

# BeCritical

Programa educativo para la competencia mediática y el pensamiento crítico

en colaboración con



Consell  
de l'Audiovisual  
de Catalunya



## Programa educativo

ESO, Bachillerato y CFGM

# EduCaixa



Fundación "la Caixa"

# Programa educativo

En este documento se explican los diferentes elementos de diseño del programa educativo BeCritical para permitir a centros y docentes organizar el proceso pedagógico que se propone.

El programa parte de la experiencia y la trayectoria del programa eduCAC, del **Consell de l'Audiovisual de Catalunya**, y se suma a su objetivo de promover la educación mediática, aportando recursos educativos para hacer un uso responsable y crítico de los medios de comunicación.

## Índice



1. Introducción.....	3
2. Objetivos generales.....	5
3. Competencias.....	6
4. Contenidos y actividades.....	10
5. Orientaciones estratégicas y metodológicas.....	12
6. Temporalización.....	14
7. Evaluación.....	16

## 1. Introducción

El **Programa para la competencia mediática y el pensamiento crítico** se enmarca en la oferta de programas educativos para estimular el desarrollo competencial del alumnado que se ofrece desde EduCaixa.

La **competencia mediática** es cada vez más necesaria en el contexto actual, en el que los y las jóvenes están expuestos, cada vez más, a un volumen de informaciones y estímulos audiovisuales constante y no siempre riguroso ni educativo. Es bien sabido que los medios de comunicación social tienen un importante peso en la construcción de la imagen del mundo que elaboran los adolescentes. Ante ello, es fundamental desarrollar un espíritu crítico que permita valorar la información y a la vez desarrollar estrategias que permitan ordenarla, clasificarla y asimilarla para construir un pensamiento propio.

Por todo ello, el programa quiere potenciar en el alumnado un aprendizaje activo que lo dote de las herramientas necesarias para acceder, seleccionar e interpretar esta información de modo crítico y, a su vez, que lo capacite para transformarse también en creador de materiales audiovisuales de calidad que sean fruto de un trabajo regido por el pensamiento. En definitiva, se busca fomentar el **análisis y el espíritu crítico** por parte del alumnado a través del uso, la creación y la difusión de materiales audiovisuales, para que reflexionen sobre el papel de los medios informativos en nuestra sociedad.

Si bien no se trata de una competencia básica, **el pensamiento crítico** es una habilidad necesaria para poder adquirir las competencias. El currículum destinado a adquirir competencias establece que "el propósito de la educación obligatoria es asegurar que los niños y niñas y jóvenes adquieran las herramientas necesarias para entender el mundo y se conviertan en personas capaces de intervenir activa y críticamente en la sociedad diversa y en constante cambio que nos ha tocado". Desde este propósito, enseñar a pensar y a hacerlo de forma crítica es fundamental, pues supone desarrollar en el alumnado una serie de habilidades que van a contribuir a su capacitación para la vida, tales como:

- **Formularse preguntas** que lleven a buscar y analizar informaciones que les permitan entender el mundo, alejándose de prejuicios, miradas estereotipadas o supuestos erróneos, para construir un pensamiento propio con argumentos sólidos.

- **Analizar su entorno**, seleccionar información, organizarla y estructurarla para poder encontrar a través de ella soluciones funcionales a problemas o disyuntivas que se encuentren y hacerlo desde una actitud ética.
- **Adquirir habilidades de diálogo** necesarias para entender y considerar diferentes puntos de vista, comprender a otras personas y participar en las relaciones con los demás.

La propuesta didáctica plantea la **creación de un producto de comunicación** dirigido a un público concreto, que contenga noticias adecuadas a los intereses del alumnado.

Aunque el producto final sea el resultado del trabajo de todo el grupo clase, para la generación de contenidos el alumnado se distribuirá en pequeños grupos, pudiendo así focalizarse cada uno en sus propios intereses, sensibilidades e inquietudes particulares. Así, a partir de cada investigación llevada a cabo en el pequeño grupo, el alumnado deberá elaborar contenidos que traten de forma específica algún aspecto relacionado con la comunicación: la forma de informarnos y la veracidad de los contenidos que seleccionamos, las consecuencias de la exposición –consciente o no– a mensajes publicitarios o los mecanismos que nos llevan a poder emitir una opinión fundamentada.

Seguidamente, se presentan los diferentes elementos del **Programa BeCritical para la competencia mediática y el pensamiento crítico**, a fin de facilitar a centros y docentes la organización del proceso pedagógico que se propone para el alumnado.



## 2. Objetivos generales

El conjunto de recursos que se presentan tiene por objetivo principal poner a disposición de centros y docentes herramientas, recursos y propuestas didácticas para acercar el pensamiento crítico y para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes propios de la competencia mediática en el alumnado con la finalidad de:

1. Promover la educación mediática y potenciar el conocimiento del lenguaje audiovisual entre el alumnado.
2. Impulsar buenos hábitos en el consumo audiovisual de niños y niñas y jóvenes.
3. Fomentar los conocimientos y habilidades de comprensión que permiten utilizar con eficacia y seguridad los medios audiovisuales.
4. Dotar centros, alumnado y docentes de herramientas y recursos para hacer un uso crítico y responsable de los medios de comunicación.
5. Desarrollar el pensamiento crítico hacia los medios de comunicación.

El programa centra su atención de forma especial en el desarrollo de tres capacidades:

- La capacidad para moverse de forma crítica en la sociedad de la información.
- La capacidad de reflexionar, analizar, dialogar y construir conocimiento entre iguales.
- La capacidad para conectarse y vincularse con su entorno, analizarlo y contribuir a su mejora.

### 3. Competencias

La educación mediática (informativa o audiovisual) es cada vez más necesaria en el contexto actual. Por este motivo, todos los currículos la contemplan incluyéndola dentro de la competencia en comunicación lingüística o de la competencia digital, pero relativo al tratamiento de la información, pero en el fenómeno de la comunicación mediática cohabitan diferentes competencias. Es evidente su relación con el lenguaje y la tecnología, pero también con la cultura, el contexto social, la ideología y los valores.

El programa BeCritical, para evitar aproximaciones reduccionistas, se enmarca en lo que Ferrés y Piscitelli (2012) denominan la **competencia mediática**, un marco conceptual de la educación mediática en el que, además de la competencia comunicativa y la digital, se integran la expresión cultural, los valores, la cultura participativa y el pensamiento crítico.

Respecto al marco curricular español, además del tratamiento específico al pensamiento crítico que más adelante se detalla, las competencias que se trabajan están estrechamente relacionadas con las siguientes competencias clave:

- **Competencia digital:** el desarrollo de esta competencia se trabaja de forma muy extensa y explícita, ya que las actividades tienen entre sus objetivos principales la actuación de forma crítica y responsable en el uso de los dispositivos tecnológicos. De hecho, una parte del itinerario propuesto se dedica específicamente a las buenas prácticas en este ámbito y numerosas actividades buscan la reflexión en relación con los aspectos éticos, legales, de seguridad y de identidad digital. Por otra parte, la competencia digital se trabaja explícitamente y en detalle en todas las actividades prácticas, que implican búsqueda de información mediante las TIC, elaboración de productos finales con aplicativos digitales y utilización de aplicaciones y programas de edición de imagen y sonido, para poner en práctica la producción de materiales audiovisuales propios. Por último, en la difusión del proyecto también se trabajarán las redes sociales y las plataformas de contenidos audiovisuales, como pueden ser YouTube, Vimeo, etc.
- **Competencia en comunicación lingüística:** el trabajo de esta competencia impregna todo el programa, tanto desde su dimensión escrita como oral. En cuanto a la primera, se hace principalmente desde la lectura y la comprensión de artículos de actualidad y desde el análisis de textos y de interés sobre las diversas temáticas propuestas, así como desde la extracción de conclusiones que el alumnado interioriza a partir de la redacción de textos, aplicando diferentes formas textuales. En cuanto a la dimensión oral, además de obtener información,

interpretar y valorar textos orales, el alumnado aprende a hacer uso de los lenguajes audiovisuales, creando y produciendo contenidos orales de tipología diversa con adecuación y coherencia, empleando elementos propios de la comunicación oral (prosódicos y de comunicación no verbal) para comunicar y compartir sus ideas.

- **Competencias sociales y cívicas:** además del trabajo en grupo presente a lo largo de todas las propuestas, el alumnado se plantea retos relacionados con las necesidades sociales actuales, como el uso seguro de la tecnología y la necesidad de acceder a una información de calidad. El análisis de la información que recibimos a través de los medios y las actividades prácticas planteadas permiten hacer un trabajo muy completo de mejora de la capacidad para comprender la realidad social en la que vivimos, y aprender a encarar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético, así como tomar conciencia respecto de lo que ocurre en el ámbito social y de ciudadanía y, sobre todo, cómo se transmiten estos hechos en los medios de comunicación.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales:** el trabajo de esta competencia se realiza, principalmente, desde los ejercicios de creación y desarrollo de proyectos propios, haciendo uso del lenguaje audiovisual, que requiere desarrollar la capacidad de componer con elementos de los lenguajes artísticos, utilizando herramientas y técnicas propias de cada ámbito. Por otra parte, también se trabaja esta competencia desde las actividades de análisis que requieren visualizar y analizar las producciones audiovisuales, así como en el hecho de desarrollar los hábitos de percepción reflexiva y abierta de la realidad sonora y visual del entorno natural y cultural, en las actividades de visualización de vídeo, en la lectura de artículos y en la búsqueda de información. Las actividades de reflexión también incluyen el trabajo de esta competencia, en actividades como el *role-playing*, que requieren representar una situación o un posicionamiento en uso de diversos lenguajes, entre ellos el corporal. Además, desde la sección "Ventana al mundo", el alumnado podrá realizar una revisión y selección de las propuestas culturales que puedan suscitar el interés del alumnado de su edad, dotándolo así de un conocimiento sobre la oferta que se halla en su entorno cercano y a la que puede acceder.
- **Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** las actividades de reflexión y de análisis que se incluyen en todas las propuestas didácticas permiten trabajar esta competencia de forma muy completa, ya que el alumnado aprende a cuestionarse y usar la argumentación para superar prejuicios y consolidar el pensamiento propio, así como distinguir de dónde vienen estos prejuicios y deconstruirlos. Por otra parte, todas las actividades implican espacios de trabajo grupal, lo que les permite poner en práctica la capacidad de exponer,

escuchar, contrastar y defender las opiniones, así como consensuarlas con todo el grupo para poderlo compartir ante el resto de los compañeros y compañeras, habilidad imprescindible para cualquier proceso emprendedor.

Por otro lado, esta competencia también se trabaja gracias a la vinculación intrínseca de los materiales con la actualidad, que les facilita el desarrollo del análisis crítico del entorno (en el ámbito político, social, cultural, etc.), lo que conlleva saber leer el entorno para poder detectar oportunidades y necesidades que sean el motor de cualquier proyecto de emprendimiento.

Finalmente, se trabaja especialmente la autonomía del alumnado en la libre elección de los contenidos a tratar, el estudio realizado sobre los intereses del público consumidor al que se dirige, el establecimiento de planes de producción, el estudio de la publicidad a incluir, etc.

- **Competencia de aprender a aprender:** esta competencia se trabaja de forma extensa y transversal en casi todas las actividades, ya que las propuestas de educación se estructuran principalmente haciendo uso del debate y de espacios de exposición de los conocimientos aprendidos con todo el grupo clase que permiten mejorar la capacidad de reflexionar, articular un discurso y transmitir lo aprendido. Asimismo, tanto en estas actividades de reflexión como en las propuestas de creación se trabaja la competencia de aprender a aprender, desde el desarrollo de la conciencia de estar aprendiendo, así como desde la toma de conciencia de las propias capacidades y del proceso que se lleva a cabo para adquirirlas. Además, en cada propuesta se trabaja a partir de los conocimientos previos del alumnado y se da especial importancia a la metacognición, a partir de diferentes propuestas de autoevaluación.

A las competencias anteriormente descritas cabe sumarse de forma especialmente relevante las competencias relacionadas con el **pensamiento crítico**. Como se ha comentado más arriba, el desarrollo del pensamiento crítico es un aspecto fundamental vinculado al desarrollo de la mayoría de las competencias. Además, el tratamiento de las habilidades relacionadas con una determinada forma de pensarse relaciona estrechamente con el ámbito de la cultura y los valores, de las que se destacan las siguientes:

- Cuestionarse y usar la argumentación para superar prejuicios y para consolidar el pensamiento propio.
- Aplicar el diálogo y todas las habilidades que comporta, especialmente para conflictos interpersonales.
- Analizar críticamente el entorno desde la perspectiva ética, individual y colectivamente.



Por otro lado, existe un consenso global en la importancia de incluir en los programas educativos internacionales las **competencias globales**. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2018) las define como:

“La capacidad de examinar y apreciar diferentes perspectivas y visiones del mundo a escala local, nacional e internacional, desarrollando las habilidades necesarias para mantener interacciones abiertas y respetuosas con personas de diferentes culturas y contextos socioeconómicos, actuando siempre en pro del bien común y el desarrollo sostenible.”

Es decir, la competencia global es un conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que apoderan al alumnado para que se enfrente a los retos y pueda sacar provecho de las oportunidades que este nuevo siglo nos presenta, actuando siempre de forma responsable y respetuosa con el entorno.

Dichas competencias se concretan en cuatro dimensiones:

- **Dimensión 1.** Examinar cuestiones locales, globales y de relevancia cultural.
- **Dimensión 2.** Comprender y apreciar las perspectivas e ideas de los demás.
- **Dimensión 3.** Participar en interacciones abiertas, respetuosas y efectivas con otras culturas.
- **Dimensión 4.** Actuar en pro del bien común y el desarrollo sostenible.

En el planteamiento del programa educativo en torno al pensamiento crítico, se abordan específicamente las **dimensiones 1, 2 y 3**.

## 4. Contenidos y actividades

El programa trata diferentes contenidos, entre los que destacan los relacionados con los **medios de comunicación social**, la **producción y edición de contenidos audiovisuales** y el **pensamiento crítico**.

En cuanto a los medios de comunicación social, el programa conecta con la forma de informarnos, la veracidad de los contenidos que seleccionamos, las consecuencias de la exposición –consciente o no– a mensajes publicitarios y los mecanismos que nos llevan a poder emitir una opinión fundamentada. Así, el trabajo permitirá trabajar con contenidos como:

- El valor de la información
- La veracidad de las fuentes de información
- El uso de la tecnología como elemento para consumir información y para producirla
- Los mecanismos de la publicidad

Por su parte, el tratamiento de los contenidos elaborados en formato audiovisual permitirá al alumnado entrar en contacto con habilidades instrumentales relacionadas con **la preproducción, la producción y la posproducción de documentos audiovisuales**. Para ello, el alumnado pondrá en práctica técnicas y procedimientos de producción para la elaboración de contenidos audiovisuales con los que compartir sus reflexiones y opiniones respecto a bloques de contenido:

1. **Las nuevas formas de entretenimiento**, a través del cual reflexionar sobre los formatos habituales de entretenimiento visual y audiovisual de los y las adolescentes.
2. **Las tecnoadicciones**, con el que abordar el consumo de la tecnología, las oportunidades y los riesgos de los dispositivos móviles, la dependencia del móvil y las tecnoadicciones.
3. **Los impactos publicitarios**, con contenidos relacionados con mensajes publicitarios y su incorporación explícita o subliminal que permitirán reconocer los impactos de los mensajes que recibimos en nuestro día a día: cantidad, canales y formatos a través de los que los recibimos.

En cuanto al pensamiento crítico, podría describirse a través de habilidades generales como son el conocimiento, la inferencia, la evaluación y la metacognición. Se describen a continuación:

- a. **Conocimiento.** Es elemento esencial para el pensamiento, pues se utiliza para pensar y a la vez se genera partir de lo que se piensa. El conocimiento nos ayuda a organizar la información que nos llega (Perkins, 1987) y a buscar la información que necesitamos. Incluye acciones como fijar el objetivo de conocimiento, formularse preguntas, reconocer qué se sabe y qué falta por saber, indagar, buscar información, organizarla...
- b. **Inferencia.** Consiste en establecer una conexión entre dos o más unidades de conocimiento o hechos no relacionados aparentemente. Esta conexión ayuda a conocer una situación de manera más profunda y permite emitir juicios, formular hipótesis o hacer presuposiciones. La inferencia puede ser deductiva (proceso por el que se llega a conclusiones específicas a partir de la información dada) o inductiva (proceso por el que se llega a conclusiones generales a partir de una información dada o tal vez inferida) (Bruning *et al.*, 1999). Incluye acciones como establecer relaciones, elaborar hipótesis, presuponer, dialogar, deducir...
- c. **Evaluación.** Consiste en analizar, juzgar, sopesar y emitir juicios de valor sobre la credibilidad de las percepciones y opiniones, propias o de otros, evaluando desde diversas perspectivas para constatar la consistencia y aceptarlo o reinterpretarlo. Incluye acciones como argumentar, validar argumentos, anticipar objeciones, contrastar puntos de vista y creencias, debatir...
- d. **Metacognición.** Supone ordenar y hacer visibles los resultados del razonamiento, para poder enunciarlos, apoyándose en evidencias, describiendo los procesos o el método que se ha seguido para llegar a conclusiones y las aportaciones de estas. También permite reflexionar sobre el valor del razonamiento realizado y sobre la eficacia del proceso seguido. Por último, implica autoexaminarse para valorar los resultados obtenidos y la correcta ejecución de las habilidades empleadas. Todo ello permitirá conocer sus propias capacidades y limitaciones. Incluye acciones como verificar, comprobar, predecir, tomar decisiones, autoevaluarse...



## 5. Orientaciones estratégicas y metodológicas

El **Programa educativo para la competencia mediática y el pensamiento crítico** se basa en el método de proyectos, partiendo de los intereses del alumnado, buscando información, trabajando en equipo y presentando su propuesta final ante diferentes agentes de la comunidad educativa.

En un apartado anterior se ha presentado una revisión de las competencias clave que pueden trabajarse con el proyecto, lo que se relaciona con un enfoque interdisciplinar que permita hacer el aprendizaje más significativo y globalizado. No obstante, aunque es una propuesta que puede trabajarse de forma transversal desde distintas asignaturas, es necesario que desde el centro exista algún docente encargado de centralizar y coordinar el proyecto y su correcto desarrollo.

La coordinación se puede asumir desde la tutoría, lengua o tecnología. Desde el punto de vista de la estrecha relación entre el programa y la competencia mediática, el área de lengua o el área de tecnología pueden ser las encargadas de su coordinación. Sin embargo, para el desarrollo del pensamiento crítico es especialmente recomendable un trabajo transversal que favorezca el desarrollo de habilidades como la inferencia, en la que relacionar contenidos y conectar datos y conocimientos de distintas áreas y materias, por lo que la tutoría podría ser una buena opción.

En cualquier caso, prácticamente todas las áreas y materias pueden estar implicadas directamente en función del tema de investigación y análisis que decida cada equipo. De hecho, sería muy interesante que el alumnado pudiese comprobar los mecanismos que cada disciplina emplea para cada una de las habilidades de creación audiovisual y de pensamiento crítico implicadas en el desarrollo de su proyecto.

Por otro lado, la metodología diseñada para el desarrollo del programa pone al alumnado en el centro del aprendizaje, convirtiéndolo en su auténtico protagonista. Este enfoque requiere una perspectiva metodológica específica en la que destacan los siguientes aspectos:

1. Una actividad inicial que conecta con los conocimientos previos del alumnado y de sus intereses.
2. La posibilidad de que el alumnado, coordinado con otros compañeros y compañeras, pueda indagar, dar sentido a las informaciones y generar nuevos contenidos, sintetizando en ellos sus aprendizajes.
3. Una propuesta que permite dar sentido a contenidos de lengua, de valores éticos, de ciencias, etc.

4. La participación del alumnado organizado a través de equipos de trabajo, con los que compartir y generar información.
5. El diseño de elementos e instrumentos de evaluación y de autoevaluación.

Para fomentar los hábitos, estrategias y habilidades de pensamiento de orden superior propios del pensamiento crítico en el alumnado se tienen en cuenta las siguientes estrategias y actividades:

- Establecer debates: con esta actividad los estudiantes desarrollan su espíritu crítico, su capacidad de análisis y aprenden a elaborar juicios. Además, trabajan el aprendizaje cooperativo y descubren la importancia de valores como la empatía o la tolerancia.
- Fomentar el análisis: se trata de plantear preguntas abiertas a la clase; así, se practican técnicas de reflexión y desarrollan los distintos mecanismos de razonamiento.
- Aplicar el aprendizaje basado en proyectos: un proyecto real acordado con la clase puede servir como medio para que el alumnado investigue, analice y argumente.
- Confianza: crear un ambiente relajado, tolerante y participativo que invite al alumnado a expresar sus opiniones y reflexiones.

Este enfoque sitúa al docente como guía y acompañante del grupo a lo largo de todo el proceso. Por ello, desde el documento ***Guía para la programación didáctica*** se comparten y detallan todos los elementos necesarios para su aplicación en el aula, con el propósito de que sirva al docente de modelo para su desarrollo.



## 6. Temporalización

El Programa educativo BeCritical para la comunicación mediática y el pensamiento crítico puede realizarse con diferentes grados de intensidad, en función de los intereses del alumnado o de la disponibilidad del profesorado para encajar esta propuesta con otras que se hayan previsto a lo largo del curso escolar.

Partiendo siempre de un trabajo de investigación y colaboración entre iguales y de un enfoque que pone énfasis en el valor de la veracidad y la ética en la transmisión de información, el programa puede desarrollarse invirtiendo más o menos sesiones en la secuencia didáctica. Para facilitar su adaptabilidad, se han elaborado tres itinerarios:

- **Itinerario de baja intensidad.** Consta de 7 sesiones, en las que el grupo aula, organizado en equipos de trabajo, reflexiona sobre un contenido relacionado con la comunicación audiovisual, haciendo énfasis en la construcción de opiniones veraces y fundamentadas. El reto de cada equipo es generar una maqueta o *storyboard* con el que, además de acercarse a la complejidad de un proceso de producción audiovisual, presenten su reflexión ante el resto de los compañeros y compañeras.
- **Itinerario de intensidad media.** Consta de 12 sesiones, en las que cada equipo elabora una pieza audiovisual a partir de un trabajo de indagación, reflexión crítica y producción técnica, en torno a uno de los tres temas relacionados con la comunicación audiovisual que trata el programa. El reto de cada equipo es generar una pieza de comunicación de calidad, tanto desde el punto de vista técnico como de contenido, para presentarla ante el resto de sus compañeros y compañeras para compartir reflexiones y puntos de vista.
- **Itinerario de alta intensidad.** Consta de 15 sesiones, en las que el grupo aula, organizado por equipos de trabajo, elabora un informativo audiovisual, riguroso y fundamentado, de un máximo de 30 minutos de duración, en el que de forma coherente se tratan los tres temas relacionados con la comunicación audiovisual que trata el programa. El reto del grupo es coordinarse y organizarse para, a partir del trabajo de cada equipo, generar un único documento de comunicación coherente y de calidad, tanto desde el punto de vista técnico como de contenido, que pueda ser presentado o compartido entre un público objetivo: jóvenes de su misma edad (resto del alumnado del centro, alumnos y alumnas de otros centros o de la propia comunidad).

La siguiente tabla muestra la estructura de sesiones incluidas en cada itinerario formativo, aunque debe verse solamente como diferentes propuestas que pueden

modificarse ajustándolas a las necesidades particulares de cada centro educativo, alumnado y docente. Cada sesión está planteada para una duración de entre 50 minutos y 1 hora.

Itinerario	Sesiones
Itinerario de baja intensidad	7 sesiones
Itinerario de intensidad media	12 sesiones
Itinerario de alta intensidad	15 sesiones (mínimo)

En el documento *Guía para la programación didáctica* se ofrece más información sobre los diferentes itinerarios y posibilidades de concreción del proyecto en el aula.



## 7. Evaluación

Estas actividades están complementadas con diversos elementos e instrumentos de evaluación que ayuden tanto al docente como al alumnado en el seguimiento del grado de consecución de los objetivos, incidiendo especialmente en la medición de avances en el proceso de aprendizaje y en los referidos a la metacognición.

Para ello, se incluyen rúbricas de autoevaluación y coevaluación y test de metacognición, así como mapas de aprendizaje personalizados. Todos estos instrumentos están disponibles en el documento **Guía para la programación didáctica**, en el que se comparte el cómo, el qué, el quién y el cuándo evaluar.

Table with 4 columns and 2 main sections. The first section lists criteria for 'Evaluación de la programación didáctica' and the second section lists criteria for 'Evaluación de la programación didáctica'.

Table with 4 columns and 4 rows. The first column lists criteria for 'Evaluación de la programación didáctica'. The other three columns list criteria for 'Evaluación de la programación didáctica'.





