RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS POR ÁREAS

El profesorado del Departamento de Tecnología ha concretado, previo consenso, el desarrollo de cada punto que forma parte de esta propuesta partiendo de los acuerdos de claustro establecidos en la línea pedagógica y en el documento de concreción curricular.

LABORATORIO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL

CE1. Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta, analizando sus elementos formales y comunicativos básicos, y valorando la importancia de la diversidad cultural.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
CE1.1 Reconocer la función del lenguaje audiovisual como medio de expresión y comunicación contemporánea, observándose en diferentes manifestaciones culturales y artísticas.			
CE1.2 Analizar diferentes propuestas audiovisuales reconociendo sus características formales y comunicativas a través de los códigos y formatos propios del lenguaje audiovisual.			
CE1.3 Distinguir los aspectos éticos de las diferentes producciones audiovisuales apreciando aquellas prácticas culturales que contemplan la diversidad y la inclusividad como valores fundamentales.			
CE1.4 Valorar la comunicación audiovisual como forma expresiva y estética y como referente cultural e identitario reconociendo, a través de diferentes canales y medios, su presencia y su impacto social.			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE1. Explorar propuestas audiovisuales desde una perspectiva inclusiva y abierta.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B1.1.G1. Los elementos de la comunicación visual. La imagen en el mundo actual: funciones			
B1.1.G1. Canales de difusión de contenidos audiovisuales. Redes sociales: imagen e identidad. Publicidad			
B1.1.G1. Los orígenes de la fotografía. Fotografía analógica y fotografía digital. Géneros fotográficos			
B1.1.G1. Fotomontaje. Elementos de análisis de referentes. fotográficos desde una perspectiva inclusiva			
B1.1.G1. Fundamentos históricos de las tecnologías del cine y de las artes audiovisuales.			
B1.1.G1. El audiovisual en las manifestaciones artísticas contemporáneas: videoarte, videoinstalación.			
B1.1.G1. Stop motion y cine de animación.			
B1.1.G1. Propuestas interdisciplinares: música, imagen, movimiento.			
B1.2.G1. Elementos formales de la imagen: códigos temporales, espaciales y sonoros.			
B1.2.G1. Luz, color, planificación, encuadre, composición, tiempo, sonido y texto.			
B1.2.G1. Formatos audiovisuales			

CE2. Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas y aplicando los códigos básicos del lenguaje visual y audiovisual en la transmisión de ideas, sentimientos y emociones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
CE 2.1. Utilizar los referentes audiovisuales percibidos como estímulo para las propias producciones, incorporando sus características formales y comunicativas al propio repertorio de recursos expresivos.			
CE 2.2. Explorar formatos, técnicas y herramientas diversas de creación audiovisual desde el punto de vista de la sostenibilidad y explicando la intencionalidad comunicativa de las diferentes propuestas.			
CE 2.3. Emplear recursos digitales básicos de producción audiovisual, adecuándose a los objetivos de las diferentes propuestas y respetando la normativa vigente.			
CE 2.4. Crear propuestas audiovisuales sencillas transmitiendo diferentes ideas, sentimientos y emociones, teniendo en cuenta el respeto a la diversidad y desde un punto de vista inclusivo e innovador.			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE2. Elaborar propuestas audiovisuales experimentando con diferentes recursos, técnicas y herramientas.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B1.1.G1. Los elementos de la comunicación visual			
B1.1.G1. Canales de difusión de contenidos audiovisuales			
B1.2.G1. Elementos formales de la imagen			
B1.2.G1. Formatos audiovisuales			
B2.1.G1. Fases del proyecto audiovisual: preproducción, grabación/captura de imágenes, postproducción			
B2.1.G1. Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos			
B2.2.G1. El guión literario: idea, argumento, escaleta			
B2.2.G1. Narrativa audiovisual			
B2.2.G1. El guión técnico: plano, escena y secuencia			
B2.2.G1. Guión gráfico. Storyboard			
B2.3.G1. Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales			
B2.3.G1. El diseño de elementos gráficos comunicativos			
B2.3.G1. Uso de la tipografía y el texto como base de información y elemento compositivo			

CE3. Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo, asumiendo diferentes roles con autoexigencia y compromiso, proporcionando soluciones a los distintos retos y respetando las aportaciones del resto de participantes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
CE 3.1. Planificar las fases de preproducción, producción y postproducción de propuestas audiovisuales sencillas, individuales o colectivas, distribuyendo los roles de manera inclusiva.			
CE 3.2. Asumir diferentes roles de manera responsable, activa y participativa, de acuerdo con los objetivos de las distintas funciones a desempeñar.			
CE 3.3. Evaluar el proceso de creación, expresando opiniones y aportando propuestas de mejora de manera asertiva y constructiva.			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE3. Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B2.1.G1. Fases del proyecto audiovisual			
B2.1.G1. Estrategias de pensamiento creativo para idear proyectos			
B2.1.G1. Distribución inclusiva de roles en la producción audiovisual			
B2.1.G2. Pautas de atención, escucha activa y responsabilidad			
B2.2.G1. Narrativa audiovisual			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE3. Participar de todas las fases del proceso de producción audiovisual colectivo.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B2.2.G1. El guión técnico			
B2.2.G1. Guión gráfico. Storyboard			
B2.2.G1. Puesta en escena			
B2.2.G1. Medios técnicos para la realización			
B2.2.G1. Herramientas digitales para el diseño y manipulación de imágenes			
B2.2.G1. Montaje audiovisual			
B2.2.G1. Valoración y evaluación de procesos y resultados			

CE4. Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios, empleando la terminología propia del área y promoviendo la participación en la vida cultural del centro educativo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
CE 4.1. Difundir las producciones audiovisuales realizadas desde una perspectiva inclusiva y explorar los diferentes medios y canales para adaptarlos a las características del proyecto y del usuario final.			
CE 4.2. Conocer la normativa vigente relativa a licencias de uso y a protección de la propiedad intelectual aplicándola en la difusión de proyectos creativos propios.			
CE 4.3. Promover la creación de propuestas audiovisuales que afecten positivamente al contexto educativo y fomentar la participación del alumnado en la vida cultural del centro.			
CE 4.4. Emplear adecuadamente la terminología específica del lenguaje audiovisual, tanto en la apreciación de referentes como en el proceso de creación propio, utilizando un lenguaje inclusivo y una actitud respetuosa y proactiva.			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE4. Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B1.1.G1. Canales de difusión de contenidos audiovisuales			
B2.3.G1. Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales			
B2.3.G1. Teaser y vídeo promocional			
B2.3.G1. Normativa vigente en relación con las licencias de uso			

SABERES BÁSICOS relacionados con CE4. Compartir las propuestas audiovisuales individuales y colectivas a través de diferentes canales y medios.			
1ºESO	**2ºESO**	**3ºESO**	**4ºESO**
B2.3.G1. Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales del sector audiovisual			
B2.2.G1. Valoración y evaluación de procesos y resultados			

RESPUESTA A LA INCLUSIÓN

Atendiendo al artículo 29 del Decreto 107/2022, el profesorado ha de orientar su trabajo hacia el éxito educativo de todo el alumnado, como es propio del sistema educativo universal al que aspiramos. Los enfoques educativos como el diseño universal para el aprendizaje favorecen la consecución de las competencias y la participación del alumnado.

Artículos 30 y 31 del Decreto 107/2022, en el que se recogen las medidas para alumnado que compagina la ESO con condición de deportista de élite, alto rendimiento, entrenador, árbitro, juez de élite y/o enseñanzas profesionales de danza y música.

La atención educativa al alumnado comprende el conjunto de medidas y apoyos destinados a todo el alumnado con la finalidad de favorecer su desarrollo personal y social y para que avancen en la consecución de las competencias de esta etapa educativa.

Para poder cumplir este mandato se identifican las medidas educativas que el departamento cuenta para poder dar respuesta a la inclusión del alumnado:

- Adecuación personalizada de las programaciones de aula.
- Refuerzo pedagógico.
- Enriquecimiento curricular.
- Actuaciones y programas de enseñanza intensiva de las lenguas.
- Flexibilizaciones.
- Adecuaciones del currículum.
- Adaptaciones de acceso y de participación.

METODOLOGÍAS

Partiendo de los acuerdos de claustro del colegio Concha Espina y establecidos en el documento de la Línea Pedagógica, y con el objetivo de conseguir la consecución curricular de la Educación Secundaria dentro de las diferentes situaciones de aprendizaje a través del desarrollo de la siguiente metodología:

- a) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Se organizan los contenidos del curso tanto en unidades didácticas como en proyectos (ABPs) que plantean tareas complejas y retos significativos para el alumnado. Estos proyectos fomentan la resolución creativa de problemas a través de la construcción de nuevos aprendizajes y el desarrollo de productos finales, como composiciones audiovisuales, podcasts o diseños de marca personal.
- b) Aprendizaje Servicio (ApS): Se priorizan actividades que combinan el aprendizaje académico con el servicio a la comunidad, conectando el centro con la realidad social y sus necesidades. Ejemplos de esto son la creación de campañas publicitarias con fines sociales y medioambientales, la dinamización cultural mediante exposiciones artísticas o la participación en iniciativas como el "Plogging tour" y brigadas de recogida de residuos.
- c) Trabajos de investigación: La creación artística se concibe como un proceso de investigación que conecta con otras áreas de conocimiento. El alumnado realiza búsquedas y análisis de referentes, utiliza estrategias de pensamiento visual y documenta sus procesos en portafolios de evidencias, integrando también el análisis de noticias, biografías e infografías.
- d) Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Toda la práctica docente se asienta sobre el modelo DUA, que garantiza una inclusión efectiva al minimizar las barreras físicas, sensoriales y cognitivas, ofreciendo diversas formas de acceso y expresión para que todo el alumnado tenga igualdad de oportunidades.
- e) Trabajo Cooperativo: Se implementan estructuras de aprendizaje cooperativo que promueven la distribución inclusiva de roles, la responsabilidad individual y la cohesión del grupo hacia un objetivo común.
- f) Metodologías Activas y Emergentes:

  - Gamificación (ABJ): Uso de dinámicas de juego, tanto analógicas como digitales, para la revisión de contenidos y el aumento de la motivación.
  - Design Thinking: Utilización de este enfoque como motor de creatividad técnica y resolución de desafíos en proyectos específicos de dibujo y diseño.
- g) Aprendizaje Multinivel: Se ofrece una estructura organizativa que permite al alumnado elegir itinerarios personalizados según sus habilidades y ritmos, asegurando que todos puedan progresar y demostrar su comprensión a través de diferentes tipos de actividades.
- h) Plan Lector y Competencia Digital: Integración transversal de la lectura comprensiva en todas las tareas y el uso intensivo de las TIC para la búsqueda, filtrado y creación de contenidos digitales seguros y responsables.

Esta metodología busca, en suma, propiciar un aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo, preparando al alumnado para responder con eficacia a los retos del siglo XXI y la Agenda 2030

ESTRATEGIAS ORGANIZATIVAS Y DIDÁCTICAS

Teniendo en cuenta los acuerdos establecidos por el claustro en la Concreción Curricular, el Departamento de Tecnología desarrollará las siguientes estrategias didácticas y organizativas:

Estrategias Pedagógicas:

Estas estrategias se centran en el "cómo" se produce el aprendizaje y en las metodologías activas que guían la interacción en el aula:

1. Tertulias dialógicas: (Propuesta por el centro) Fomento del diálogo igualitario y la construcción colectiva de significado a partir de la reflexión compartida.
2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Organización de los saberes a través de situaciones de aprendizaje que plantean retos complejos y significativos, culminando en la creación de productos finales (ej. stop motion, podcasts o marcas personales).
3. Aprendizaje Servicio (ApS): Vinculación de los contenidos curriculares con necesidades reales de la comunidad, como campañas de concienciación social, dinamización cultural o proyectos de sostenibilidad ambiental (ODS).
4. Trabajo Cooperativo: Implementación de estructuras formales de aprendizaje colaborativo para fomentar la responsabilidad individual y la cohesión grupal.

5. Rutinas y destrezas de pensamiento: Uso sistemático de organizadores gráficos (compara y contrasta, mapas mentales, líneas de tiempo) para invitar a la reflexión profunda.
6. Design Thinking: Aplicación de este método como motor de creatividad técnica para idear y prototipar soluciones en proyectos de diseño y dibujo.
7. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Enfoque metodológico transversal que garantiza la inclusión ofreciendo diversas formas de representación, expresión y compromiso para todo el alumnado

Estrategias organizativas:

Estas estrategias se refieren a la gestión de los recursos humanos, espacios y tiempos para facilitar el éxito educativo:

1. Aprendizaje Multinivel: Estructura organizativa curricular que permite al alumnado elegir itinerarios personalizados para alcanzar y demostrar sus aprendizajes según sus habilidades.
2. Distribución espacial del aula: Configuración del mobiliario según la tarea, incluyendo la disposición en "U" para debates o la organización en equipos cooperativos de 3 a 5 miembros.
3. Apoyo especializado integrado: Intervención del profesorado de Pedagogía Terapéutica (PT) y Audición y Lenguaje (AL) dentro del aula ordinaria para asegurar una respuesta inclusiva (Niveles I al IV).
4. Gestión del tiempo por fases: Secuenciación de las sesiones diferenciando entre fases de entrenamiento técnico, investigación de referentes, producción creativa y evaluación

EVALUACIÓN

Tipos de Evaluación.

Cuatro tipos de evaluación los cuales trabajamos en esta programación:

- **HETEROEVALUACIÓN**. Evaluación realizada por el/la docente a nuestro alumnado. Instrumentos utilizados: exámenes, rúbricas, escalas de valores, escalas de cotejo, cuestionarios, observación continuada y el porfolio del alumnado.
- **AUTOEVALUACIÓN**. El alumnado toma conciencia de su proceso de aprendizaje. Además de analizar y evaluar su trabajo en grupos cooperativos. Instrumentos: plan de equipo, rúbricas, dianas, porfolio y cuestionarios.
- **COEVALUACIÓN**. El alumnado evalúa a sus compañeros y compañeras el trabajo en grupo cooperativo. Instrumentos como: rúbricas, dianas, porfolios y cuestionarios, etc

EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE. Evaluación realizada por el profesorado sobre la práctica docente para elaborar planes de mejora a través del feedback recibido del trabajo en el aula. Instrumentos utilizados: escalas de valores, rúbricas y escala de cotejo.

Momentos y Procedimientos de evaluación

Los **procedimientos de evaluación** indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información. Son los **procedimientos** los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Momentos de la evaluación:

- **Al principio**: para conocer el punto de partida. **DIAGNÓSTICA**
- **Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje**: para acompañar. **FORMATIVA/CONTINUA**
- **Al final del proceso**: para identificar el grado de consecución de los logros. **SUMATIVA/FORMATIVA.**

Los procedimientos de evaluación se desarrollan en torno a dos tipos de evaluación:

> En la **evaluación formativa** evaluamos el progreso y los conocimientos del alumnado de forma frecuente e interactiva. De esta manera podemos ajustar la programación para satisfacer mejor sus necesidades educativas.
>
> La **evaluación sumativa** tiene como función determinar el grado de consecución que el alumnado ha obtenido en relación con los objetivos fijados para la etapa. Se realiza habitualmente, por tanto, al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje, y se vincula a las decisiones de promoción, calificación y titulación.

EVALUACIÓN FORMATIVA

En la evaluación formativa utilizamos **técnicas como la observación, el registro y el seguimiento sistemático** del alumnado durante el proceso, tanto de carácter individual como grupal.
Evaluamos diferentes estrategias en esta evaluación:

- Actividades de creación y comunicación audiovisual: elaboración de guiones, escaletas, storyboards, composiciones fotográficas, carteles, anuncios publicitarios, podcasts y vídeos.
- Trabajo cooperativo: plan de equipo.
- Actividades para el fomento de la creatividad y la emprendería: plantillas rotas, crucigramas, puzles, etc.
- Exposiciones grupales e individuales y debates para el fomento de la expresión oral.
- Actividades relacionadas con la comprensión oral: con videos, podcasts, audiciones, teatro, charlas, lecturas, etc
- Realización de productos, retos y desafíos.
- Gamificación (ABJ)
- Actividades relacionadas con la comprensión escrita.
- Trabajo diario, asistencia, participación y actitud

EVALUACIÓN SUMATIVA

La evaluación sumativa, hace referencia a exámenes, tests, pruebas y/o recuperaciones trimestrales y finales de carácter individual, normalmente, que incluyen los contenidos/saberes básicos trabajados en las unidades didácticas o en el proyecto.

Es el **profesorado** el que **decide si realizar o no evaluación sumativa**. Muchas veces la evaluación formativa recoge y nos aporta resultados y desempeños suficientes para una eficaz y objetiva evaluación.
En todo caso, si realizamos evaluación sumativa, los exámenes o pruebas han de ser competenciales.

Se valorarán los logros en la adquisición de los saberes básicos a través de pruebas y actividades competenciales relacionadas con el análisis del lenguaje audiovisual, la planificación de proyectos, la creación y edición de imágenes y vídeos, la utilización de recursos sonoros y gráficos, la comunicación de mensajes y la presentación de producciones audiovisuales.

RESULTADOS FINALES DE EVALUACIÓN:

La evaluación final del trimestre, al igual que la final del curso, será una **suma o una media ponderada** de la evaluación **formativa** y continua durante el proceso y de la **sumativa** (no es obligatoria) a través de pruebas o exámenes de carácter cuantitativo y cualitativo.

Tanto en la evaluación formativa como en la sumativa se elaborarán actividades y/o pruebas y exámenes que deben fomentar **LAS COMPETENCIAS CLAVE**, para que el alumnado desempeñe, entrene y desarrolle destrezas, habilidades y valores que le serán útiles y eficaces en un **ENTORNO REAL Y SIGNIFICATIVO.**

Recuperación de la materia pendiente

El alumnado que no haya superado la materia deberá **realizar un proyecto audiovisual individual de recuperación, consistente en la creación y edición de un anuncio publicitario breve sobre un producto, servicio o iniciativa de temática libre, preferentemente relacionada con valores sociales, medioambientales o de consumo responsable.**

El proyecto tendrá una duración aproximada de entre 30 y 60 segundos y deberá integrar diferentes recursos y elementos del lenguaje audiovisual. Para su elaboración, el alumnado deberá realizar las siguientes tareas:

1. Planificación del proyecto: elección del producto o iniciativa, definición del público destinatario y del mensaje que se quiere transmitir. Elaboración de una breve idea o guion y planificación de las escenas mediante una escaleta o storyboard.
2. Creación y selección de recursos visuales: utilización de fotografías e imágenes propias o de uso libre, así como grabación de diferentes planos de vídeo. Se valorará la adecuación de los encuadres, la composición, la iluminación y el uso del color.
3. Diseño gráfico: creación de una portada o imagen identificativa del anuncio, incorporando título, tipografía, composición visual y elementos gráficos adecuados al mensaje publicitario.
4. Edición audiovisual: montaje de las imágenes y los vídeos, incorporación de música o efectos sonoros, inclusión de textos y rótulos y ajuste de la duración y el ritmo del anuncio.
5. Presentación del producto final: entrega del anuncio editado junto con los materiales de planificación utilizados y una breve reflexión sobre el proceso de creación, las decisiones tomadas y las herramientas empleadas.

Mediante este proyecto se comprobará que el alumnado es capaz de analizar y utilizar los elementos básicos del lenguaje audiovisual, planificar una producción, seleccionar y combinar recursos visuales y sonoros, utilizar herramientas digitales de creación y edición, comunicar un mensaje de forma intencionada y respetar las licencias de uso de los materiales empleados.

La recuperación se considerará superada cuando el alumnado entregue el proyecto completo y demuestre, a través del producto final y del proceso de elaboración, la adquisición de los aprendizajes vinculados a las competencias específicas y los criterios de evaluación no superados.

Herramientas de Evaluación.

Las **herramientas y técnicas** de evaluación son el medio, el instrumento con el cual el profesorado registra y obtiene la información necesaria para verificar los logros o dificultades. El profesor/a crea **instrumentos de evaluación** según sus necesidades.

Detectan tanto el grado de adquisición de objetivos de etapa y las competencias en el alumnado (aprendizaje) como la consecución de objetivos didácticos (enseñanza) a través de situaciones de aprendizaje, con el fin de mejorar el proceso educativo.

Sirven para acreditar aprendizajes de forma numérica y, más importante, es útil para reflexionar sobre nuestra práctica y tomar decisiones para fomentar los aprendizajes de nuestros y nuestras estudiantes.

Los procedimientos de evaluación (FORMATIVA, SUMATIVA, AUTO Y COEVALUACIÓN, EVALUACIÓN DE LA PÁCTICA DOCENTE) anteriormente mencionados son valorados utilizando los siguientes instrumentos de evaluación en nuestra propuesta pedagógica:

En esta propuesta para este ciclo utilizamos las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación:

ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS/TÉCNICAS EVALUACIÓN	
Actividades diarias **EVALUACIÓN FORMATIVA**	Registro	x
	Observación	x
	Sistema de puntos/porcentajes	x
	Cuestionarios	x
	Escala de valores	
	Lista de cotejo	
	Porfolio	x
	Organizadores gráficos	
	Rubricas	x
Producciones audiovisuales individuales y grupales **EVALUACIÓN SUMATIVA/FORMATIVA**	Rúbrica producción	x
	Escala de valores	x
	Lista de cotejo	x
Pruebas expresión oral individual **EVALUACIÓN SUMATIVA/ FORMATIVA**	Rúbrica expresión oral individual	x
	Puntuación tradicional sobre 10	x
Producto Final/exposiciones grupales **EVALUACIÓN FORMATIVA/SUMATIVA**	Rúbrica expresión oral grupal	x
	Escala de valores	x
Porfolio Evaluación del ABP **EVALUACIÓN FORMATIVA**	Escala de valores	x
	Lista de cotejo	
	Rúbrica	x
Auto y Co Evaluación (cooperativo) **EVALUACIÓN FORMATIVA**	Rúbrica trabajo en equipo	x
	Escala de valores	x
	Diana de auto/coevaluación	x
NOTA FINAL DE EVALUACIÓN:	Sistema de puntos/porcentajes	x

ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS/TÉCNICAS EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN FORMATIVA (+ SUMATIVA*) *opcional	Resultados formulados en letras o números.	
Evaluación del ABP **EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE + ESTADÍSTICA** (instrumento de evaluación general de la práctica docente, instrumento de evaluación del ABP instrumento evaluación de la programación, etc)	Lista de cotejo	
	Escala de valores	x
	Rúbrica	x