

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEPARTAMENTO DE SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

CURSO: 2025/2026

IES Batalla de Clavijo, Logroño (La Rioja)



Código y módulo profesional: 1665 DIGITALIZACIÓN APLICADA A LOS SECTORES PRODUCTIVOS	
Nivel: Grado Superior	
Nivel de cualificación: CNCP (Nivel 3)	
Ciclo formativo: Animación Sociocultural y Turística	
Familia profesional: Servicios Socioculturales y a la Comunidad	
Duración: horas totales y semanales: 30h (1h/semanales)	
Estándares de Competencia asociados:	UC2490_2: UC2491_2:
REFERENTE EUROPEO: CINE-5b	
Docente: David Sobrino Ferrer	

Contenido

1.	Marco normativo	4
2.	Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo	5
3.	Competencias	7
3.1	Competencia General y Competencias Profesionales, Personales y Sociales	7
3.2	Unidades de competencia y cualificaciones profesionales	8
4.	Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación	10
4.1	Resultados de aprendizaje y contenidos.....	10
4.2	Plan de formación en empresa.....	13
4.3	Temporalización	16
5.	Programación de las U.T.	17
6.	Metodología didáctica.....	25
6.1	Principios metodológicos	25
6.2	Estrategias metodológicas.....	26
6.3	Actividades: características y tipos	27
6.4	Distribución de la sesión lectiva.....	29
6.5	Agrupamientos y espacios.....	30
6.6	Nuevas tendencias en el aula	30
6.7	Recursos didácticos.....	31
6.8	El uso de las TIC y su aplicación como fuente de conocimientos.....	32
7.	Evaluación y calificación	32
7.1	Aspectos generales del proceso.....	32
7.1.1	¿Qué evaluar? Elementos evaluables	32
7.1.2	¿Cuándo evaluar? Secuenciación y momentos de evaluación	32
7.1.3	¿Cómo evaluar? Instrumentos de evaluación	34
7.2	Criterios de calificación	35
8.	Criterios de recuperación a lo largo del curso.....	36
9.	Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua.....	37
10.	Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2)	37

11.	Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero.....	37
12.	Atención a las diferencias individuales.....	38
13.	Actividades complementarias y extraescolares.	38
14.	Valoración de la práctica docente y de la programación.....	39

1. Marco normativo

Para llevar a cabo esta programación se ha tenido en cuenta la normativa legal tanto nacional como autonómica de la Comunidad Autónoma de La Rioja (1º nivel de concreción curricular). Entre las fuentes legales se destacan:

Esta programación se fundamenta en la normativa vigente a nivel estatal y autonómico, entre las que destacan:

Marco normativo nacional:

- [Real Decreto 1147/2011, de 29 de julio](#), por el que se establece la ordenación general de la formación profesional del sistema educativo.
- Ley Orgánica 3/2022, de 33 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- Real Decreto 659/2023, de 38 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- Real Decreto 46/2022, de 18 de enero, por el que se establecen determinadas cualificaciones profesionales de las familias profesionales Imagen y Sonido, Informática y Comunicaciones, Instalación y Mantenimiento, Sanidad, Seguridad y Medio Ambiente y Servicios Socioculturales y a la Comunidad, que se incluyen en el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, y se modifican parcialmente determinadas cualificaciones profesionales de las familias profesionales Seguridad y Medio Ambiente y Servicios Socioculturales y a la Comunidad, recogidas en el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales.
- [Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo](#), de Educación.
- [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre](#), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1684/2011, de 18 de noviembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.

Marco normativo y otras disposiciones de la Comunidad Autónoma de La Rioja:

- Resolución 24/2024, de 1 de agosto, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que dictan instrucciones sobre la organización y estructura curricular de los ciclos formativos de Grado Superior del sistema educativo durante el curso 2024/25 en centros educativos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- [Decreto 44/2010, de 6 de agosto](#), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de los ciclos formativos de Formación Profesional del sistema educativo y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

- [Orden EDU/8/2019, de 15 de marzo](#), por la que se regula la evaluación y acreditación académica de las enseñanzas de Formación Profesional del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Orden 20/2014, de 28 de agosto, por la que se establece el Currículo del Ciclo Formativo de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y su aplicación en la Comunidad

2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo

Los objetivos generales del ciclo formativo de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística se encuentran recogidos en el Real Decreto 1684/2011, de 18 de noviembre, así como en la Orden 20/2014, de 28 de agosto, de la Consejería de Educación y Empleo de la Comunidad Autónoma de La Rioja, más concretamente en el Artículo 8 y son los que, a continuación, se recogen:

OBJETIVOS GENERALES	
a)	Seleccionar recursos, estrategias e instrumentos de análisis de la realidad, analizando sus características, posibilidades y limitaciones, para obtener información acerca de las necesidades de las personas destinatarias y del contexto de intervención.
b)	Aplicar procedimientos de planificación, relacionando sus diferentes elementos con la información obtenida del análisis de la realidad, para elaborar proyectos de intervención sociocultural.
c)	Interpretar el marco legal y social de la igualdad de oportunidades, identificando criterios, estrategias e instrumentos, para incorporar la perspectiva de género a los proyectos de intervención sociocultural.
d)	Analizar las competencias requeridas a los miembros del equipo de trabajo, analizando el contexto de intervención y los criterios de calidad establecidos, para dirigir, coordinar y supervisar la implementación de proyectos de intervención.
e)	Seleccionar espacios, estrategias y materiales, analizando las posibilidades de los avances tecnológicos del ámbito de la comunicación, para diseñar la promoción y difusión de los proyectos de intervención.
f)	Aplicar técnicas de gestión, analizando los recursos necesarios, las fuentes de financiación y la documentación asociada al control presupuestario, para organizar departamentos, programas y actividades de animación sociocultural y turística.
g)	Seleccionar técnicas de grupo, analizando sus posibilidades de aplicación para crear, dinamizar y supervisar equipos de monitores y monitoras.
h)	Analizar las características y composición del equipo de trabajo, relacionándolas con las actividades que hay que realizar para establecer su estructura organizativa y funcional.
i)	Seleccionar recursos y estrategias metodológicas, analizando los objetivos de la intervención y las características del contexto y de las personas destinatarias para diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas, culturales y físico-recreativas.
j)	Manejar equipos básicos de iluminación y sonido, así como los medios y recursos informáticos, audiovisuales y técnicos necesarios para el desarrollo de las actividades socioculturales y turísticas.
k)	Interpretar los procesos y estrategias del desarrollo comunitario, analizando el marco legal y los recursos disponibles para proporcionar apoyo técnico, documental y logístico a los agentes sociales, facilitando sus relaciones y autogestión.
l)	Analizar la finalidad y funciones de los servicios de información juvenil para organizar y gestionar el servicio y realizar actividades de orientación, información y dinamización.
m)	Seleccionar estrategias, técnicas, instrumentos y recursos, analizando los principios de la educación no formal para diseñar, implementar y evaluar actividades de intervención socioeducativa dirigidas a la población juvenil.
n)	Seleccionar técnicas participativas y de dinamización, analizando las posibles fuentes de conflicto, para

	dinamizar grupos promoviendo el respeto y la solidaridad.
ñ)	Describir los protocolos de actuación en caso de accidente o emergencia, seleccionando las técnicas adecuadas para aplicar primeros auxilios.
o)	Seleccionar técnicas e instrumentos de evaluación, analizando los criterios e indicadores de calidad establecidos en la planificación y la documentación asociada al proceso, para realizar el control, seguimiento y retroalimentación de la intervención.
p)	Analizar protocolos de actuación ante posibles demandas de los clientes, identificando las características de cada caso para dar respuesta a posibles solicitudes, sugerencias y reclamaciones, pudiendo utilizar una lengua extranjera.
q)	Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionadas con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales.
r)	Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización de trabajo y de la vida personal.
s)	Tomar decisiones de forma fundamentada, analizando las variables implicadas, integrando saberes de distinto ámbito y aceptando los riesgos y la posibilidad de equivocación en las mismas, para afrontar y resolver distintas situaciones, problemas o contingencias.
t)	Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.
u)	Aplicar estrategias y técnicas de comunicación, adaptándose a los contenidos que se van a transmitir, a la finalidad y a las características de los receptores, para asegurar la eficacia en los procesos de comunicación.
v)	Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos del trabajo, para garantizar entornos seguros.
w)	Evaluar situaciones de prevención de riesgos laborales y de protección ambiental, proponiendo y aplicando medidas de prevención personales y colectivas, de acuerdo con la normativa aplicable en los procesos del trabajo, para garantizar entornos seguros.
x)	Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje, para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.
y)	Utilizar procedimientos relacionados con la cultura emprendedora, empresarial y de iniciativa profesional, para realizar la gestión básica de una pequeña empresa o emprender un trabajo.
z)	Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.

Dentro del título, el módulo de Digitalización aplicada a los sectores productivos contribuye a:

- Dotar al alumnado de competencias digitales que faciliten la transformación de los procesos productivos en empresas.
- Promover el conocimiento y aplicación de tecnologías habilitadoras (como Big Data, IoT, inteligencia artificial y ciberseguridad) en entornos reales.
- Favorecer la integración de la formación teórica y práctica, conectando el aula con el entorno laboral.

3. Competencias

3.1 Competencia General y Competencias Profesionales, Personales y Sociales

Atendiendo a la Orden 20/2014, de 28 de agosto, por la que se establece el Currículo del Ciclo Formativo de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja, en su Artículo 4, la competencia general de este título consiste en *“Conocer, desarrollar e intervenir en la dinámica de los grupos, aplicando técnicas de grupos en función de unos objetivos predeterminados con el fin de promover y facilitar la autonomía y desarrollo de los mismos.”*

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES	
a)	Obtener información, utilizando recursos, estrategias e instrumentos de análisis de la realidad, con el fin de adecuar la intervención sociocultural a las necesidades de las personas destinatarias y al contexto.
b)	Elaborar proyectos de intervención sociocultural a partir de la información obtenida del contexto y las personas destinatarias, incorporando la perspectiva de género.
c)	Dirigir la implementación de proyectos de intervención sociocultural, coordinando las actuaciones de los profesionales y voluntarios a su cargo, supervisando la realización de las actividades con criterios de calidad y facilitando el trabajo en equipo.
d)	Diseñar espacios, estrategias y materiales de promoción y difusión de proyectos de intervención sociocultural, aplicando los avances tecnológicos del ámbito de la comunicación.
e)	Organizar departamentos, programas y actividades de animación sociocultural y turística, gestionando la documentación y los recursos así como la financiación y el control del presupuesto asignado.
f)	Crear, dinamizar y supervisar equipos de monitores/as en proyectos de intervención sociocultural, organizándolos en función de las actividades.
g)	Diseñar, implementar y evaluar actividades lúdicas, culturales y físico-recreativas, seleccionando las estrategias metodológicas, organizando los recursos y manejando los equipos y medios técnicos necesarios para su desarrollo.
h)	Proporcionar apoyo técnico, documental y logístico para la constitución y funcionamiento de grupos y asociaciones, capacitando a los participantes para la autogestión y facilitando las relaciones entre los diferentes agentes sociales.
i)	Organizar y gestionar los servicios de información juvenil, realizando actividades de orientación, información y dinamización que atiendan las necesidades y demandas de las personas de este sector de población.
j)	Diseñar, implementar y evaluar actividades socioeducativas dirigidas a la población juvenil, favoreciendo la igualdad de oportunidades y aplicando los principios de la educación no formal.
k)	Dinamizar grupos, aplicando técnicas participativas y de dinamización, gestionando los conflictos y promoviendo el respeto y la solidaridad.
l)	Aplicar los protocolos establecidos en materia de primeros auxilios en situaciones de accidente o emergencia.
m)	Realizar el control y seguimiento de la intervención con actitud autocrítica, aplicando criterios de calidad y procedimientos de retroalimentación para corregir las desviaciones detectadas.
n)	Dar respuesta a posibles solicitudes, sugerencias y reclamaciones para cumplir sus expectativas y lograr su satisfacción, pudiendo usar una lengua extranjera.
ñ)	Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

o)	Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.
p)	Organizar y coordinar equipos de trabajo con responsabilidad, supervisando el desarrollo del mismo, manteniendo relaciones fluidas y asumiendo el liderazgo, así como aportando soluciones a los conflictos grupales que se presenten.
q)	Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.
r)	Generar entornos seguros en el desarrollo de su trabajo y el de su equipo, supervisando y aplicando los procedimientos de prevención de riesgos laborales y ambientales, de acuerdo con lo establecido por la normativa y los objetivos de la empresa.
s)	Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de "diseño para todos", en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción o prestación de servicios.
t)	Realizar la gestión básica para la creación y funcionamiento de una pequeña empresa y tener iniciativa en su actividad profesional con sentido de la responsabilidad social.
u)	Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de su actividad profesional, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente, participando activamente en la vida económica, social y cultural.

Además, las competencias profesionales, personales y sociales de este título son las que se relacionan a continuación: o, s y t.

NOTA: (Se marcan en negrita en el cuadro anterior)

3.2 Unidades de competencia y cualificaciones profesionales

De nuevo atendiendo al Real Decreto 1684/2011, de 18 de noviembre, que establece el currículo del título de Técnico Superior en Animación Sociocultural y Turística, esta vez en su Artículo 6, se recoge la Relación de cualificaciones y unidades de competencia según el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales (RD 1416/2005, de 25 de noviembre).

1. Cualificaciones profesionales completas:

a) Dinamización comunitaria SSC321_3 (Real Decreto 1368/2007, de 19 de octubre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1020_3: Establecer y mantener relación con los principales agentes comunitarios: población, técnicos y administraciones, dinamizando la relación recíproca entre ellos.

UC1021_3: Promover la participación ciudadana en los proyectos y recursos comunitarios.

UC1022_3: Dinamizar la planificación, desarrollo y evaluación de intervenciones y proyectos comunitarios y de participación ciudadana que se desarrollen entre los diferentes agentes que configuran una comunidad o una zona territorial.

UC1023_3: Intervenir, apoyar y acompañar en la creación y desarrollo del tejido asociativo.

UC1024_3: Establecer estrategias de comunicación y difusión de los diferentes proyectos y actuaciones comunitarias.

UC1025_3: Aplicar procesos y técnicas de mediación en la gestión de conflictos entre agentes comunitarios.

UC1026_3: Incorporar la perspectiva de género en los proyectos de intervención social.

b) Dirección y coordinación de actividades de tiempo libre educativo infantil y juvenil SSC565_3 (Real Decreto 567/2011, de 20 de abril), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1867_2: Actuar en procesos grupales considerando el comportamiento y las características evolutivas de la infancia y juventud.

UC1868_2: Emplear técnicas y recursos educativos de animación en el tiempo libre.

UC1869_3: Planificar, organizar, gestionar y evaluar proyectos de tiempo libre educativo.

UC1870_3: Generar equipos de personal monitor, dinamizándolos y supervisándolos en proyectos educativos de tiempo libre infantil y juvenil.

c) Dinamización, programación y desarrollo de acciones culturales. SSC445_3 (Real Decreto 1096/2011, de 22 de julio), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1431_3: Programar, desarrollar y evaluar las programaciones culturales realizadas por las personas responsables de cultura.

UC1432_3: Programar y dinamizar proyectos de animación cultural con las redes asociativas culturales.

UC1433_3: Desarrollar acciones de comunicación y marketing cultural.

d) Información juvenil SSC567_3 (Real Decreto 567/2011, de 20 de abril), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1874_3: Organizar y gestionar servicios de información de interés para la juventud.

UC1875_3: Organizar y gestionar acciones de dinamización de la información para jóvenes.

UC1023_3: Intervenir, apoyar y acompañar en la creación y desarrollo del tejido asociativo.

UC1876_3: Organizar acciones socioeducativas dirigidas a jóvenes en el marco de la educación no formal.

2. Cualificación profesional incompleta:

Animación turística HOT329_3 (Real Decreto 1700/2007, de 14 de diciembre):

UC1091_3: Gestionar departamentos de animación turística.

UC1092_3: Diseñar, promocionar y evaluar proyectos de animación turística.

UC1093_3: Crear y dinamizar grupos en situaciones de ocio.

4. Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos

Los resultados de aprendizaje se definen como enunciados acerca de lo que se espera del alumnado que sepa, comprenda y/o sea capaz de demostrar una vez terminado el proceso de aprendizaje.

Los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias y responden a lo que se pretende conseguir en cada área.

La relación de los resultados de aprendizaje de este módulo relacionados con sus criterios de evaluación queda representada en una tabla como la que se recoge a continuación:

10 %	RA1. Analiza el concepto de digitalización y su repercusión en los sectores productivos, considerando la actividad de la empresa e identificando entornos IT (Information Technology) y OT (Operation Technology) característicos.	
Criterios de Evaluación		Bloque de Contenidos :
a) Se ha descrito en qué consiste el concepto de digitalización. b) Se ha relacionado la implantación de la tecnología digital con la organización de las empresas. c) Se han establecido las diferencias y similitudes entre los entornos IT y OT d) Se ha reconocido la legislación vigente sobre estructura sanitaria y regulación de servicios en establecimientos y servicios farmacéuticos. e) Se han identificado los departamentos típicos de la empresa que pueden constituir entornos IT f) Se han seleccionado las tecnologías típicas de la digitalización en planta y en negocio. g) Se han analizado las ventajas de digitalizar una empresa industrial de extremo a extremo.		Definición, evolución y características fundamentales del concepto de digitalización. Modelos organizativos y su relación con la transformación digital. Comparativa entre entornos IT (sistemas de información, soporte tecnológico) y OT (automatización y control de procesos). Identificación de áreas o departamentos (como sistemas, telecomunicaciones, logística) que integran entornos IT. Tecnologías y herramientas utilizadas en la digitalización. Beneficios integrales (reducción de costes, optimización, mejora de la eficiencia) de una digitalización completa en empresas industriales.
25 %	RA2: Caracteriza las tecnologías habilitadoras digitales necesarias para la adecuación/transformación de las empresas a entornos digitales describiendo sus características y aplicaciones.	
Criterios de Evaluación		Bloque de Contenidos:
Se han identificado las principales tecnologías habilitadoras digitales Se han relacionado las THD con el desarrollo de productos y servicios		Mundo digital. Tecnologías habilitadoras 2.2. Características de las tecnologías digitales habilitadoras 2.3. Blockchain y DLT. Similitudes y

Se ha relacionado la importancia de las THD con la economía sostenible y eficiente. Se han identificado nuevos mercados generados por las THD. Se ha analizado la implicación de THD tanto en la parte de negocio como en la parte de planta. Se han identificado las mejoras producidas debido a la implantación de las tecnologías habilitadoras en relación con los entornos IT y OT. Se ha elaborado un informe que relacione las tecnologías con sus características y áreas de aplicación.	diferencias 2.4. Influencia de las THD en el desarrollo de productos y prestación de servicios. 2.5. Ejemplos significativos. Nuevos mercados 2.6. TDH típicas en planta y en el negocio 2.7. Mejoras con la implantación de las TDH 2.8. Sistemas digitalizados y datos
15 % RA03. Identifica sistemas basados en cloud/nube y su influencia en el desarrollo de los sistemas digitales.	Bloque de Contenidos:
Criterios de Evaluación a) Se ha definido la gestión económica y financiera del área de animación turística. b) Se han elaborado diferentes tipos de presupuestos para el área de animación turística. c) Se ha establecido la estructura de los ingresos y gastos en el área de animación turística. d) Se han aplicado procesos para el cálculo e imputación de costes. e) Se han establecido métodos de control presupuestario. f) Se han utilizado documentos internos y externos en los circuitos administrativos de los servicios de animación turística. g) Se han utilizado herramientas informáticas de gestión. h) Se ha valorado la rigurosidad en el control de la gestión del área de animación turística.	Fundamentos de cloud computing: definiciones, modelos de servicio (IaaS, PaaS, SaaS) y tipos de nube. Funcionalidades clave de la nube en el procesamiento y gestión de datos. Introducción a edge computing, fog computing y mist computing: diferencias y aplicaciones. Beneficios de la computación en la nube en términos de flexibilidad, escalabilidad y optimización operativa.
10 % RA04. Identifica aplicaciones de la inteligencia artificial (IA) en entornos del sector, describiendo las mejoras implícitas en su implementación.	Bloque de Contenidos:
Criterios de Evaluación Se ha identificado la importancia de la IA en la automatización y optimización de procesos. Se ha relacionado la IA con la recogida masiva y el análisis de datos (Big Data) para mejorar la rentabilidad. Se ha valorado la importancia actual y futura de la IA en el entorno productivo. Se han identificado sectores con mayor implantación de IA y ejemplos de casos de éxito. Se han identificado los lenguajes de programación más empleados en el desarrollo de soluciones de IA. Se ha descrito el impacto de la IA en el sector relacionado con el título.	Funciones de la IA en la automatización de procesos y optimización de recursos. Conexión entre Big Data y técnicas de machine learning/deep learning. Análisis de la evolución y tendencias de la IA en el ámbito industrial y de servicios. Estudio de casos y ejemplos prácticos de implementación de IA en sectores productivos. Lenguajes de programación y herramientas utilizadas en proyectos de IA (Python, R, etc.). Evaluación del impacto económico y operacional de la IA en el entorno de la empresa.

10 %	RA05. Evalúa la importancia de los datos y su protección en una economía digital globalizada, definiendo sistemas de seguridad y ciberseguridad a nivel de equipo/sistema y global.
Criterios de Evaluación	Bloque de Contenidos V: Diseño de programas de animación turística
Se ha establecido la diferencia entre dato e información. Se ha descrito el ciclo de vida del dato. Se ha identificado la relación entre Big Data, análisis de datos, machine/deep learning e IA. Se han descrito las características fundamentales que definen Big Data. Se han explicado las etapas típicas de la ciencia de datos y su aplicación en la empresa. Se han descrito los procedimientos de almacenamiento de datos en la cloud. Se ha resaltado la importancia del cloud computing en la gestión de la información Se han identificado los principales objetivos de la ciencia de datos en el entorno empresarial. Se ha valorado la importancia de la seguridad de la información y se han referenciado normativas y protocolos vigentes.	Conceptualización de datos versus información. Ciclo de vida del dato: generación, almacenamiento, procesamiento, análisis y eliminación. Relación y sinergia entre Big Data, técnicas de análisis de datos y aprendizaje automático. Características definitorias de Big Data (las 5V: volumen, velocidad, variedad, veracidad y valor). Etapas de la ciencia de datos: desde la recolección hasta la visualización y toma de decisiones. Modelos y procedimientos de almacenamiento seguro en entornos cloud. Principales políticas y protocolos de ciberseguridad y normativas aplicables
30 %	RA06. Desarrolla un proyecto de transformación digital de una empresa de un sector relacionado con el título, teniendo en cuenta los cambios necesarios en función de los objetivos de la empresa.
Criterios de Evaluación	Bloque de Contenidos VI: Desarrollo de veladas y espectáculos:
Se han identificado los objetivos estratégicos de la empresa. Se han alineado las áreas de producción/negocio y de comunicaciones. Se han identificado las áreas susceptibles de digitalización. Se ha analizado la integración entre las áreas digitalizadas y aquellas que no lo están. Se han considerado las necesidades presentes y futuras de la empresa. Se han relacionado las áreas de la empresa con la implantación de las tecnologías habilitadoras. Se han evaluado las brechas de seguridad en cada área digitalizada Se ha definido el tratamiento y análisis de los datos dentro del proyecto. Se ha integrado el uso de plataformas y aplicaciones que soportan el sistema digital. Se han documentado y justificado los cambios implementados conforme a la estrategia.	Análisis estratégico de la empresa: definición de objetivos y evaluación de la situación actual. Mapeo y diagnóstico de áreas de producción, negocio y comunicaciones susceptibles de digitalización. Metodologías de planificación y gestión de proyectos de transformación digital. Evaluación de brechas de seguridad y propuestas de mitigación. Integración de tecnologías habilitadoras en cada área identificada. Elaboración de un plan de acción que contemple el tratamiento y análisis de datos, y la optimización de procesos. Documentación y justificación de los cambios realizados en función de la estrategia global de la empresa.

Se ha evaluado la idoneidad de los recursos humanos para llevar a cabo la transformación digital.

A continuación, se recoge en un cuadro la relación existente entre los Resultados de Aprendizaje que conforman el módulo profesional y las Unidades de Trabajo en las que se estructura la presente programación didáctica.

Los porcentajes que se indican son de carácter meramente indicativo y podrán variar en función del devenir efectivo del curso, así como por la inclusión de actividades complementarias, recuperaciones o cualquier otro evento sobrevenido.

Módulo Profesional		Docente				Curso	Total horas
ANIMACIÓN TURÍSTICA		DAVID SOBRINO FERRER				1º	35 H. (1 horas/semana)
RA	UT1	UT2	UT3	EE	%		
RA1	10 %				10 %		
RA2		13 %		12 %	25 %		
RA3		15 %			15 %		
RA4		10%			10 %		
RA5		10 %			10 %		
RA6			30 %		30 %		
Porcentaje % (peso) de la UT	10%	48 %	30 %	12 %	100 %		
Horas	4 H	17 H	10 H	4 H	35 H		

NOTA 1: Las posibles Actividades Complementarias a realizar no se distinguen en el anterior cómputo horario.

4.2 Plan de formación en empresa

En el presente apartado se recoge la información referente al período de Estancias Formativas que el alumnado va a realizar durante este primer año de una duración total de 160 horas encuadradas del 9 al 26 de febrero de 2026 y un segundo periodo del 7 de abril hasta el 29 de abril de 2026.

1. Contextualización de la Fase de Empresa

Este módulo, así como el resto de los que conforman el grado, se desarrolla en modalidad dual general, lo que significa que la formación teórica y práctica que los alumnos reciben en el centro educativo se complementa con la formación de 500h en una empresa del sector de la familia profesional.

Este enfoque permite a los estudiantes aplicar en un entorno real los conocimientos adquiridos en el

aula y en los talleres del centro, enfrentándose a situaciones laborales auténticas y mejorando su empleabilidad.

El Plan de Empresa juega un papel clave en este proceso, ya que actúa como un puente entre ambos ámbitos. A través de este Plan, se establecen los objetivos de aprendizaje en la empresa, asegurando que las tareas y proyectos asignados permitan adquirir las competencias personales, profesionales y sociales definidas en el currículo. Así, los alumnos no solo refuerzan lo aprendido en clase, sino que adquieren experiencia directa, aprenden el funcionamiento real del sector y se familiarizan con sus dinámicas y exigencias.

Esta metodología tiene como principal objetivo la inserción laboral del alumnado, ofreciendo una formación más completa y adaptada a las necesidades actuales del mercado.

2. Relación con los Resultados de Aprendizaje (RA)

En el Plan de Empresa, se especifican los Resultados de Aprendizaje (RA) que el alumno puede desarrollar durante su estancia en la empresa. Sin embargo, es importante destacar que es poco probable que un estudiante llegue a desarrollar todos los RA de todas las asignaturas en una sola empresa.

Atendiendo a la realidad de las empresas, instituciones y fundaciones que acogen alumnado en estancias formativas, resulta inabordable concretar a priori los contenidos y resultados de aprendizaje a adquirir individualmente en dichas estancias. Por ello tras el paso por los destinos laborales, se revisarán los informes de las estancias para completar en el aula los contenidos.

Por ello, la formación en el centro educativo sigue siendo fundamental, ya que complementa aquellas competencias que no se puedan trabajar en la empresa. De esta manera, la modalidad dual garantiza un equilibrio entre teoría y práctica, permitiendo que los estudiantes salgan al mercado laboral con una preparación sólida y una visión realista del sector.

3. Conexión con los Criterios de Evaluación

En el Plan de Empresa, se han establecido una serie de Criterios de Evaluación aplicables a las tareas que el alumno realiza en la empresa. Estos criterios permiten valorar de manera concreta y objetiva el desempeño del estudiante en un entorno laboral real, asegurando que su aprendizaje sea evaluado de forma estructurada por parte del tutor dual de la empresa.

Es importante señalar que no existe un único criterio de evaluación para cada Resultado de Aprendizaje (RA), sino que cada RA puede ser evaluado a través de varios criterios. Además, algunos criterios pueden estar relacionados con más de un RA, ya que en la práctica profesional muchas competencias se desarrollan de manera simultánea.

Este enfoque garantiza que la evaluación refleje de manera fiel el desempeño del alumno en la empresa, asegurando que su formación sea completa y adaptada a la realidad del sector. Los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta en las estancias formativas serán:

RA2:

Los criterios de evaluación escogidos dentro del Resultado de aprendizaje comentado han sido:

- a) Se ha analizado la implicación de THD tanto en la parte de negocio como en la parte de planta.
- b) Se han identificado las mejoras producidas debido a la implantación de las tecnologías habilitadoras
- c) en relación con los entornos IT y OT.
- d) Se ha elaborado un informe que relacione las tecnologías con sus características y áreas de aplicación.

4. Descripción de las Actividades Formativas

En el Plan de Empresa se especifica la actividad fundamental relacionada con el presente módulo que los estudiantes desempeñarán en la empresa que tiene relación directa con los contenidos del módulo. Esta actividad se vincula con los contenidos teóricos y prácticos aprendidos.

5. Calificación final del RA/RAs asignados a empresa

Una vez comenzado el periodo de Estancias Formativas en empresa se le proporcionará al tutor dual de la empresa un Informe de Evaluación en Empresa que incluirá una valoración cualitativa de las competencias profesionales y para la empleabilidad adquiridas por el estudiante bajo su criterio.

Además, se solicitará su percepción del desarrollo de general del alumnado durante su periodo en la Empresa para que el mismo afecte a la nota final del módulo de la siguiente manera:

Desarrollo General del Alumnado durante su Estancia formativa en Empresas	
Grado de desarrollo	Afectación sobre la calificación final Junio 1
Muy bueno	+ 1 punto
Bueno	+0,5 puntos
Normal	Sin modificación
Malo	No apto
Muy malo	No apto

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A IMPLEMENTAR EN LA EMPRESA					
CÓDIGO	MÓDULO PROFESIONAL	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	% empresa	Desarrollado centro	Desarrollado empresa
1665	Digitalización aplicada a los sectores productivos	1. Analiza el concepto de digitalización y su repercusión en los sectores productivos teniendo en cuenta la actividad de la empresa e identificando entornos IT (Information Technology: tecnología de la información) y OT (Operation Technology: tecnología de operación) característicos.	49 %	X (5 h)	X (5 h)
MÓDULO PROFESIONAL		ACTIVIDADES A REALIZAR EN LA EMPRESA RELACIONADAS CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE			

1665 Digitalización aplicada a los sectores productivos I	Utilización de las TICs pertinentes para el desempeño de sus tareas requeridas por la entidad. Elaboración de una propuesta de mejora del proceso productivo, adaptándose a las necesidades personales y profesionales que puedan surgir (transversal con IPE I). Registrar en un listado los equipamientos y medios técnicos necesarios para la realización de actividades.
---	---

Para que el alumnado pueda acceder al periodo de formación en la empresa debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener al menos 16 años cumplidos en el momento de comenzar el periodo de formación en la empresa.
- Haber superado con éxito el Resultado de Aprendizaje 2 del módulo “Itinerario personal para la empleabilidad”.
- No haber superado el 15% de faltas de asistencia en ninguno de los módulos.
- No haber tenido una conducta gravemente perjudicial, o tres leves, para las normas de convivencia merecedora de una medida correctora conforme a lo establecido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro y en la normativa reguladora de la convivencia en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- No tener una evaluación negativa de los módulos profesionales del ciclo cuya suma total sea superior a 240 horas anuales.

En cualquier caso, un alumno o alumna podrá acceder al periodo de formación en empresa a pesar de no cumplir con uno o varios de los requisitos expuestos (a excepción de los dos primeros), si el equipo docente, teniendo en cuenta el bienestar superior de ese estudiante, así lo decide durante la sesión de evaluación.

4.3 Temporalización

Para temporalizar unidades de trabajo en un módulo profesional, se debe considerar no solo el contenido teórico y práctico de la unidad, sino también los tiempos necesarios para evaluaciones (exámenes, pruebas escritas y orales) y actividades complementarias (extraescolares, tutorías, etc.).

Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Se analiza el calendario escolar y contabiliza las horas efectivas de clase en cada trimestre.
2. Se aplica una regla de tres para dividir las horas en cada trimestre.
3. Se especifican las horas asignadas a cada UT.
4. Se realiza una tabla resumen donde indique la temporalización de cada trimestre.
5. Probablemente al realizar este análisis se tendrán que ajustar las horas establecidas en la estructura general de la UT.

En esta programación propone organizar la docencia en 1 día a la semanales en 1 sesión :

- miércoles de 15:30h a 16:20h, en 1 sesiones

Quisiera recoger, como aclaración, que de forma general nos referiremos a cada uno de las sesiones

de 50' como una hora lectiva, para facilitar la comprensión de la temporalización.

El calendario escolar por el que nos vamos a regir es el establecido por la Consejería de Educación para la Comunidad de La Rioja, más concretamente en la localidad de Logroño, para el curso 2025-2026 con una distribución por unidades de trabajo según se detalla en el cuadro que se acompaña a continuación:

Las Unidades de Trabajo son las siguientes:

Módulo 1665: DIGITALIZACIÓN APLICADA A LOS SECTORES PRODUCTIVOS I					
UT	Nombre	Temporalización			Bloque de Contenidos
		sesiones	fecha	trimestre	
UT01	Caracterización de la animación Turística	4 sesiones	17/9-22/10	1T	I
UT02	El profesional de la animación turística: funciones y ámbitos. Recursos humanos, trabajo en equipo en el área de animación turística	17 sesiones	29/10-25/03	1 y 2 T	I
UT03	Gestión económica en el área de animación turística	9 sesiones	08/04-20/05	3 T	I
EVALUACIÓN T1			3/12	(Provisional)	
ESTANCIAS FORMATIVAS (4h)			09/02-26/02 07/04-29/04		
EVALUACIÓN T2			11/03	(Provisional)	
PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA (JUNIO 1)			04/06	(Provisional)	
Actividades de recuperación		5 sesiones	28/05 – 13/06		TODOS
	RECUP.FINALES	2 sesiones	18-20/06		
SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA (JUNIO 2)			24/06	(Provisional)	

5. Programación de las U.T.

A continuación, se incluye la recopilación de Fichas de Unidad de Trabajo que componen la presente

programación en las cuales se detallarán una serie de características pormenorizadas de su ejecución.

Unidad de Trabajo 01		CONTEXTO DE LA DIGITALIZACIÓN TURÍSTICA	
11/9-22/10 (1ª eval.)		Temporalización: 9 sesiones de 2/3 periodos	
JUSTIFICACIÓN			
En esta primera Ud1 del curso analizaremos cuál es el nivel del alumnado respecto a la digitalización y trataremos de dar a conocer los conceptos fundamentales asociados a la animación sociocultural.			
OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES			
Desarrollar competencias digitales básicas: Preparar a los estudiantes para operar en un entorno laboral digital. Analizar la transformación digital: Comprender cómo la digitalización modifica los procesos productivos y los sectores correspondientes.		OBJ. GEN.: B), Q), Y) COMP: A), B), C), Ñ) y S)	
CONTENIDOS			
Bloque	Contenidos		
I: INTRODUCCIÓN A LA DIGITALIZACIÓN	- Definición, evolución y características fundamentales del concepto de digitalización. - Modelos organizativos y su relación con la transformación digital. - Comparativa entre entornos IT (sistemas de información, soporte tecnológico) y OT (automatización y control de procesos). - Identificación de áreas o departamentos (como sistemas, telecomunicaciones, logística) que integran entornos IT. - Tecnologías y herramientas utilizadas en la digitalización de planta y negocio (sensores, software de gestión, sistemas SCADA, etc.). - Importancia de la integración entre sistemas IT y OT para optimizar procesos y mejorar la competitividad. - Beneficios integrales (reducción de costes, optimización, mejora de la eficiencia) de una digitalización completa en empresas industriales.		
INTERDISPLINARIEDAD			
El presente módulo se integra en un esquema de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en donde se compagina el trabajo teórico de clase con actividades desarrolladas en colaboración con otros módulos del ciclo como, IJ, así como la colaboración con otros ciclos.			
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO			
Sesión	RdA	CdE	
5 sesiones	RdA 01	a), b), c), d), e), f), g)	
Procedimientos de evaluación			
La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante tres mecanismos que se repiten en cada UT: - La realización de tareas que se presentarán a través de <i>tarea en Teams</i> sobre el desarrollo de los contenidos de la UT.			

- Realización de un ejercicio práctico de evaluación a lo largo del desarrollo de la UT.
- Elaboración de tareas y actividades de desarrollo en clase.

Instrumentos de evaluación

<i>Instrumento</i>	<i>Ponderación/nota UT</i>
Observación directa y sistemática en el aula	20 %
Prueba práctica de evaluación sobre los contenidos trabajados	20 %
Elaboración de tareas y actividades de clase.	60 %

Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Realización y corrección diaria de actividades orales y escritas para adecuarnos al ritmo del alumnado.

El buen uso de la metodología y la observación del grado de adquisición de las competencias en esta UD y durante el resto del curso nos permitirá determinar si el alumnado ha sido capaz de conseguir los objetivos propuestos, valorar la metodología, el sistema de calificación y la ponderación aplicada.

Evaluación docente como mecanismo de análisis del proceso de E-A.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

<i>S</i>	<i>Actividad Principal programada en cada sesión</i>
1	AI: Presentación del módulo: contenidos, objetivos y criterios de calificación AI: Actividad de introducción: adquisición de conocimiento del nivel del grupo
3	AD: Clases magistrales
1	AD: Visionado de documentos y lectura de artículos de texto.

Recursos didácticos

1) Presentaciones del profesor, 2) Artículos específicos. 3) dispositivo + proyección de vídeo 4) Videos , 5) Material elaborado por el profesor

Estrategias metodológicas

La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:

<i>actividad</i>	<i>tipo</i>	<i>tiempo</i>	<i>descripción</i>
01	inicial	20'	Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT.
02	teoría	20-30'	Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado.
03	Act.Principal	20'	Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando.
04	Act evaluativa	20-30'	Evaluación y resolución de las dudas surgidas de la explicación o de la tarea a realizar.

ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO

Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado, relacionándolos siempre con los elementos físicos que conforman el proyecto. Facilitar espacios accesibles y materiales que permitan su uso para personas con diferentes capacidades.

DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

Unidad de Trabajo 02		TECNOLOGÍAS HABILITADORAS DIGITALES, NUBE, IA Y PROTECCIÓN DE DATOS	
29/10-25/03 (1ª y 2ª eval.)		Temporalización: 17 sesiones	
JUSTIFICACIÓN			
En esta segunda UdT de curso introduciremos al alumnado en el concepto de la digitalización y su aplicabilidad en los aspectos cotidianos de la animación sociocultural..			
OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES			
Identificar tecnologías clave: Familiarizarse con las tecnologías habilitadoras de la Cuarta Revolución Industrial, como el Internet de las Cosas (IoT), la Inteligencia Artificial (IA), el Big Data y la robótica colaborativa. Evaluar la eficiencia: Comparar sistemas digitalizados con métodos clásicos para identificar mejoras en costes y competitividad. Elaborar planes de transformación: Crear planes para convertir empresas tradicionales en modelos "4.0", abordando cambios en las fases del sistema y en los recursos humanos. Fomentar la sostenibilidad: Relacionar la digitalización con la sostenibilidad, analizando la economía circular y proponiendo productos y servicios responsables. Aplicar conocimientos: Utilizar el conocimiento para identificar áreas de mejora y llevar a cabo proyectos de digitalización que optimicen la productividad en las empresas.			OBJ. GEN.: B), Q), Y) COMP: A), B), C), Ñ) y S)
CONTENIDOS			
Bloque		Contenidos	
I:		Mundo digital. Tecnologías habilitadoras Características de las tecnologías digitales habilitadoras Blockchain y DLT. Similitudes y diferencias Influencia de las TDH en el desarrollo de productos y prestación de servicios. Ejemplos significativos. Nuevos mercados TDH típicas en planta y en el negocio Mejoras con la implantación de las TDH Sistemas digitalizados y datos La Nube Fundamentos de cloud computing: definiciones, modelos de servicio (IaaS, PaaS, SaaS) y tipos de nube. Funcionalidades clave de la nube en el procesamiento y gestión de datos. Introducción a edge computing, fog computing y mist computing: diferencias y aplicaciones. Beneficios de la computación en la nube en términos de flexibilidad, escalabilidad y optimización operativa.	

La IA Funciones de la IA en la automatización de procesos y optimización de recursos. Conexión entre Big Data y técnicas de machine learning/deep learning. Análisis de la evolución y tendencias de la IA en el ámbito industrial y de servicios. Estudio de casos y ejemplos prácticos de implementación de IA en sectores productivos. Lenguajes de programación y herramientas utilizadas en proyectos de IA (Python, R, etc.). Evaluación del impacto económico y operacional de la IA en el entorno de la empresa. La seguridad de los datos Conceptualización de datos versus información. Ciclo de vida del dato: generación, almacenamiento, procesamiento, análisis y eliminación. Relación y sinergia entre Big Data, técnicas de análisis de datos y aprendizaje automático. Características definitorias de Big Data (las 5V: volumen, velocidad, variedad, veracidad y valor). Etapas de la ciencia de datos: desde la recolección hasta la visualización y toma de decisiones. Modelos y procedimientos de almacenamiento seguro en entornos cloud. Principales políticas y protocolos de ciberseguridad y normativas aplicables		
INTERDISPLINARIEDAD		
El presente módulo se integra en un esquema de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en donde se compagina el trabajo teórico de clase con actividades desarrolladas en colaboración con otros módulos del ciclo como AOTL, AGC, IJ, así como la colaboración con otros ciclos como APSD.		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO		
<i>Sesión</i>	<i>RdA</i>	<i>CdE</i>
9 sesiones	RdA 02	a), b), c), d), e), f), g)
	RdA 03	a), b), c), d), e), f), g)
	RdA 04	a), b), c), d), e), f), g)
	RdA 05	a), b), c), d), e), f), g)
Procedimientos de evaluación		
La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante tres mecanismos que se repiten en cada UT: - La realización de tareas que se presentarán a través de <i>tarea en Teams</i> sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración de tareas y actividades de desarrollo en clase.		
Instrumentos de evaluación		

Instrumento		Ponderación/nota UT	
Observación directa y sistemática en el aula		20 %	
Prueba práctica de evaluación sobre los contenidos trabajados		20 %	
Elaboración de tareas y actividades de clase.		60 %	
Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje			
Realización y corrección diaria de actividades orales y escritas para adecuarnos al ritmo del alumnado.			
El buen uso de la metodología y la observación del grado de adquisición de las competencias en esta UD y durante el resto del curso nos permitirá determinar si el alumnado ha sido capaz de conseguir los objetivos propuestos, valorar la metodología, el sistema de calificación y la ponderación aplicada.			
Evaluación docente como mecanismo de análisis del proceso de E-A.			
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			
S	Actividad Principal programada en cada sesión		
1	AI: Actividad de introducción: adquisición de conocimiento del nivel del grupo		
3	AD: Clases magistrales sobre contenidos de la unidad.		
10	Actividad individual: Creación de un mini proyecto de animación a la lectura para una ludoteca centrado en la digitalización de procesos y tareas y el uso de aplicaciones digitales para las propias actividades de animación.		
3	AEv: Presentación y exposición grupal		
Recursos didácticos			
1) Presentaciones del profesor, 2) Textos y artículos, 3) dispositivo + proyección de vídeo 4) Fotos y pequeños vídeos, 5) Material elaborado por el profesor			
Estrategias metodológicas			
La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:			
actividad	tipo	tiempo	descripción
01	inicial	20'	Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT.
02	teoría	20-30'	Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado.
03	Act.Principal	20'	Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando.
04	Act. Evaluativa	20-30'	Evaluación y resolución de las dudas surgidas de la explicación o de la tarea a realizar.
ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO			
Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado, relacionándolos siempre con los elementos físicos que conforman el proyecto. Facilitar espacios accesibles y materiales que permitan su uso para personas con diferentes capacidades.			
DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE			

Unidad de Trabajo 03		PROYECTO DE DIGITALIZACIÓN	
08/04-20/05 (3ª eval.)		Temporalización: 9 sesiones	
JUSTIFICACIÓN			
En la tercera UdT de este módulo se desarrollará un proyecto de digitalización relacionado con la animación sociocultural.			
OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES			
Elaborar planes de transformación: Crear planes para convertir empresas tradicionales en modelos "4.0", abordando cambios en las fases del sistema y en los recursos humanos. Fomentar la sostenibilidad: Relacionar la digitalización con la sostenibilidad, analizando la economía circular y proponiendo productos y servicios responsables. Aplicar conocimientos: Utilizar el conocimiento para identificar áreas de mejora y llevar a cabo proyectos de digitalización que optimicen la productividad en las empresas.			OBJ. GEN.: B), Q), Y) COMP: A), B), C), Ñ) y S)
CONTENIDOS			
Bloque	Contenidos		
I	Análisis estratégico de la empresa: definición de objetivos y evaluación de la situación actual. Mapeo y diagnóstico de áreas de producción, negocio y comunicaciones susceptibles de digitalización. Metodologías de planificación y gestión de proyectos de transformación digital. Evaluación de brechas de seguridad y propuestas de mitigación. Integración de tecnologías habilitadoras en cada área identificada. Elaboración de un plan de acción que contemple el tratamiento y análisis de datos, y la optimización de procesos. Documentación y justificación de los cambios realizados en función de la estrategia global de la empresa.		
INTERDISPLINARIEDAD			
El presente módulo se integra en un esquema de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en donde se compagina el trabajo teórico de clase con actividades desarrolladas en colaboración con otros módulos del ciclo como, II, así como la colaboración con otros ciclos.			
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO			
Sesión	RdA	CdE	
9 sesiones	RdA 06	a), b), c), d), e), f), g)	
Procedimientos de evaluación			
La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante tres mecanismos que se repiten en cada UT:			
- La realización de tareas que se presentarán a través de <i>tarea en Teams</i> sobre el desarrollo de los contenidos de la UT.			

- Realización de un ejercicio práctico de evaluación a lo largo del desarrollo de la UT.
- Elaboración de tareas y actividades de desarrollo en clase.

Instrumentos de evaluación

<i>Instrumento</i>	<i>Ponderación/nota UT</i>
Observación directa y sistemática en el aula	20 %
Prueba práctica de evaluación sobre los contenidos trabajados	20 %
Elaboración de tareas y actividades de clase.	60 %

Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje

Realización y corrección diaria de actividades orales y escritas para adecuarnos al ritmo del alumnado.

El buen uso de la metodología y la observación del grado de adquisición de las competencias en esta UD y durante el resto del curso nos permitirá determinar si el alumnado ha sido capaz de conseguir los objetivos propuestos, valorar la metodología, el sistema de calificación y la ponderación aplicada.

Evaluación docente como mecanismo de análisis del proceso de E-A.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

<i>S</i>	<i>Actividad Principal programada en cada sesión</i>
1	AI: Presentación de la unidad: contenidos, objetivos y criterios de calificación
5	AD: Realización de un proyecto digital.
6	AD: Debate y análisis documental.
2	AEv: Presentación y exposición grupal

Recursos didácticos

- 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros y artículos de opinión, 3) dispositivo + proyección de vídeo
4) Fotos y pequeños vídeos, 5) Material elaborado por el profesor

Estrategias metodológicas

La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:

<i>actividad</i>	<i>tipo</i>	<i>tiempo</i>	<i>descripción</i>
01	inicial	20'	Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT.
02	teoría	20-30'	Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado.
03	Act.Principal	20'	Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando.
04	Act. Evaluativa	20-30'	Evaluación y resolución de las dudas surgidas de la explicación o de la tarea a realizar.

ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO

Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado, relacionándolos siempre con los elementos físicos que conforman el proyecto. Facilitar espacios accesibles y materiales que permitan su uso para personas con diferentes capacidades.

DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

6. Metodología didáctica

Una vez que se le ha dado forma a la parte curricular de la programación, vamos a tratar de responder a *¿Cómo voy a enseñar?*, es decir, es el momento de definir las líneas metodológicas y organizativas que van a orientar nuestra labor docente.

Se perseguirá en todo momento un aprendizaje basado en la adquisición de competencias, caracterizado por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral. El proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A) competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales.

Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de estas. Ese aprendizaje supone una formación integral de las personas que, al finalizar la etapa académica, serán capaces de transmitir conocimiento, descubrir nuevas formas de acción y desarrollar nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida. De hecho, un enfoque metodológico basado en la adquisición de competencias mediante el logro de los resultados de aprendizaje conlleva importantes cambios en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, en las prácticas de trabajo y en los métodos de enseñanza.

6.1 Principios metodológicos

Teniendo todo esto en cuenta y tras el análisis de la legislación que acabamos de realizar, podemos indicar que la idea principal gira en torno a servir de guía al alumnado, proporcionándole todas las herramientas necesarias para que adquieran la iniciativa en la búsqueda de su propio aprendizaje. Por lo tanto, y para garantizar la consecución de los objetivos previamente expuestos, los principios metodológicos generales que se seguirán en esta PD serán los siguientes:

- Aprendizaje significativo y constructivismo: El/la alumno/a es el protagonista de su aprendizaje a través de la interacción en el aula y la propuesta de cuestiones y temas que le interesen. Partiendo de sus conocimientos previos, el alumnado construirá cada día unos nuevos, evolucionados, a partir de los conceptos e ideas que hayan surgido. Es fundamental activar los sentimientos y emociones de los estudiantes ya que pretendo captar su atención y guiarles en la adquisición de los conocimientos, pero me gustaría que lo hicieran con un grado de autonomía importante, que les permita atribuir un significado a los conceptos e informaciones que trabajamos en clase y relacionarlos con sus experiencias vitales y su entorno. Para ello, el trabajo cooperativo y de investigación puede ser clave a la hora de desarrollar las competencias.
- Aprendizaje funcional: Los conocimientos se aplican en la vida cotidiana. La finalidad es motivar al alumnado mediante contenidos, métodos y/o propuestas que estimulen su curiosidad y alimenten su afán por aprender. El alumno/a es el protagonista en nuestras clases, queremos potenciar su

grado de autonomía, su autoestima, la actitud proactiva y responsable ante el proceso de construir su propio conocimiento, porque buscamos lograr un aprendizaje significativo, que se interiorice y perdure más allá de esta asignatura.

- Aprendizaje basado en Proyectos: aprendizaje que permitirá a los estudiantes desarrollar un proyecto completo en un contexto real (Halloween o Campamento Nieva)

El profesor le acompaña en este proceso y servirá de guía a la vez que se buscará la participación en proyectos reales del tipo Aprendizaje-Servicio (ApS), en colaboración con organizaciones sociales que demanden los servicios que, en el marco de nuestro currículo, pudiéramos prestar.

- La interdisciplinariedad: Interesa que procesen y hagan suya la información, que controlen su proceso de E-A y que extrapolen lo aprendido a nuevos contextos, especialmente con otros módulos del Ciclo, consiguiendo una visión global y un aprendizaje significativo.

Por otro lado, es fundamental la flexibilidad y adaptarse a los distintos ritmos de aprendizaje y al contexto académico que encontramos en el aula (atención a la diversidad). La interacción social es fundamental y se trabaja gracias a las actividades cooperativas, además tanto a nivel individual como grupal se desarrollarán actividades que precisen el tratamiento de la información y la comunicación a partir de las nuevas tecnologías para potenciar la creatividad, la comunicación y la motivación.

6.2 Estrategias metodológicas

Se establecen una serie de estrategias metodológicas que se apoyan en la Orden ECD/65/2015, y se basan en las recomendaciones que realiza José Lozano Luzón en su libro *“Cómo realizar la programación didáctica”*, recogiendo las *“Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula”*. Así, y para poder desarrollar los principios metodológicos mencionados, se intercalan diferentes estrategias, buscando compaginar unas didácticas expositivas con otras más activas. Se usarán, básicamente, los siguientes tipos:

- Exposición del profesor al grupo (método deductivo): Se utilizará, en todas las unidades, para desarrollar contenidos teóricos conceptuales, dar una visión global de los temas tratados, profundizar en los aspectos fundamentales y orientar en otros aspectos menos importantes en los que el alumnado pueda estar interesado. Como estrategia no ocupará nunca toda la sesión. Como ayuda a esta estrategia se usará bibliografía de referencia donde el alumno puede encontrar los contenidos y extraer las ideas fundamentales y enfrentarse de forma personal con el tema de estudio y fomentar el aprendizaje autónomo.

- Resolución de cuestiones en voz alta y generación de debates: En formación profesional es fundamental la interacción con el alumnado, como hemos visto, pues contribuye especialmente al desarrollo de las competencias personales y sociales. Por tanto, el profesor debe adoptar el rol de guía para ir induciendo a reflexiones críticas y que surjan nuevas preguntas, cuestiones, motivaciones. La idea es escuchar las aportaciones de los compañeros, desarrollar ideas y construir pensamientos y opiniones desde un sentido crítico. Además, este tipo de estrategia fomenta el trabajo cooperativo

entre los alumnos y se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje, ya que los alumnos más avanzados en la materia puedan mejorar sus destrezas explicando conceptos a sus compañeros y los menos avanzados puedan aprovechar el recurso de la enseñanza entre iguales.

- Experiencias de investigación: Se pretende fomentar la iniciativa, la creatividad, la autonomía y la competencia aprender a aprender partiendo de un tema que los alumnos elijan y les resulte motivador. Además, nuestra materia invita a que diariamente se traigan al aula cuestiones que escuchamos en las noticias, conversaciones cotidianas y sobre las que tenemos dudas. Esto se lleva a la práctica, más concretamente, con la conexión interdisciplinar inter-módulos relacionando el trabajo teórico y práctico, de forma que los contenidos recogidos en este módulo versen sobre las actividades realizadas.

- Estrategias sociales: De manera transversal a los contenidos básicos del módulo, se incorporan una serie de estrategias docentes que fomenten y potencien el desarrollo y adquisición de competencias personales y sociales que permitan al alumno desenvolverse en sociedad de manera exitosa. Estas estrategias consisten en fomentar el trabajo en pequeños grupos cambiantes, de forma que el alumnado tenga la oportunidad de mantener relaciones próximas con el mayor número de compañeros y aprenda a generar relaciones entre iguales desde diferentes enfoques lo que enriquecerá y reforzará los nexos sociales y el desarrollo de sus personalidades.

- Trabajo personal en el aula y en casa: En ocasiones se pedirán actividades y cuestiones para resolver de forma individual en el aula o en casa las cuales serán corregidas por el profesor. De esta forma, se puede hacer un seguimiento individual sobre cómo el alumnado va asimilando los contenidos ya desarrollados y las estrategias de resolución de problemas.

6.3 Actividades: características y tipos

Las actividades son el vehículo a través del cual se trabajará cada uno de los contenidos que integran la UT y que, por lo tanto, llevarán al alumnado a alcanzar los RdA y los objetivos perseguidos.

En palabras de Glenn Doman, *“aprender es el juego más emocionante de la vida, no es trabajar. Aprender es una recompensa, no un castigo; es un placer y no solo una tarea”*. Para ello, las actividades que integren las UT han de ser variadas, atractivas y motivadoras, útiles y funcionales, para lo cual deberían estar, en la medida de lo posible, contextualizadas y relacionadas entre sí.

Además, las actividades deben contemplar los distintos niveles de dominio de los procesos cognitivos (teoría y práctica) y estar graduados según su complejidad. Una actividad puede ser más o menos duradera en el tiempo, pero, en cualquier caso, deberá referirse directa o indirectamente a los contenidos trabajados en la unidad y conectar directamente con el desarrollo competencial del alumnado.

Las diferentes actividades que se plantean deberán contener las siguientes características:

- Claras, para que sean fáciles de entender de tal forma que el alumnado, antes de abordarlas, sepa qué tiene que hacer y cómo lo tiene que hacer, Para ellos el lenguaje utilizado será acorde al nivel del

alumnado y con instrucciones breves, detalladas y secuenciadas.

-Adecuadas al alumnado y a los contenidos curriculares trabajados.

-Diferenciadas según el grado de dificultad, para ajustarse a los diferentes ritmos de aprendizaje (carácter progresivo de las actividades, que afecte a la complejidad de los contenidos y a su resolución).

-Variadas, para evitar la sensación de cansancio y monotonía, lo que propiciará la motivación. Por eso se propone cambiar de actividad cada cierto tiempo.

-Suficientes para alcanzar los aprendizajes previstos, lo que supone que deberán ser equilibradas en relación con los contenidos y que se seleccionarán en función de los ritmos de aprendizaje para garantizar la atención a la diversidad.

-Gratificantes para los alumnos, para que disfruten con ellas y vean su utilidad, sin caer en que el elemento lúdico quite importancia su eficacia didáctica

Teniendo todo esto en cuenta plantearemos diferentes tipos actividades según su finalidad, y variarán en función de la UT a la que se apliquen:

-Actividades de introducción o conocimientos previos (AI): En la primera sesión de cada UT se realizarán actividades que permitan detectar los conocimientos que posee el alumnado sobre los contenidos. Entre las que se podrían destacar: tormenta de ideas, preguntas a alumnos al azar incidiendo en aquellos aspectos de la vida cotidiana relacionados con el tema de la UT en cuestión; lectura de artículos técnicos, noticias relacionadas con el sector o presentación de proyectos reconocidos de donde extraer modelos que nos sirvan de referencia.

Estas actividades son muy importantes ya que permitirán variar la metodología de una forma dinámica en función del nivel que posean los alumnos, y diseñar actividades específicas en función de la presencia de alumnos con niveles de seguimiento superior o inferior respecto al establecido en la UT.

-Actividades de desarrollo (AD): Deben permitir al alumnado adquirir los conocimientos mínimos perseguidos en cada UD. La selección de estas actividades estará en relación con la evaluación inicial de los alumnos. Entre ellas podemos incluir: realización de trabajos de investigación, respuestas a preguntas sobre lo expuesto por el profesor. Se pueden realizar en el aula, en parejas o de forma individual y corregir en la pizarra.

-Actividades de ampliación (AA): En cada UT se propondrán cuestiones y ejercicios que permitan, al alumnado que así lo demande, ampliar y profundizar en la materia, más allá de los contenidos básicos exigibles, lo que posibilitará un mayor grado de avance a aquellos que desarrollen interés por un tema concreto.

-Actividades de refuerzo (ARf): En los casos de alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje, o de alumnos a los que el estudio de alguna UT concreta les resulte especialmente difícil, se diseñarán actividades que les ayuden a superar dichas trabas y asimilar los principales conceptos de la unidad, para llegar a alcanzar los objetivos con éxito. Estas actividades de refuerzo serán: repaso de conceptos y

resolución de ejercicios prácticos de manera individual o en grupos reducidos, para facilitar la atención personalizada y detección de los principales problemas de aprendizaje, utilización de ejemplos prácticos y visuales que permitan al alumnado relacionar la teoría con la práctica y así lograr una mayor comprensión de los conceptos que le resulten más complicados.

-Actividades de evaluación (AEv): Dos veces por evaluación se propondrá la realización de una prueba escrita sobre los contenidos vistos hasta ese momento, donde los alumnos deberán realizar una serie de ejercicios y cuestiones y que posteriormente serán resueltas en clase por el profesor para que los alumnos puedan corregir sus fallos. Obviamente estas actividades no serán la única herramienta de evaluación, ya que también, como se desarrollará más adelante, para la evaluación se valorarán la elaboración del cuaderno, el trabajo y la participación diaria tanto en casa como en el aula.

-Actividades de recuperación (ARc): Para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar alguna de las evaluaciones se les propondrá la realización de una nueva prueba de evaluación para lo que se les facilitarán actividades de refuerzo con soluciones, para que puedan repasar de manera autónoma, sin que ello implique que el profesor no les resuelva sus dudas.

-Actividades extraescolares y complementarias (AExtr y AC): Con el fin de estimular la generación de un aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo:

- Visita a diferentes recursos relacionados con la difusión sociocultural, empresas del sector.
- Presentaciones y charlas de profesionales dedicados a las redes sociales y digitalización en entidades públicas y privadas.

6.4 Distribución de la sesión lectiva

Las sesiones de trabajo, como se ha indicado en el apartado 4.4, se reparten en 1 periodo de 50'. La estructura de estas sesiones seguirá, en la medida de lo posible, el siguiente guion:

-Los primeros minutos (5 minutos) se utilizarán para repaso de lo aprendido la sesión anterior con el objetivo de verificar que se retienen los conceptos fundamentales o, en caso contrario, permitir el refuerzo y consolidación previa a seguir con nuevos contenidos.

-En la primera sesión de la UT, se dedicarán a la realización de una actividad inicial que permita conocer cuál es el estado previo de nuestro alumnado respecto a los contenidos que vamos a impartir en las siguientes dos semanas.

-En el resto de las sesiones de cada UT se emplearán en avanzar en los conceptos teóricos mediante la exposición de contenidos en forma de presentación de proyectos, desarrollo de teoría referida a la UT u otros canales que introduzcan los conceptos más importantes.

-Otro bloque se destinará a la realización de una actividad principal por parte del alumnado sobre los

contenidos trabajados en la sesión de forma que se pueda ver aplicada la teoría que acabamos de introducir. Esta actividad se podrá realizar ya de forma cooperativa en pequeños grupos permitiendo la interacción entre el alumnado y provocar la enseñanza entre iguales como herramienta clave en el proceso de E-A.

-En muchas ocasiones, las sesiones se organizarán al comienzo, para que todo el alumnado tenga claro los objetivos de la sesión, metas a conseguir en esa sesión y al finalizar se realizará una evaluación con los logros alcanzados y calidad de los mismos.

La idea detrás de esta organización es, en primer lugar, seguir la línea pedagógica del constructivismo, donde una de las claves es “anclar” esos conocimientos previos (de clases anteriores) a la clase presente, y una vez que se produce la conexión seguir avanzando de forma razonada y tranquila.

6.5 Agrupamientos y espacios

Los espacios que se van a usar dependerán también de las necesidades de las actividades y tareas a realizar. Se utilizarán sobre todo espacios interiores (aula, sala de ordenadores) aunque también intentaremos utilizar espacios al aire libre.

Es importante que cada espacio sea el adecuado en relación al número de participantes, tipo de actividad, climatología (época del año), hora del día y necesidades concretas (agua corriente, gradas, cuarto de luz negra, etc).

En cuanto a los equipamientos disponemos del aula S00 en el edificio Sorolla, así como las aulas de informática.. El aula dispone de equipo informático, pizarra digital, pizarra analógica y proyector.

Se fomentará la posibilidad de formar grupos de un tamaño máximo de tres (3) alumnos de manera ágil y flexible para poder transformar los agrupamientos de forma automática y sin mayores interferencias en el desarrollo de la clase.

Para la formación de equipos se seguirán las indicaciones del pedagogo Pere Pujolàs en cuanto a la composición ya que será heterogénea (alumnos con diferentes capacidades, rendimiento, habilidades, destrezas, culturas, sexos, intereses...), y buscando la eficacia al desarrollarse razonamientos diversos que enriquecen a todos, poder ofrecer y recibir ayuda, etc. En todo momento se buscará el equilibrio de cada equipo.

6.6 Nuevas tendencias en el aula

Además de todo lo explicado anteriormente y con el fin de lograr la consecución de los objetivos propuestos y teniendo en cuenta las bases metodológicas expuestas, sería interesante la inclusión de nuevas tendencias pedagógicas que, si bien no se desplegarán en todas las sesiones de trabajo, sí que serán tenidas en cuenta durante la práctica docente.

-Gamificación: Esta metodología consiste en utilizar actividades lúdicas en el ámbito de la educación para fomentar la implicación de los alumnos y ofrecerles una forma diferente de aprendizaje. En este contexto serán de especial importancia la realización tanto de juegos analógicos como digitales tipo

Kahoot

-Flipped Classroom: en este modelo se plantea la necesidad parte del proceso de enseñanza-aprendizaje fuera del aula y así poder utilizar el tiempo de clase para la realización de actividades que favorezcan el aprendizaje significativo, lo que implica un compromiso, responsabilidad y participación activa del alumnado. Así se le podrá plantear al alumnado que investigue sobre un concepto (por ejemplo, exposición de la tarea en la que esté trabajando el alumnado en ese momento) y que luego lo exponga al grupo tomando el rol de profesor por unos minutos. Este modelo de enseñanza entre iguales fomenta e impulsa la adquisición de contenidos ya que permite trasladar el foco del proceso de E-A del profesor al alumno lo que resulta enormemente atractivo y efectivo para el ritmo docente.

-E-Learning: Introducción de la digitalización en el proceso de creación, diseño, ejecución de actividades de animación turística.

- Microsoft 365, que nos ofrece un paquete de ofimática completo, así como la herramienta TEAMS que, a día de hoy, se ha convertido en todo un standard en cuanto a conectividad entre el profesorado, entre profesorado y alumnado, así como entre el alumnado e, incluso, entre profesorado y la familia.

- Racima como entorno ERP de gestión integral del desarrollo de la función docente, tanto en el centro como con el resto de la comunidad educativa, fundamentalmente, las familias del alumnado.

6.7 Recursos didácticos

En cuanto a los recursos didácticos entendidos como todo aquello que utilizaremos para el desarrollo de la labor docente destacan:

-Libros y artículos de opinión de Animación sociocultural y turística, y específicamente de digitalización.

Además de toda la bibliografía técnica disponible en la biblioteca del departamento.

-Medios digitales variados

-Pizarra: Se utilizará como soporte visual para apoyar las explicaciones teóricas, así como para la resolución de problemas, realización de mapas conceptuales, esquemas y aclaración de dudas.

-Materiales impresos de elaboración propia.

-Ordenador y proyector: Ordenador, conexión a internet y software adecuado para visualizar modelos interactivos, videos y proyector para proyectar en el aula imágenes, videos, presentaciones, enunciados de ejercicios, mapas conceptuales...

-Plataforma de e-Learning Teams: será el foro y lugar de encuentro del curso donde, tanto el profesor como los alumnos, podrán compartir información, ejercicios o materiales a la vez que interaccionar entre ellos.

6.8 El uso de las TIC y su aplicación como fuente de conocimientos

La tecnología no es un fin en sí mismo, pero es un medio válido y muy útil. El uso de las TICs flexibiliza el proceso de enseñanza-aprendizaje, supone un incremento enorme de los materiales disponibles para aprender y para enseñar. Las TICs constituyen una gran herramienta para estimular el aprendizaje activo, donde el alumno es protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, y ofrecen mayor flexibilidad para atender a la diversidad. Por otro lado, la utilización de estos recursos es positivo para otros docentes y para otros alumnos, porque se han superado las barreras espaciotemporales, lo que es un hito en la historia de la educación. El contenido y trabajo que se realice se queda en el entorno virtual y puede ser útil en semanas o meses posteriores. Con anterioridad a nuestros días, si querías adquirir conocimientos tenías que estar físicamente en un lugar y en un momento concreto; hoy en día, cualquier persona con acceso a internet puede ver la conferencia de un experto en un tema económico y acceder a contenido de calidad las veces que sea necesario, independientemente del nivel socioeconómico, las dificultades de movilidad u otro tipo de discapacidad. No obstante, como hemos indicado antes, el reto es conseguir que los alumnos hagan un uso de la tecnología para potenciar su proceso de aprendizaje, aprovechen los contenidos para consolidar conocimiento y en definitiva aprender significativamente.

7. Evaluación y calificación

7.1 Aspectos generales del proceso

Antes de diseñar el proceso de evaluación debemos plantearnos los tres aspectos fundamentales que lo componen: materia, momento y modo, es decir: *Qué, Cuándo y Cómo evaluar*.

7.1.1 ¿Qué evaluar? Elementos evaluables

Para el desarrollo del proceso de evaluación y, teniendo en cuenta que los resultados de aprendizaje, los objetivos y las competencias no son directamente evaluables, es necesario establecer una serie de guías para la evaluación, es decir, unos criterios de evaluación. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera una unidad mínima evaluable.

Se entienden por criterios de evaluación unas conductas que ponen de manifiesto el grado de consecución y el modo en que los alumnos realizan el aprendizaje de los distintos contenidos y de las que se pueden obtener indicios significativos del grado de adquisición de las competencias en desarrollo.

Es importante que los criterios de evaluación no se apliquen de una manera mecánica, sino que se concreten, adecuen y adapten a las características y posibilidades del alumnado. Para ello, evaluar basándose en criterios de evaluación supone someter la evaluación a un proceso que más que detenerse a valorar los resultados cuantitativos obtenidos ante una prueba concreta con carácter finalista se base en:

- Atender las diferencias individuales e interpretar los criterios de evaluación de manera flexible.
- Tratar tanto aspectos cualitativos como cuantitativos.

- Atender al proceso y no solo al producto o al resultado.
- Valorar siempre la actividad, en trabajo en grupo o el equipo, la colaboración y la participación del alumnado, y no solo pruebas y momentos específicos.

Es por ello por lo que, a partir de estos condicionantes generales de evaluación, se relaciona cada unidad de trabajo con uno o varios resultados de aprendizaje que, a su vez, contendrán los criterios de evaluación que se considerarán en cada momento para su evaluación. Estos CdE se recogen en cada una de las fichas de cada UT.

7.1.2 ¿Cuándo evaluar? Secuenciación y momentos de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora y se orientará a la adquisición de las competencias curriculares. Cuando habla de continua se refiere a que estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado a lo largo de todo el curso e integrada en el día a día del aula.

A lo largo de cada curso escolar se realizarán cuatro sesiones de evaluación de los aprendizajes del alumnado, una inicial, en la que no habrá calificaciones, sino que servirá de toma de datos al docente del punto de partida del alumnado y tres con calificaciones, una por trimestre. El alumnado podrá realizar en el mes de junio una prueba extraordinaria si no ha superado la materia en la evaluación final ordinaria.

Se realizarán tres tipos básicos de evaluación: inicial o de diagnóstico, formativa y continua y final.

- La evaluación inicial o de diagnóstico, supone el punto de partida del alumno y se recogerán los conocimientos previos del alumno, sus intereses y motivaciones, así como servirá de diagnóstico ante posibles dificultades que pudieran aparecer en el posterior desarrollo del proceso educativo. Esta evaluación se realizará al inicio de cada UT y nos servirá para establecer el nivel adecuado de inicio en el desarrollo de los contenidos a impartir, así como el nivel general del grupo en relación a la materia.
- La evaluación continua consiste en una observación directa y sistemática del alumno a lo largo de su desempeño diario y recogerá el interés, la participación en clase, el trabajo realizado, así como su esfuerzo diario en las diferentes actividades que se plantearán en clase. Permitirá comprobar la consecución de los objetivos propuestos y la evolución del alumnado. También permitirá orientar y reconducir, llegado el caso, al alumno en su progreso formativo.
- Aunque los contenidos del módulo se organizan en contenidos que se ubican en diferentes unidades, son los RA a través de los criterios de evaluación los que realmente se evalúan, puesto que cada unidad tiene especificado aquellos RA que se pueden superar por unidad de trabajo.

Es importante indicar que, debido a que la asistencia a clase en modalidad presencial debe ser regular y obligatoria, se fija un porcentaje máximo de faltas de asistencia del 15% superado el cual el alumnado podrá perder el derecho a la evaluación continua. Una vez perdido este derecho, el alumnado solo podrá aprobar el módulo superando una serie de pruebas teórico-prácticas, al final de curso, conteniendo toda la materia impartida.



- La evaluación final es el momento en el que se obtiene constancia del grado de desarrollo y consecución de los Resultados de Aprendizaje lo que nos permitirá asegurar que se han alcanzado los Objetivos Generales y, por consiguiente, la adquisición de las Competencias Profesionales y Sociales. Esta evaluación se realizará al final de cada UT y permitirá tener una imagen precisa en cada una de ellas, aportando información de cara a la calificación trimestral, así como al acumulado de la evaluación continua del alumnado.

7.1.3 ¿Cómo evaluar? Instrumentos de evaluación

La evaluación así diseñada, requiere recoger información de todos los aspectos mencionados de manera continua y puntual, así como diversificar al máximo posible los medios e instrumentos de evaluación para que sea lo más objetiva posible. A continuación, se detallarán los diferentes instrumentos empleados para evaluar la adquisición de los contenidos, la adquisición de las competencias profesionales y el dominio de las diferentes destrezas y competencias personales y sociales.

Las técnicas de evaluación, de la misma forma que las estrategias y recursos, deben ser lo más variadas posible para que permitan contemplar el aprendizaje del alumnado en todas sus vertientes. Todo el proceso evaluador nos ayudará, en cada período, a contemplar las posibles alternativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula e intentar obtener mejores resultados en la consecución de los objetivos propuestos.

Distinguimos cuatro tipos de instrumentos de evaluación:

-La observación directa en el aula: A través de una observación sistemática en las actividades propuestas (trabajo en grupo, nivel de participación en debates, discusiones y actividades propuestas, capacidad de resolución de conflictos y problemas) y de enseñanza (diseño y evaluación de actividades, trabajo de campo), el profesor recogerá información sobre el desempeño y el trabajo del alumnado. Se observará especialmente el trabajo diario en el aula, valorando aspectos como la organización, la claridad, la calidad de la argumentación y las actitudes y hábitos de trabajo, así como su interés en la materia.

- Las pruebas escritas: A lo largo del desarrollo de cada periodo contenido en la evaluación se podrá realizar una prueba escrita que versará sobre los contenidos impartidos a lo largo de las UT trabajadas y sus RA. Su diseño se realizará en función de los contenidos incorporados, incluyendo entre otras: cuestiones de definiciones, preguntas cortas y de desarrollo, supuestos prácticos, etcétera. Podrá incluirse una pregunta extra como elemento motivador.

-Tareas individuales y en grupo: Durante el desarrollo de cada UT, se llevarán a cabo varias tareas, ya sean individuales o en grupo, que permitirán aportar información al proceso de evaluación del alumnado. En estos trabajos se tendrá en cuenta la capacidad para generar información, seleccionarla y aplicarla, así como la capacidad de realización del trabajo, medios usados y el esfuerzo cooperativo.

Se asignarán a través de la plataforma *Teams* y el alumnado deberá entregarlas en el plazo que determine el docente obteniendo una penalización sobre la calificación por retraso en su entrega.

7.2 Criterios de calificación

Se extraerá calificación a partir de los anteriores instrumentos de evaluación en cada una de las UT y valorando si los RA se han adquirido, obteniendo así una calificación por sumativa al final de la evaluación. Al final de cada trimestre, se considerará como nota la media de las calificaciones obtenidas a través de los diferentes instrumentos de evaluación en las UT desarrolladas desde el inicio del curso. Se aplicarán los siguientes criterios de calificación:

-Observación directa y sistemática: Se evaluará sobre todo la predisposición hacia el trabajo, interés por corregir sus propios errores, disposición para solicitar las ayudas necesarias, participación en las actividades de aula, habilidades y destrezas en el trabajo cooperativo, colaboración en el buen desarrollo de la clase y respeto a las normas. Asimismo, se valorará el comportamiento en excursiones o cualquier actividad complementaria relacionada con la asignatura.

La nota obtenida en este apartado supondrá un 20% de la nota de los RA de las UT.

-Tareas: Se calificarán tras su entrega y corrección por parte del docente, algunas de estas tareas requieren todo un proceso de diseño, creación, desarrollo y evaluación de actividades, por lo que hay una parte escrita y otra de evaluación en el momento de la realización de la misma. y su suma ponderada según la importancia asignada por el docente supondrá un 60% de la nota de los RA de esa UT mediante una rúbrica similar a la que acompaña que atenderá a los siguientes aspectos:

TAREAS: Aspectos calificables	1	2	3	4
Utiliza un lenguaje adecuado, rico, técnico y apropiado. Recoge los aspectos más importantes de la UT. Cuida la presentación y se esmera en la calidad de su trabajo. Atiende a los contenidos básicos impartidos en la UT. Realiza un análisis profesional de la información suministrada. Propone y desarrolla soluciones diversas y creativas. Realiza un trabajo colaborativo obteniendo y suministrando ayuda.				

-Pruebas escritas: Se podrá realizar una prueba escrita a lo largo del desarrollo de cada evaluación de forma que se pueda disponer de un dato al respecto del grado de adquisición de los contenidos de cada período y adquisición de los RA trabajados. Será una prueba que evitará medir únicamente la memorización de contenidos, sino que, apoyándose en los criterios de evaluación recogidos en las fichas de unidad, se generarán cuestiones relacionadas que aludan al carácter competencial y de saber hacer que se persigue con esta programación.

Tendrá un valor ponderado del 20% sobre la nota total de la evaluación.

La nota final de cada evaluación resultará de la media de las calificaciones obtenidas de la superación o no de los RA trabajados en cada UT finalizadas y calificadas hasta ese momento, desde el inicio del curso. Es decir, la nota final será la media acumulativa de todos los RA's de forma que resultará una foto clarificadora del trabajo continuo del alumnado.

Las recuperaciones se realizarán sobre los RA's pendientes de superación, así como se ofrecerá la posibilidad de mejorar la calificación, siempre dentro del trimestre en el que se haya impartido la Unidad.

8. Criterios de recuperación a lo largo del curso

Una vez concluidas las evaluaciones, se propondrá, lo antes posible, una prueba de recuperación de los RA correspondientes para aquellos alumnos que no los hayan superado. Esta recuperación, de carácter teórico-práctico y similar a las pruebas escritas realizadas a lo largo del módulo, seguirá los mismos criterios de calificación.

Pese a que se considerará aprobada la evaluación siempre que la media obtenida de los RA de las UT realizadas en un trimestre, resulte superior a 5, se deberá recuperar cada una de los RA suspensas si su calificación fuese inferior a 5.

Una vez alcanzado el final de curso, el alumnado que no alcance calificación superior a 5 deberá realizar una prueba extraordinaria donde tendrán que presentarse solo a las RA suspensas.

Si el alumno tiene todas las evaluaciones no superadas se le hará una prueba global.

En el caso de que un alumno no alcance los 5 puntos necesarios para aprobar el módulo al final del periodo ordinario, se entenderá como no superado.

9. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua

Es importante indicar que, debido a que la asistencia a clase en modalidad presencial debe ser regular y obligatoria, se fija un porcentaje máximo de faltas de asistencia del 15% superado el cual el alumnado perderá el derecho a la evaluación continua. Una vez perdido este derecho, el alumnado solo podrá aprobar el módulo superando una prueba teórico-práctica, al final de curso, conteniendo toda la materia impartida.

10. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2)

A lo largo de cada curso escolar se realizarán cuatro sesiones de evaluación de los aprendizajes del alumnado, una inicial, en la que no habrá calificaciones, sino que servirá de toma de datos al docente del punto de partida del alumnado y tres con calificaciones, una por trimestre.

Cuando el alumnado no haya conseguido alcanzar los mínimos exigidos para la superación del módulo en la convocatoria de junio 1, se establece un período de refuerzo en la adquisición de las competencias abordadas durante el curso durante las últimas semanas del curso, una vez realizada la evaluación de junio 1. En la última semana de junio -según el cronograma adjunto- una prueba en segunda convocatoria ordinaria.

Actividades de recuperación		2 sesiones	28/05 – 13/06		TODOS
	RECUP.FINALES	1 sesiones	18-20/06		
SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA (JUNIO 2)			24/06		

11. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero

Si tenemos algún alumno/a de segundo con el módulo de Digitalización pendiente le estructuraremos un plan de trabajo para que pueda superar los RA correspondientes.

En primer lugar, se realizará una tutoría y seguimiento mensual (octubre, noviembre y diciembre). En esta tutoría se trabajará la parte más procedimental del módulo, dándole al alumno/a las fechas concretas de entrega de prácticas y actividades para poder superar los CE de los RA correspondientes.

Finalmente, a finales del mes de enero se realizará una pequeña prueba en forma de examen para que el alumno/a sea capaz de recuperar los CE pendientes de los RA que no hemos podido completar con los trabajos entregados.

Con este plan de evaluación calcularemos el % que corresponde a cada RA y así obtendremos una media ponderada de la recuperación del módulo de Digitalización. Los RA que no se superen pero que al menos tengan una calificación de 4 los tendremos en cuenta para realizar la media que en su totalidad no deberá ser inferior a 5 para así superar el módulo.

12. Atención a las diferencias individuales

Se entiende por diversidad la diferenciación entre el alumnado en términos de capacidades, intereses, motivaciones, influencias culturales que configuran en cada persona unas distintas condiciones de partida a la hora de situarse en la sociedad, en general, y en el hecho educativo y académico, en particular.

La atención a la diversidad constituye un mecanismo de ajuste de la oferta pedagógica a las capacidades, intereses, necesidades del alumno y, en ese sentido, actúa como elemento corrector de posibles desigualdades en las condiciones de acceso al producto cultural básico.

En FP, esta atención a la diversidad viene justificada porque, por un lado, las diferencias individuales inciden decisivamente en el proceso de E-A, lo que exige ajustar nuestra programación a la diversidad de situaciones que nos encontraremos en el aula y, por otro lado, porque las prácticas pedagógicas uniformes y homogeneizadoras suelen ser una de las causas del bajo rendimiento de algunos alumnos.

Pero no debemos olvidar que, en nuestro caso, por ser estos estudios de formación profesional y, al tratarse de un modelo educativo basado en la adquisición de competencias, cualquier medida de atención a la diversidad deberá ser no significativa, es decir, no se podrán modificar los contenidos mínimos contenidos en el currículo por ser aquellas capacidades terminales mínimas que permiten la consecución de unas unidades de competencia determinadas.

Algunas de las medidas que se tendrán en cuenta a la hora de atender la diversidad son:

- Individualización de las enseñanzas.
- Agrupamientos: trabajo en grupo, apadrinamientos, cooperación entre iguales, ...
- Contenidos mínimos y de ampliación.
- Actividades de refuerzo y ampliación.
- Adaptaciones metodológicas no significativas: ayudas, apoyos, adaptaciones físicas, ...

En cualquier caso, permaneceremos constantemente atentos ante cualquier mínima situación de inequidad entre nuestro alumnado, tratando de solventarla mediante adaptaciones de apoyo o de impulso, dependiendo a situación personal que se nos presente.

13. Actividades complementarias y extraescolares.

Como se ha recogido anteriormente en el apartado 6. Metodología, subapartado 6.3. Actividades. Características y tipos, a lo largo del curso es habitual la organización de numerosas actividades complementarias y extraescolares de enorme interés para el alumnado, con el fin de estimular la generación de un aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo:

Todas las actividades serán obligatorias cuando se lleven a cabo en horario lectivo.

- 1º, 2º y 3º Trimestre:

- Visitas a empresas y charlas, ya sea dentro del IES como fuera.
- Visitas para conocer la realidad digital en empresas socioculturales.
- Estancias formativas en febrero y abril

Estas actividades dependen de la disponibilidad de nuestros colaboradores, así como de la casuística del curso.

14. Valoración de la práctica docente y de la programación.

La evaluación de la práctica docente y de la programación en el módulo de Dinamización Grupal debe realizarse de manera integral, considerando tanto los CE de los RA alcanzados como el proceso de enseñanza-aprendizaje en su conjunto.

El profesorado desempeña un papel clave en este proceso, ya que debe reflexionar de manera crítica sobre las metodologías implementadas, los recursos utilizados y las estrategias de evaluación aplicadas. La finalidad de este análisis es determinar en qué medida estas herramientas han contribuido al desarrollo de las competencias y habilidades del alumnado. Para ello, es fundamental que el docente lleve a cabo una autoevaluación continua de su práctica, identificando tanto sus fortalezas como aquellas áreas susceptibles de mejora. Esta autoevaluación permite realizar los ajustes necesarios en la programación, adaptándola a las necesidades detectadas y a los resultados obtenidos en el aula.

Asimismo, la retroalimentación de los estudiantes resulta esencial en este proceso de evaluación. No solo se debe considerar su rendimiento académico, sino también su nivel de satisfacción con la metodología empleada y las actividades propuestas. Atender a sus opiniones y percepciones permite realizar ajustes oportunos en los enfoques didácticos para maximizar el aprendizaje y la motivación del alumnado.

Además, la evaluación de la programación debe incluir un análisis detallado sobre la consecución de los objetivos establecidos. Para ello, es necesario revisar la organización de los contenidos, la adecuación de los tiempos y la efectividad de las estrategias implementadas. En caso de que los objetivos no se alcancen de manera satisfactoria, se deben introducir modificaciones en la planificación para optimizar la experiencia de aprendizaje y garantizar un desarrollo adecuado de las competencias profesionales del alumnado.

En definitiva, la evaluación de la práctica docente y de la programación debe ser un proceso continuo y reflexivo, orientado a la mejora constante de la calidad educativa y al desarrollo integral del estudiante.