



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA: EN EDUCACION

MENCIÓN: MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC.

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía “Culinary Trainer School” para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Clever Javier Cartagena Valencia

Tutor/a:

PhD Norma Molina Prendes

Quito – Ecuador

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Norma Molina Prendes con C.I: 1756598841 en mi calidad de Tutora del proyecto de investigación titulado: Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía “Culinary Trainer School” para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea.

Elaborado por: Clever Javier Cartagena Valencia, de C.I: 1002639746, estudiante de la Maestría: en Educación, mención: en gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 12 de marzo de 2021

Firma

PhD. Norma Molina Prendes

1756598841

Tabla de contenido

Aprobación del tutor	ii
Declaración de autorización por parte del estudiante	iii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema	1-2
Pregunta problemática	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	4
Beneficiarios directos.....	4-5
CAPITULO I DESCRIPCION DEL PROYECTO.....	6
Contextualización de fundamentos legales.....	6
Contextualización del componentes teóricos	7
Modelo Cognitivista.....	7-8-9
Modelo Constructivista	9-10-11
Modelo Conectivista.....	11-12
Contextualización del componente metodológico.....	13
EVA.....	13
PACIE.....	14
ERCA.....	15
FLIPPED CLASSROOM	16
GAMIFICACION.....	17
ADDIE	18
Contextualización del componente tecnológico.....	19
Estrategias mediadas por TIC.....	20
Problema a resolver	21
Proceso de investigación.....	21
Enfoque metodológico.....	22
Población unidades de estudio y muestra.....	23

Indicadores a diagnosticar.....	24
Métodos y técnicas de investigación	25,26
Análisis de resultados.....	27
Indicadores de resultados	28,29,30
CAPITULO II PROPUESTA	
Fundamentos teóricos aplicados.....	31,32,33
Descripción de la propuesta	34
Estructura general	35,36,37,38,39,40,41,42,43
Matriz de articulación	44,45
Conclusiones	48
Recomendaciones	49
BIBLIOGRAFIA	59
ANEXOS.....	60

Índice de tablas

Tabla 1: Trabajos similares fuente: Repositorio Universidad Israel.....	21
Tabla 2: métodos y técnicas utilizados: fuente elaboración propia	25-26
Tabla 3: Análisis comparativo: fuente propia	35
Tabla 4. Matriz de articulación: elaboración propia.....	46

Índice de figuras

1. Figura 1 Dominio Cognitivo fuente: Imagen: © Atherton J S (2013) CC-NC-ND)....	9
2. Figura 2 Articulación de los componentes pedagógicos: fuente propia	34
3. Figura 3 Estructura de la apariencia del aula virtual: fuente propia.....	35
4. Figura 4 apariencia del Bloque CERO o PACIE: fuente propia	37
5. Figura 5 Apariencia bloque académico: fuente propia	38
6. Figura 6 apariencia del Bloque de cierre: fuente propia	39
7. Figura 7 estructura de los bloques según la metodología PACIE	39
8. Figura 8 tabla de corte.....	50
9. Tabla 9 interpretación de los resultados.....	51

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema.

Para la contextualización del presente tema de investigación, fue pertinente describir las teorías del aprendizaje, modelos pedagógicos, conceptos y estrategias que dan sustento al modelo de escuela que dispone Culinary Trainer School y así fundamentar un nuevo modelo tecno – pedagógico que permitirá fundamentar una nueva propuesta de enseñanza bajo la modalidad online, orientando así el nuevo diseño instruccional con la utilización de las TIC. Esta propuesta planteada se basa en cuatro componentes principales que se presentan como pilares fundamentales de esta investigación, (componente teórico, componente metodológico, componente práctico y componente tecnológico). Este nuevo modelo tecno-pedagógico propuesto, pretende satisfacer las necesidades y perspectivas de los alumnos, que confían en la escuela de gastronomía Culinary Trainer School como institución seria y profesional para recibir una formación gastronómica de calidad, que se oferta en el mercado nacional e internacional.

Ante la declaración de la crisis sanitaria del COVID-19 en el 2020 como pandemia mundial por parte de las autoridades pertinentes, el mundo y en el Ecuador afecto a todas las actividades productivas del país generándose una grave crisis económica, sanitaria, social y familiar en todo el Ecuador generando así el cierre y quiebra de muchas pequeñas, medianas y grandes empresas.

Sin embargo esta crisis sanitaria y económica fue el punto de partida para la reinención, y reprogramación demostrando que el ser humano está sujeto a cambios, modificaciones y que es capaz de adaptarse a cambios extremos que se le presenten en la vida, es por eso que ante esta situación crítica el Culinary Trainer School asumió el reto de la innovación tecnológica para

adaptarse a la nueva realidad producto de la pandemia y aprovechar la evolución del conocimiento y el desarrollo de los sistemas tecnológicos y así construir y proponer una nueva modalidad de enseñanza gastronómica online basada en el uso de la tecnología proponiéndose retos y nuevos cambios significativos en el sistema de formación y capacitación que dispone la institución y así encajar a las nuevas exigencias y condiciones que determina la educación del siglo XXI.

Como menciona (Beraza, 2003) “Que la revolución tecnológica conduce al cambio en la teoría y prácticas educativas aquí se resalta el papel de las ventajas de la innovación tecnológica en el ámbito educativo no pueden dejar de ser señaladas. El autor destaca el ámbito de la interrelación de la didáctica y las nuevas tecnologías, en el ámbito de la planificación y programación pedagógica, al desarrollo de metodologías y prácticas de educación interactiva”.

Sin duda las Tecnologías de Información y Comunicación en el siglo XXI aporta recursos y estrategias de organización visual, mental y cognitiva ajustadas a las condiciones y características de cada caso, esto hace que se consoliden los procesos de aprendizaje y de competencias en diferentes campos del conocimiento, el Culinary Trainer School apuesta a la innovación tecnológica en la gestión y transmisión del saber mediante el uso de las TIC como parte del Plan Estratégico Institucional para el mejoramiento de la calidad formativa.

El propósito del presente proyecto consiste en implementar una nueva modalidad de enseñanza dentro de su modelo pedagógico con la estructura de un Entorno Virtual de Aprendizaje que permita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la formación gastronómica en el país, utilizando un sistema gestor de aprendizaje de código abierto conocido como MOODLE, combinadas con herramientas web que permitan interactuar con videos conferencias, foros, chats, cuestionarios y evaluaciones así mejorar el feedback entre el docente , los alumnos y la institución.

Este proyecto es de carácter científico donde se aplicará técnicas de investigación científica como la entrevista a profesionales especialistas, la encuesta personal a directivos, docentes y alumnos, y la observación dentro del mismo sistema institucional. Para llegar a la determinación a la fundamentación lógica y científica de la propuesta del entorno virtual de aprendizaje, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la gastronomía, utilizando estrategias tecno-pedagógicas y andragógicas en las aulas virtuales del Culinary Trainer School.

Pregunta Problemática

¿Cómo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la formación gastronómica online, mediante el uso de estrategias tecno – pedagógicas en el Culinary Trainer School en el año 2020 -2021?

Objetivo general

Desarrollar un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje para la implementación de la modalidad online en gastronomía en el Culinary Trainer School de la ciudad de Quito, Provincia de Pichincha

Objetivos específicos

1. Diagnosticar en base a un estudio de factibilidad y de necesidades la posibilidad de implementar la modalidad online dentro de la oferta académica que ofrece el Culinary Trainer School para la formación gastronómica.
2. Determinar un entorno virtual de aprendizaje adecuado para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje gastronómico en el Culinary Trainer School.

3. Elaborar los componentes y acciones necesarios para la implementación y utilización de un entorno virtual de aprendizaje que permita facilitar y mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro de la formación gastronómica en el Culinary Trainer School.
4. Valorar mediante el criterio de especialistas del área tecno-pedagógica la propuesta del entorno de aprendizaje virtual (EVA) este estructurado para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje para la formación gastronómica en el Culinary Trainer School.

Beneficiarios directos:

Los principales beneficiarios directos serán los estudiantes del Culinary Trainer School que a través del uso y explotación de las TIC, tendrán la oportunidad de iniciar y continuar con el proceso de formación gastronómica mediante una nueva modalidad de enseñanza online, y así no interrumpir sus actividades académicas por causa problemas de fuerza mayor ajenos a la voluntad humana; también, los profesores y autoridades de la institución, ya que tendrán la posibilidad de continuar con el normal desarrollo de sus actividades académicas, mediante el uso de la tecnología y así lograr los resultados de aprendizaje esperados. Ante esta nuevo cambio y propuesta la institución y los docentes tienen el gran reto de adaptarse, capacitarse y demostrar que la modalidad de enseñanza online tendrá el mismo nivel pedagógico y los resultados estará siempre orientado a la formación de profesionales competentes para la inserción en el campo laboral. Como beneficiarios secundarios están los padres de familia quienes, mediante esta nueva modalidad de enseñanza verán la oportunidad que tienen sus hijos de no hacer pausas forzadas en su proceso de aprendizaje; además, al estar a su lado, se mantendrán al tanto de los resultados y desarrollo que éstos van alcanzando en su proceso de formación.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización de los fundamentos legales.

El Ecuador a través de sus diferentes normas legales garantiza la educación en todas sus formas y modalidades, es por eso que la presente investigación necesita una base legal para iniciar el entorno que garantiza este derecho.

La (Constitucion, 2008) en su (Ar. 3 numeral 1) Determina Que: “Son deberes primordiales del Estado: Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes”

La misma norma(Constitucion, 2008) expresa en los siguientes artículos que:

Art. 26 “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.”

Art. 27.- “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de

competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.”

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive”.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

De la misma (Constitucion, 2008) en el Art. 385 manifiesta que: “ El sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, en el marco del respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía, tendrá como finalidad: 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. 2. Recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. 3. Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

“Es un deber del Estado generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos para desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la educación, producción nacional y mejoren la calidad de vida de los ciudadanos”

Para conocer la normativa legal que rige a los organismos de capacitación citaremos el Artículo 4 literal a. (SETEC, 2018) esta normativa define a la capacitación continua como: “El proceso de transferencia de conocimientos que tiende a proporcionar o actualizar conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes, a través de cursos con el objetivo de lograr una actualización de conocimientos, para lo cual considera lo dispuesto en el artículo 15 de la misma norma legal determina, Que los operadores de capacitación como lo es Culinary Trainer School puede modificar ampliar o modificar sus modalidades de capacitación y proponer una modalidad virtual de acuerdo a las exigencias que determina el formato Aula Virtual elaborado por SETEC en su respectivo instructivo.

1.2. Contextualización del componente teórico (Ct)

Esta investigación por su naturaleza se fundamenta en un proceso tecno-pedagógico, donde el autor crea la necesidad de incorporar las teorías de aprendizaje Cognitivista, Constructivista y Conectivista, estas teorías de aprendizaje describen desde distintas corrientes del pensamiento el proceso que le permite a un individuo aprender, entender, anticipar y regular el comportamiento a través del diseño de estrategias que faciliten el acceso al conocimiento y a su aplicación considerando las diversas variables y puntos de vista desde una concepción filosófica, social, psicológica y tecnológica que permitirán a los docentes fundamentarse en el proceso de enseñanza significativo a través de modelos pedagógicos que componen el entorno virtual de aprendizaje como son (PACIE, ERCA, , FLIPPED CLASSROOM, GAMIFICACION Y ADDIE,)

los mismos que van hacer aplicados mediante el uso de herramientas TIC para facilitar el proceso enseñanza - aprendizaje significativo y el desarrollo de las áreas las cognoscitivas (conocimiento), psicomotoras (habilidades) y afectivas (actitudes) de los estudiantes.

1.2.1 Modelo Cognitivista (Cg)

Se fundamenta en la construcción del conocimiento a través del aprendizaje autónomo mediante el cual cada individuo da sentido a la nueva información en su mente al integrarla en su composición previa el uso del material pedagógico que se aplique en el proceso de enseñanza gastronómico.

El cognitivismo es una teoría del aprendizaje que nació de los psicólogos y educadores cuando comenzaron a estudiar los procesos más complejos del pensamiento, incluye todas aquellas características que se centran en el estudio de la mente humana para entender al individuo la forma de interpretar, procesar y almacenar la información en la memoria. Esta teoría se desarrolla mediante la predisposición, adquisición y categorización del conocimiento, obteniéndose a través del procesamiento de la información recopilada en base a la creación de nuevos conceptos o modificando los preexistentes por esta razón el aprendizaje es un proceso activo de asociación y construcción.

Para Jean Piaget manifiesta que “El cognitivismo se enfoca en entender en los cambios cualitativos que tiene lugar en la formación del pensamiento de la persona desde su nacimiento hasta su madurez dividiéndole en etapas.” (<http://es.slideshare.net/vicharrafa26/teoria-genetica-de-jean-piaget>, 2016)

(LEDESMA, 2014 DICIEMBRE) en su obra cita que “El conocimiento no se construye de una manera individual si no la interacción con otras personas, y que el lenguaje es la herramienta más importante para el desarrollo cognitivo ya que permite al individuo la interacción con su entorno.” (pág. 21)

autores como (Ausubel, 1968) manifiesta “Propone el concepto del aprendizaje significativo, como la organización e integración de la nueva información en la estructura cognoscitiva que ya posee el individuo, es decir cuando un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.”

Mientras que (Bloom & Engelhart, D.R. 1956) manifiesta que “La taxonomía Bloom determina seis niveles de dominio cognitivo desde el nivel más bajo que es el simple recuerdo hasta el nivel más complejo que es la evaluación y a esto fue referenciada por (Anderson y Krathwoh) creando la siguiente figura que representan una serie de verbos que representan la actividad mental en cada nivel.”



Fuente: Figura 1 Dominio Cognitivo - Imagen: © Atherton J S (2013) CC-NC-ND)

1.2.2 Modelo Constructivista (C)

Este modelo de aprendizaje está fundamentado en el papel activo del estudiante, su experiencia y su interacción social en el proceso del aprendizaje se fundamentará en la colaboración grupal, actividades de exploración y la resolución de problemas.

Según (Hernandez requena, 2008) manifiesta que “El Constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación, y determina que proviene del verbo CONSTRUIR del latín STRUERE, que significa “ARREGLAR” o “DAR ESTRUCTURA”, al principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores”.

Según (Piaget, 1978) manifiesta que “Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes, que van cambiando, agrandándose y volviéndose más sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento.” En base a este precepto citamos que las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona en una clase, este modelo constructivista determina que el individuo tenga la necesidad de construir su propio conocimiento, y este a la vez se construye a través de la experiencia y está le conduce a la creación de esquemas.

En cambio (LEDESMA, 2014 DICIEMBRE) sostiene que “El Constructivismo tiene como premisa que cada función está en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente, primero a nivel social, y más tarde a nivel individual; al inicio, entre un grupo de personas (inter- psicológico) y luego dentro de sí mismo (intrapicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de los conceptos.” Del estudio de varios enfoques de autores se puede entender que el Constructivismo como una teoría o

enfoque que parte de las actividades basadas en experiencias ricas de la realidad para construir el conocimiento, un componente importante del constructivismo es que la educación se enfoca en tareas auténticas es decir en el mundo real. El trabajo en grupo y las relaciones que se presentan entre los pares y el docente forman parte de la experiencia de construir juntos la solución de los proyectos planteados y así el conocimiento.

Las TIC han transformado el ámbito mundial, los procesos de enseñanza y aprendizaje no escapan de esta realidad. La Educación Online junto a las TIC provee de herramientas al enfoque constructivista creando en los docentes y estudiantes una experiencia diferente llamativa y participativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El nuevo paradigma en la educación que determina el modelo constructivismo en la educación online se basa en la flexibilidad, adaptándose a las necesidades del estudiante, motivando los procesos colaborativos en el trabajo en grupos junto a los docentes y la comunidad. El docente en este tipo de educación obligatoriamente debe ser guía, orientador y facilitador de la información para crear el conocimiento y propiciar la participación motivando a asumir la corresponsabilidad de los alumnos en los trabajos a realizar. Así mismo el estudiante debe ser interactivo, protagonista real del proceso de aprendizaje, organizado para adaptar su realidad personal y social para poder alcanzar las metas propuestas en el curso, colaborativo para entender que el aprendizaje no se genera en forma aislada si no de carácter asociativo.

1.2.3 Modelo Conectivismo (Cn)

El aprendizaje se genera a partir de las conexiones que existen en el interior de una web y esto permite compartir información, base de datos, foros de discusión, autogestión de aprendizaje utilización de herramientas sincrónicas y asincrónicas.

(Requena, 2003) explica que “Con la llegada de las tecnologías (wikis, redes sociales, blogs) la teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto y ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años, los estudiantes no sólo tienen a su alcance, al acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje a través de todos los modelos de la tecnología.”

La teoría del conectivismo se presenta como un nuevo paradigma dentro de la teoría del conocimiento adaptados a las TIC, su principal autor es (Siemens, 2004) afirma que “El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos en la sociedad donde el aprendizaje ya no es una actividad interna, individualista sino más bien define al conocimiento como accionable que puede residir fuera de nosotros (dentro de una organización o una base de datos)”

Para (Fonseca, 2007) manifiesta que “El conectivismo presenta un modelo de aprendizaje que reconoce los movimientos tectónicos en una sociedad en donde el aprendizaje ha dejado de ser una actividad interna e individual. Que la forma que ahora que trabajan y funcionan las personas se altera cuando se usan nuevas herramientas. El área de la educación ha sido lenta

para reconocer el impacto de nuevas herramientas de aprendizaje y los cambios ambientales, en la concepción misma de lo que significa aprender. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital.”

Sin duda esta teórica tecnológica servirá de mucho para el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación gastronómica ya que permitirá desarrollar las habilidades a través del espectro digital y adaptarse a la nueva era digital y exigencias de un mundo más globalizado.

Este trabajo pretende vincular al estudiante con las nuevas tecnologías para desarrollar un aprendizaje más significativo, explorando tecnologías de la información que aporten al proceso de aprendizaje, para buscar una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su conocimiento.

1.3. Contextualización del componente metodológico.

1.3.1 El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)

Para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación gastronómica bajo la modalidad online, es necesario estructurar un entorno virtual de aprendizaje (EVA) que articule el componente teórico, metodológico, práctico y tecnológico, esto permitirá que los cursos virtuales sean educativos, interactivos, flexibles, innovador, intuitivo y amigable, para que los educandos adquieran y desarrollen un aprendizaje significativo en base a la mezcla de conocimiento y experiencias con el resto de la comunidad virtual a través de las distintas herramientas de información y comunicación.

El entorno virtual de aprendizaje EVA, propuesto se fundamenta en la flexibilidad ya que permitirá adaptarse a las necesidades de los estudiantes, intuitivo, su interfaz presenta una funcionalidad amigable, fácil de utilizar y ofrece una navegabilidad clara y homogénea en todas sus páginas. Dentro del aula virtual de aprendizaje propuesta se utilizarán herramientas sincrónicas y asincrónicas que permita un diseño eficaz y eficiente por su diseño objetivo prioritario de facilitar la docencia y el b-learning por medio de la interacción de las herramientas sincrónicas y asincrónicas que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con relación al aprendizaje autónomo se establecerá el acceso al material didáctico dinámico e interactivo mediante actividades asincrónicas; también se plantea actividades sincrónicas mediante el feedback entre los alumnos, docentes y la tecnología así generando el aprendizaje experimental que favorezcan el aprendizaje y en las clases presenciales determinadas.

El diseño del entorno virtual de aprendizaje (EVA) propuesto tiene recursos, actividades, metodología y evaluaciones esta propuesta pedagógica debe alojarse en la web, a través de la interactúan el docente con los usuarios entre ellos y a su vez con los recursos dispuestos para su aprendizaje.

1.3.2 PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning)

Para entender esta metodología citare el articulado de (udla., 2016) que se trata de “Una metodología educativa desarrollada por el Ing. Pedro Camacho con el propósito de incorporar la tecnología denominada web 2.0 en el proceso educativo, para potenciar el autoaprendizaje y la experiencia de construir el conocimiento en colectivo. Surge de la

problemática contemporánea de la comunicación a gran escala que se ha generado en el mundo, gracias a la expansión del acceso a internet y a la información. Intenta dar solución a la distancia entre el docente análogo y el estudiante digital, cuyas habilidades cognitivas se expanden en el universo virtual con cada nueva herramienta que domina. Comprende que la realidad es cada vez más virtual y que la educación no puede seguir usando solamente papel y lápiz.”

Según (P., 2009), “La metodología PACIE es una metodología que permite el uso de las TIC como un soporte a los procesos de aprendizaje y autoaprendizaje, dando realce al esquema pedagógico de la educación real. PACIE toma como elementos esenciales a la motivación y al acompañamiento, a la riqueza de la diferencia, a la calidad y a la calidez versus la cantidad y la frialdad.”

En ese sentido, la palabra PACIE es un acrónimo de las palabras: Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E – learning. Estos conceptos son utilizados en esta metodología de trabajo en línea que se da a través de un campus virtual y permite manejar de una manera organizada, el proceso de transmisión de conocimientos mediante el uso del internet como un soporte adicional a los recursos didácticos utilizado por los docentes.

El Entorno virtual de aprendizaje propuesto por el Culinary Trainer School se encuentra determinada en bloques siguiendo la estructura de la plataforma 2.0 MODDLE a utilizarse, la metodología PACIE sugiere que se establezcan por bloques que determinen los diferentes procesos operativos y administrativos dentro del aula de tal manera organizar y gestionar todo el movimiento dentro de un curso.

Para (Basantes, 2018) manifiesta que “Esta metodología de enseñanza tomo impulso en la última década a nivel de Latinoamérica, sobre la cuál es utilizada sobre todo con un enfoque de la estructura de un aula virtual con enfoque e-learning en un entorno virtual de aprendizaje, donde se muestra en sus tres bloques: CERO o PACIE, ACADÉMICO y de CIERRE.”

1.3.3 Metodología ERCA (Experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación)

El ERCA es una estrategia metodológica didáctica que combina la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación por parte del instructor al momento de impartir sus cursos los mismos que deben ser puestos en práctica por el docente, para que los alumnos desarrollen destrezas y habilidades permitiéndoles la consecución del proceso de enseñanza aprendizaje. El ciclo presente debe cumplirse en sus cuatro fases caso contrario no se llegará a un aprendizaje significativo, es decir, si una fase no se cumple quedaran inconcluso los conocimientos del alumno. (Kolb, Ciclo ERCA, 1984)

Importancia del ERCA La estrategia metodológica ERCA es importante porque ayuda a desarrollar en los estudiantes nuevos conocimientos, habilidades, destrezas, y crear cambios de actitud, son procesos de construcción de significados en el donde la nueva información y experiencia se incorpora a la estructura mental y pasa a formar parte de la memoria comprensiva, de mejor forma cuando los procesos de enseñanza aprendizaje interactúan y se relacionan mediante un ciclo cumpliéndose en su totalidad por lo tanto es factible utilizar esta estrategia para la enseñanza- aprendizaje (Kolb, Ciclo del ERCA, 1984)

1.3.4 Flipped Classroom (Aula Invertida)

La técnica de enseñanza Flipped Classroom o aula invertida, se le conoce como una técnica de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente donde los alumnos y alumnas estudiarán por sí mismos los conceptos teóricos que el docente les facilite y el tiempo de clase será aprovechado para resolver dudas, realizar prácticas e iniciar debates relevantes con el contenido. (Aguilera Ruiz / Manzano-Leon, 2017)

Una reflexión relevante sería la de la autora Esteve (2016), que cita: “En cualquier oficio, si uno va trabajando y analizando lo que hace bien, lo que hace mal y va limpiando, irá mejorando. Si sólo trabaja y no hace balance de lo que ha hecho, seguirá siempre igual por muchos años que pasen. Pero esto no es distinto de otras profesiones” (p.77). Además, Flipped Classroom puede ser aplicado en todas las áreas curriculares; educación primaria, educación secundaria, educación superior e, incluso, educación para adultos (Blasco, Lorenzo y Sarsa 2016). (Aguilera Ruiz / Manzano-Leon, 2017)

Como autor de este proyecto creo que esta metodología de enseñanza se fundamenta en que el estudiante recibe la información no por el docente en clase, sino la adquiere antes durante y después de la clase a través de la utilización de las TIC, esta información es presentada en una forma interactiva o multimedia con esta información las actividades en el salón de clase se vuelven más significativas por que el docente puede trasladar el contenido a situaciones reales contextualizadas y con sentido para el estudiante esto favorece al trabajo colaborativo, despierta la motivación de forma intrínseca, dentro de la gastronomía. Convirtiendo al docente en un facilitador en el proceso de enseñanza para que los estudiantes sientan confianza a la materia

gastronómica, que pueda inducir a buscar contenidos significativos para la comprensión de la gastronomía, diseñando estrategias didácticas que le permita al estudiante en el aula virtual construir, crear, y desarrollar con base de la información obtenida en las TIC.

1.3.5 La Gamificación

Es una técnica de aprendizaje basada en la aplicación de estrategias tecno-educativas mediante juegos en el ámbito educativo online, en la actualidad se desarrollan mayoritariamente mediante el uso de las TIC, dando resultados que han fortalecido los conocimientos y el mejoramiento de habilidades, conocimientos y actitudes de los estudiantes.

(Malvido, 2019) ejemplifica como la “Gamificación o ludificación es una metodología que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”.

Se puede utilizar es técnica como forma de aprendizaje recompensando al estudiante en función de los objetivos alcanzados, acumulando puntos, asignándole un valor cuantitativo en determinadas acciones y van acumulando puntos en los diferentes niveles, desafíos.

1.3.6 DISEÑO INSTRUCCIONAL ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo Implementación y Evaluación)

“ADDIE es un esquema teórico que sirve para contemplar con detenimiento las fases de cualquier tipo de actividad de formación o diseño instruccional, es un acrónimo de los términos Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, que constituyen como cinco fases

del modelo ADDIE. Este modelo lo podemos interpretar como un esquema de trabajo aplicable al diseño de cursos. Sin embargo, también nos puede ayudar a sistematizar el diseño de materiales, especialmente para el contexto Flipped Classroom.” (Morrison & Carey, 2004)

Este modelo instruccional sirve para diseñar cursos de enseñanza o capacitación e-learning basada en la tecnología netamente con programas de formación online. Esta metodología se aplicará en el EVA fundamentando el conocimiento previo del alumno, recursos disponibles, objetivos de aprendizaje, diseño de materiales, uso de la tecnología, apoyo al estudiante, evaluación y retroalimentación que permitan alcanzar el conocimiento.

1.4. Contextualización del componente tecnológico.

Sin duda la era digital ha obligado a que las personas migremos hacia la dependencia, utilización y explotación de las tecnologías de información y comunicación TIC y de todos los recursos tecnológicos y digitales que han modificado así nuestros propios comportamientos como entes pensantes y razonables, pues ahora nuestra sociedad se ha vuelto dependiente del internet y de múltiples recursos tecnológicos que se crean y diseñan para facilitar las actividades del ser humano, ya sea en el trabajo, educación, salud, hogar, diversión, deporte entre otros. Produciendo así la libre creación, invención e innovación de los sistemas “software” o “hardware” al servicio de la humanidad. De estas transformaciones nace y toma fuerza una nueva teoría en el ámbito educativo que es el Conectivismo que fue desde su creación fue defendida por Stephen Downes y George Siemens quienes vienen sosteniendo que la nueva era digital llamada la teoría del aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución.

Aquí citamos a (Bell, 2011) en que el “Conectivismo no es por el momento suficiente como teoría para describir, explicar o predecir el aprendizaje, y, añadiríamos nosotros, es muy

probable que nunca llegue a serlo. Eso sí, influye indudablemente como “fuente de inspiración” para los docentes, y en este sentido es lógico que, a medida que la tecnología habilite nuevos-o supuestamente nuevos- escenarios, también aumente la necesidad de ampliar el repertorio de modelos didácticos.” (Sobrino Morras, 2014)

En el entorno virtual de aprendizaje EVA, propuesto se articula las teorías de aprendizaje citadas, las metodologías que encajan al EVA, y la utilización herramienta virtual MOODLE 2.0 determinada en la propuesta técnica un software amigable con docentes y estudiantes. También se pretende incorporar una serie de recursos que facilitan la interacción, innovación, aprendizaje y la retroalimentación en las distintas actividades que permite desarrollar y la estructura académica, estará guía por docentes capacitados, los cuales guiaran el orden y alcance del aprendizaje que van adquiriendo los estudiantes.

La metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning), se aplicará en la plataforma MOODLE. Con un estilo de aprendizaje guiado por el docente al estudiante con la aplicación de herramientas tecnológicas que tienen como fin mejorar tiempos y calidad en el trabajo, así convirtiéndole a la plataforma virtual en 3.0 que permita alcanzar el aprendizaje significativo, autónomo y cooperativo.

1.5. Estrategias de enseñanza mediadas por TIC.

En la actualidad la humanidad ha generado varios cambios de adaptación para el desarrollo de su supervivencia y el factor de la educación no es la excepción, ante los efectos que ha causado la pandemia del CONVID-19 el Culinary Trainer School se ha motivado e innovado para estructurar y proponer una nueva modalidad de enseñanza para formarse en gastronomía y de esta manera generar un proceso de aprendizaje significativo (PAS) mediante la utilización de las TIC

creando su propia entorno virtual de aprendizaje y brindar un servicio acorde a la nueva era digital para esto propone las siguientes estrategias tecno-pedagógicas basado en la recopilación de varios autores.

Investigaciones similares

Tabla 1: Trabajos similares

Fuente: Repositorio Universidad Israel.

Tema	Autor	Institución	Aporte
GUÍA INTERACTIVA 3.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS GASTRONÓMICAS MEDIANTE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	Francia Karina Rea Romero	UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-047pdf.pdf	En este trabajo investigativo se propone que a través de la guía interactiva 3.0, se pueda 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
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO	Natalia Alexandra García Anagumbla	https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2390	La herramienta JIMDO es un sistema de gestión de contenido (CMS), que

EN EDUCACIÓN INICIAL, UTILIZANDO JIMDO.			permite el crear un entorno de trabajo para un uso de cualquier ser humano que tenga acceso a un computados, Tablet conectado a internet
---	--	--	--

1.6. Problema a resolver

Desde finales del año pasado, la humanidad se enfrenta a una pandemia mundial producida por el virus SARS-CoV2, causante de síndromes respiratorios agudos y hasta la muerte. Esta pandemia ha provocada en todos los sectores del país en especial el educativo, la suspensión de todo tipo de educación presencial y semi presencial como medida para prevenir el contagio masivo del virus, situación por la cual obliga las instituciones y en especial al Culinary Trainer School optar por la creación de una nueva modalidad de enseñanza online, que facilite y permita a sus estudiantes continuar con su proceso de formación bajo los mismo estándares de calidad educativa y practica continua. Sin duda la sociedad se encuentra con mucho miedo e incertidumbre ante la amenaza de este virus mortal , el miedo al contagio es latente y en especial en los estudiantes que sienten temor al exponerse en las clases presenciales para lo cual han solicitado nuevas formas de aprendizaje que les permitan continuar con su proceso de formación, es por eso que se hace necesaria una transformación del paradigma educativo, mediante el desarrollo de una serie de acciones encaminadas hacia la digitalización del sistema educativo.

Ante este caso fortuito, se hizo necesario que el autor como propietario del Culinary Trainer School proponga diseñar e implementar un entorno de aprendizaje virtual (EVA) para ofertar como una nueva opción de estudios la modalidad online para que los alumnos puedan optar en continuar

con su aprendizaje gastronómico mediante esta nueva modalidad, ya que permitirá continuar con la formación de los estudiantes desde la comodidad de sus hogares sin exponerse al riesgo de salir a la calle para un posible contagio y sin ningún tipo de limitante para su proceso de aprendizaje en forma práctica que es la esencia de la institución.

Esta nueva modalidad propuesta se fundamentará en un proceso tecno-pedagógico que integre, metodologías adecuadas, técnicas de enseñanza dinámicas no tradicionales utilizando las herramientas sincrónicas - asincrónicas dinámicas para evaluar a través de la gamificación que optimice el proceso de aprendizaje en los estudiantes.

1.7. Proceso de investigación

La presente investigación se desarrolló en un contexto social atípico en el cual primaba la necesidad de salvaguardar la vida, es por eso que Culinary Trainer School, busco la factibilidad de establecer una nueva modalidad de enseñanza online que integre un entorno virtual de aprendizaje EVA acorde a los principios institucionales educación de calidad y practica continúa garantizando continuar con el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

1.7.1 Enfoque metodológico

Este trabajo investigativo se sustenta en la aplicación de métodos y técnicas de investigación para aplicar durante el desarrollo investigativo que nos permita ir descubriendo sistemáticamente las múltiples realidades para evidenciar lo cambiante y flexible que puede resultar el desarrollo de la investigación.

Es por eso que el enfoque propuesto de la investigación es mixto, ya que, a través de la aplicación de los métodos de investigación científica, partiendo de los datos cualitativos para obtener los resultados cuantitativos sin ninguno que prevalezca al otro dentro de la investigación.

El método cuantitativo nos ayuda a establecer el resultado cuantificable de las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes sobre el nivel de dominio y conocimiento de las herramientas tecnológicas.

En cambio, el método cualitativo nos ayuda a establecer las dificultades que presentan los estudiantes y los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Paralelamente, se procedió a evaluar su factibilidad mediante la aplicación de los métodos y técnicas de investigación establecidos durante toda su implementación, así como la determinación de indicadores para medir sus resultados.

1.7.2 Población unidades de estudio y muestra

- a. La población está constituida por los 25 docentes y los 400 estudiantes que conforman la Escuela de formación Gastronómica Culinary Trainer School.
- b. Para la aplicación de la investigación, se utilizó un muestreo aleatorio sin reemplazo conformado por 10 docentes instructores y 10 estudiantes de los diferentes módulos.
- c. Se entrevistará a especialistas del ámbito tecno pedagógico que permita la factibilidad del entorno virtual de aprendizaje EVA.

- d. Como informante clave se tomó como muestra intencional a la Sra. Tlga. Marcia Maribel Bravo Delgado, Directora General de la Escuela de Formación Gastronómica Culinary Trainer School por las siguientes razones:
- Por ser la autoridad máxima de la institución
 - Por ser la persona que tiene el conocimiento funcionamiento de la institución
 - Por la capacidad de decisión al momento de tomar la decisión de implementar o quitar decisiones dentro de la institución.

1.7.3 Indicadores a diagnosticar

- a. Factibilidad del proyecto
- b. Disponibilidad de recursos y procesos de gestión
- c. Disponibilidad de adaptación y capacitación de los docentes
- d. Estilo de aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de las TIC
- e. Valoración e interés de los estudiantes por el uso de las TIC
- f. Directrices que reciben los estudiantes para utilizar TIC
- g. Empleo de herramientas TIC por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- h. Capacitaciones que reciben los docentes para utilizar TIC
- i. Recursos tecnológicos existentes en el Culinary Trainer School

1.7.4 Métodos y técnicas de Investigación

Tabla 2: métodos y técnicas utilizados

Método / Técnica	<i>¿Dirigido a?</i>	<i>Objetivo</i>	<i>Indicadores a valorar</i>

Test	<i>Estudiantes</i>	<i>Verificar el grado de aceptación que tienen los estudiantes para continuar su formación mediante esta nueva modalidad de formación vía online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Aceptación y disponibilidad</i> • <i>Rechazo o resistencia o miedo</i> • <i>Desconocimiento de las TIC</i>
<i>Encuesta Anexo 1</i>	<i>Docentes instructores</i>	<i>Diagnosticar el conocimiento que dispone nuestro cuerpo docente sobre la aplicación de esta modalidad de enseñanza online y así capacitar para que puedan aplicar sus conocimientos mediante el uso de este EVA</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Conocimiento de las TIC</i> • <i>Preparación y capacitación de EVA</i> • <i>Actitud y Disponibilidad hacia el nuevo cambio tecnológico</i>
<i>Encuesta Anexo 2</i>	<i>Estudiantes</i>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Aceptación a la nueva modalidad de estudios</i> • <i>Valoración a las capacidades al uso de las TIC en el proceso de aprendizaje</i> • <i>Uso de la tecnología y capacidad de adaptación</i>
<i>Entrevista semi estructurada</i>	<i>Especialistas del área</i>	<i>Comprobar la factibilidad de la propuesta de creación del EVA para el aprendizaje gastronómico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Valoración de la factibilidad de la nueva modalidad de estudio</i>

	<i>pedagógica y tecnológica</i>	<i>mediante modalidad online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Funcionalidad del entorno virtual de aprendizaje</i> • <i>Capacidad del EVA para que sea amigable al usuario</i> • <i>Capacidad de la Funcionalidad</i> • <i>Determinación de los componentes del EVA</i>
<i>Entrevista semi estructurada</i>	<i>Directora general del CTS</i>	<i>Obtener información sobre la disponibilidad de los recursos y capacidad de inversión para la implantación de la nueva metodología de enseñanza vía online</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Recursos económicos disponibles para la inversión</i> • <i>Capacidad tecnológica disponible</i> • <i>Capacidad de gestión para invertir e la capacitación de los docentes</i> • <i>Capacidad de gestión para la adquisición de los recursos físicos y tecnológicos</i>
<i>Observación</i>	<i>Docentes y alumnos</i>	<i>Poder observar el acceso y el uso del EVA propuesto.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Amigable y funcionalidad</i>

Anexo: 1 Fuente: Elaboración propia

1.8. Análisis de los resultados

1.8.1 Entrevista

Se aplicó la técnica de entrevista semiestructurada a la Directora General del Culinary Trainer School la misma que sirvió para conocer la decisión en la toma de decisiones dentro de la institución para implementar la nueva metodología de enseñanza online a través de la creación de un entorno virtual de aprendizaje. Estos resultados sirvieron para determinar la factibilidad mediante el criterio que establezcan los especialistas entrevistados.

1.8.2 Encuesta

Las encuestas aplicadas a docentes y estudiantes arrojaron los resultados de aceptación para la nueva modalidad de enseñanza y aprendizaje permitirá continuar con el proceso de formación en gastronomía.

1.8.3 Observación

La observación es una técnica de investigación que permitió elaborar y definir un EVA propuesto que sea amigable para el uso de los alumnos de gastronomía.

1.9. Vinculación con la sociedad

El presente trabajo tuvo un impacto positivo en los directivos, docentes, administrativos, estudiantes, familiares y la sociedad, para que a través de esta propuesta tecno-educativa basada en un entorno virtual de aprendizaje propuesto para facilitar y continuar con el proceso de formación gastronómica bajo la modalidad online, fue aceptada y requerida por muchos

estudiantes ya que hoy en la actualidad las personas que han sido afectadas por la crisis sanitaria y económica necesitan reinventarse y proponer nuevas formas de realizar sus propios emprendimientos gastronómicos y para eso necesitan continuar con el proceso de formación gastronómico profesional.

Para el Culinary Trainer School se constituyó un verdadero reto debido al tiempo y momentos de confinamiento que por la pandemia se vive, implementar un EVA, que cumpla con las exigencias y propósitos de los estudiantes se estructuró toda la infraestructura tecnológica, metodológica y física para proponer esta nueva modalidad de estudios que cumpla con los estándares de calidad en todas las clases de manera lineal, sin salir de la identidad institucional.

1.10. Indicadores de resultados

Para poder medir la calidad de los resultados y evaluar la factibilidad de la propuesta se procedió a determinar los siguientes indicadores de medida:

1.10.1 Calidad técnica: Se refiere a las características técnicas del EVA, que garantizan solidez y estabilidad a los procesos de gestión y enseñanza aprendizaje en la gastronomía, para esto se establece las siguientes variables tales como:

- a. La articulación sistemática de un aula virtual 2.0 más la implementación de herramientas web permitió convertir al EVA en una herramienta 3.0
- b. Los componentes teóricos, metodológicos, tecnológicos y más herramientas TIC permitió una adecuada articulación.
- c. La eficiencia de aplicar sistemas de Gamificación y carga de contenidos.

- d. La accesibilidad y facilidad de navegación a través de su interface.
- e. El coste de acceso y mantenimiento.
- f. El nivel de conocimientos técnicos necesarios para su utilización por parte de estudiantes y docentes.
- g. La calidad de los sistemas de control de seguridad y acceso a los procesos y materiales.
- h. La eficacia de gestión de los cursos ofertados.
- i. La versatilidad para el seguimiento de las altas y bajas de alumnos.
- j. Capacidad de almacenamiento del material didáctico
- k. Capacidad de soporte de usuarios

1.10.2 Calidad organizativa y creativa: Las ventajas organizativas y creativas para el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde esta perspectiva se valora:

- a. La flexibilidad de horarios para perfilar enfoques de instrucción y aprendizaje (apoyándolos en estrategias de naturaleza Cognoscitiva, Constructivista y Conectivista, y en la combinación de éstas).
- b. Versatilidad a la hora de diseñar e implementar sistemas de ayuda y refuerzo para el estudiantado, atendiendo a los posibles ritmos de aprendizaje y a la opcionalidad curricular.
- c. Ofrecimiento de herramientas de diseño y gestión de los programas de enseñanza virtual fáciles de usar y con buenas posibilidades creativas.
- d. Posibilidad de organizar los contenidos a impartir.

- e. Posibilidades de integración de multimedia (video streaming y videoconferencia).
- f. Calidad para la generación y utilización de herramientas de evaluación del profesor, autoevaluación e Inter evaluación grupal (automática y manual), así como la revisión de los resultados por parte de los estudiantes.
- g. Disponibilidad de herramientas de seguimiento del programa, mantenimiento y actualización del mismo, creación de conocimiento compartido y de distribución de calificaciones, entre otras.

1.10.3 Calidad comunicacional: Al valorar las posibilidades de comunicación sincrónica y asincrónica tanto entre el profesorado y el alumnado, entre estos últimos y de todos con todos, por ello ha de analizarse:

- a. La creación de foros o grupos de discusión para la participación de todos los participantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- b. La calidad y versatilidad de la sección de noticias.
- c. La posibilidad de establecer audio conferencia y de grabarlas para su posterior consulta de manera diferida.
- d. La concepción de un área que humanice el entorno virtual, estableciendo ciber relaciones afectivas.
- e. La eficiencia de los sistemas de gamificación y carga de contenidos.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1 Fundamentos teóricos aplicados

La fundamentación del presente proyecto de tesis se basa en una construcción tecno – pedagógica como un nuevo modelo de enseñanza bajo la modalidad online propuesto por el Culinary Trainer School mediante la articulación de cuatro componentes que integran un modelo pedagógico mediado por TIC que facilitara el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación gastronómica.

Sin duda la formación gastronómica necesita por esencia la práctica continua guiada para desarrollar el conocimiento, las habilidades y las destrezas en una modalidad presencial sin embargo ante los últimos acontecimientos que ha paralizado al mundo entero por causa de la pandemia se propone este proyecto para suplir a la modalidad presencial por la modalidad online en la institución CTS basada en una articulación de cuatro componentes metodológicos fundamentales para generar un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.

2.1.1 Componente teórico. - Está constituido las teorías del aprendizaje:

- a. **Cognitivista.** - Esta teoría se basa en los procesos mentales del pensamiento, sentimiento, aprendizaje, donde el recordar, entender, aplicar, analizar, evaluar y crear aplica al dominio cognitivo.
- b. **Constructivismo.**- Se establece el proceso de enseñanza más dinámico, continuo, practico, participativo e interactivo, hasta que el sujeto construya su propio conocimiento y el docente se convierta en un facilitador del aprendizaje generando así un aprendizaje significativo como lo expone (Ausubel) y permita el desarrollo cognitivo

como lo mantiene (Bruner) basado en experiencias de interacción social como lo propone (Vygotsky) para adquirir nuevas y mejores habilidades cognitivas en el proceso lógico de inmersión a un modo de vida.

- c. **Conectivismo.** – Consiste en la explotación de las TIC a través de una amplia gama de base de datos, nodos especializados, fuentes de información que no están necesariamente bajo el control de individuo, este proceso se estructura el entorno virtual de aprendizaje EVA permita el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación gastronómica.

2.1.2 Componente Metodológico. - Se utilizará una herramienta tecnología denominada web 2.0 que establecerá el Aula Virtual utilizando la metodología PACIE que implica el propósito de incorporar el proceso educativo, para potenciar el autoaprendizaje y la experiencia de construir el conocimiento colectivo.

Pedagógicamente se aplicará también la metodología ERCA fundamentando la experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación en el entorno virtual de aprendizaje EVA, utilizaremos en el proceso de enseñanza a través de Flipped Classroom aula invertida para fortalecer la formación de profesionales en el ámbito gastronómico capaces de desarrollar una madurez de los alumnos, constituyendo en factor clave para la modalidad de formación online. Como técnica estratégica, se aplicará la Gamificación mediante juegos interactivos, recursos y actividades sincrónicas (Zoom) y asincrónicas foros y chats.

2.1.3 Componente tecnológico.- Se propone crear un entorno virtual de aprendizaje EVA a través la utilización de una plataforma virtual MOODLE en un sistema LMS, que está diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje en línea adaptados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores como un sistema gestor de aprendizaje, el cual cumple con las características necesarias para la implementación de las estrategias tecno-pedagógicas, utilizando recursos y actividades disponibles en la misma plataforma y herramientas 2.0. Esta plataforma incorpora una serie de recursos que facilitaran la interacción, además de la retroalimentación en las distintas actividades que permite desarrollar, la característica de software es de uso libre del grupo de los LMS (Learning Management System) amigable con docentes y estudiantes.

2.1.4 Componente practico. -

Las TIC promueven la virtualización de la educación como un modelo alternativo de enseñanza y aprendizaje incorporando la tecnología, la metodología determinada por los docentes a fin de determinar las competencias por parte de los alumnos en el EVA puedan establecer su propia experiencia a través de lecturas, lluvia de ideas, diapositivas, foros, videos y la reflexión mediante la experiencia vivida con otras ideas. A través de la practica continua se pretende mejorar las destrezas y habilidades que aportan el proceso del conocimiento esto se va a generar a través de actividades sincrónicas como clases en vivo, masters class demostrativas, conferencias, foros, los estudiantes a través de la observación y practica establecerán nuevos conocimientos del aprendizaje significativo.

ARTICULACIÓN - MODELO PEDAGÓGICO MEDIADO POR TIC

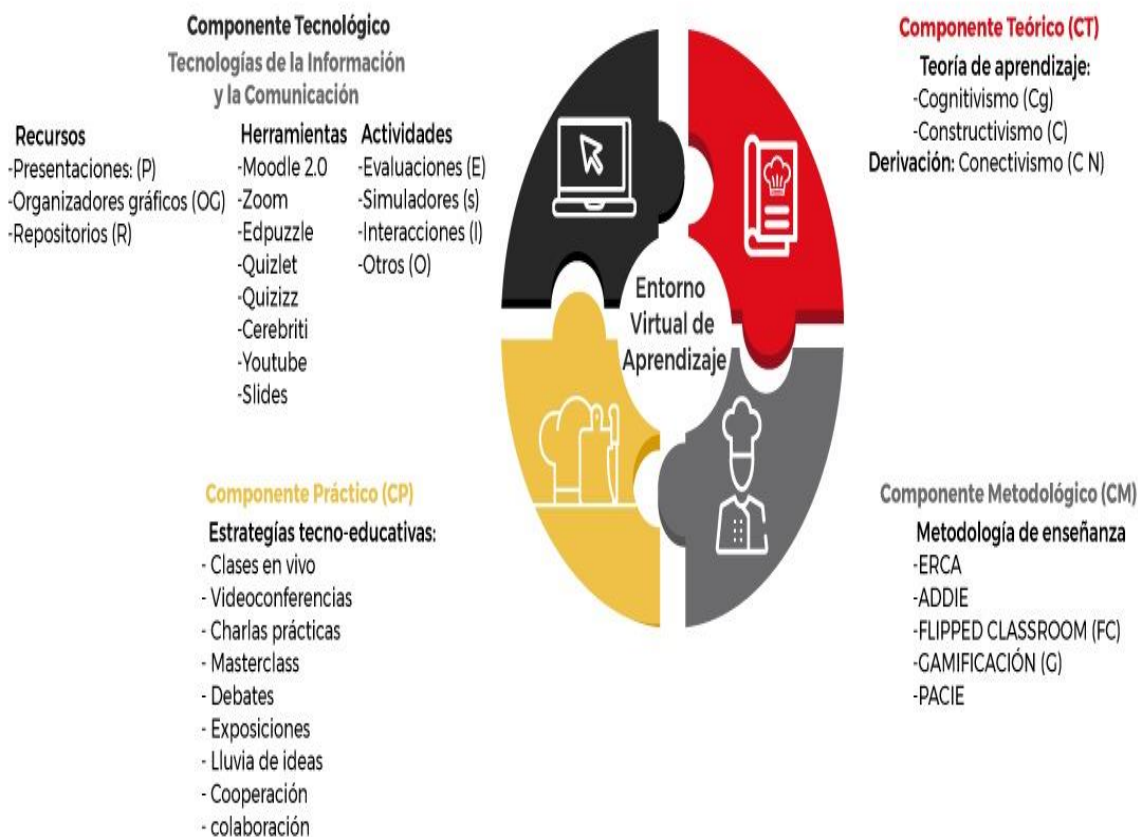


Figura 2 Articulación de los componentes pedagógicos: fuente propia

2.2 Descripción de la propuesta.

La propuesta está sustentada bajo un modelo tecno – pedagógico de un Entorno Virtual de Aprendizaje EVA que coadyuvara al Culinary Trainer School a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la formación gastronómica bajo una nueva modalidad online que a través de una plataforma MOODLE, sistema **LMS**, estará diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje en línea adaptados a las necesidades de profesores, estudiantes y administradores como

un sistema gestor de aprendizaje, el cual cumple con las características necesarias para la implementación de las estrategias tecno-pedagógicas, utilizando recursos y actividades disponibles en la misma plataforma 2.0 más y herramientas tecnológicas.

Para la selección del sistema gestor de aprendizaje, se realizó un análisis comparativo entre varias plataformas, para lo cual se estableció características propias basadas en las estrategias tecno-educativas que debe disponer la plataforma seleccionada.

	Libro de notas	Asignación en línea	Pruebas automatizadas	Aplicaciones para móviles	Herramientas de colaboración	Articulación semántica 3.0	Mensajes de aprendizaje
Moodle	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Edmodo	✓	✓	✓	✓	✓	X	X
Schoology	✓	✓	✓	✓	X	✓	X
Blackboard	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓
Google Classroom	✓	✓	✓	✓	X	X	X

Tabla 3 análisis comparativo: fuente propia

2.3 Estructura general

La propuesta se basa en la estructuración un entorno virtual de aprendizaje que se fundamente en la utilización de una plataforma virtual MOODLE 2.0 con sistema LMS que permita la articulación metodológica PACIE, ERCA, FLIPPED CLASSROOM, herramientas web colaborativas y la Gamificación.

Figura 3 Estructura de la apariencia del aula virtual: fuente propia



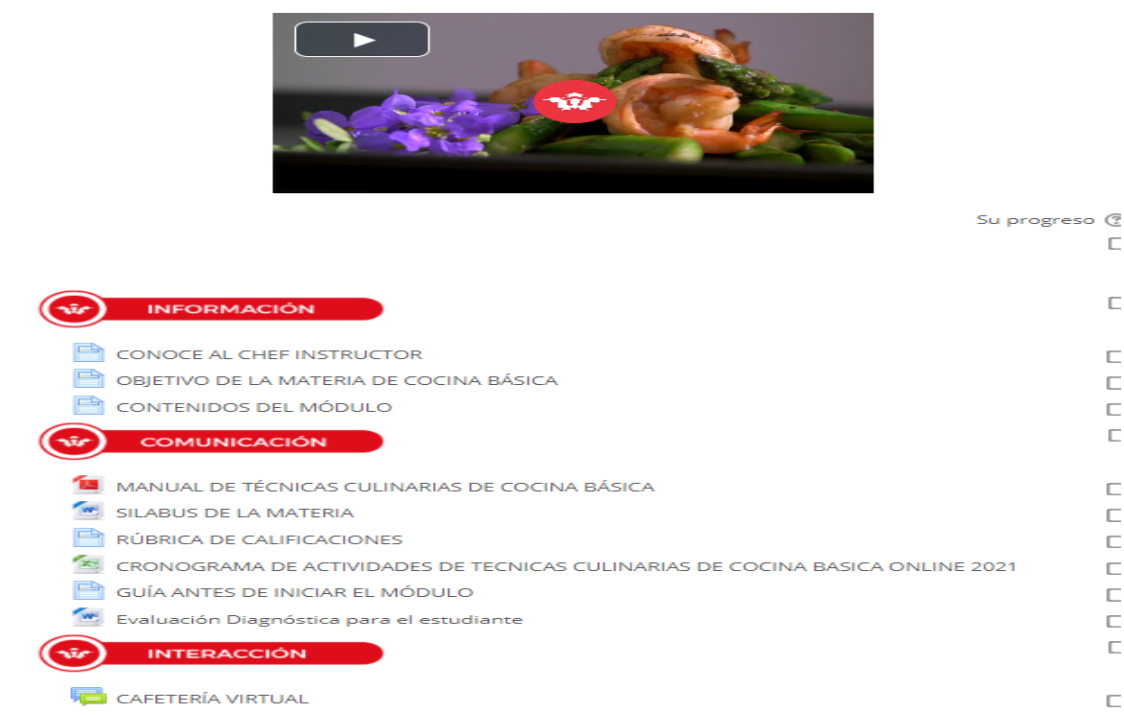
2.3.1 Explicación del aporte

La plataforma virtual MOODLE se estructura a través de la metodología PACIE que promueve el uso de las TIC como un refuerzo a los procesos de aprendizaje, tomando como eje central al docente, apoyado en el uso de la tecnología sin descuidar la metodología dentro del aula virtual. Esta estructura obedece a tres bloques donde cada uno tiene su función propia y cada uno define los diferentes procesos administrativos y operativos en el entorno virtual de aprendizaje.

La metodología PACIE determina la organización del aula virtual de forma gestionada la dinámica del curso siguiendo las siguientes siglas PACIE que significa Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning.

- **Presencia:** el aula virtual debe generar la atención principal del estudiante.
 - **Alcance:** Los objetivos deben estar claros y precisos.
 - **Capacitación:** se desarrolla el aprendizaje significativo en base a la formación y experiencia del docente.
 - **Interacción:** se genera el trabajo colaborativo, cooperativo e interactivo entre el docente y estudiantes.
 - **E-learning:** la tecnología toma primicia y se articula con la pedagogía, creando el modelo tecno - pedagógico.
- a. **Bloque CERO o PACIE** Está compuesto de tres secciones de:
- **Información** (Guía de inicio, presentación del tutor, presentación del curso, rubrica de evaluación)
 - **Comunicación** (cartelera en línea)
 - **Interacción** (cafetería virtual o foro y el taller)

Figura 4 apariencia del Bloque CERO o PACIE fuente propio



- b. **Bloque Académico.** – se establece secciones exposición, rebote, construcción y comprobación.
- **Exposición.** - son los recursos didácticos para que el estudiante pueda revisar de forma asincrónica aquí genera el conocimiento autónomo.
 - **Rebote.** - permite filtrar a los estudiantes que se han saltado la sección de exposición, utilizando recursos como el chat, consultas glosario de términos, consultas etc.
 - **Construcción.** - son los recursos que se va utilizar como foros, wikis, talleres o debates
 - **Comprobación.** - en esta parte pretendemos evaluar al estudiante para comprobar que ha desarrollado la metodología propuestas y que cumplió las mismas actividades pueden ser individuales o grupales.

The image shows a digital interface for an academic block. At the top, there is a navigation bar with a logo on the left and several colored tabs: CT: C - CN - CG (green), CM: FC - P - AP (teal), CP: R - V - B (yellow), and TIC: OC - RP - S - JC (orange). Below this, there are four main sections, each with a red circular icon containing a white 'V' and a black bar with the section name:


- EXPOSICIÓN**: Contains six video links with checkboxes to the right:
 - Clase en vivo de cocina básica sábado 14 de Noviembre 2020
 - Video de motivación para el alumno de la semana
 - Video de la técnica del despinado y fileteado del pargo
 - Video de la técnica del despinado y fileteado del pescado lenguado
 - Video de preparación del pescado Pargo entero al horno
 - Video de preparación de Pescado con coco y camarones
 - Video de preparación del Salmón Ahumado con ensalada de pimientos
- REBOTE**: Contains one text link with a checkbox:
 - Te felicito por tus excelentes preparaciones, ahora demuéstreme tus conocimientos... Clic aquí para la evaluación de lo aprendido
- CONSTRUCCIÓN**: Contains one text link with a checkbox:
 - Recomendación del chef para esta semana: Conozcan el mercado del marisco de Manta
- COMPROBACIÓN**: Contains two text links with checkboxes:
 - Parámetros de la tarea del álbum fotográfico de las preparaciones del módulo de técnicas culinarias
 - Descargue aquí su álbum fotográfico

At the bottom, there is a navigation bar with a left arrow, 'Semana 19', 'Semana 21', and a right arrow.


Figura 5 apariencia bloque académico


- c. **Bloque de cierre**, este bloque se estructura en la parte final y contiene actividades de negociación y retroalimentación el mismo ayudara a no dejar cabos sueltos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.
- **Negociación** esta sección busca negociar los cabos sueltos que dejaron en la fase académica, cerrar procesos inconclusos y abre la puerta para corregir errores
 - **Retroalimentación** se trata de una zona pedagógica didáctica y académica aquí nos retroalimentamos con la opinión de los estudiantes no solo para los contenidos y estructura del aula en si no también sobre la labor tutorial realizada.

BLOQUE INTEGRADOR

 Parámetros del trabajo final para los alumnos

PRODUCTO INTEGRADOR

 Descargue aquí estimado alumno su trabajo final del módulo de cocina básica Online




 Semana 23 Final

Figura 6 apariencia del Bloque de cierre

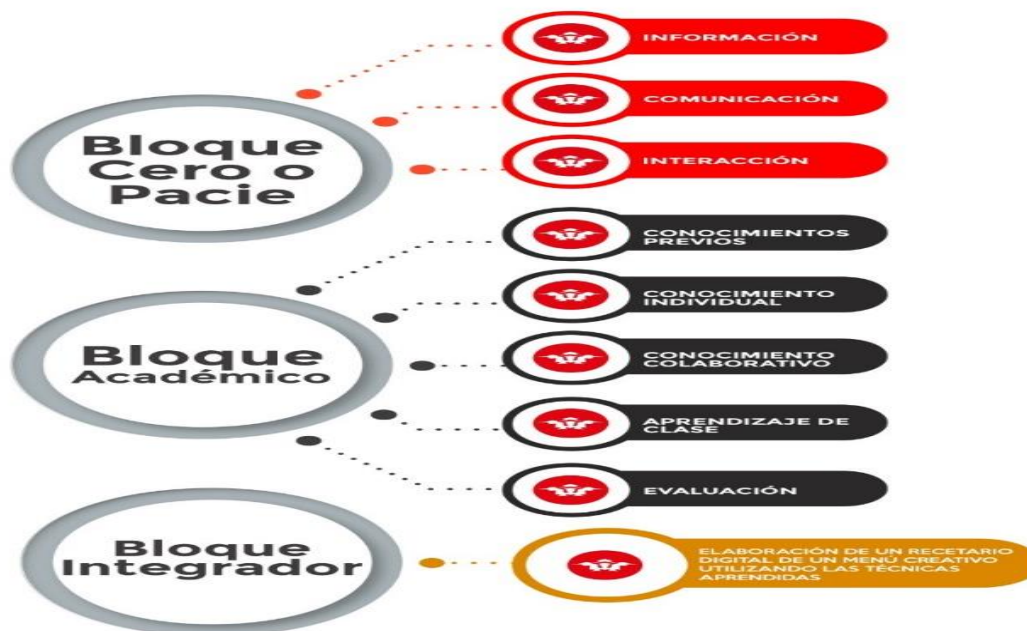


Figura 7 estructura de los bloques según la metodología PACIE

2.3.2 Conocimiento individual

El estudiante debe generar su propio conocimiento en esta fase de auto aprendizaje descubriendo el contenido académico disponible en la plataforma, estas actividades cognitivas, ayudaran a crear una comprensión del mundo de la gastronomía. En esta fase el estudiante debe sustentar la elaboración del trabajo previo, ya que de este depende el vincularse al desarrollo de toda la clase, mediante la solución de interrogantes (preguntas esenciales) planteadas por el docente, contestadas o resueltas en relación al aprendizaje previo. Las herramientas tecnológicas tienen la finalidad de activar una serie de habilidades cognitivas en sus diversos campos, logrando que el estudiante se desenvuelva de manera efectiva, alcanzando una mejor comprensión de contenidos en beneficio de su formación.

2.3.3 Conocimiento colaborativo

Se basa a la metodología de Fleep Classroom (aula invertida) establece un ambiente adecuado de aprendizaje partiendo de lo particular a lo colaborativo, el docente simplemente cumplirá el rol de facilitador encargado de complementar el conocimiento alcanzando comprensiones perdurables, facilitando el desarrollo en el estudiante su propio conocimiento en constante interacción con el medio que lo rodea. Se determinada la importancia de la interacción de concepciones que ha conseguido cada estudiante, las mismas que pueden ser compartidas a sus compañeros de aula virtual, logrando desarrollar sus habilidades y destrezas.

El aprendizaje previo, individual y colaborativo, se afianzará con la utilización de los recursos virtuales que permitan al estudiante construir el conocimiento global del EVA.

Para medir el conocimiento se utilizará la evaluación utilizando recursos multimedia a través de la rúbrica, siguiendo el modelo de la secretaria nacional de cualificaciones, tomando aspectos cualitativos y cuantitativos, que sirven de soporte para la toma de decisiones del docente de la materia.

2.3.4 Estrategias y/o técnicas

a. Infraestructura: Servicio de hosting:

ESPACIO	1024GB
ANCHO DE BANDA	ILIMITADO
BASE DE DATOS	POSTGRESQT

b. Portal:

PLATAFORMA VIRTUAL	Moodle 3.5.11
AREA DE LA EDUCACION	Formación continua
CURSOS	ilimitados
USUARIOS	3000

c. Capacidad de cursos soportados por la plataforma

PLATAFORMA VIRTUAL	MOODLE 3.5.11
RUTA DE ACCESO	Virtualapeticorp.com/virtual
SOPORTE DEL APLICATIVO	1200 clics diarios
NUMERO DE USUARIOS	500

d. Clasificación de herramientas implementadas en la plataforma virtual

TRANSMISIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas, videos, presentaciones, pdf, office • Carpeta: las carpetas ayudan a organizar los ficheros. • Las carpetas pueden contener otras carpetas. • Etiqueta: que pueden ser unas pocas palabras o una imagen para separar recursos y actividades en un tema o una lección, aunque también pueden ser descripciones largas o instrucciones para las actividades.
INTERACTIVAS	Multimedia, Tareas, foros, encuestas
COLABORATIVAS	<ul style="list-style-type: none"> • Google drive, wikis, Redes sociales Youtube, presentaciones • Prezi, Slideshare, y herramientas Edpuzzle, Quizled, Pasled, Quizizz • Gamificación se utilizará Cerebriti • Página: altamente navegable y simple que el profesor crea con un robusto editor de html. • URL: puede enviar al estudiante a cualquier lugar a través del navegador

e. Desarrollo de las tareas en la plataforma virtual

BIODIVERSIDAD	INVESTIGACION
Realización de videos de acuerdo a las técnicas enseñadas y aprendidas	Cuadros comparativos
Comprensión de lecturas	Investigación básica que aporten al fortalecimiento de los conocimientos adquiridos
Mapas conceptuales	Que se establezcan para el proceso de aprendizaje

f. Actividades MOODLE

Tareas	Permite a los profesores calificar y hacer comentarios sobre archivos subidos y tareas creadas en línea y fuera de línea.
Chat	Permite a los estudiantes tener una discusión sincrónica en tiempo real.
Foro	Permite a los estudiantes tener discusiones asincrónicas
Herramienta externa	permite a los estudiantes interactuar con recursos y actividades de enseñanza compatibles con LTI en otros sitios web. A través de esta actividad se configura la sesión de Zoom para las clases encuentro
Cuestionario:	permite al profesor diseñar y armar evaluaciones, que pueden ser calificados. automáticamente o se puede dar retroalimentación y/o mostrar las respuestas correctas

g. Recursos y actividades 2.0 externas

La articulación de herramientas externas en Moodle	donde se procurará el uso de código embebido (<>), para insertar este tipo de herramientas en un recurso Página en Moodle.
Moodle se convierte en un sitio semántico 3.0	Que articula herramientas colaborativas 2.0, cumpliendo un objetivo fundamental de la tecno-pedagogía, de evitar distractores como la publicidad de páginas web entre otros

h. Bloque de productos integradores

Productos integradores	<p>A través de este bloque se generará evidencias del docente como productos integradores dentro de la gastronomía.</p> <p>Proponiendo la elaboración de un menú digital creativo sin productos tradicionales este producto basado en la recolección de imágenes y recetas con base de técnicas gastronómicas aprendidas en las clases en vivo desarrolladas en base a videoconferencia Zoom.</p>
-------------------------------	---

2.3.5 Matriz de articulación En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos y prácticos empleados en el EVA.

Tema	Teoría del aprendizaje	Metodología de enseñanza	Estrategia de enseñanza	Descripción de los resultados	Clasificación de las TIC	
					R: Recursos A.S Actividades Sincrónicas A.A Actividades Asincrónicas	
<i>EVA para el aprendizaje gastronómico online en el CTS</i>	<i>Cognitivismo</i>	<i>PACIE BLOQUE CERO</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conocimientos previos</i> • <i>Revisión documental</i> • <i>Revisión de videos didácticos</i> 	<i>Lectura comprensiva Análisis y Reflexión Preguntas y respuestas</i>	<i>Permite el conocimiento autónomo</i> <i>Se establece el conocimiento colectivo</i>	A.A	<i>diapositivas de la gastronomía</i>
						<i>Url. archivos</i>
					R	<i>Videos grabados</i>
					A.S	<i>YouTube</i>
					A.S	<i>Charlas Foros</i>

Fuente: Elaboración propia

Tema	Teoría del aprendizaje	Metodología de enseñanza <i>PACIE</i> <i>BLOQUE</i> <i>ACADEMICO</i>	Estrategia de enseñanza	Descripción de los resultados	Clasificación de las TIC	
					R: Recursos	A.S Actividades Sincrónicas A.A Actividades Asincrónicas
<i>EVA para el aprendizaje gastronómico online en el CTS</i>	<i>Constructivismo</i> <i>Conectivismo</i>	<i>Exposición</i>	<i>Revisión de videos</i> <i>Demostración del contenido de la materia.</i> <i>Leer tutoriales o reportajes</i>	<i>Se desarrolla el conocimiento individual y colectivo</i> <i>A través de la práctica desarrollando habilidades y destrezas individuales y colectivas</i>	A.A	<i>diapositivas de la gastronomía</i>
			<i>Revisión de diapositivas</i>			<i>Quizz</i> <i>Kahoot</i> <i>Celebrity</i>
		<i>Practica continua</i>	<i>Videos grabados</i>			
		<i>Rebote</i>	<i>Infografías</i> <i>Ilustración</i> <i>Exposición</i>	<i>Verificar el seguimiento de el curso o redireccionar su aprendizaje</i>	R	<i>YouTube</i> <i>Edpuzzle</i> <i>Pressislides</i>
					A.S	<i>Master class en vivo</i> <i>Foros</i> <i>Reuniones zoom</i>
					A.A	<i>YouTube</i> <i>Prezi Sliders</i> <i>Links</i> <i>Diapositivas</i> <i>Textos digitales</i>

		<i>Construcción</i>	<i>Resolución de casos Ensayo</i>	<i>Permite el desarrollo del conocimiento en base a la participación individual o colectiva Educación en base a experiencias</i>	R	<i>You tuve Archivos pdf</i>
					AA	<i>Quiz Kahoot Celebrity</i>
			<i>Practica continua</i>	<i>Permite desarrollar sus habilidades y destrezas</i>	AS	<i>Master class en vivo Foros Reuniones zoom</i>
		<i>BLOQUE CIERRE Comprobación</i>	<i>Debates</i>	<i>Genera el conocimiento individual y colectivo</i>	AS	<i>Foros Reunión de videos llamadas en zoom</i>
		<i>Retroalimentación</i>	<i>Comunicación Cooperación Acuerdos</i>	<i>Evaluar el conocimiento</i>	AA	<i>Quiz Kahoot Celebrity Test Cuestionarios Productos</i>
	<i>Despedida</i>	<i>Comunicación</i>	<i>Interactúan los participantes</i>	AS	<i>Reunión de videos llamadas en zoom</i>	

Fuente: Elaboración propia

2.3.6 Valoración de la propuesta a través de una entrevista a especialistas tecno pedagogos.

Para la selección de los especialistas tecno – pedagogos se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- 1) Que desempeñen cargos directivos o estratégicos en instituciones educativas.
- 2) Tener un título de tercer o cuarto nivel a fin a la educación y la gastronomía.
- 3) Tener al menos diez años de experiencia en el campo de la educación o docencia gastronómica
- 4) Haber manejado plataformas virtuales por lo menos los 5 últimos años.
- 5) Haber cruzado el cargo de tutor o especialista en una materia en el campo educativo.
- 6) Otros.

La propuesta fue validada por 10 especialistas a los cuales se les entregó un cuestionario con preguntas que permiten la valoración de la propuesta, por medio de la herramienta Google Forms. (**Anexo 1**)

Los indicadores para evaluar fueron los siguientes:

- 1) Pertinencia
- 2) Aplicabilidad
- 3) Factibilidad
- 4) Novedad
- 5) Fundamentación pedagógica
- 6) Fundamentación tecnológica
- 7) Indicaciones para su uso

Estos indicadores debían ser evaluados dentro de los parámetros de:

- 1) Muy adecuado
- 2) Bastante adecuado
- 3) Adecuado
- 4) Poco adecuado
- 5) Inadecuado

Además, contiene las observaciones y recomendaciones como aporte a la propuesta.

La interpretación de los resultados de la evaluación de los especialistas a la propuesta es la siguiente:

Tabla 8: Tabla de corte EVALUACION DE LA PLATAFORMA

Preguntas de valoración	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Total
Pregunta 1	8	2	0	0	0	10
Pregunta 2	7	3	0	0	0	10
Pregunta 3	7	3	0	0	0	10
Pregunta 4	8	2	0	0	0	10
Pregunta 5	9	1	0	0	0	10
Pregunta 6	10	0	0	0	0	10
Pregunta 7	8	2	0	0	0	10

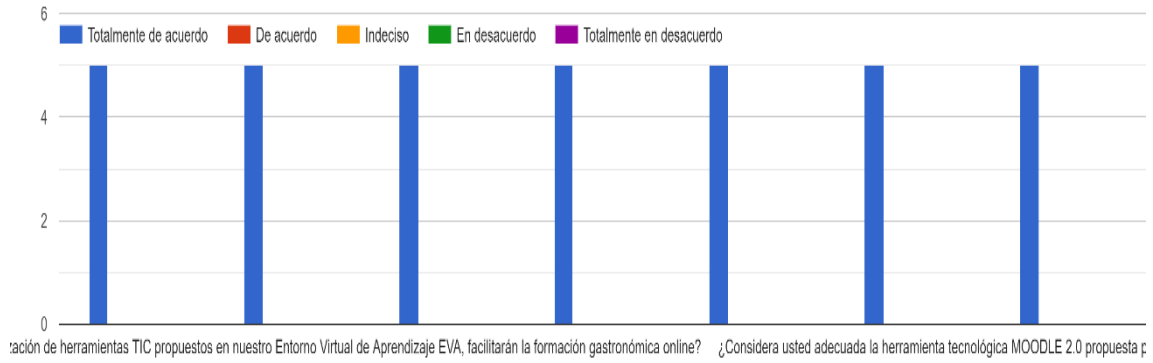
Tabla 9: de resultados e interpretación

%	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
Resultados	81.43 %	19.57%	0 %	0 %	0%

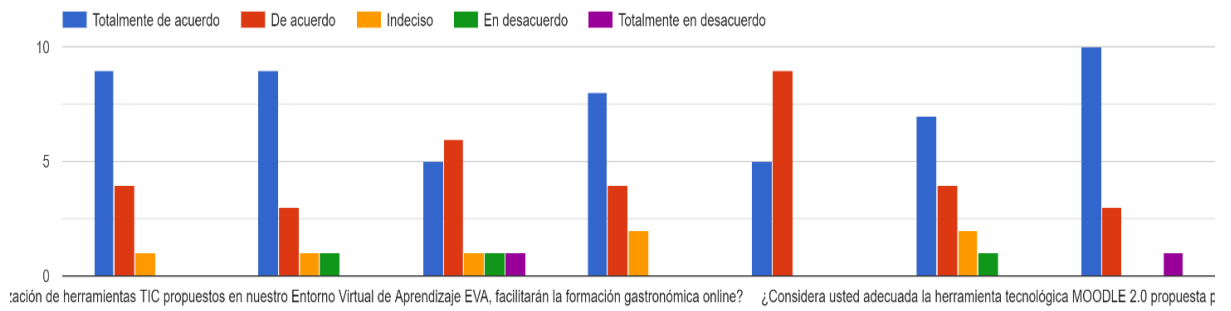
VALIDACIÓN EXPERTOS

La tabulación por medio del método Delphi, nos determinó los siguientes puntos de corte a partir del criterio fijados por los especialistas se determina la propuesta de rango que comparten el 81.43 % que están totalmente de acuerdo en la propuesta del EVA para la modalidad online en el CTS y apenas el 19.57 % mostrando la posibilidad de éxito en la ejecución aplicación del proyecto, dentro de las observaciones recopiladas es que se debe dar mayor espacio para la socialización de la plataforma a los usuarios para un correcto proceso de enseñanza y aprendizaje.

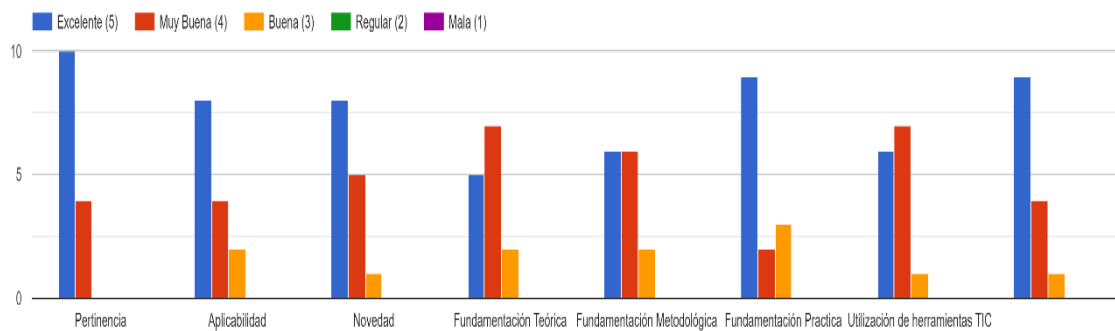
Escoja su grado de conformidad con los criterios expuestos para la validación de la plataforma virtual del CTS



Criterios de validación



Valorar cuantitativamente los siguientes criterios, en donde: Excelente equivale a 5, Muy Buena equivale a 4, Buena equivale a 3, Regular equivale a 2, Mala equivale a 1.



2.3.7 VALIDACIÓN DE PLATAFORMA VIRTUAL POR PARTE DE LOS DOCENTES ÁREA GASTRONÓMICA

Para la aplicación de la encuesta a los docentes se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- 1) Que tiempo laboran en la institución CTS.
- 2) Experiencia laboral gastronómica
- 3) Experiencia laboral pedagógica
- 4) Experiencia en manejo y utilización de plataformas virtuales
- 5) Nivel de capacitaciones y formación pedagógica
- 6) Otros.

La propuesta fue validada por 10 docentes a los cuales se les entregó un cuestionario con preguntas de conocimiento y experiencia, por medio de la herramienta Google Forms. (**Anexo 2**)

Los indicadores para evaluar fueron los siguientes:

- 1) Conocimiento de la modalidad online
- 2) Experiencia en manejo de plataforma virtual
- 3) Conocimiento del EVA
- 4) Manejo de herramientas tecnológicas
- 5) socialización del EVA del CTS
- 6) conocimiento de metodologías de enseñanza virtual
- 7) Indicaciones para su uso

Estos indicadores elección selectiva con opciones múltiples

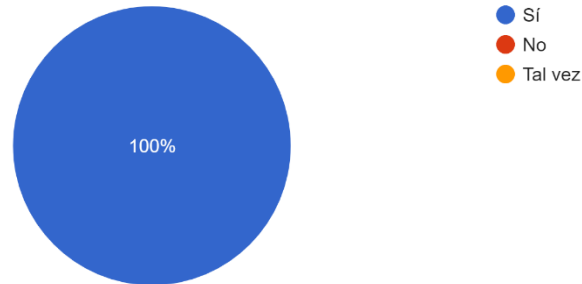
Además, contiene las observaciones y recomendaciones como aporte a la propuesta.

La interpretación de los resultados de la evaluación de los docentes es la siguiente:

VALIDACIÓN CONOCIMIENTOS PREVIOS

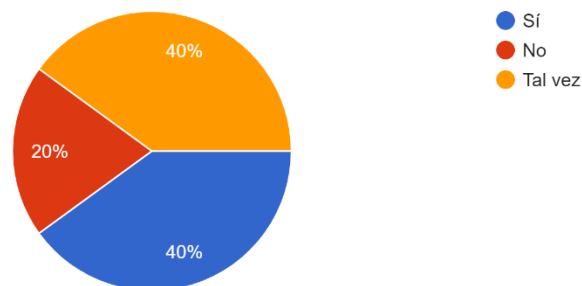
¿Conoce usted que significa la modalidad de estudios en forma virtual?

5 respuestas



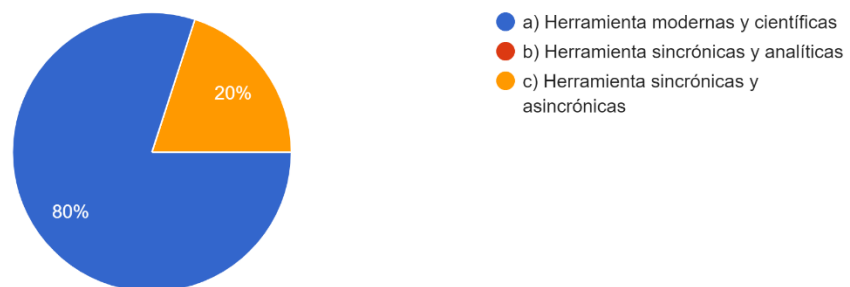
¿Usted tiene experiencia en el manejo de una modalidad de enseñanza en forma virtual?

5 respuestas



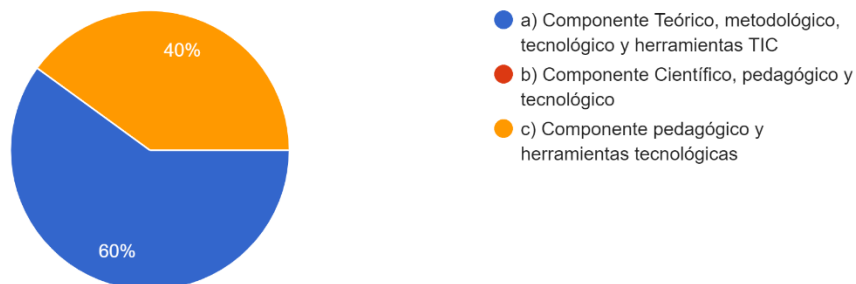
¿Dentro del entorno virtual de aprendizaje que tipo de herramientas utilizaría para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

5 respuestas



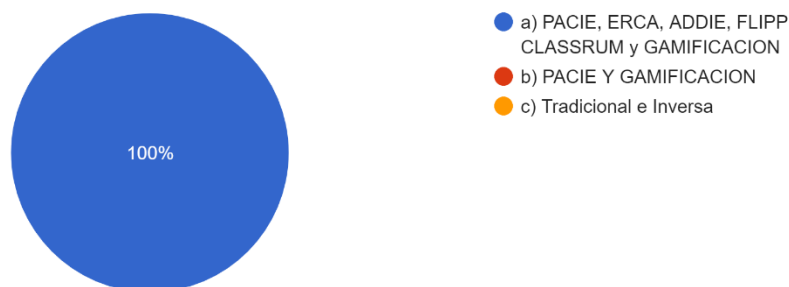
¿Los componentes que se determinan en el entorno virtual de aprendizaje EVA propuesto por el CTS son?

5 respuestas



Dentro del componente metodológico las metodologías a utilizar son;

5 respuestas



Sistematización de las observaciones y recomendaciones

- El uso de técnicas como fundamento de una preparación y que se pueda replicar la misma técnica en cualquier otra preparación que tenga la misma base
- Consideró que está bien porque también se debe contemplar los aprendizajes autónomos es decir aquel que genera el estudiante en su propio espacio bajo una guía.
- Las 120 horas sincrónicas, que van hacer aplicadas podrían ser adecuadas, pero la cantidad de técnicas que se va enseñar, tal vez sea poco para un tipo de enseñanza gastronómica y tal vez sea mucho para otros temas, ese es un punto a evaluar y

deberá ir en función de lo que se quiera enseñar y que el aprendizaje quede bien cimentado.

- Las herramientas web son muy importantes para la flexibilidad para los
- Propongo que se use el mínimo de horas prácticas que su legislación les permita, para que las personas no pierdan el interés ni se cansen.
- Sí considero adecuada las 120 horas prácticas online para el proceso de enseñanza aprendizaje gastronómico mediante el EVA de la Culinary Trainer School
- Es necesario el asegurar la calidad de la enseñanza, en relación con el aprendizaje o la adquisición de la competencia.
- Recomiendo la utilización de audífonos en los participantes, uso de por lo menos una Tablet de tamaño mediano y muy buena iluminación quizás con el uso de lámparas auxiliares de ser necesario
- Recomendaría revisar las necesidades cognitivas de los estudiantes para la generación de material. Planificación. Seguimiento y acompañamiento Generar interacción multidireccional para medir el avance del estudiante. Evidenciar desarrollo de destrezas, habilidades y competencias.
- Pensaría que deberían fijar el número de horas en función de los temas a tratar.
- Mejor interacción, una comunicación dinámica y empática con la utilización de motivación e incentivos permanentes.
- Invitar a que los participantes colaboren con subir contenido y premiar las interacciones o los comentarios
- Me parece muy bueno el entorno, recomiendo seguir innovando siempre y realizar otros tipos de diseños para ver cuál es más factible para el usuario.

- Recomiendo uniformidad en la visualización de las aulas virtuales, donde los profesores que participen del proceso diseñen sus módulos de una manera estándar, esto facilitará un mejor manejo de la EVA por parte de los estudiantes.
- Disponer de videos y tutoriales de calidad adecuados al proceso de enseñanza aprendizaje
- Continuar con las buenas prácticas y resultados obtenidos, así como innovando en la plataforma en la medida de lo posible.

CONCLUSIONES

Al finalizar este trabajo investigativo, con las evidencias alcanzadas me permitió determinar las siguientes conclusiones:

El entorno virtual de aprendizaje EVA propuesto por el Culinary Trainer School en su nueva modalidad de enseñanza online, permitirá que los estudiantes opten en continuar sus estudios en cada módulo que oferta sus programas de formación, durante o después de la pandemia bajo los principios institucionales de la práctica continua y la calidad educativa.

Esta nueva modalidad de enseñanza online del CTS está enfocada en alcanzar un proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la utilización y explotación de las TIC, la practica continua y el aprendizaje autónomo permitiendo al estudiante desarrollar sus habilidades, mejorar las destrezas y generar el conocimiento gastronómico.

La valoración con expertos tecno pedagogos, sirvió para fundamentar la propuesta de la modalidad online a través de un EVA propuesto por el CTS sea viable, amigable, lúdico, pedagógico y práctico para su utilización el proceso de enseñanza aprendizaje en la formación gastronómica.

RECOMENDACIONES

Legalizar el entorno virtual de aprendizaje EVA del Culinary Trainer School se establezca como modalidad de estudios online permanente para beneficio de la comunidad estudiantil que necesita iniciar, continuar o reiniciar el proceso de formación en el área gastronómica que por motivo de la pandemia, distancia territorial y disponibilidad de estudios se ha dificultado continuar con las modalidades de estudio presencial y semi presencial que la institución establece.

Construir un material didáctico útil y dinámico que permita adaptarse al modelo tecno pedagógico propuesto por el CTS para alcanzar el proceso de enseñanza - aprendizaje adecuado en el estudiante.

Actualizar periódicamente el nuevo modelo de enseñanza online el CTS con la utilización de recursos tecnológicos actualizados y adecuados y útiles que permita ir fortaleciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en esta modalidad de estudios.

BIBLIOGRAFÍA

Trabajos de titulación de la UISRAEL

- UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-047pdf.pdf
- <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2390>

Aguilera-Ruiz, Cristian, & Manzano-León, Ana, & Martínez-Moreno, Inés, & Lozano-Segura, M^a del Carmen, & Casiano Yanicelli, Carla (2017). AULA ABATIBLE EL MODELO. Revista Internacional de Psicología del Desarrollo y la Educación, 4 (1), 261-266

Amador, Montaña José Francisco Informática en el Aula Editorial Educativa. Tomo 11, pág. 24 Océano Grupo Editorial, S.A 2019

Anderson, L. and Krathwohl, D. (eds.) (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives New York: Longman

Ausubel, D. (1968). Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo

(1983), A.-N.-H., & Ausubel, N. H. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo. México: 2º Ed. TRILLAS.

Basantes, Andrea V., Naranjo, Miguel E., & Ojeda, Vivian. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. Formación universitaria, 11(2), 35-44.

Bell, F. (2011), "Connectivism: its place in Theory-Informed Research and Innovation in TechnologyEnabled Learning, in International Review of Research in Open and Distance Learning, 12 (3), pp. 98-118

Bloom, B. S.; Engelhart, M. D.; Furst, E. J.; Hill, W. H.; Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain. New York: David McKay Company

Camacho, P. (2009). Metodología PACIE. Obtenido de <http://www.fatla.org/peter/pacie/correcto/doc/pacie.pdf>

COMER, Douglas El libro de internet todo lo que usted desea saber sobre redes de computadoras y acerca de cómo funciona Internet, Editorial Prentice-Hall Hispanoamericana, Ciudad de México 1995

Estefany Hernández Requena "El modelo constructivista con la web 2.0: aplicado en el proceso de aprendizaje"

Estrategiaeducativa:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20o%20ludificaci%C3%B3n%20es,acciones%20concretas%2C%20entre%20otros%20muchos

Fernando, Solórzano Martínez, & García Martínez, Andrés. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. Revista Cubana de Educación Superior, 35(3), 98-112.

George Siemens (gsiemens@elearnspace.org) diciembre 12, 2004

Hernández requena, stefany (2008). «El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje». En: «Comunicación y construcción del

conocimiento en el nuevo espacio tecnológico» [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 5, n.º 2. UOC.

Kolb, D. (1984). Ciclo del ERCA. España.

La Constitución de la República del Ecuador Decreto Legislativo 0 Registro Oficial 449 de 20-OCT-2008 editorial LEXIS.

Malvido, A. (30 de Julio de 2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion->

Martinez, Enrique y Sánchez, Salanova (2002). La tecnología en las aulas (El profesor como orientador de los procesos de enseñanza-aprendizaje) , 252 págs. Facep, Federación Andaluza de Centros de Estudios Privados. Málaga.

Perea Aguayo, Almudena (2014). Importancia de los recursos tecnológicos en el aula, formación de los docentes y manejo de herramientas tecnológicas. UNIVERSIDAD DE JAÉN, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Páginas 36 – septiembre 2014.http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1244/1/TFG_PereaAguayo,Almudena.pdf.

Piaget, j. (1978). La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata. red latinoamericana de tecnología educativa, ates (2003). Programa de actualización en tecnología y educación para escuelas secundarias en Latinoamérica. [Fecha de consulta: 13 de junio de 2007].

Rea Romero, Francia Karina (2020) GUÍA INTERACTIVA 3.0 PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS GASTRONÓMICAS MEDIANTE UN ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE, Maestría en Educación Mención: Gestión del Aprendizaje Mediado por Tic. Quito: Universidad Israel 2020, 59p. PhD. Alfredo González Morales, UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378-242-2020-047.

Sobrino Morrás, Ángel (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, (42), 39-48. [Fecha de Consulta 2 de septiembre de 2020]. ISSN:. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4030/403041713005>

Vygotsky, I. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA.: Harvard University Press.

Bibliografía virtual

Teoría genética de Jean Piaget.

(2016). Es.slideshare.net. <http://es.slideshare.net/vicharrafa26/teoria-genetica-de-jean-piaget>

- <http://www.fatla.org>
- <http://www.uib.es/depart/gte/revelecl.html>
- <http://www.lawebdelprogramador.com/cursos>
- (<http://archivo.abc.com.py/2003-03-14/articulos/36783/origenes-del-cognoscitivismo>)
- (<http://html.rincondelvago.com/aprendizaje-por-descubrimiento.html>, 2010)

ANEXO 1

“ENTREVISTA PARA PROFESIONALES ESPECIALISTAS EN EL ÁMBITO TECNO PEDAGÓGICO”




UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG” MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Tema:

Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía “Culinary Trainer School”
para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea.

Objetivo:

Estimado (a) docente: De la manera más respetuosa solicito colaborar con encuesta para validar la factibilidad de la propuesta del: **Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía “Culinary Trainer School” para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea.** Sus criterios son de suma importancia para la realización de esta investigación, por lo que se le solicita su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

 **ISRAELI**

VALORACIONES DE ESPECIALISTAS TECNO PEDAGOGOS

Pertinencia

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Aplicabilidad

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Factibilidad

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Novedad

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Fundamentación pedagógica

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Fundamentación tecnológica

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Indicaciones para su uso

Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indeciso
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

ANEXO 2: VALORACIONES LOA DOCENTES



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG” MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado (a) Dr. (a).: De la manera más comedida solicito su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital, Entorno Virtual de Aprendizaje de la Escuela de Gastronomía “Culinary Trainer School” para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje en línea. Sus criterios son de suma importancia para la realización de esta investigación, por lo que se le pide brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos:

Validado por:
Título obtenido:
C.I:
E-mail:
Lugar de Trabajo:
Cargo:
Años de experiencia:



Universidad Israel

ENTREVISTA PARA PROFESIONALES ESPECIALISTAS EN EL ÁMBITO TECNO PEDAGÓGICO

¿Conoce usted que significa la modalidad de estudios online?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Usted tiene experiencia en el manejo de una modalidad de enseñanza en forma virtual?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Dentro del entorno virtual de aprendizaje que tipo de herramientas utilizaría para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

- Herramientas modernas y científicas
- Herramientas sincrónicas y analíticas
- Herramientas sincrónicas y asincrónicas
- Opción 4

¿Los componentes que se determinan en el entorno virtual de aprendizaje EVA propuesto por el CTS son?

- Componentes teóricas, metodológico, tecnológico y herramientas TIC
- Componente científico, pedagógico y tecnológico
- Componente pedagógico y herramientas tecnológicas

¿Dentro del componente metodológico las metodologías a utilizar son?

- PACIE, ERCA, ADDIE, FLIPP CLASSROOM Y GAMIFICACION
- PACIE Y GAMIFICACION
- Tradicional e Inversa