



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título:
GUÍA INTERACTIVA 3.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS GASTRONÓMICAS MEDIANTE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
Autor/a:
Francia Karina Rea Romero
Tutor/a:
PhD. Alfredo Gonzáles Morales

Quito-Ecuador

2020

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	
Programa de maestría:	Maestría en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC
Denominación del proyecto:	Guía Interactiva 3.0 para el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje
Autor/a del proyecto:	FRANCIA KARINA REA ROMERO
Contextualización del tema del proyecto en el mundo profesional (entorno administrativo, educativo o tecnológico)	Guía interactiva para fortalecer las destrezas prácticas de asignaturas que poseen un componente teórico práctico, el cual es la base de una formación pre profesional. Donde se emplea TIC, como herramientas que ayuden en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
Campo del conocimiento:	
Línea de investigación institucional con la que se articula el proyecto:	Procesos pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo
Objetivo general:	Elaborar una guía interactiva 3.0 para fortalecer las destrezas gastronómicas en técnicas básicas de cocción mediante un entorno virtual de aprendizaje en los estudiantes de segundo nivel de gastronomía de la Universidad de Especialidades Turísticas del período académico 2020.
Objetivos específicos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de técnicas gastronómicas básicas de cocción en los estudiantes y docentes del segundo semestre de la carrera Gastronomía en la Universidad de Especialidades Turísticas. 2. Fundamentar pedagógica y tecnológicamente la guía interactiva 3.0 para el perfeccionamiento del aprendizaje mediante el uso de Tic. 3. Determinar los componentes de una guía interactiva 3.0 para lograr el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje. 4. Valorar, mediante criterio de especialistas, la guía interactiva para fortalecer las destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje.
Beneficiarios directos e indirectos:	Estudiantes de segundo semestre de la carrera de gastronomía de la UDET, estudiantes y docentes de gastronomía. Docentes de asignaturas prácticas.

APROBACIÓN DEL TUTOR:



Yo, Alfredo Gonzáles Morales portador de la C.I:_____en mi calidad de Tutor del trabajo de investigación titulado: Guía interactiva 3.0 para el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje

Elaborado por: FRANCIA KARINA REA ROMERO C.I:1714258314, estudiante de la Maestría:

EDUCACIÓN, mención: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL** (UISRAEL), para obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, estudiado y revisado la tesis de titulación de grado, la apruebo en todas sus partes.

Quito,

Firma

Introducción	3
Capítulo I.....	7
Marco Teórico.....	7
1.1 Contextualización del problema.....	7
1.2 Antecedentes investigativos	8
1.3. Fundamentación pedagógica	9
1.3.1 Modelo constructivista	9
1.3.2 El proceso de enseñanza aprendizaje en la gastronomía	11
1.4.1 Fundamentación tecnológica.....	13
Capítulo II	16
Marco Metodológico y diagnóstico de necesidades.....	16
2.1 Enfoque metodológico	16
2. Población, unidades de estudio y muestra.....	16
2.3 Indicadores a diagnosticar.....	17
2.4 Métodos y técnicas	18
Capítulo III.....	29
Propuesta.....	29
2.1 Fundamentación de la propuesta	29
Comparativo de plataformas LMS	30
Simbología y siglas	31
Articulación del modelo pedagógico mediado por TIC	32

2.2 Presentación de la propuesta	33
2.3 Validación de la propuesta	41
2.3.1 Por criterio de especialistas	42
Conclusiones	45
Recomendaciones.....	46
Bibliografía	47
Anexos	49

Resumen

Este trabajo de investigación surge por la problemática aplicación de destrezas gastronómicas en los estudiantes de segundo semestre de la carrera de gastronomía, quienes requieren nuevas estrategias de aprendizaje, que vayan más acorde al contexto en que se desenvuelven. El objetivo de esta investigación es presentar una guía interactiva 3.0, que mediante un entorno virtual de aprendizaje fortalezca las destrezas gastronómicas, de acuerdo a las técnicas preprofesionales que los estudiantes deben dominar. La investigación se desarrolla con un enfoque mixto, la cual se basa en datos cualitativos y cuantitativos, que brindan una perspectiva más específica del problema existente. La propuesta resultado de esta investigación presenta una guía interactiva 3.0, desarrollada en la plataforma Moodle la misma que se articula con la metodología PACIE, se sustenta en un modelo de educación constructivista y permite la interacción de los estudiantes mediante la variedad de herramientas TIC, seleccionadas de acuerdo a los diferentes estilos de aprendizaje; logrando así un aprendizaje significativo que fortalezca el aprendizaje gastronómico. Finalmente la propuesta fue evaluada por expertos en el área TIC y especialista del área gastronómica para poder corregir o aplicar la misma.

Palabras clave: Enseñanza y aprendizaje, guía interactiva, PACIE, TIC, gastronomía.

Abstract

This research work arises from the problematic application of gastronomic skills in the second- semester students of the gastronomy degree, who require new learning strategies that are more in line with the context in which they operate. The objective of this research is to present an interactive 3.0 guide, which through a virtual learning environment strengthens gastronomic skills, according to the pre-professional techniques that students must master. The research is carried out with a mixed approach, which is based on qualitative and quantitative data, which provide a more specific perspective of the existing problem. The proposal resulting from this research presents an interactive guide 3.0, developed on the Moodle platform, which is articulated with the PACIE methodology, is based on a constructivist education model and allows student interaction through the variety of ICT tools selected. According to the different learning styles; Thus achieving significant learning that strengthens gastronomic learning. Finally, the proposal was evaluated by experts in the ICT area and a specialist in the gastronomic area to correct or apply it.

Keywords: Teaching and learning, interactive guide, PACIE, ICT, gastronomy.

Título:

Guía interactiva 3.0 para el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje

Introducción

El sistema educativo ha sufrido grandes transformaciones durante la última década del siglo XXI. Actualmente el debate pedagógico se centra en el desarrollo de métodos, técnicas, estilos y estrategias de aprendizaje, enfatizando las competencias y actividades dinámicas, sobre todo porque estas herramientas permiten simplificar y optimizar el tiempo empleado para el aprendizaje.

Según el Ministerio de Educación (2016):

El Diseño Curricular para Educación Superior 2013 incorpora la utilización de Plataformas Virtuales durante el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, al incluir con mayor acentuación en comparación a los diseños curriculares precedentes, actividades en diversas áreas de desarrollo y para los distintos ciclos, dada sus diversas ventajas y aplicaciones que ofrece (p.792).

La implementación de nuevos dispositivos pedagógicos tiene razón de ser, puesto que todo aprendizaje supone una modificación en las estructuras cognitivas de los aprendices o en sus esquemas de conocimiento y se obtiene mediante la realización de determinadas operaciones cognitivas. Con el pasar tiempo se han modificado las concepciones sobre cómo se produce el aprendizaje y la actuación directa del estudiante en este proceso.

La educación ha atravesado una transformación que se evidencia directamente en nuevos paradigmas; ya no es suficiente tomar como concepción de enseñanza - aprendizaje la transmisión y observación, sino también hacia un modelo activo y participativo, permitiendo establecer nuevas estrategias para el aprendizaje: un “aprendizaje dinámico”.

Una condición necesaria para la implementación efectiva de TIC es que la metodología que se emplee genere conceptos precisos, vivenciales. Por ejemplo, las actividades prácticas, las cuales permiten a los estudiantes desarrollar destrezas, capacidad de análisis, de síntesis; convirtiéndose en verdaderos espacios donde el estudiante observa,

entiende y plasma con plena facilidad los conocimientos que asimiló en una forma dinámica y atractiva.

En el contexto educativo existe una concepción del aprendizaje esencialmente teórico, cuyas prácticas pedagógicas tienden a ser perfeccionistas, integran los hechos en teorías coherentes, buscan la racionalidad y la objetividad huyendo de lo subjetivo y de lo impreciso; por otro lado, tenemos un aprendizaje pragmático, su punto fuerte es la experimentación y la aplicación de ideas. Sin embargo, el proceso de enseñanza requiere una combinación de estilos, con la finalidad de cumplir el objetivo principal, que es lograr un aprendizaje eficiente, capaz de captar a un mayor número de alumnos y que brinde oportunidades para asimilar el conocimiento con el estilo que más se identifiquen.

El proyecto de investigación se desarrolla en la “Universidad de Especialidades Turísticas” con los estudiantes del segundo nivel de la carrera de Gastronomía, en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha. En el área práctica preprofesional se evidencia imprecisiones al aplicar técnicas y estilos de cocción en productos alimenticios, alteraciones organolépticas y estructurales en los alimentos. Cuando se indaga en los conceptos y precisiones técnicas que los estudiantes deberían conocer mediante herramientas TIC, los estudiantes incluso emplean con dificultad los recursos tecnológicos. Lo que deja en evidencia que los docentes, poseen un empleo limitado de las herramientas tecnológicas con que la institución cuenta, y perdiendo la oportunidad de lograr un aprendizaje más eficiente apoyándose en TIC.

Posterior a este análisis se determinó el problema: ¿Cómo fortalece las destrezas gastronómicas de cocción empleando TIC en los estudiantes de segundo nivel de la carrera de Gastronomía de la Universidad de Especialidades Turísticas?

Objeto de estudio:

Es la enseñanza- aprendizaje de gastronomía

Objetivo general:

Elaborar una guía interactiva 3.0 para fortalecer las destrezas gastronómicas en técnicas básicas de cocción mediante un entorno virtual de aprendizaje en los estudiantes de segundo nivel de gastronomía de la Universidad de Especialidades Turísticas del período académico 2020.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de técnicas gastronómicas básicas de cocción en los estudiantes y docentes del segundo semestre de la carrera Gastronomía en la Universidad de Especialidades Turísticas.
2. Fundamentar pedagógica y tecnológicamente la guía interactiva 3.0 para el perfeccionamiento del aprendizaje mediante el uso de Tic.
3. Diseñar los componentes de una guía interactiva 3.0 para lograr el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje.
4. Valorar, mediante criterio de especialistas, la guía interactiva para fortalecer las destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje.

Preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son las características del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y docentes del segundo semestres de la carrera de Gastronomía de la universidad de Especialidades con el empleo de Tic como herramientas de aprendizaje?
2. ¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos que sirven de fundamento para el fortalecimiento del aprendizaje de técnicas gastronómicas en métodos de cocción?
3. ¿Cuáles son los componentes de una guía interactiva 3.0 para lograr el fortalecimiento del aprendizaje de técnicas gastronómicas básicas de cocción mediante la implementación de Tic?
4. ¿Qué resultados se obtendrían de la valoración de especialistas sobre una guía interactiva 3.0 para el fortalecimiento del aprendizaje de técnicas gastronómicas básicas de cocción?

Justificación de la investigación

A nivel superior, se debe entender que las asignaturas tienden a distribuirse en periodos cortos de tiempo. Es decir que el estudiante va a ser partícipe de cada asignatura una sola vez en la semana, lo que exige que dicho periodo se emplee para la explicación completa del tema que se esté tratando. Sin embargo, al aplicar este criterio se resta la posibilidad de preguntar, ya sea por incomprensión del tema, por tener mayor interés o por requerir una explicación más amplia. Es así que se dificulta la programación que se había planteado y, de

obviar el requerimiento, posiblemente se crea vacío de conocimiento, confusión e inclusive incertidumbre.

La carrera profesional de gastronomía requiere, en gran proporción, un desenvolvimiento práctico, y el mecanismo que se emplea en la institución separa las asignaturas básicas en teoría y práctica, siendo las materias teóricas las que mayor dificultad presentan. Técnicas que se desarrollan de forma práctica, explicadas de forma teórica, resultan difíciles de interpretar mentalmente. Además, el detallar los distintos procesos resulta aburrido y extenso.

El proyecto de investigación tiene como misión fortalecer el aprendizaje de destrezas gastronómicas ya que estas son las bases técnicas que el estudiante empleará toda su vida profesional por lo que, el alcanzar el objetivo trazado no solo enriquece el desarrollo académico del estudiante sino, que garantiza un profesional que contribuya a la sociedad.

Además de marcar un precedente aplicativo a otras modalidades de estudio que la institución oferta, generando una educación de calidad.

Capítulo I

Marco Teórico

1.1 Contextualización del problema

La evolución de la tecnología está directamente relacionada al desarrollo de la sociedad y la sociedad está ligada al desarrollo educativo. Por tanto, es inminente la intervención tecnológica en los procesos de enseñanza y aprendizaje contemporáneos. Desde el siglo XX, el empleo de TIC se incrementó de forma paulatina, no obstante, su participación como herramientas útiles en las estrategias de enseñanza aún se encontraba en una etapa inicial. A partir del siglo XXI, organismos como la UNESCO, Unión Europea y la OCDE, en informes emitidos, coinciden en evidenciar la necesidad de promover una “Sociedad del Conocimiento”, siendo la tecnología una herramienta fundamental para alcanzar este objetivo.

Para 2004, gran parte de los países miembros de la Unión Europea ejecutan métodos de aplicación de TIC en los diferentes niveles de educación, obteniendo mejoras significativas en los procesos de enseñanza. A partir del año 2008, en nuestro país se inician los proyectos y normativas gubernamentales para la implementación de herramientas tecnológicas como mecanismos de soporte a nivel educativo. Y en el 2013, se ejecutan dentro de los distintos niveles de educación, siendo el área de educación superior la que mayor desarrollo requiere. Por estas implementaciones tecnológicas es necesario modificar los métodos que se emplean en el proceso enseñanza - aprendizaje.

En el ámbito educativo Nolasco (2007) señala que las estrategias de enseñanza son los recursos y procedimientos que emplean los docentes con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, aclara que es fundamental recurrir a diversas estrategias que permitan hacer del proceso de aprendizaje una actividad participativa, de cooperación, vivencial y activa. Alcanzando lo que se conoce como “aprendizaje dinámico”. Por ello, es evidente que la educación se transforma, atravesando grandes cambios de paradigmas.

Una perspectiva necesaria para lograr estos aprendizajes es que la metodología que se utilice se genere a partir de conceptos precisos y experimentales. Por ejemplo, considerando las actividades prácticas, las cuales permiten a los estudiantes desarrollar sus destrezas; su

capacidad de análisis y de síntesis. Convirtiéndose en verdaderos espacios donde observa, entiende y plasma con plena facilidad los conocimientos que asimiló en una forma dinámica y atractiva.

En ese sentido de diseño curricular para educación superior (2013) de Ecuador incorpora el uso de plataformas virtuales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, al incluir con mayor énfasis, en comparación a los diseños curriculares precedentes, actividades en diversas áreas de desarrollo y para los distintos ciclos, dada las diversas ventajas y aplicaciones que estas ofrecen, inclusive logrando una optimización de tiempo.

¿Qué significa optimización del tiempo? Cuando se habla de malla curricular, a nivel superior, se debe entender que las asignaturas tienden a distribuirse en periodos cortos de tiempo. Es decir que el estudiante va a ser partícipe de cada asignatura una sola vez en la semana, lo que exige que dicho periodo se emplee para la explicación completa del tema que se esté tratando. Sin embargo, al aplicar este criterio restamos al estudiante la posibilidad de preguntar, ya sea por su incomprensión del tema, por requerir una explicación más amplia o porque este muestra mayor interés por lo aprendido. De este modo se dificulta la programación que se había planteado.

La Universidad de Especialidades Turísticas, en concordancia al modelo educativo constructivista que aplica, y en respuesta a las normativas dispuestas por organismos de control superior, ha incorporado la utilización de medios virtuales sincrónicos y asincrónicos para el desarrollo de todos los componentes del aprendizaje. Los mismos que estarán ya definidos en la planificación de cada asignatura, para lo cual, el facilitador tendrá inducciones en el empleo de plataformas virtuales y herramientas informáticas.

1.2 Antecedentes investigativos

En la revisión realizada por la autora, respecto a las investigaciones que abordan el empleo de TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el ámbito gastronómico, se logró evidenciar a nivel nacional e internacional una limitada participación investigativa entre ambas áreas. Sin embargo, existen aportes que se tomaron como referencia.

En el año 2014, en la Universidad Autónoma del Estado de México, las autoras Ana Tamayo, Diana Castro e Irma Muñoz, docentes de la facultad de turismo y gastronomía, realizaron el trabajo de investigación “Las tecnologías de la información y la comunicación: aplicaciones educativas y de vanguardia en el ámbito gastronómico”. En este estudio

concluyeron que en la formación gastronómica no todas las instituciones educativas incluyen o incorporan medios digitales. Recalcan además la importancia que deberían tener, ya que la misma dinámica de la profesión demanda el empleo de equipos, técnicas e implementos tecnológicos que incrementan la calidad y eficiencia de este campo, por lo que constituyen un recurso imprescindible en la formación profesional y para beneficio del mundo culinario.

La Universidad de Girona (UdG) y el restaurante El Cellar de Can Roca, a través del centro de innovación en gastronomía, desarrollaron un proyecto de investigación basado en el empleo de un MOOC denominado “*Introducción a la cocina al vacío*”, en el cual se aplicó un curso de experimentación online gratuito dirigido al sector de la restauración. Así, concluyeron y demostraron que es posible el empleo de herramientas tecnológicas para capacitaciones prácticas, lo que abre camino a la creación de cursos prácticos mediante el empleo de TIC que beneficien a este sector profesional, así como a los procesos de formación académica.

En 2018, el autor Manuel Domínguez presentó la investigación denominada “Guía gastronómica digital como elemento multidisciplinar”, en la que pudo concluir que los estudiantes de esta época requieren un aprendizaje participativo, además de integrador, siendo las herramientas tecnológicas ese enlace entre conocimiento y habilidades que propicia una forma multidisciplinar de aprendizaje. Esto sin limitar las dinámicas de trabajo que el facilitador pueda emplear, así como los medios tecnológicos que mejor se adapten al estilo del estudiante.

De acuerdo a lo revisado en estas investigaciones, la autora confirma la necesidad de incorporar TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el ámbito gastronómico, puesto que, facilita el aprendizaje significativo de habilidades y destrezas de una forma más atractiva para los estudiantes de esta generación.

1.3. Fundamentación pedagógica

1.3.1 Modelo constructivista

Este modelo pedagógico sostiene, que todo aprendizaje supone una modificación en las estructuras cognitivas de los aprendices o en sus esquemas de conocimiento, y se consigue mediante la realización de determinadas operaciones cognitivas. Con el paso del tiempo, los

procesos de enseñanza se asume desde diferentes teorías la manera en que se produce el aprendizaje, y sobre todo en cómo se desenvuelven los estudiantes en estos procesos.

El constructivismo es una corriente pedagógica, se basa en la teoría del conocimiento constructivista, que postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo (Medina, 2008, p.11).

De acuerdo al criterio de Medina, el constructivismo es un modelo pedagógico que confiere al estudiante un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, lo cual le permite desarrollar su capacidad de razonamiento para resolver situaciones diversas de manera productiva. Sin embargo, en este proceso el estudiante no está solo, es guiado por un profesor que interactúa y crea situaciones de aprendizaje, fortaleciendo el aprender a aprender, así como el pensamiento crítico. Para una comprensión más detallada se explican a continuación cada uno de los postulados que fundamentan este modelo pedagógico:

Piaget enfatiza que el aprendizaje se obtiene cuando el sujeto interactúa con el objeto de conocimiento, considerando que se trata de un proceso evolutivo. De este modo, el aprendizaje se evidencia en el instante en que el sujeto logra explicar el nuevo conocimiento adquirido.

Vygotsky, contrario al planteamiento anterior, sostiene que el aprendizaje se efectúa cuando el sujeto interactúa con otros, lo cual significa que el conocimiento está condicionado por el entorno sociocultural donde esté se desarrolla.

Ausubel por su parte, afirma que el aprendizaje se efectúa cuando es significativo para el sujeto, es decir, cuando comprende el significado de aprendizajes previos. Dentro de su teoría incorporó que el empleo de TIC en el proceso de enseñanza favorecería la calidad del mismo, ya que son los medios idóneos para rescatar los saberes previos y darles significación.

Todos los aportes que se han incorporado a este modelo educativo han permitido desarrollar metodologías, estrategias e incluso técnicas que generen la evolución del proceso de enseñanza - aprendizaje.

En el ámbito educativo Londoño (2017) señala la necesidad de presentar nuevas prácticas docentes para el proceso de enseñanza aprendizaje. Las cuales se adapten al contexto moderno y garanticen un aprendizaje significativo. Lo que promueve que los

estudiantes sean los protagonistas, en un sistema que poco a poco está superando el tradicional paradigma donde el profesor es el centro del conocimiento.

Por ejemplo, el profesor llegaba al salón de clases, escribía o dictaba la materia, los conocimientos, etc.; y los educandos se limitaban a escuchar, leer o apuntar. En la actualidad, aquellos métodos han debido modificarse, puesto que educadores y estudiantes han alcanzado de manera inmediata mayor acceso a la información, y esto conlleva a que las explicaciones, las dudas y el razonamiento sean más profundos. En este sentido, la metodología empleada para enseñar debe ser replanteada, de lo contrario esta se vuelve obsoleta, tediosa, además de lenta, cuando ciertamente podría ser concreta, simple y de comprensión rápida; optimizando el tiempo que se emplea para cada asignatura.

1.3.2 El proceso de enseñanza aprendizaje en la gastronomía

La gastronomía es el estudio del nexo que tienen los seres humanos con su alimentación en relación a su medio ambiente o entorno, además estudia los diversos componentes que integran la relación con los alimentos; desde el punto de vista cultural no se limita exclusivamente a la preparación de platos (Corbusé, 2018).

Tomando esta referencia, se puede entender a la gastronomía como una disciplina notoriamente amplia, que a través del tiempo se ha reinventado; partiendo de una perspectiva tan compleja como la de alimentarnos por supervivencia hasta llegar a convertirse en un arte. Nace como disciplina pedagógica de la mano de Arquéstrato de Gela, en Grecia en el siglo IV a.c, lugar donde se elaboraron las primeras guías y textos que explicaban como preparar los alimentos. Finalmente, se establece como profesión en respuesta a las necesidades de la época así como al entorno social y cultural.

La gastronomía, al tratarse de una disciplina flexible que atañe varios aspectos de la vida humana, permite la exploración de otras áreas académicas donde podría crear, modificar e incluso fortalecer dichos escenarios. Por ello, puede ser tomada como un campo idóneo para la aplicación del constructivismo desde el punto de vista académico de formación profesional.

“Los estudios gastronómicos son interdisciplinarios, ya que los gastrónomos no buscan substituir, sino complementar la diversidad de perspectivas disciplinares en los estudios sobre alimentos y cultura; alimentos y sociedad; alimentos y mercadotecnia; alimentos y turismo, entre muchos otros” (Scarpato, 2002).

Tomando como referencia este criterio se establece, en primera línea, que el proceso de enseñanza - aprendizaje de gastronomía no se enmarca en una sola área académica, puesto que está estrechamente ligada a varios escenarios como el educativo, social, cultural, tecnológico, entre otros. El proceso de enseñanza gastronómico, al ser además un proceso académico de educación superior, requiere aplicar metodologías y estrategias que generen un aprendizaje correcto, ya que se están fundamentando las bases de una carrera profesional.

“Para que las estrategias de aprendizaje se asimilen y puedan transferirse y generalizarse es preciso que se enseñen y se instrumenten a través de las diferentes áreas curriculares, si no se seguirán produciendo los mismos fracasos que ahora se han venido obteniendo” (Latorre y Rocabert, 1997).

Sobre la base de este criterio se demuestran los requerimientos que tiene el aprendizaje de gastronomía. La aplicación de una guía interactiva de aprendizaje puede llevarse a cabo, como propuesta, mediante el uso de herramientas colaborativas tecnológicas; facilitando que el estudiante sea quien dirija su aprendizaje mientras es orientado por el profesor. Así, se logra un replanteamiento de las relaciones profesor-estudiante-conocimientos, donde el educando se hace cada vez más independiente y más responsable de su proceso de aprendizaje.

El emplear un modelo pedagógico constructivista para el aprendizaje gastronómico promueve el pensamiento crítico, así como un aprendizaje significativo que inevitablemente va a responder en la praxis profesional.

(...) el constructivismo muestra que las competencias son conocimientos y actitudes necesarios, propios de cada profesión, que cada estudiante debe alcanzar para responder (durante su formación y más aún en el ejercicio de esta) a dificultades y problemas presentados en sus experiencias cotidianas en escenarios naturales tanto en la calle, en casa o en la empresa, donde el nuevo trabajador encuentra sentido a lo aprendido; es aquí donde el conocimiento y las habilidades adquieren significado, en especial para un estudiante de pregrado, y donde puede dimensionar lo aprendido y confrontarlo con la realidad - que entiende puede transformar (Medina, 2008, pp. 19-20).

Durante todo el proceso de la carrera de gastronomía se emplea el modelo constructivista, el cual parte desde una conceptualización de los conocimientos impartidos por el docente. Estos saberes se orientan para lograr una reflexión en el estudiante, quien seguidamente los aplicará de manera práctica, lo cual significa una experiencia en sí misma. Así, el estudiante alcanza un aprendizaje significativo, constituyéndose en un profesional capacitado para enfrentar el mundo laboral.

El fortalecimiento de destrezas gastronómicas se evidencia de manera directamente práctica; así como, en el razonamiento y posterior uso que el estudiante desarrolla para aplicar técnicas. En esta propuesta las destrezas que el estudiante alcanzará son el adecuado empleo de técnicas de cocción para los alimentos, las cuales se basan en factores que el estudiante conoce, diagnostica, relaciona y finalmente selecciona de acuerdo a la necesidad; ya sea por preservar el aspecto nutricional, por resaltar propiedades organolépticas, por la presentación que tengan los géneros, entre otras.

1.4.1 Fundamentación tecnológica

La evolución de la tecnología digital ha motivado que las sociedades modifiquen su comportamiento, pues ahora cuentan con herramientas diseñadas para facilitar las actividades del individuo, ya sea en el trabajo, educación, salud, entre otros. En una definición más global, podríamos indicar que una herramienta tecnológica es cualquier “software” o “hardware” que ayuda a realizar bien una tarea. Entiéndase por “realizar bien” el obtener los resultados esperados, optimizando tiempo y recursos personales y económicos.

Como resultado de estas transformaciones nace el conectivismo como metodología de aprendizaje en el ámbito educativo. “El Conectivismo es una teoría del aprendizaje creada por Stephen Downes y George Siemens. Es llamada la teoría del aprendizaje para la era digital y trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo digital en rápida evolución” (Fernández, 2017, p.7). Junto a la observación de la realidad en que se desenvuelve el proceso de enseñanza – aprendizaje, surgen herramientas tecnológicas con el afán de facilitar y perfeccionar a gran escala las distintas técnicas, estrategias y metodologías aplicadas a la educación

Estas herramientas tecnológicas se articulan en una guía interactiva, donde se emplean instrumentos tecnológicos de acuerdo a una metodología educativa, estrategias de enseñanza-aprendizaje y TIC; conformando una estructura académica, dinámica y que orientada por

docentes, los cuales brindan instrucciones, direccionan y retroalimentan el orden y alcance del aprendizaje que van adquiriendo los estudiantes.

Los conductores en esta importante tarea son los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), ya que se desarrollan como espacios de alojamiento educativo en la web, los cuales permiten el trabajo integrador entre los miembros de la comunidad educativa. Además, viabilizan la interacción didáctica para la enseñanza, aprendizaje y evaluación, mediante la amplia funcionalidad de las herramientas tecnológicas que alojan. Uno de los EVA más empleados es Moodle, un software amigable con docentes y estudiantes. La plataforma incorpora una serie de recursos que facilitan la interacción, además de la retroalimentación en las distintas actividades que permite desarrollar.

A la incorporación de instrumentos digitales se suma una metodología idónea para un aprendizaje virtual, PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning), la cual incorpora TIC como un soporte del proceso de enseñanza - aprendizaje. Las letras que la conforman son las fases de esta metodología.

Según Camacho (2018), La metodología PACIE se define y caracteriza así:

- La presencia del entorno virtual de aprendizaje, (EVA) se refiere al aspecto visual que el docente transmite a los estudiantes, mediante el uso adecuado de los recursos que proporciona la Web 2.0.
- Alcance, son los estándares que se desea alcanzar por cada unidad o tema de aprendizaje, es la etapa de tipo organizacional y orientada hacia los EVA; donde se pueden establecer marcas que sirven para comprobar si el estándar se ha cumplido, dependiendo de lo que se desee medir, que generalmente son conocimientos teóricos como prácticos además de las destrezas que demuestren que el individuo es competente para realizar una tarea.
- Capacitación centra gran parte de su esfuerzo en el docente, quien genera, crea, construye las oportunidades de aprendizaje de los estudiantes, si bien es cierto el estudiante es el que aprende, el educador es el que tiene la responsabilidad de ser creativo, ya que es la única forma de guiar toda la potencialidad del aprendiz a la meta del aprendizaje.
- Interacción es la fase más importante de la metodología PACIE, debido a que como se analizó en la fase Capacitación, la técnica de aprender haciendo para proceso

de educación-aprendizaje, se basa en un alto grado de participación de los pares, los compañeros del EVA son quienes, gracias a su cooperación, motivación, alegría, amistad logran construir el conocimiento, y permiten que cada uno de los compañeros se apropie de este conocimiento.

- E-learning En esta fase se espera tener uso correcto de la tecnología para integrar todos los elementos y lograr los objetivos/competencias que se persigan en el proceso de enseñanza y aprendizaje

“El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación” (Proaño.2019).

El estilo de aprendizaje es otro de los factores determinantes en el empleo correcto de TIC aplicados a la enseñanza. Este se puede orientar de diversas formas, y todo dependerá del individuo y su capacidad de recepción. Por ello, se pueden establecer distintos tipos como:

- Aprendizaje visual, se realiza a partir de estímulos visuales como imágenes, colores, mapas conceptuales entre otros. Lo que mayormente emplea es la memoria visual.
- Aprendizaje kinestésico, este aprendizaje se basa en la experimentación con el cuerpo, puede ser más lento pero es asimilado de mejor manera y perdura en los estudiantes.
- Aprendizaje auditivo, este estilo se ajusta de mejor manera, para aquellos estudiantes que asimilan conocimientos mediante el sentido del oído.

Finalmente, a este andamiaje teórico se suman las herramientas tecnológicas que tienen como fin mejorar tiempos y calidad en el trabajo, además de lograr una distribución y dosificación de recursos eficazmente, inclusive permiten el intercambio de experiencias, estudios e investigaciones en el interior de las organizaciones así como con su entorno.

Capítulo II

Marco Metodológico y diagnóstico de necesidades

2.1 Enfoque metodológico

La investigación científica sustenta su existencia en la búsqueda de la transformación de la realidad, para ello emplea procesos, métodos, herramientas etc., los mismos que tienen un respaldo teórico, de estos fundamentos nace el método. El cual puede presentar una sola realidad que se va descubriendo sistemáticamente además de ser inalterable, conocido como enfoque cuantitativo. Otra opción tenemos al encontrar múltiples realidades que además nos evidencian lo cambiante y flexible que puede resultar el desarrollo de la investigación denominado enfoque cualitativo.

A pesar de que se pueden emplear cualquiera de los dos enfoques, al aplicar una investigación científica en el campo educacional, no se puede tomar generalmente un solo modelo, porque se evidenciaría carencias en el desarrollo. Con esta tentativa previa, la opción más pertinente es el combinar ambos enfoques, haciendo uso así de las ventajas que cada uno puede aportar, a este enfoque se le denomina mixto. Es así que la presente investigación emplea una combinación del enfoque cuantitativo y cualitativo.

El método cuantitativo establece un resultado cuantificable respecto a los niveles de calificación de los estudiantes, las capacitaciones y actualización de conocimientos de los docentes, cual es el nivel de dominio al emplear herramientas tecnológicas poseen estudiantes y docentes. Por otro lado, el método cualitativo señala las dificultades que presentan los estudiantes y los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje, las facilidades de acceso que tienen los estudiantes en sus hogares a TIC y realidades que se conocen en el desarrollo de la investigación.

2. Población, unidades de estudio y muestra

La población son los estudiantes y docentes de la carrera de gastronomía de la “Universidad de Especialidades Turísticas”.

Las unidades de estudio son los estudiantes de segundo semestre de la carrera de gastronomía de la “Universidad de Especialidades Turísticas”.

Se trabajara con toda la población por ser un solo grupo.

Se tomará como muestra intencional a la directora del departamento de TIC de la institución, por las siguientes razones:

- Por la colaboración con la presente investigación
- Por ser la persona que direcciona el departamento de TIC de la institución
- Por el currículo académico de especialización en el área de TIC que posee.

2.3 Indicadores a diagnosticar

1. Estilo de aprendizaje de los estudiantes
2. Valoración de los estudiantes en el uso de TIC
3. Interés de los estudiantes al implementar TIC
4. Comprensión del estudiante cuando se emplea TIC
5. Directrices que reciben los estudiantes para utilizar TIC
6. Empleo de herramientas TIC por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje
7. Capacitaciones que reciben los docentes para utilizar TIC
8. Recursos tecnológicos existentes en la institución

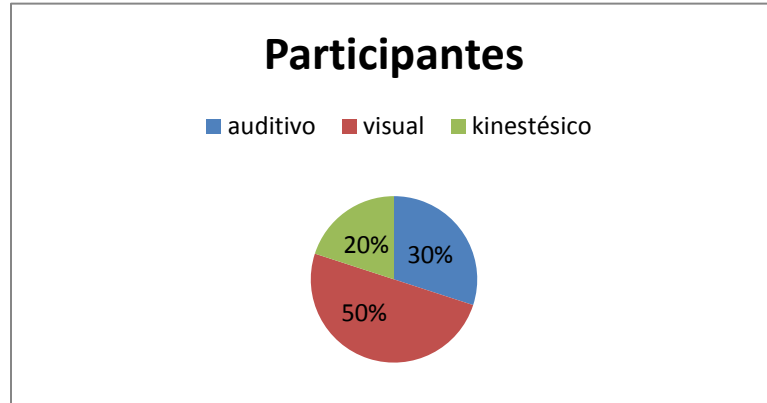
2.4 Métodos y técnicas

Método /Técnica	¿A quién se aplica?	Objetivo	Indicadores
Test	Estudiantes	Obtener información sobre los estilos de aprendizaje que tiene los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> ° Valoración del test aplicado ° Valoración de los estudiantes visuales, auditivos y quinestésicos.
Encuesta	Estudiantes	Obtener información sobre cómo los estudiantes valoran el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ° Valoración de los estudiantes sobre el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. ° Utilización del EVA ° Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje
Entrevista	Docente	Obtener información sobre cómo los docentes emplean las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ° Aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje ° Valoración del empleo de TIC en las asignaturas. ° Valoración de las capacitaciones sobre el uso de TIC en los docentes.
Entrevista	Directora del departamento de TIC	Obtener información sobre el empleo y uso de los recursos tecnológicos que dispone la institución	<ul style="list-style-type: none"> ° Cantidad de equipos de computación. ° Frecuencia de uso del EVA de la institución ° Capacitaciones de los docentes en el uso de TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje

De acuerdo a los métodos y técnicas realizados se obtuvieron los siguientes resultados:

Resultados de la aplicación del test de estilos de aprendizaje

Gráfico # 1



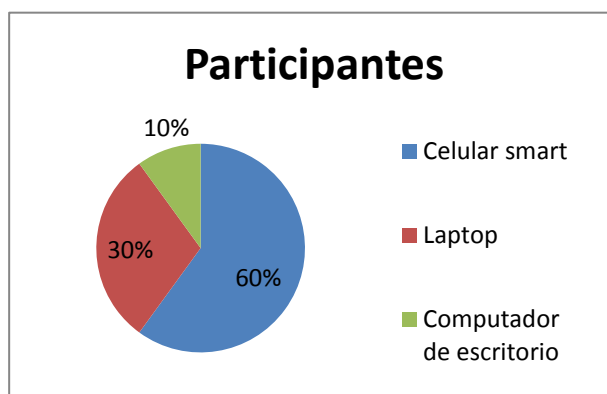
Interpretación de resultados

- El 5 de cada 10 estudiantes que participaron en la aplicación del test de estilos de aprendizaje son visuales
- 3 de cada 10 estudiantes son kinestésicos
- 2 de cada 10 estudiantes se identifican como auditivos

Resultados de la encuesta para conocer información sobre el empleo de TIC

1. ¿Qué tipo de dispositivo electrónico prefiere?

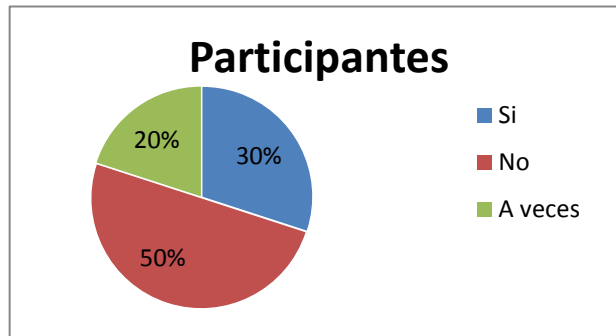
Gráfico # 2



Interpretación de resultados

- 60% de los estudiantes prefieren emplear como dispositivo electrónico un celular Smart
2. ¿Le orientan sus profesores en el uso de internet u otras herramientas tecnológicas para realizar sus tareas?

Gráfico # 3

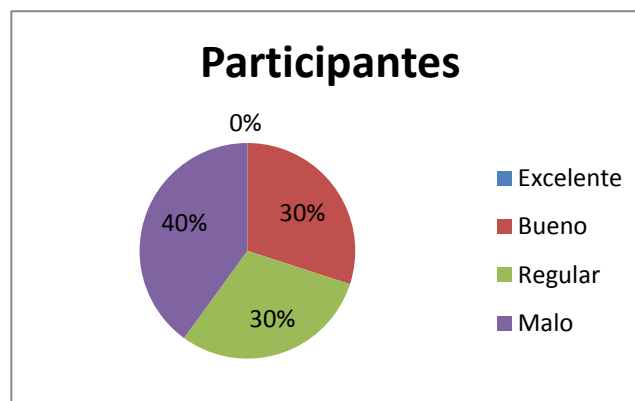


Interpretación de resultados

El 50% de los estudiantes no han sido orientados por los docentes respecto al empleo de herramientas tecnológicas

3. ¿Cómo califica su manejo de plataforma virtual institucional?

Grafico # 4

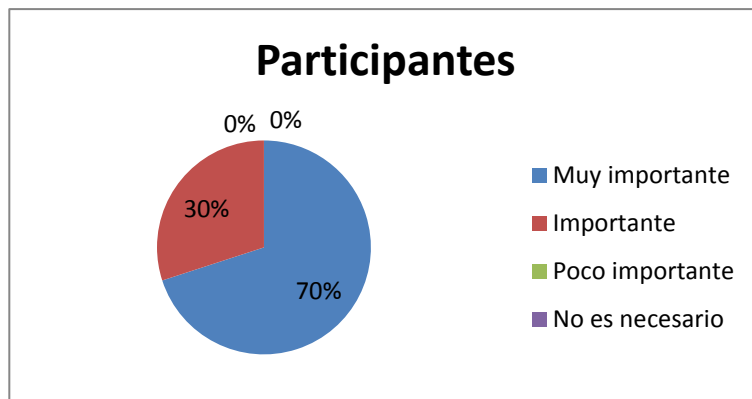


Interpretación de resultados

El 60% de los estudiantes dicen tener un manejo entre bueno y regular de la plataforma virtual institucional.

4. ¿Cree que es importante el aprendizaje teórico de sus materias prácticas?

Gráfico # 5



Interpretación de resultados

Para el 70% de los estudiantes consideran muy importante el aprendizaje teórico de las materias que son prácticas

5. ¿Le gustaría aprender conceptos teóricos con la utilización de herramientas tecnológicas? SI/NO. ¿Por qué?

Gráfico #6

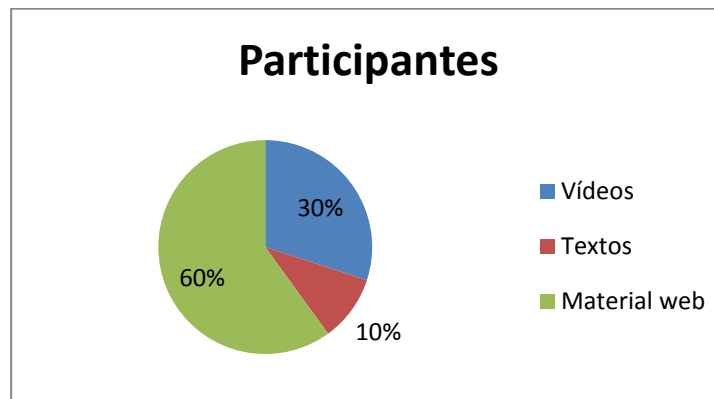


Interpretación de resultados

El 100% de los estudiantes encuestados indican que les gustaría aprender mediante el empleo de herramientas tecnológicas conceptos de índole teórico.

6. Cuándo busca fuentes de consulta, prefiere:

Gráfico # 7

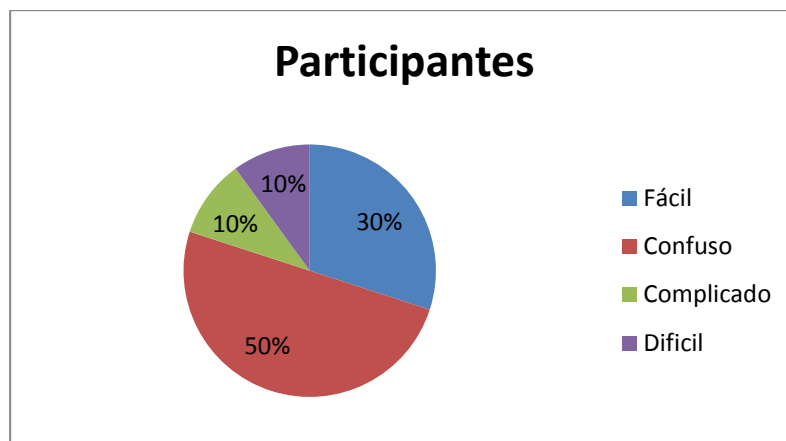


Interpretación de resultados

El 60% de los estudiantes prefieren tener como fuente de consulta material web

7. ¿Cómo le resulta aplicar las técnicas de cocina, después de recibir los conceptos teóricos, sin el uso de recursos tecnológicos?

Gráfico # 8

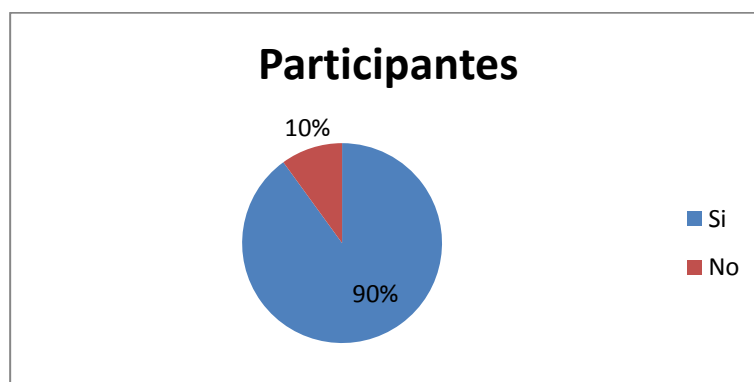


Interpretación de resultados

Al 50% de los estudiantes se les hace confuso el comprender conceptos teóricos sin uso de herramientas tecnológicas

8. ¿Le gustaría usar su dispositivo electrónico para aprender en clases?

Gráfico # 9

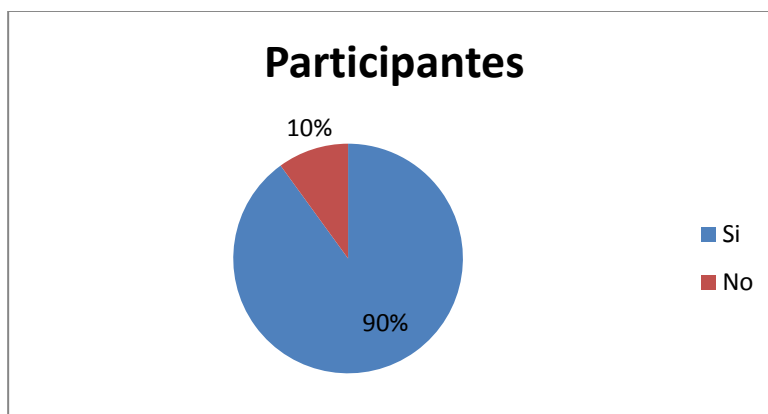


Interpretación de resultados

Al 90% de los estudiantes encuestados, les gustaría usar su dispositivo electrónico para aprender durante las clases.

9. ¿Le gustaría aprender mediante animaciones, vídeos, gráficos, audios?

Gráfico # 10

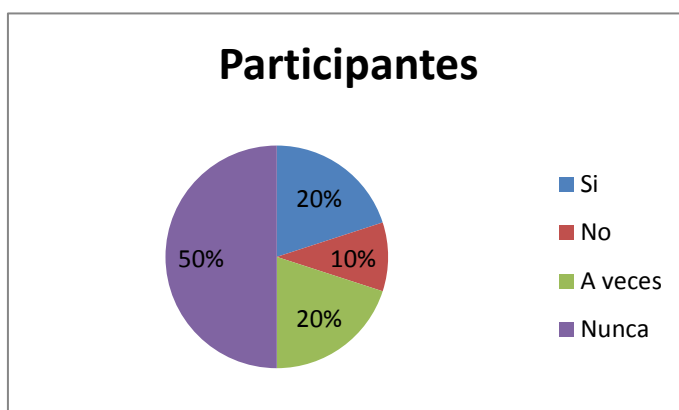


Interpretación de resultados

El 90% de los estudiantes encuestados dicen que les gustaría aprender mediante animaciones, vídeos, gráficos y audios.

10. ¿En las clases de gastronomía los docentes utilizan recursos tecnológicos para su desarrollo?

Gráfico #11



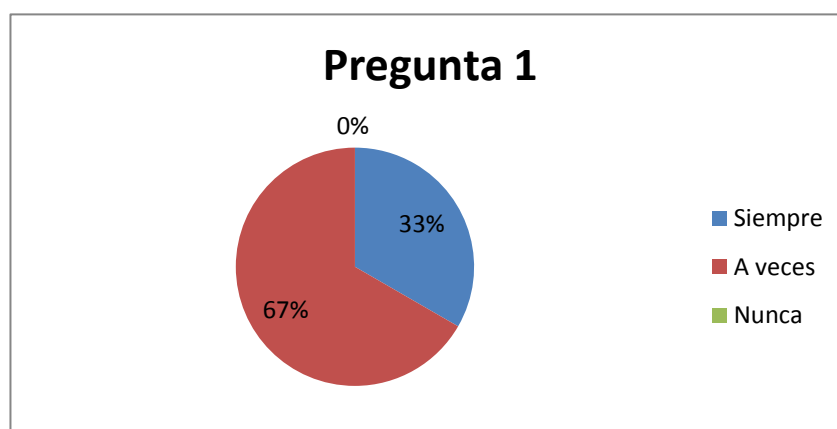
Interpretación de resultados

El 50% de los estudiantes coinciden en que sus profesores nunca utilizan recursos tecnológicos para desarrollar las clases de gastronomía.

Resultados de la entrevista a docentes

1. ¿Emplea material académico digital?

Gráfico #12

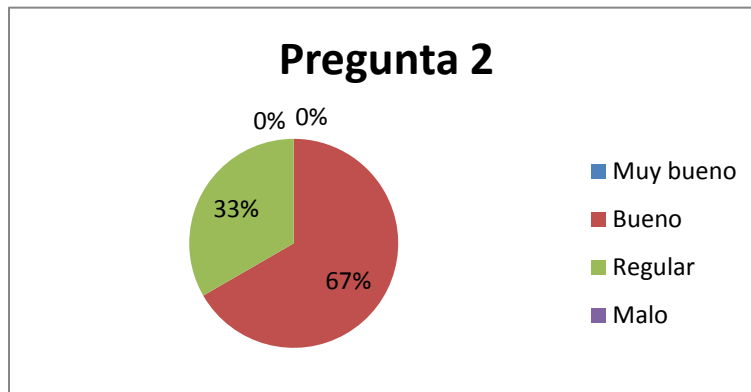


Interpretación

El 67% de los docentes afirman emplear presentaciones digitales para sus clases de manera eventual.

2. ¿Cómo califica su destreza para usar la plataforma institucional?

Gráfico #13

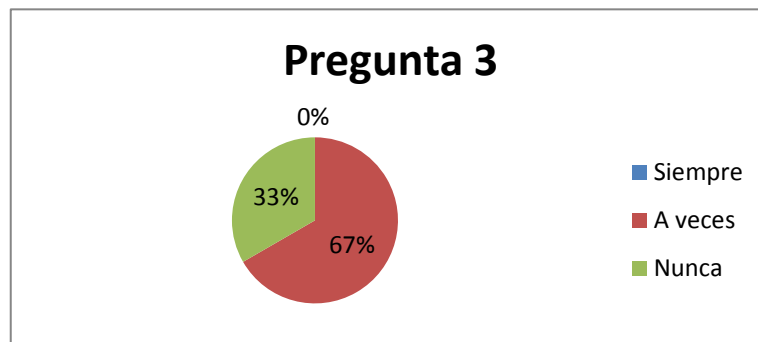


Interpretación

El 67% de los docentes dicen tener conocimientos básicos del funcionamiento de la plataforma institucional, pero creen necesitar capacitaciones para mejorar su empleo. Por ahora utilizan la plataforma virtual porque es uno de los requerimientos de la institución, pero se limitan a hacer uso de esta como repositorio de tareas.

3. ¿Utiliza los recursos tecnológicos que proporciona la universidad?

Gráfico #14

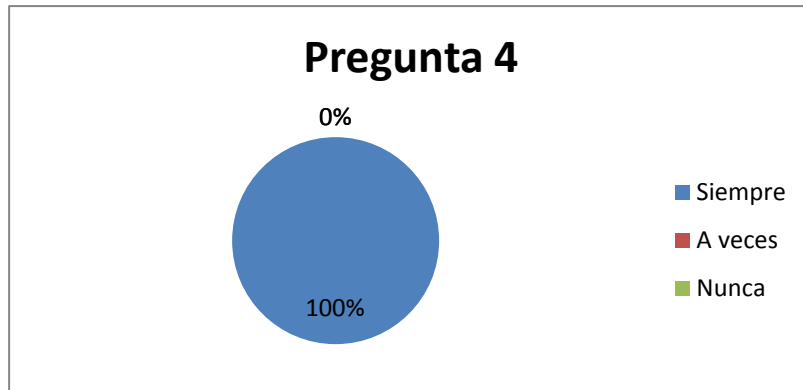


Interpretación

El 67% de los docentes dicen emplear a veces los recursos tecnológicos que dispone la institución, señalan que solo emplean el proyector de imagen, colocado en cada aula, usualmente las salas de cómputo están ocupadas y no pueden hacer uso de estas para trabajar con otras estrategias, empleando herramientas tecnológicas.

4. ¿Orienta en el uso de herramientas tecnológicas para realizar tareas, investigaciones, evaluaciones y otros?

Gráfico #15

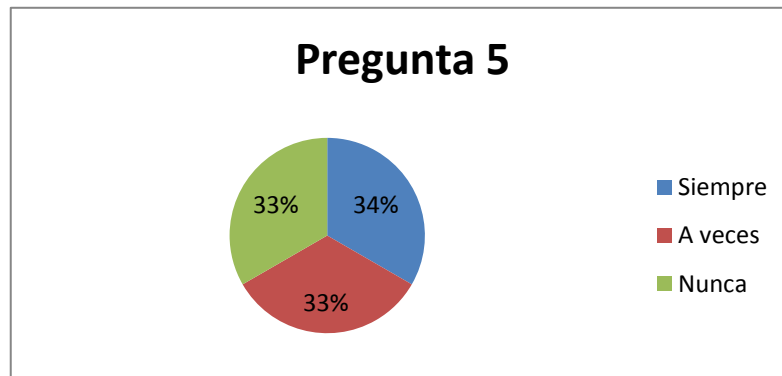


Interpretación

El 100% de los docentes dicen que siempre explican a los estudiantes como realizar las actividades, normalmente emplean herramientas como Word, Excel y PowerPoint, al ser las más conocidas.

5. ¿Emplea estrategias de aprendizaje de acuerdo al estilo del estudiante?

Gráfico #16



Interpretación

El 34% de los docentes dicen que planifican y ejecutan sus clases de manera general, ya que no tiene presencia de estudiantes con capacidades especiales, que requieran alguna metodología diferente. Además de que el aprendizaje de gastronomía tiene un gran componente práctico.

Resultados de la entrevista a la Directora de TIC

La directora del departamento de TIC de la institución brindó información de la cual se obtuvo los siguientes resultados:

1. ¿Se ha capacitado a los docentes para el adecuado uso de plataforma institucional?
Los docentes han recibido capacitaciones sobre el empleo de la plataforma institucional, este proceso se realiza de manera semestral.
2. ¿Se controla el empleo de herramientas tecnológicas en la institución?
El EVA de la institución no ha tenido un control por parte de la dirección, esa normativa recién ha entrado en vigencia para este período académico.
3. ¿Se orienta a los estudiantes en el empleo de herramientas tecnológicas?
Los estudiantes reciben como asignaturas ofimática intermedia y avanzada, lo que incluye instrucción para el empleo de la plataforma institucional y herramientas comunes del paquete Office 365
4. ¿Saben los docentes emplear los recursos tecnológicos que proporciona la institución?
El empleo de recursos tecnológicos es esporádico, lo emplean al iniciar el semestre para matricular a los estudiantes y al culminar para generar calificaciones, lo que demuestra que tiene un uso limitado de estos. Principalmente existe resistencia para utilizarlos, ya que las carreras que la universidad oferta tienen un mayor componente práctico. Además de no intentar nuevas estrategias que empleen herramientas tecnológicas.
5. ¿Con cuántas salas de cómputo cuenta la institución?
La institución dispone de 2 salas de cómputo, con 20 equipos de computación en cada sala, además de 6 computadores en el área de biblioteca e internet señal abierta wifi para todo el campus de la institución.

Regularidades

- Los estudiantes tienen una mayor inclinación por el aprendizaje visual
- Los estudiantes no tienen orientación para emplear herramientas tecnológicas con el fin de fortalecer destrezas gastronómicas
- Se observa gran interés en los estudiantes para emplear TIC en sus procesos de aprendizaje

- Se determina limitación en los docentes al emplear recursos tecnológicos, para enseñar destrezas gastronómicas.
- Se evidencia que la institución dispone de recursos tecnológicos, pero no ha implementado normativas para el empleo y aprovechamiento de los recursos que posee.

Capítulo III

Propuesta

Guía interactiva 3.0 para el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje

2.1 Fundamentación de la propuesta

La presente propuesta de guía interactiva 3.0, se creó con el objetivo de fortalecer las destrezas gastronómicas de los estudiantes de la carrera de Gastronomía de la Universidad de Especialidades Turísticas, mediante el empleo del entorno virtual de aprendizaje Moodle, donde se articuló la teoría de aprendizaje constructivismo y la metodología PACIE.

Moodle, es una plataforma de aprendizaje en línea, que incorpora una serie de recursos que facilitan la interacción, además de la retroalimentación en las distintas actividades que permite desarrollar. Es un software libre del grupo de los LMS (Learning Management System) amigable con docentes y estudiantes.

Las herramientas tecnológicas de colaboración, se han seleccionado de acuerdo a las necesidades de los estilos de aprendizaje que evidencian tener los estudiantes, además de ser de fácil acceso, intuitivas para el empleo y que el EVA admite como herramientas externas, entre ellas están: Powtoo, Slides, Creately, Canva, Metaverse, Kahoot, My.visme, Lucidchart, Edpuzzle, Quizziz, entre otras.

Tabla # 1

Comparativo de plataformas LMS

Características	Moodle	eXeLearning	Google Classroom	Edmodo
Vídeo conferencia	✓	—	—	—
Organización por cursos	✓	✓	✓	✓
Consulta de calificaciones y actividades	✓	—	✓	✓
Permite trabajar con herramientas externas	✓	—	✓	—
Aplicación para móviles	✓	—	✓	✓
El administrador tiene un control total del sitio	✓	✓	✓	—
Variedad de recursos	✓	—	—	✓
Retroalimentación	✓	—	✓	✓

Fuente: Elaboración propia

Tabla # 2

Simbología y siglas

Criterio	SIGLA
Componente Teórico	CT
Componente Metodológico	CM
Componente Practico	CP
Tecnologías de la Información y Comunicación	TIC
Constructivismo	C
Metodología Presencia Alcance Capacitación	PACIE
Interacción E-learning	
Presencia	PRE
Alcance	AL
Capacitación	CA
Interacción	INT
E-learning	E-L
Estrategia de Asociación	A
Estrategia de Practica	P
Estrategia de Cooperación	C
Estrategia de Organización	O
Estrategia de Revisión	R
Estrategia de Razonamiento	RA
Estrategia de Instrucciones	I
Estrategia de Análisis	AN
Presentación	PR
Organizador Gráfico	OG
Mapa Mental	MM
Evaluación	E
Repositorio Visual	RV
Realidad Aumentada	REA
Otro	OO

Fuente: Elaboración propia

Tabla # 3

Articulación del modelo pedagógico mediado por TIC

ARTICULACIÓN DEL MODELO PEDAGÓGICO MEDIADO POR TIC					
COMPONENTE TÉORICO	COMPONENTE METODOLÓGICO	TEMA O SUBTEMA	COMPONENTE PRACTICO	TIC	HERRAMIENT A TIC
Constructivismo	PACIE	Técnicas de cocción	Estrategias de aprendizaje	EVA	MOODLE
Constructivismo	PRE AL: Académico AL: Tutorial CA: Micro INT: Bloque O E-L	Inicio	R-I-C	PR-RV-OO	* Genial.ly * H5P
Constructivismo	PRE AL: Académico AL: Experimental AL: Tutorial CA:Micro INT: Bloque Académico E-L	Introducción	A-O-P-C	MM-RV-OO	* Slides *Powtoon *H5P
Constructivismo	PRE AL: Académico AL: Experimental AL: Tutorial CA:Micro INT: Bloque Académico E-L	Estilos de Cocción	O-AN-R-I-P-A-C	OG-RV- REA-OO	*Creately *Canva *Metaverse *Kahoot *Códigos -qr
Constructivismo	PRE AL: Académico AL: Experimental AL: Tutorial CA:Micro INT: Bloque Académico E-L	Medios de Cocción	RA-AN-A-P-R	PR-RV- MM-E	* My.visme * Canva *Lucidchart *Edpuzzle * Quizizz
Constructivismo	PRE AL: Académico AL: Tutorial CA:Micro INT: Bloque de Cierre E-L	Cierre	AN	E	*Recursos Moodle

Fuente: Elaboración propia

2.2 Presentación de la propuesta

- El ingreso al LMS, debe realizarse a través de la página web de la institución : www.udet.edu.ec

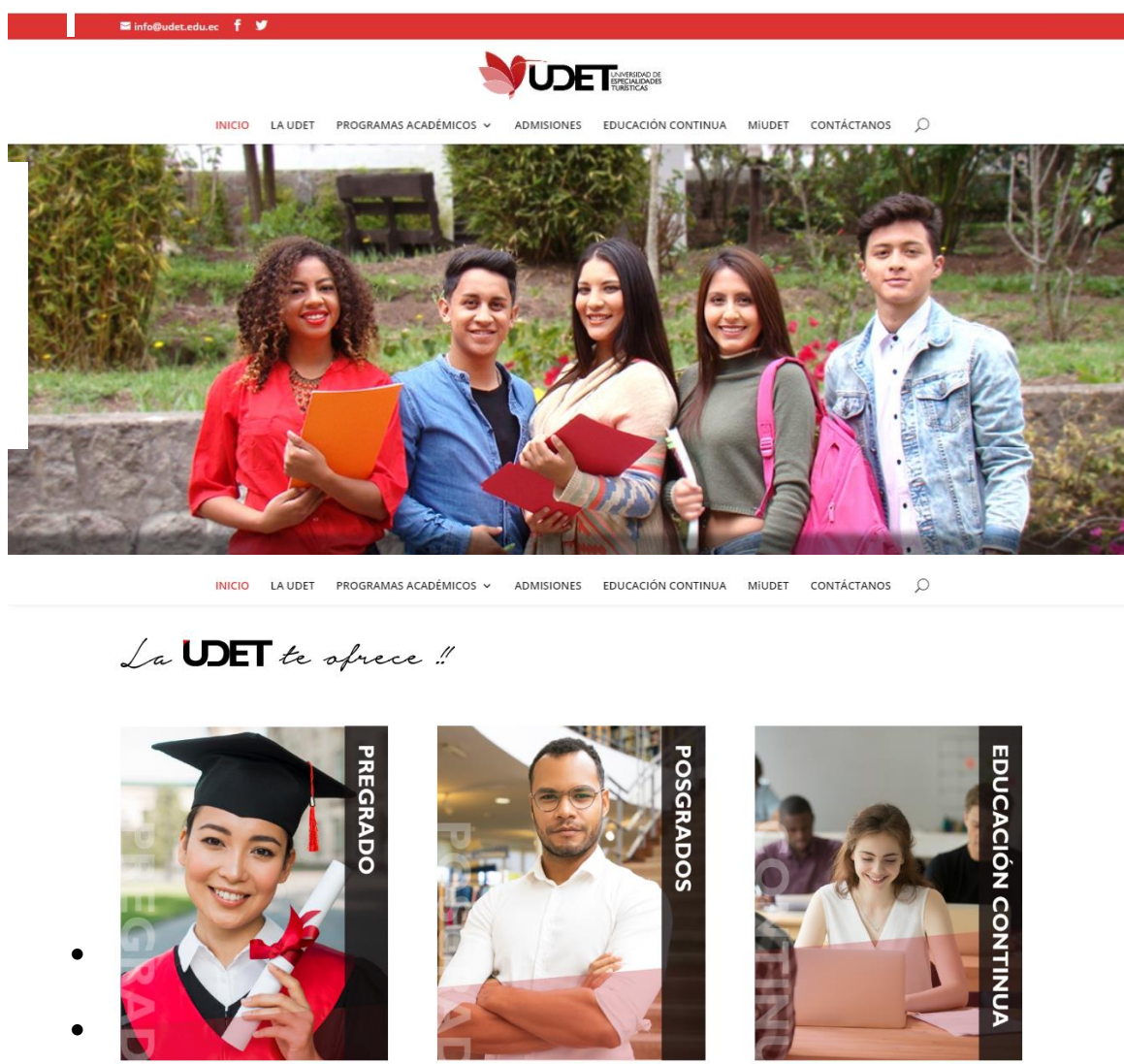


Ilustración 1. Entorno virtual de aprendizaje institucional

Fuente: Elaboración propia

- Los estudiantes previamente esta registrados en el EVA, con su correo institucional. Por lo que ya conocen su usuario y contraseña. Para ingresar deben seleccionar el icono “MI UDET” y seleccionar el Icono “Sistema de gestión académico estudiantil”



Ilustración 2. Menú de navegación general

Fuente: Elaboración propia

- Dentro del entorno virtual, cada estudiante podrá visualizar sus diferentes aulas virtuales, de acuerdo a las asignaturas que toma en ese período académico



Ilustración 3. Aulas virtuales por asignatura

Fuente: Elaboración propia

- El estudiante puede acceder desde un dispositivo móvil, tablet o computador, allí puede acceder cada pestaña del aula virtual o mediante la sección de recursos



Ilustración 4. Menú de navegación del aula virtual

Fuente: Elaboración propia

El aula virtual se ha estructurado con un modelo teórico constructivista y de acuerdo a la metodología PACIE, lo que se evidencia desde la presencia, el alcance, interacción en el bloque cero denominado “Inicio”, además del e-learning presente en todo el EVA.

- Bloque Cero.- Aquí se coloca toda la información de interés para el estudiante como: presentación del docente, sílabo de la asignatura, rubrica de evaluación, instrucciones que el estudiante debe seguir, además de un foro para despejar posibles dudas que tengan los estudiantes.

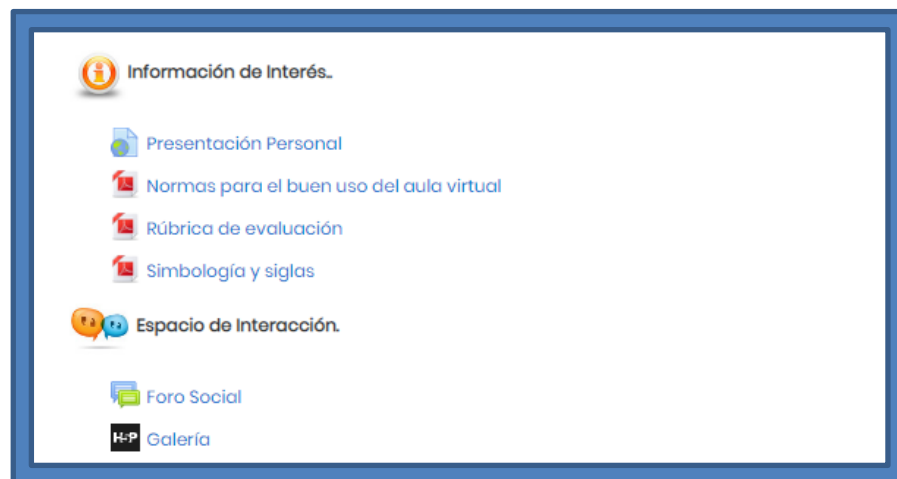


Ilustración 5. Bloque cero

Fuente: Elaboración propia

- Bloque académico. Aquí se realiza una introducción del tema a tratar, se plantea el objetivo además de aplicar estrategia de enseñanza como el análisis y razonamiento mediante la presentación de un vídeo.

Introducción



Objetivo

Analizar la importancia de aplicar métodos de cocción en los alimentos

Lecturas y Recursos!

CT:C CM:PACIE CP:A-O-AN TIC:PR-MM-RV

- ¿Por qué no consumimos alimentos crudos?
- Técnicas de cocción
- Importancia de las técnicas de cocción

Ilustración 6. Bloque académico

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 7. Bloque académico- presentación de vídeo
Fuente: Elaboración propia

- Organización de conceptos y definiciones con herramientas como repositorios visuales

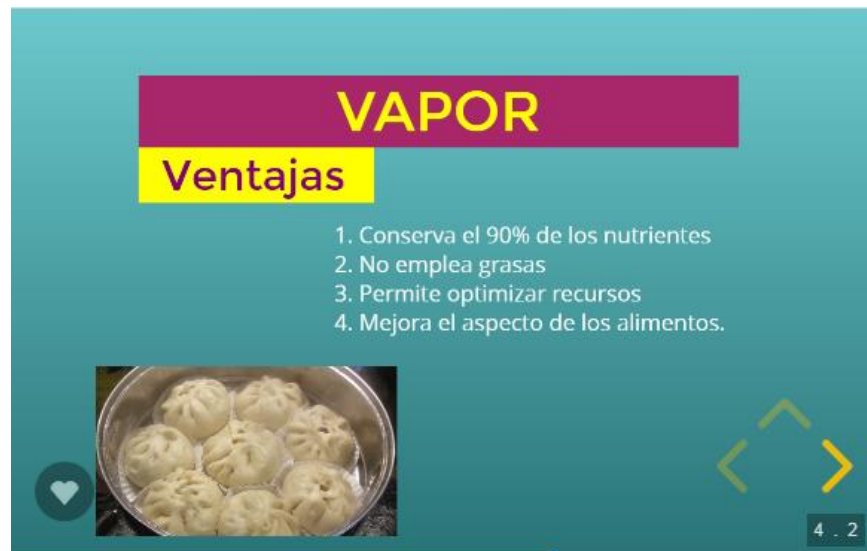


Ilustración 8. Bloque académico- contenidos repositorio
Fuente: Elaboración propia

- Evaluación de rebote para verificar el alcance del aprendizaje mediante el empleo de estrategias lúdicas



Ilustración 8. Bloque académico- herramientas de evaluación
Fuente: Elaboración propia

- Refuerzo de la comprensión y del aprendizaje significativo con estrategias de aprendizaje colaborativo mediante un chat



Ilustración 9. Bloque académico- Chat
Fuente: Elaboración propia

- Cada recurso creado, tiene un fin académico que responde a la metodología y estrategias de enseñanza aprendizaje que promuevan el interés y participación del estudiante.



Ilustración 10. Material académico dinámico y visual

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 11. Presentación elaborada en herramientas tecnológicas externas a moodle

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 12. Material de académico, mapa mental

Fuente: Elaboración propia

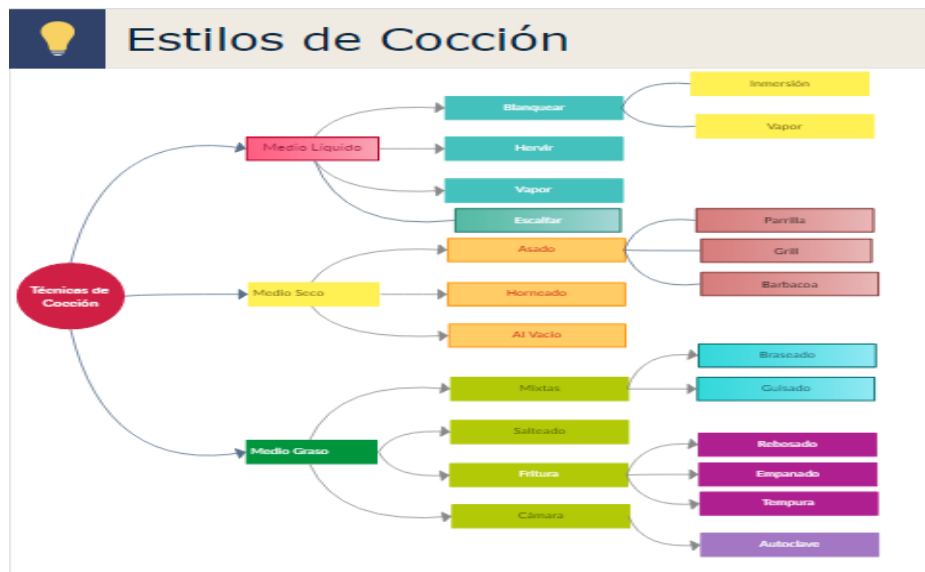


Ilustración #13 Material académico en herramientas externas

Fuente: Elaboración propia



Ilustración 14. Material de académico, realidad aumentada

Fuente: Elaboración propia

- Bloque de cierre.- para finalizar el proceso mediante la metodología PACIE, se realiza un intercambio de criterios respecto al desarrollo de los contenidos, herramientas, estrategias, entre otros; con el objeto de mejorar la metodología. También se realiza una encuesta para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes, verificar el cumplimiento de la planificación, y los objetivos planteados.

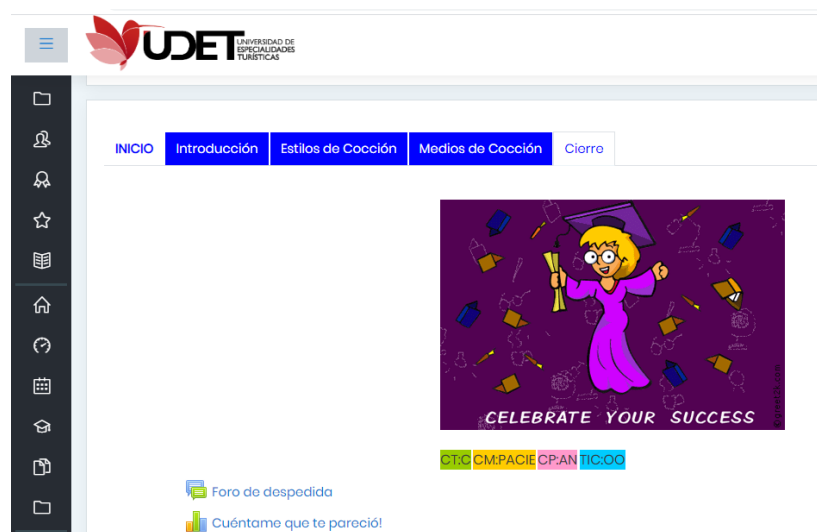


Ilustración 15. Bloque de cierre

Fuente: Elaboración propia

2.3 Validación de la propuesta

2.3.1 Por criterio de especialistas

Para determinar a los especialistas se establecieron los siguientes indicadores:

1. Ser graduado de licenciado o ingeniero en gastronomía, administración hotelera, restauración y conservación gastronómica.
2. Tener maestría o doctorado áreas de ciencias de la educación que manejan TIC
3. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión
4. Tener al menos 3 años de experiencia en docencia superior
5. Haber realizado investigaciones relacionadas con el ámbito gastronómico, gestión del conocimiento, Tic para la educación.
6. Tener al menos una publicación relacionada con el ámbito gastronómico, restauración, gestión del conocimiento, Tic para la educación,

La propuesta fue valorada por 5 especialistas, a los cuales se les entregó la propuesta y una guía para su valoración (Anexo No. 2).

Los indicadores a evaluar son los siguientes:

1. Pertinencia
2. Aplicabilidad
3. Novedad
4. Fundamentación pedagógica
5. Fundamentación tecnológica
6. Impacto en relación al orden educativo gastronómico

Estos indicadores debían ser evaluados como: excelente, muy bueno, bueno, regular y malo, y realizar observaciones en cada uno de ellos. La guía de evaluación se envió como

instrumento de validación por medio de la herramienta Google forms, adjunto con la propuesta. Además, se les pedía a los evaluadores que hicieran recomendaciones para mejorar la propuesta.

Resultados de la validación de la propuesta por criterio de especialistas

Tabla # 4

Puntos de corte

PUNTOS DE CORTE					
	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	No adecuado
	0,18249472	3,49	3,49	3,49	

PUNTOS DE CORTE					
	Muy Adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco Adecuado	No adecuado
	0,18249472	3,49	3,49	3,49	

Fuente: Elaboración propia

Tabla # 5

Datos de validación técnica Delphi

Indicadores	N-P	CATEGORÍA
1	-0,42366428	Muy adecuado
2	-0,69740636	Muy adecuado
3	-0,55033783	Muy adecuado
4	-0,55033783	Muy adecuado
5	-0,55033783	Muy adecuado
6	-0,42366428	Muy adecuado

Fuente: Elaboración propia

Análisis de resultados de la validación de especialistas

- De acuerdo a los estándares de aprendizaje en que se desenvuelve la educación superior, la propuesta se considera pertinente, por lo que es necesaria la aplicación con los estudiantes para poder verificar el fortalecimiento en las destrezas gastronómicas.
- La aplicabilidad de la propuesta en el proceso de enseñanza aprendizaje se hace posible, ya que el contexto educativo; así como los recursos de la institución, y de la comunidad educativa lo permite.
- La estructura de la propuesta, los medios que emplea y las metodologías con que se trabaja, permiten la factibilidad de su aplicación, ya que se articulan de manera armónica en beneficio del proceso enseñanza aprendizaje.
- La propuesta de fortalecer el aprendizaje gastronómico mediante una guía interactiva 3.0, en un campo de formación profesional técnico y práctico resulta novedoso para los miembros de la comunidad educativa. Además de promover un impacto en el campo de formación de las distintas áreas de la gastronomía.

Conclusiones

- El diagnóstico del proceso de enseñanza aprendizaje de técnicas básicas de cocción en los estudiantes y docentes del segundo semestre de la carrera de Gastronomía en la Universidad de Especialidades Turísticas, evidencio un deficiente conocimiento y manejo de destrezas gastronómicas en los estudiantes. Así mismo, un empleo limitado de los recursos tecnológicos por parte de los docentes a pesar de que la institución dispone de ellos.
- La propuesta se fundamenta en la teoría constructivista de Jean Piaget y Ausubel quien promueve el aprendizaje significativo, donde los conocimientos previos cobran valor a partir del nuevo conocimiento, ya que este permite una asimilación integral que expande el conocimiento. Tecnológicamente se fundamenta en la metodología PACIE, la cual acompaña el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el uso de TIC, la misma que se estructura de forma sutil creando, educando y compartiendo.
- El diseño de la guía interactiva 3.0 mediante un entorno virtual de aprendizaje logra fortalece las destrezas gastronómicas, ya que facilita el proceso de enseñanza aprendizaje mediante estrategias dinámicas y atractivas; seleccionadas de acuerdo al estilo de aprendizaje con que se identifique el estudiante, lo cual permite que el estudiante razone, practique, analice y aprenda de manera colaborativa, además de emplear instrumentos tecnológicos con los que se identifica.
- La valoración realizada por los especialistas, mediante la guía de evaluación presentada en la herramienta Google forms, permite concluir la factibilidad, pertinencia y presumiblemente fortalecerá el aprendizaje de destrezas gastronómicas, por lo que sugieren que debe ponerse en práctica.

Recomendaciones

- Realizar la aplicación práctica de la propuesta con los estudiantes para su validación
- Crear más material académico mediante herramientas tecnológicas para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de gastronomía.
- Capacitar a otros docentes para que puedan aplicar recursos tecnológicos en sus asignaturas.
- Socializar la propuesta con las autoridades académicas para aplicarla en otras carreras y modalidades de estudio.
- Elaborar un artículo científico con los resultados de la investigación
- Presentar los resultados de la investigación para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje del sector gastronómico.

Bibliografía

Ávila, G. (2011). *Metodología PACIE*. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362017000100009

Cantor, A. (2017). *Aula dinámica, una estrategia para motivar hacia el aprendizaje*. Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/aula-dinamica-una-estrategia-para-motivar-hacia-el-aprendizaje>

Corbusé, P. (2018). *¿Qué es la gastronomía?*. Recuperado de <https://corbuse.edu.mx/blog/index.php/que-es-la-gastronomia/>

Domínguez, M. (2018). *Guía gastronómica digital*. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6650/DOM%C3%8DNGUEZ%20G%C3%93MEZ%20MANUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gonzales, A., Gallardo, T. y Del Pozo, F. (2016). *Metodología de la investigación*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.

Hidalgo, J. (2019). *Orientación académica*. Recuperado de <https://www.educaweb.com/contenidos/educativos/tecnicas-estudio/conoce-estrategias-aprendizaje/>

Londoño, C. (2017). *Seis metodologías de enseñanza que todo profesor innovador debería conocer*. Recuperado de <https://eligeeducar.cl/6-metodologias-ensenanza-profesor-innovador-deberia-conocer>

Medina, M. (2008). *Constructivismo en educación superior*. Recuperado de <http://constructivismoeneducacionsuperior.blogspot.com/>

Nolasco, N. (2014). *Estrategias de enseñanza en educación*. Recuperado de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html#r1>

Reyes, A. (2017). *Educación en gastronomía: su vínculo con la identidad cultural y el turismo*. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362017000100009

Sánchez, I. (2016). *Formación y Tic en gastronomía: sobre entornos personales de aprendizaje (PLE)*. Recuperado de <http://www.boca2gastronomicos.com/category/formacion-y-tic-en-gastronomia>

Sánchez, M. (2018). *Las Tics como herramienta en la educación*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/1/11579>

Tamayo, A. (2013). *Las tecnologías de la información y comunicación: aplicaciones educativas y de vanguardia en el ámbito gastronómico*. Recuperado de http://web.uaemex.mx/Culinaria/siete_ne/PDF%20finales%207/Las_Tecnologias_Informacion.pdf

Velandia, C. (1999). *Metodología interdisciplinaria: Manual de formación*. Bogotá: Nauta

Velandia, C. (2015). *Metodología Interdisciplinaria Centrada en Equipos de Aprendizaje*. Bogotá: Nauta

Anexos

Anexo N° 1

Test para determinar el estilo de aprendizaje del estudiante

Pregunta 1

- a) En la escuela prefiero escuchar al profesor detenidamente
- b) En la escuela estoy inquieto/a necesito que acabe pronto.
- c) En la escuela prefiero mirar lo que escriben en la pizarra.

Pregunta 2

- a) Prefieres los trabajos en grupo.
- b) Prefieres los trabajos tu solo
- c) Prefieres que te digan que hacer.

Pregunta 3

- a) Sientes que estás perdiendo el tiempo en la escuela, te aburres con mucha facilidad
- b) Sientes que la escuela es un lugar donde tienes mucha motivación
- c) La escuela es un lugar donde estoy obligado a ir

Pregunta 4

- a) Suelo preguntar mucho al profesor sobre determinadas cuestiones
- b) No suelo preguntar nada, solo leo y escucho lo que dicen
- c) A veces tengo dudas, y pregunto lo necesario

Pregunta 5

- a) Te gustaría cantar en un grupo de música
- b) Te gustaría ser el guitarrista pero no el cantante principal de un grupo de música
- c) Te gustaría ser el director de un grupo de música

Pregunta 6

- a) Te gusta aprender contenido extra, saber más sobre cada temática
- b) Solo aprendes lo que te muestran en clase
- c) Aprendes más si compites contra tus compañeros

Pregunta 7

- a) Te gusta mucho las clases de laboratorio.
- b) Odias las clases de laboratorio.

Pregunta 8

- a) Te gustaría tocar un objeto que dicen que está prohibido tocar

- b) Te gustaría preguntar porque está prohibido tocar un objeto
- c) Si un objeto está prohibido tocarlo, simplemente tú no lo tocas

Pregunta 9

- a) Te gusta más la teoría que la práctica
- b) Solo hago lo que me diga el profesor

Pregunta 10

Observa estas imágenes, si te dicen de estudiar la letra de una canción ¿cómo la estudiarías mejor?



Elaborado por: Estilosdeaprendizaje.org

Anexo N°2

Guía para valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital “Guía interactiva 3.0 para el fortalecimiento de destrezas gastronómicas mediante un entorno virtual de aprendizaje”. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

I. Datos informativos

Nombre completo:	
C.I:	
Profesión:	
Maestría o PhD	
Cargo:	
Años de experiencia	

II. Valore la guía interactiva 3.0 atendiendo a los siguientes indicadores

Instructivo

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Excelente equivale a 5, Muy Buena equivale a 4, Buena equivale a 3, Regular equivale a 2 y Mala equivale a 1.

Indicador	Excelente	Muy Buena	Buena	Regular	Mala
Pertinencia					
Aplicabilidad					
Novedad					
Fundamentación pedagógica					
Fundamentación tecnológica					
Impacto en el ámbito gastronómico					

Observaciones:
Recomendaciones:
Lugar y fecha de validación:

Firma del especialista

Gracias por su colaboración.

Resultados de la valoración de especialistas gráficamente

1. ¿Cómo considera La PERTINENCIA de esta propuesta?

[Más detalles](#)

Excelente	2
Muy buena	3
Buena	0
Regular	0
Mala	0



2. ¿Cómo considera que es la APLICABILIDAD?

[Más detalles](#)

Excelente	4
Muy Buena	1
Buena	0
Regular	0
Mala	0



3. ¿Cómo considera la Innovación de esta propuesta?

[Más detalles](#)

Excelente	3
Muy buena	2
Buena	0
Regular	0
Mala	0



4. La Fundamentación Teórica, considera que es:

[Más detalles](#)

Excelente	3
Muy buena	2
Buena	0
Regular	0
Mala	0



5. La Fundamentación Tecnológica, considera que es:

[Más detalles](#)

● Excelente	3
● Muy buena	2
● Buena	0
● Regular	0
● Mala	0



6. Considera que el Impacto en el ámbito Gastronómico será:

[Más detalles](#)

● Excelente	2
● Muy bueno	3
● Bueno	0
● Regular	0
● Malo	0



7. Observaciones

2 Respuestas

Id. ↑	Nombre	Respuestas
1	Jorge Andres Gomez Valdez	Es una propuesta firme, llena de una buena cantidad de bases bibliográficas y que examina el problema de comunicar, de manera eficiente, una clase virtual en un entorno de aprendizaje -agradable para el estudiante-.
2	Néicar Thais Camacho Salas	Felicitaciones..

8. Recomendaciones

3 Respuestas

Id. ↑	Nombre	Respuestas
1	Jorge Andres Mosquera Ayala	Para las propuestas teóricas sería mejor utilizar scrib que es mas amigable con el estudiantes
2	Jorge Andres Gomez Valdez	Creo que la implementación del uso de las herramientas disponibles para moodle, deberían enfocarse en la creatividad del alumno, algo más lúdico, que le propusiera ser el dueño del aula, que eligiera distintos caminos u opciones.
3	Néicar Thais Camacho Salas	Implementar de campo y publicar