, apreciando las posibilidades de expresión que aporta el trabajo en equipo.
- Cuidado del material propio y ajeno, participación en el mantenimiento de la limpieza del aula.
- Intercambio de información y soluciones.
- El trabajo personal en clase.
- Atención al desarrollo de los contenidos.
- Archivado correcto de las producciones propias.
- Asistencia a clase.

- Interés y valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación como factor importante en la resolución de problemas.

8. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Como norma general y siempre que los aspectos actitudinales y de asistencia, sean interpretados por el profesor como dentro de la normalidad, la calificación de cada evaluación se obtendrá a través de la **media de ejercicios y exámenes**, empleándose para su valoración los criterios objetivos.

La actitud del alumno en clase ante el profesor, los compañeros, la propia materia y la asistencia puede afectar a la calificación hasta en un 20%

Este 20% se basará en criterios objetivos:

- Falta de asistencia.
- Falta de material.
- Entrega de trabajos.
- Comportamiento en el aula.

Los **ejercicios no entregados** serán calificados con un puntuación de 0.

El profesor dará la posibilidad, si así lo cree conveniente, de elevar la nota media de cada evaluación mediante dibujos de temas libres o láminas realizadas del cuaderno de láminas de forma voluntaria. En función de este concepto, la calificación podría incrementarse hasta en un 10%.

Si la autoría fraudulenta de los ejercicios fuese probada, o se detectase algún tipo de anomalía en su presentación, el alumno podría ser calificado exclusivamente por su media en los exámenes.

Cuando un ejercicio no se presente en la fecha propuesta, deberá ser justificada su entrega en fecha posterior, a través de un escrito de los padres donde figuren los motivos del retraso y su firma. En el supuesto caso de que los motivos no sean de suficiente peso, o en caso de no justificarse de ninguna forma, a la calificación de ese ejercicio le podrán ser restados hasta 3 puntos.

El profesor, no tendrá obligación de admitir ningún trabajo fuera de plazo, cuando se pretenda entregar, con un retraso superior a una semana, en el

periodo de tiempo correspondiente a una evaluación distinta a la que pertenece el trabajo o durante las dos semanas previas a las sesiones de evaluación.

Los alumnos absentistas, que lo serán, bien por su permanente falta de interés y de entrega de ejercicios, o por su falta de asistencia a clase, podrán superar la materia, atendiendo al siguiente procedimiento extraordinario:

El profesor de la materia, hará saber en clase y en el tablón de anuncios, el nombre de los alumnos absentistas, a lo largo del mes de mayo.

Deberán entregar en la primera semana del mes de junio, una carpeta con, al menos el 80% de los ejercicios propuestos a lo largo del curso.

Durante esta primera semana de junio, realizará un examen de carácter teórico-práctico, en el que se tendrán en cuenta los contenidos mínimos.

La calificación final del alumno vendrá dada por la media entre la carpeta de ejercicios y el examen.

9. PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

Cada evaluación será recuperada al principio de la siguiente. En el caso de la tercera evaluación se recuperará antes de las notas finales.

La recuperación de las evaluaciones consistirá en la repetición del examen de evaluación y además podrán recogerse nuevamente los trabajos valorados negativamente o suspensos. Así mismo, los criterios de evaluación y calificación serán los mismos que los aplicables en el punto anterior.

10. PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN PARA ALUMNOS CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Los alumnos que no estén matriculados este año en Educación Plástica y Visual, deberán presentar una carpeta de ejercicios resueltos, que les facilitará el jefe del departamento. **La carpeta se entregará el día 15 de abril** en el aula de plástica durante el recreo, y además realizarán un examen el día **5 de mayo** a las 14:30 h. en el aula de plástica.

Para hacer este examen, deberán traer la herramienta propia del dibujo técnico.

La nota final que permitirá recuperar la materia, se obtendrá haciendo la media entre los ejercicios de la carpeta y el examen.

Los contenidos del examen son los mismos que figuran en la programación del departamento para el nivel a recuperar, y que se detallan en el anexo I.

Por otra parte **los alumnos que este año cursan Educación Plástica y Visual o Dibujo Técnico** tendrán la oportunidad de recuperar su materia pendiente aprobando el curso actual.

En caso de no aprobar el curso actual deberán presentarse a un examen el día **5 de mayo** a las 14:30 h. en el aula de plástica.

Para hacer este examen, deberán traer la herramienta propia del dibujo técnico.

La valoración que decidirá si un alumno debe presentarse o no a este examen se realizará por parte de los profesores del departamento, al finalizar la segunda evaluación y teniendo en cuenta la trayectoria del alumno durante este curso hasta esa fecha.

El listado de alumnos que deberán presentarse al examen se publicará en el tablón de anuncios del Instituto

Los contenidos del examen son los mismos que figuran en la programación del departamento para el nivel a recuperar, y que se detallan en el anexo I.

11. PRUEBAS EXTRAORDINARIAS DE JUNIO

El Departamento establecerá las líneas generales para la realización de estas pruebas de septiembre para aquellos alumnos que no han alcanzado los objetivos básicos de la asignatura en Junio.

Pretendemos homogeneizar criterios, y por ello **se realizará un examen único por nivel, con cuestiones tanto prácticas como teóricas. Se atenderá a los contenidos mínimos** previstos en esta programación.

La fecha y hora de realización de esta prueba será propuesta por Jefatura de Estudios y la complejidad del ejercicio, estará en consonancia con el tiempo disponible.

12. PROCEDIMIENTO DE INFORMACIÓN A LOS ALUMNOS Y A LAS FAMILIAS

Los alumnos serán informados por su profesor de aquellos aspectos fundamentales de esta programación, como los objetivos, los contenidos, los criterios de evaluación, los mínimos exigibles, los criterios de calificación, los procedimientos

de evaluación, los procedimientos para recuperar evaluaciones y las pruebas extraordinarias de septiembre. Además estas cuestiones podrán ser consultadas por padres y alumnos en la página Web del Instituto.

Por otra parte la dirección del Centro informará de esta posibilidad de consulta a las familias, a través de la Asociación de Padres y Madres del Centro.

13. MEDIDAS ORDINARIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El hecho diferencial que caracteriza a la especie humana es una realidad insalvable que condiciona todo proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, los alumnos y las alumnas son diferentes en su ritmo de trabajo, estilo de aprendizaje, conocimientos previos, experiencias, etc. Todo ello sitúa a los docentes en la necesidad de educar en y para la diversidad.

La expresión **“atención a la diversidad”** no hace referencia a un determinado tipo de alumnos y alumnas (alumnos y alumnas problemáticos, con deficiencias físicas, psíquicas o sensoriales, etc.), sino a todos los escolarizados en cada clase del centro educativo. Esto supone que la respuesta a la diversidad de los alumnos y las alumnas debe garantizarse desde el mismo proceso de planificación educativa. De ahí que la atención a la diversidad se articule en todos los niveles (centro, grupo de alumnos y alumnas y alumno concreto).

No se propone un currículo especial para los alumnos y las alumnas con necesidades educativas especiales, sino el mismo currículo común, adaptado a las necesidades de cada uno. Se pretende que estos alumnos y alumnas alcancen, dentro del único y mismo sistema educativo, los objetivos establecidos con carácter general para todo el alumnado.

- **MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:**

A la hora de “atender a la Diversidad”, los Departamentos contamos con la ayuda del Departamento de Orientación que elaborará junto con todos los Departamentos el **Plan de Atención a la Diversidad**. Dicho Plan se articula en *Medidas de Apoyo Ordinario* y *Medidas de Apoyo Específico* (éstas son opcionales y deberán ser consideradas por el profesorado en cuestión) .

14. ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO

En este curso no hay ningún alumno que requiera adaptaciones curriculares significativas o no significativas.

Entendemos que todos los alumnos de la ESO en la asignatura de EPV, podrán realizar todas las actividades propuestas en esta programación y la metodología aplicada es la misma que subrayábamos anteriormente para todo el grupo, si bien, se insiste en la posibilidad y conveniencia de ese refuerzo individual dentro del grupo ordinario.

15. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Con la intención de conseguir que las salidas del Centro a museos, exposiciones y otros espacios sean lo más eficaces posible, cada actividad cumplirá en la medida de lo posible con las orientaciones del Departamento de actividades Complementarias y extraescolares.

Para un mejor aprovechamiento de estas salidas, se trabajarán con anterioridad en el aula los aspectos más destacables de la actividad, tales como el espacio a visitar, artista o artistas implicados, análisis de las características del movimiento artístico, momento histórico etc...

Debido a la situación actual, durante este curso no se podrán programar actividades extraescolares fuera del centro.

Se propone al menos la siguiente actividad.

“Efectos Especiales Digitales” impartido por la asociación Cineduca	En el propio centro	4º ESO	Tercer trimestre
---	---------------------	--------	------------------

Se realizarán exposiciones con los trabajos de los alumnos en el propio centro y se participará en concursos, ya sea de carácter interno o fuera del centro, según vaya surgiendo la oportunidad a lo largo del curso.

16. ACTIVIDADES PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA

Dossier de Prensa:- se pretende con esta propuesta fomentar la lectura de la prensa diaria y en concreto, las noticias relativas a Arte y Cultura, al mismo tiempo que tiene como objetivo la puesta en común y el trabajo en equipo (elaboración de murales por ejemplo) y consecuentemente, el desarrollo del espíritu crítico y alcanzar un nivel de conocimiento actual de nuestra cultura.

Se determinará un espacio en el entono del Departamento y aula de plástica, que servirá de tablón de anuncios y se expondrán noticias relativas a Arte, exposiciones etc.

La información que aquí se coloque, se renovará, a medida que pierda vigencia, o transcurrido un tiempo prudente.

El alumno que presente información, pondrá en ella, nombre apellidos curso y grupo, para que su profesor pueda tenerlo en cuenta y expondrá el contenido de la noticia ante sus compañeros.

El profesor tendrá en cuenta las aportaciones valorándolas **hasta en un punto por evaluación**, una vez obtenida la media del alumno

No resulta sencillo incluir desde esta materia los elementos trasversales como **emprendimiento, educación cívica y constitucional, prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, seguridad vial.** sin embargo se procurará desde la actividad de animación a al lectura proponer lecturas que incidan sobre alguno de los temas anteriormente citados.

17. MEDIDAS PARA EVALUAR LA APLICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y LA PRÁCTICA DOCENTE

En las sucesivas CCP que se realizarán a lo largo del curso, habrá ocasión de manifestar el grado de aplicación de la programación didáctica, y los principales motivos.

La práctica docente, será evaluada en la memoria final del Departamento, a partir de la percepción del profesor que ha impartido la materia, y conocida la opinión de los alumnos a través de encuestas anónimas que se deberán realizar a lo largo del último trimestre.