

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

SEMANAS	TEMAS	ACTIVIDADES	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	Tema 1: El ecosistema de la innovación docente en Turismo y Hostelería 1.1. Introducción y objetivos 1.2. El proceso de innovación educativa como proceso de mejora 1.3. Metodologías del proceso innovador: inspiración, ideación, implementación	Asistencia a 2 clases en directo a elegir a lo largo del cuatrimestre (0,1 puntos cada una).	El profesor programará a lo largo del cuatrimestre las sesiones complementarias correspondientes según las necesidades de los estudiantes. Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 1: El ecosistema de la innovación docente en Turismo y Hostelería (Continuación) 1.4. Percepción e identificación de problemas 1.5. Herramientas de ayuda para plasmar la realidad: Context Mapping, Storytelling, Etnografía	Test tema 1(0,1 puntos)	Clase del tema 1 Percepción e identificación de problemas
Semana 3	Tema 2: La autoevaluación docente 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Importancia de la autoevaluación docente 2.3. Dimensiones, Criterios e Indicadores 2.4. Fuentes e instrumentos para la recogida de la información	Actividad: Autoevaluación docente en el marco de la FP en Turismo y Hostelería(2 puntos) Test tema 2(0,1 puntos)	Clase del tema 2 La importancia de la autoevaluación
Semana 4	Tema 3: Aprender a innovar. Dónde compartir las experiencias de innovación docente 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Factores que favorecen el aprendizaje del profesorado 3.3. Espacios de encuentro y aprendizaje colectivo		Clase del Tema 3 No estás solo innovando
Semana 5	Tema 3: Aprender a innovar. Dónde compartir las experiencias de innovación docente (Continuación) 3.4. eTwinning	Test tema 3(0,1 puntos)	Clase del tema 3 e-Twinning
Semana 6	Tema 4: Innovar en la experiencia de aprendizaje, a través de los retos y la investigación. 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Diseñar un reto atractivo para los alumnos 4.3. Métodos para generar ideas 4.4. Métodos para seleccionar ideas	Actividad: Diseño de una clase de Turismo u Hostelería en base a retos(2 puntos)	Clase de resolución de actividades de evaluación continua y dudas. Clase del tema 4 La investigación y fuentes de información del turismo y la hostelería
Semana 7	Tema 4: Innovar en la experiencia de aprendizaje, a través de los retos y la investigación (Continuación) 4.5. La investigación, tarea fundamental del reto de aprendizaje 4.6. Fuentes de información del turismo y la hostelería para el diseño de retos 4.7. Un ejemplo de reto e investigación en el aula de los Guías de Información y asistencia turística.	Test tema 4(0,1 puntos)	Clase del tema 5 Design Thinking en la clase de Turismo y hostelería

Semana 8	<p>Tema 5: Innovar con metodologías de aprendizaje creativas</p> <p>5.1. Introducción y objetivos</p> <p>5.2. Design Thinking</p> <p>5.3. Visual thinking – Infografías</p> <p>5.4. Gamificación</p> <p>5.5. Flipped Classroom</p>		<p>Clase del tema 5</p> <p>Los simuladores del sector turístico y de hostelería</p>
Semana 9	<p>Tema 5: Innovar con metodologías de aprendizaje creativas (Continuación)</p> <p>5.6. Simuladores del sector turístico y la hostelería</p> <p>5.7. Aprendizaje basado en proyectos en turismo y hostelería</p> <p>5.8. Un ejemplo de aprendizaje basado en Design Thinking para la asignatura de Gastronomía y Nutrición</p>	Test tema 5(0,1 puntos)	<p>Clase de resolución de actividades de evaluación continua y dudas.</p> <p>Clase de explicación del modelo de examen</p>
Semana 10	<p>Tema 6: Innovar con el uso de las redes sociales como herramienta de trabajo.</p> <p>6.1. Introducción y objetivos</p> <p>6.2. El uso de las redes sociales en la formación profesional</p> <p>6.3. Las redes sociales como espacio de trabajo en la formación profesional:</p> <p>6.3.1. Gestión de Alojamientos turísticos</p> <p>6.3.2. Guía, Información y Asistencia Turística</p> <p>6.3.3. Agencias de Viaje y Gestión de Eventos.</p> <p>6.4. Un ejemplo de innovación docente con redes sociales para la asignatura de marketing turístico.</p>	Test tema 6(0,1 puntos)	<p>Clase del tema 6</p> <p>Redes sociales y diseño de asignaturas de Turismo y Hostelería</p>
Semana 11	<p>Tema 7: Innovar a través nuevos modelos de evaluación</p> <p>7.1. Introducción y objetivos</p> <p>7.2. La evaluación tradicional frente a la evaluación innovadora</p> <p>7.3. Feedback y el feedforward</p>	Foro de debate: Gamificación(1 puntos)	<p>Clase del tema 7</p> <p>La nueva evaluación</p>
Semana 12	<p>Tema 7: Innovar a través nuevos modelos de evaluación (Continuación)</p> <p>7.4. La evaluación por pares</p> <p>7.5. La insignia como herramienta de reconocimiento</p> <p>7.6. Un ejemplo de evaluación por pares de una actividad de investigación individual en la asignatura de destinos turísticos.</p>	Test tema 7(0,1 puntos)	<p>Clase de resolución de actividades de evaluación continua y dudas.</p> <p>Clase del tema 7</p> <p>La evaluación por pares y las insignias</p>
Semana 13	<p>Tema 8: Innovar a través de la formación híbrida (blended)</p> <p>8.1. Introducción y objetivos</p> <p>8.2. La formación híbrida (Blended)</p> <p>Los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS): Google Classroom, Moodle, Canvas, Blackboard</p>		<p>Clase del tema 8</p> <p>La formación híbrida LMS</p>
Semana 14	<p>8.1. Los sistemas de gestión de contenidos (CMS): WordPress, Joomla!, Shopify, Drupal, Squarespace, Wix, Blogger.</p> <p>8.2. Un ejemplo de creación de contenidos a partir de Wix en la asignatura de Diseño de Productos Turísticos</p>	Test tema 8(0,1 puntos)	<p>Clase del tema 8</p> <p>CMS, WIX</p>

Semana 15	Semana de repaso		
Semana 16	Semana de examen		

Esta Programación semanal **puede ser modificada** si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.