

**UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

Academia Culinaria de Guatemala, Guatemala 2023



**José Carlos Cuéllar Aguilar
Carnet: 17003705
Rudy Estuardo Aldana Menéndez
Carnet 13000919**

GUATEMALA, JULIO DEL 2,023

UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

**FORMACION PEDAGOGICA PARA
CATEDRATICOS, ACADEMIA
CULINARIA DE GUATEMALA**



**TRABAJO DE TESIS PRESENTADO A LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE:**

**GASTRONOMIA Y ADMINISTRACIÓN
CULINARIA**

EN EL GRADO ACADÉMICO DE:

LICENCIADO

AUTORES:

**JOSE CARLOS CUELLAR AGUILAR
RUDY ESTUARDO ALDANA MENÉNDEZ**

Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 4 |
| Justificación de la investigación | 5 |
| Descripción..... | 5 |
| 2 Planteamiento del problema | 6 |
| 2.1 Definición del problema | 6 |
| 2.2 Especificación del problema | 6 |
| 2.3 Delimitación del problema | 7 |
| 2.3.1 Unidad de análisis | 8 |
| 3. Marco teórico | 8 |
| 3.1 Pedagogía | 9 |
| 3.1.1 Definición..... | 9 |
| 3.1.2 Teorías explicativas de la Pedagogía..... | 10 |
| 3.1.2.1 Tipos de Pedagogía..... | 11 |
| 3.1.3 Métodos del siglo XI | 11 |
| 3.1.3.1 Tipos de métodos..... | 11 |
| 3.2.1 Gastronomía..... | 36 |
| 3.2.2 Definición | 36 |
| 3.2.3 Teorías Explicativas de la Gastronomía..... | 37 |
| 4. Hipótesis | 38 |
| 5. Objetivos de la Investigación..... | 39 |
| 5.1 Objetivo general | 39 |
| 5.2 Objetivos específicos | 39 |
| 7. Metodología | 40 |
| 7.1 Sujeto..... | 40 |
| 7.2 Localización | 40 |
| 7.3 Materiales | 40 |
| 7.4 Plan de trabajo | 40 |
| 7.4.1 Actividades | 40 |
| 7.4.2 Cronograma | 42 |

| | |
|----------------------------|----|
| Pastas | 46 |
| Conclusiones | 68 |
| Bibliografías | 69 |
| E-grafia | 70 |

Introducción

Actualmente la enseñanza gastronómica ha tenido una deficiencia con respecto al poco conocimiento en metodologías de enseñanza y a su vez esto influye en un déficit del aprendizaje. El Chef en general transmite sus conocimientos únicamente con ciertas bases didácticas pero necesita de mayor experiencia en la rama de la docencia para poder transmitir sus conocimientos de una manera eficiente, esto ha creado una enseñanza poco efectiva en ciertos campos de la gastronomía por lo cual los alumnos están menos preparados. En estos momentos es muy preocupante para el crecimiento de la industria, dado que es una área que siguen en constante crecimiento y cada vez se forman más profesionales que aplican a puestos de Gerentes o Chef ejecutivo.

Teniendo noción del tema decidimos trabajar en equipo con expertos para efectuar una guía y así finalmente juntar las bases de la pedagogía y la gastronomía en Guatemala.

Justificación de la investigación

Descripción

Guía orientada al profesional gastronómico, que desee optar un título de docencia y poder ejercer correctamente como catedrático certificado, teniendo así las bases fundamentales de la docencia en general con los principios de las artes culinarias.

- **Los problemas que buscamos resolver**

Es mejorar el Léxico para que lo hagan de una manera adecuada y así transmitir la información correctamente, poder hacer mejor el uso de los tiempos para impartir clase y dar los lineamientos establecidos en el tiempo que corresponde, así mismo darle un seguimiento a cada curso para crear una continuidad y congruencia entre cada curso para que el estudiante ponga en práctica lo aprendido en el curso anterior en el curso que continúa. Por otra parte desarrollar guías prácticas de cómo manejar al estudiante y fomentar un ambiente agradable durante la clase

- ❖ **Nuestros aportes serán**

El desarrollo de herramientas para catedráticos que puedan facilitar el progreso de enseñanza durante la clase, así mismo formar una guía adecuada y que tenga relación entre cada clase y clase como la teoría de proteínas, de repostería y ligarlo con el área Práctica, ya contando con una organización adecuada de las clases se brindaría una guía para el catedrático acorde a cada área del curso. Con esto mismo buscamos que el catedrático tenga un crecimiento a nivel profesional para un

profesorado. Teniendo bases para el docente y la implementación de la guía se procederá a reestructurar el manejo educativo (A.C.G y Galileo) como la implementación de herramientas tecnológicas (plataformas para estudiantes, presentación audiovisual)

- **Funcionalidad**

Funcionalidad a base de los pilares de la educación, llevando en general la pedagogía de la mano con el lado de la gastronomía.

Basaremos nuestro estudio en reconocidos autores en materia de educación y pedagogía universitaria así mismo nuestras bases de lado culinario proporcionadas en los años de experiencia y estudios.

2 Planteamiento del problema

2.1 Definición del problema

Enseñanza sin fundamentos pedagógicos

¿Cómo poder mejorar las enseñanzas en la formación gastronómica que no cuentan con las suficientes bases pedagógicas para poder transmitir adecuadamente la información para su aprendizaje?

2.2 Especificación del problema

Hoy en día en el campo de la formación media, universitaria o experiencia laboral ha sido suficiente para dedicarse a la docencia, sin embargo las enseñanzas no cuentan con una base sólida pedagógicamente hablando, eso ha sido una debilidad que con el paso de los años y por la cual la educación se ha visto en

decaimiento continuo. Pese a esto, los mismos formadores no han sido aptos de capacitar con los conocimientos exactos y precisos que el alumno puede comprender y ponerlo en práctica en una forma educativa.

Esto ha sido una deficiencia en el sistema educativo, ya que no es obligatorio el requisito de una maestría en pedagogía para poder optar a una docencia universitaria.

2.3 Delimitación del problema

Preparar al futuro docente con la metodología para desarrollar de una manera adecuada y efectiva los temas a impartir durante su clase y técnicas necesarias para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Alcances

- Lograr la creación de métodos y técnicas de aprendizaje para la formación ideal.
- Docentes expertos que aborden la temática desde su formación académica y su experiencia en la práctica de la docencia universitaria.

Límites

- Economía necesaria
- Disposición de tiempo de los catedráticos
- Hábitos o costumbre que en la persona que imparte algún curso y lo realiza a su manera que no es la adecuada
- Negación al cambio del docente a implementar nuevas formas de realizar su cursos
- Compromiso del formador a crecer y mejorar en el ámbito de impartir clases
- Material necesario

- Herramientas necesarias

2.3.1 Unidad de análisis

Docentes actuales (catedráticos de A.C.G.)

La importancia de la formación profesional del futuro docente, es darle las bases necesarias para que pueda transmitir correctamente a sus estudiantes y así ellos logren mejor captación de información

Ámbito geográfico

Academia Culinaria de Guatemala (10av 15-88 Z.10) asociada con la universidad galileo con el apoyo del director Chef Luis del Cid y subdirector Winston Alvarado (Estudios culinarios)

Universidad Rafael Landívar campus central, zona 16 con el apoyo del Ingeniero Oswaldo Popol (Estudios pedagógicos)

3. Marco teórico

El estudio de las técnicas adecuadas para impartir una clase o bien crear un pensum adecuado forman parte del docente que contará con los estudios adecuados de pedagogía para poder llevar de manera clara los conocimientos al aprendiz, cabe destacar que algunos conceptos los aclararemos en los siguientes temas para comprender qué contenido maneja un pedagogo y como poder aplicar las teorías en el área de gastronomía que por ende mostraremos conceptos fundamentales del mismo.

La pedagogía y la gastronomía tiene que ir en conjunto para una enseñanza superior, para esto se llevará a cabo una investigación ardua en la inferioridad actual (congruencia entre cursos y métodos aplicados).

Se tiene que crear, desarrollar o fortalecer la educación, crear una amplia conexión entre “maestro y alumno” ya que es un proceso de constante cambio con el paso de los años.

3.1 Pedagogía

3.1.1 Definición

La pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación humana y a la ciencias sociales, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana

La pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales y así se pueda orientar las acciones educativas en base a los pilares como son las prácticas, técnicas, principios de enseñanza que tienen la educación como su principal interés de estudio.

La real academia española nos define la pedagogía como la ciencia que estudia la educación y enseñanza con objetivos de llevar el contenido suficiente para planificar y evaluar los procesos de aprendizaje.

3.1.2 Teorías explicativas de la Pedagogía

Entre la teorías de la pedagogía se menciona que es una disciplina que todos los centros educativos deben de tener para formar un cadena o redes donde existen un pedagogo que se pueda encargar y respaldar el trabajo que hace cada profesor para darle un seguimiento adecuado a sus cursos y así mismo crear soluciones donde se pueda ver beneficiado el profesor y los alumnos que son la principal fuente de captación de información.

La misma pedagogía cuenta con bases o funciones que se pueden delimitar en las siguientes maneras: Orientación al estudiante, Organización del ciclo escolar, programación de metodologías específicas, asesoramiento continuo al catedrático, métodos y técnicas de estudio para estudiantes y profesores, y un diagnóstico del docente.

Existen otras ideas que son fundamentales para promover un mejor aprendizaje como por ejemplo: el enseñar siempre exigirá saber escuchar, todos aprendemos con nuevas preguntas, diferentes ideas, no se trata de transmitir el mensaje únicamente se debe aprender a ser receptores para ampliar el conocimiento e intercambiar nuevas ideas. con las ideas anteriores cabe destacar que la pedagogía involucra la sociología que es otra disciplina la cual no aportará un conocimiento de las personas que nos rodean e ir aprendiendo de las nuevas maneras o sistemas de aprendizaje que conforme el tiempo se van actualizando.

3.1.2.1 Tipos de Pedagogía

Pedagogía general: Son referencias generales que se aplican universalmente sobre el accionar de la educación y sus formas de investigación.

Pedagogía específica: Son las experiencias de cada uno de los individuos que se han ido sistematizando a diferentes áreas del conocimiento, estos se van generando a través del tiempo y son métodos que cada persona creo o formó en base a los acontecimientos de su vida.

3.1.3 Métodos del siglo XXI

Las metodología de enseñanza Es importante plantear que una metodología didáctica supone una manera concreta de enseñar, método supone un camino y una herramienta concreta que utilizamos para transmitir los contenidos, procedimientos y principios al estudiantado y que se cumplan los objetivos de aprendizaje propuestos por el profesor.

3.1.3.1 Tipos de métodos

Aula Invertida

El modelo aula invertida, aula inversa o aula volteada, fue difundido extensamente en 2012, gracias a Aaron Sams y a John Bergmann (Coufal, 2014; Talbert, 2014) aunque la autoría puede atribuirse a Lage, Platt y Treglia (2000), quienes acuñaron el término inverted classrom a fin de referir el uso de la estrategia utilizada en su propia asignatura (Talbert, 2012; Tucker, 2012).

El aula invertida ha sido referida, en términos generales, como el modelo que invierte los roles de los involucrados directos en el proceso enseñanza-

aprendizaje; se abandona la clase impartida por el profesor, substituyéndose por tutoriales multimedia que puedan ser atendidos por el aprendiz fuera del aula, y la denominada tarea, se transforma en actividades prácticas dentro del aula, a fin de ejercitar contenidos mediante el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en problemas y la realización de proyectos.

El aprendizaje invertido es un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se desplaza de la dimensión del aprendizaje grupal a la dimensión del aprendizaje individual, transformándose el espacio grupal restante en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el facilitador guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso.

Las características del profesor que invierte en el aprendizaje son:

- Versado en su disciplina, hábil en evaluación formativa y en la retroalimentación inmediata
- Habitado o al menos dispuesto al trabajo colaborativo e interdisciplinario
- Posee competencias digitales e informacionales básicas como manejo de equipo de cómputo, presentadores multimedia, navegación en internet y uso de redes de comunicación
- Reconoce sus carencias, promueve la investigación y el trabajo colaborativo
- Dispuesto al cambio y a adaptar su estilo de enseñanza a las necesidades detectadas y recursos disponibles
- Maneja las estrategias del aprendizaje activo

Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que enfrenta a los estudiantes a situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática. Entendemos por proyecto el conjunto de actividades articuladas entre sí, con el fin de generar productos, servicios o comprensiones capaces de resolver problemas, o satisfacer necesidades e inquietudes, considerando los recursos y el tiempo asignado.

Los autores e investigadores que proponen los modelos por competencias en la educación consideran que el proyecto es una estrategia integradora por excelencia, y que es la más adecuada para movilizar saberes en situación (Díaz Barriga 2015; Jonnaert et. al. 2006). De esta manera, los estudiantes pueden planear, implementar y evaluar actividades con fines que tienen aplicación en el mundo real más allá del salón de clase.

Para poder implementar este método exitosamente en un proyecto requiere que en el proceso esté presente una característica básica, una pregunta o concepto central en el curso, sobre la cual los estudiantes han de investigar. En el proceso, se pueden identificar las siguientes etapas

Para lograr esto existen algunos puntos guías para tomar en cuenta:

- **Planteamiento del proyecto y organización**

En esta etapa, los estudiantes reconocen una situación relevante vinculada a uno de los temas del curso que requiere ser trabajada a través de un proyecto. Generalmente, el docente presenta algunas propuestas para que los estudiantes seleccionen aquella que más les interese. Luego, se debe estimular la motivación y el entusiasmo en la tarea, por ejemplo, señalando la importancia e impacto del

proyecto, compartiendo experiencias profesionales, presentando información de investigaciones o proyectos anteriores y formulando preguntas retadoras. Asimismo, un aspecto muy importante es la organización del equipo y la distribución de responsabilidades. Si bien es recomendable que cada equipo se organice de manera autónoma, el docente debe orientar las dinámicas internas e intervenir cuando lo considere necesario. También se requiere que acompañe al equipo en la generación de ideas para asegurar que los proyectos tengan una clara dirección y sustento.

- **Investigación sobre el tema**

Con el propósito de conocer el tema del proyecto y profundizar en los fundamentos del mismo, Donnelly y Fitzmaurice (2005) recomiendan que los estudiantes recojan información. Se sugiere brindar constantemente una retroalimentación a cada uno de los equipos con ayuda de preguntas guía a fin de que enfoquen de manera pertinente su investigación con el proyecto que llevarán a cabo.

- **Definición de los objetivos y el plan de trabajo**

El proyecto tiene como finalidad generar un producto, un servicio o brindar una experiencia. En esa línea se espera que los estudiantes construyan los aprendizajes durante el proceso y que estos tengan una relación directa con los resultados de aprendizaje del curso. En esta segunda etapa, los estudiantes establecerán los objetivos, considerando los temas principales del curso, los recursos con los que cuentan y los tiempos. Asimismo, se elabora un listado de las actividades necesarias para lograr los objetivos del proyecto.

- **Implementación**

De acuerdo con la naturaleza y dificultad del curso y del proyecto escogido, y a las características de la clase, los estudiantes necesitarán mayor o menor monitoreo en el proceso. Es necesario que el docente esté atento a las dificultades y oportunidades que vayan surgiendo, que oriente a los estudiantes en caso de que necesiten reajustes en su plan y que solicite productos intermedios durante el proyecto, que sean calificados y que aseguren el éxito de la presentación final.

- **Presentación y evaluación de resultados**

Finalmente se presentan los productos desarrollados por los estudiantes y se exponen los resultados del proyecto, lo cual requiere preparación previa que permitirá el despliegue de competencias tales como la comunicación oral y escrita. Para esta etapa, se recomienda contar con criterios claros que sirvan de guía a los equipos, promover la autoevaluación de cada uno de los miembros del equipo y la evaluación entre pares. También, es recomendable reservar un momento para evaluar en plenario cómo se sintieron a lo largo del proceso y cuáles han sido las lecciones aprendidas. Es decir, el proyecto cierra con una evaluación tanto de lo logrado con el proyecto como de lo aprendido por los estudiantes.

Aprendizaje Cooperativo

- **Metodología del aprendizaje colaborativo o por grupos**

Ya sabemos, hace tiempo, que el ser humano no aprende por transmisión verbal del conocimiento, el ser humano aprende construyendo conocimiento. Ello tampoco es nuevo, lo podemos encontrar en la literatura, en Sócrates, en Aristóteles, en John Dewey, en Taller y hasta los retóricos clásicos. Entonces, ustedes se pueden preguntar: ¿para qué sirve la transmisión verbal del

conocimiento que hacemos en la universidad? Muy fácil, la transmisión verbal de conocimiento lo que hace es crear conocimiento previo, necesario para construir ese conocimiento.

Sin una base informativa no se puede formar, es difícil construir conocimiento. La transmisión verbal por sí misma, en la universidad, no es mala; es mala quien la da y cómo la da. Por tanto, tenemos que intentar compensar la transmisión verbal y la metodología, basada en el aprendizaje colaborativo o de grupo. Para que el alumno construya conocimiento hemos de cambiar la metodología. Es verdad que el ser humano aprende de forma individual, esto lo dice la psicología desde hace mucho tiempo. Pero, si se comparte la experiencia del conocimiento con otros compañeros, aumenta ese conocimiento, por eso, la metodología debe desarrollar un aprendizaje colaborativo.

Ahora bien el alumno pasa a ser un sujeto de aprendizaje y no un “objeto” de formación que creemos que solo recibe información y ya se confirma que aprendió por medio de lo verbal y algo “práctico”. Con esto el docente o catedrático tiene la obligación de crear dinámicas donde se incite a la participación y diálogo, no es habla de una participación dentro de un grupo sino en general en las cuales el alumno pueda generar preguntas, forme diálogos que sean fundamentales para un buen desarrollo del tema.

Con el objetivo de aumentar el aprendizaje mediante estrategias colaborativas, las cuales han de dar coherencia a las actividades de aprendizaje y a las actividades de evaluación, y esto es importante para que la información captada por el alumno pase de ser superficial a ser un aprendizaje profundo.

Algunos ejemplos del aprendizaje colaborativo son:

- Hay aprendizaje colaborativo, cuando la construcción de conocimiento se produce a través de la interacción social. (conocimiento vario de diferentes individuos)
- Técnicas de aprendizaje colaborativo son las que, a través de la actividad de los estudiantes, buscan la cooperación y colaboración de los mismos en la realización de las actividades y la consecución de los objetivos de aprendizaje.
- Las técnicas que buscan el aprendizaje colaborativo, organizan tareas grupales de los estudiantes para lograr objetivos comunes.
- En el aprendizaje colaborativo, dos o más estudiantes trabajan juntos y comparten la carga de trabajo mientras progresan hacia los resultados de aprendizaje previstos.

Para desarrollar bien estos métodos de trabajo colaborativo es necesario que cada individuo tenga su papel en el método colaborativo.

- **Rol de los docentes:** Planificador, organizador y dinamizador de las situaciones de enseñanza-aprendizaje.
- **Rol de los estudiantes:** Constructores activos, descubridores y transformadores de su propio conocimiento.

Para que el aprendizaje colaborativo resulte eficaz, se organizan pequeños grupos de trabajo para la realización de las tareas, de tal forma que la responsabilidad en el aprendizaje es cosa del grupo que desempeña el trabajo

propuesto y no tanto del profesorado. De esta manera, adquieren gran importancia las interacciones del grupo.

Las funciones del docente

Desde el punto de vista del docente, más allá de la técnica o estrategia didáctica concreta, es necesaria la intervención del docente para crear espacios de diálogo y participación y seguir los siguientes pasos:

- Orientar a los estudiantes: establecer normas y procedimientos.
- Formar los grupos: decidir tipos, tamaños y composición de los grupos.
- Estructurar las tareas de aprendizaje: diseñar tareas motivadoras para potenciar la participación de los estudiantes.
- Facilitar la colaboración de los estudiantes: realizar funciones de dinamización, de observación y también de control sobre el desarrollo del trabajo.
- Acompañar y evaluar: garantizar, en todo el proceso de trabajo de los grupos, la responsabilidad de los participantes y el rol docente.

Para apoyar este tipo de método y darle ese seguimiento para formar el aprendizaje profundo es necesario el método de caso en el cual se crea una conexión entre lo que se ve en clase y lo que pueden encontrar en la vida real.

Gamificación

Flipped Classroom, Storytelling, inteligencias múltiples, aprendizaje basado en problemas, ELAO, realidad aumentada, mundos virtuales... Muchos son los nuevos términos que inundan constantemente el campo de la educación, la mayoría de ellos aún desconocidos para nosotros y he de decir que mantenerse al día con los avances en la enseñanza no es una tarea nada fácil. Motivar a los alumnos puede suponer un quebradero de cabeza para cualquier docente que

disfrute viendo disfrutar a sus alumnos y aquí nos encontramos de nuevo ante una tarea nada fácil.

Quizás la palabra gamificación no nos suene a nada en concreto, pero, en cuanto nos enteramos de que procede del anglicismo gamificación, somos capaces de asociarla con el juego. Deterding et al. (cfr. 2011a: 2) la definen como «the use of game designs elements, characteristic for games, in non-game contexts». Por su lado, Simões et al. (2013) destacan la importancia de los elementos sociales dentro de este campo, especialmente para aquellos usuarios que diariamente hacen uso de las redes sociales. Y es que los juegos sociales y la gamificación comparten ciertas características como pueden ser la lealtad del usuario, los logros o el reclutamiento de usuarios desde una red social.

Resalta ese propósito de la gamificación de «hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador». Bunchball (cfr. 2010) comenta que su fin es «lograr participación e implicación del usuario», Zichermann (cfr. 2012) habla de «involucrar a los usuarios» y Burke (cfr. 2011) de «actividades divertidas». En este respecto, podemos afirmar como conclusión, en la búsqueda de una definición, que ese carácter relacionado con la motivación, la involucración y la diversión debe estar siempre presente en la gamificación.

El trasfondo pedagógico de la gamificación

Foncubierta y Rodríguez (2014) resaltan la importancia del diseño de la actividad gamificada, del que dependen el éxito o el fracaso de la misma. A su vez, el diseño está directamente relacionado con la elección de los elementos del juego, para la que es necesario, en primer lugar, aplicar los criterios pedagógicos y, en segundo lugar, analizar la funcionalidad y usabilidad de los recursos que vamos a utilizar. Y este primer punto, el trasfondo pedagógico que subyace a la gamificación, es el que nos va a ocupar en este apartado. Foncubierta y

Rodríguez (2014: 04) también nos hace notar la necesidad de introducir el componente emocional en la gamificación: La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo.

Lo que carece de emoción no llama nuestra atención. En referencia al componente emocional, estos autores hablan de los siguientes factores afectivos que se pueden estimular por medio de la gamificación:

1. Dependencia positiva: retos o desafíos. El juego es un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales. Mediante retos y desafíos hacemos del aprendizaje una experiencia cooperativa y/o participativa, lo que nos ayuda a generar el deseo por aprender.
2. La curiosidad y el aprendizaje experiencial: la narración. La expectación nos permite centrar la atención, lo que nos lleva a la obtención de conocimiento. Para conseguir despertar la curiosidad en los alumnos podemos emplear resoluciones de enigmas, vacíos de información, narraciones y espacios basadas en la imaginación. Esta última, así como la fantasía y la simulación, ayudan a los alumnos a sortear el aburrimiento y el miedo o pudor a comunicarse en otra lengua y a ser más creativos.
3. Protección de la autoimagen y motivación: avatar. El sentimiento de vulnerabilidad es muy frecuente a la hora de aprender, especialmente en el caso de una segunda lengua, y si protegemos nuestra propia imagen con un avatar podemos conseguir evitarlo y fortalecer nuestra autoestima. Algunas actividades permiten por ejemplo la creación y diseño de tu propio avatar o la asignación de un personaje.

4. Sentido de competencia: puntuaciones y tablas de resultados. Las tablas de clasificación o rankings posibilitan que el alumno sea consciente del progreso de su propio aprendizaje y sepa en qué etapa del mismo se encuentra. Estas deben promover siempre una competencia sana y proporcionar al alumno información o feedback sobre los puntos fuertes y débiles en su aprendizaje
5. Autonomía: barras de progreso y logros. La creación de un mundo imaginario va ligada a la incorporación de una estructura de control basado en normas que regulan nuestro comportamiento, lo que en el aula significa dotar a la actividad de un origen, un propósito y una dirección. Esto, junto con un cierto margen para tomar iniciativas, fomenta la confianza en sí mismo y la autonomía. Algunos elementos que podemos emplear para cumplir este objetivo son las barras de progreso, las insignias y los bienes virtuales.
6. Tolerancia al error: el pensamiento del juego y el feedback inmediato. Es importante conseguir que los alumnos comprendan que el error es una parte natural del aprendizaje y que por ello no tienen que tener miedo a equivocarse o a no ser capaces de cumplir con las expectativas, tanto las propias como las externas. Con la actividad gamificada logramos crear un mundo de contradicciones que acepta el error y con el feedback convertimos el fallo en algo útil para nuestro progreso.

Seguidamente, vamos a ver cuáles son las fases que aparecen en la infografía

1. Define un objetivo claro. En primer lugar, es decir, antes de comenzar a diseñar la propia actividad, vamos a determinar cuál es la meta de la misma. Es

importante que sepamos qué destrezas queremos conseguir que aprendan nuestros alumnos.

2. Ambienta la actividad con una narrativa. Si “camuflamos” el aprendizaje con un entorno imaginativo conseguimos que los alumnos se sientan más cómodos, presten mayor atención y sean más creativos.

3. Propón un reto específico. Para que todos participen con motivación podemos fijar un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los alumnos.

4. Establece ciertas normas. Necesitamos unas reglas concretas para que los alumnos comprendan que se trata de una competición sana y participen de forma ordenada.

5. Permite que cada alumno cree su avatar. Gracias al avatar sorteamos la barrera de la vergüenza y permitimos que cada alumno salvaguarde su identidad, fortaleciendo así su autoestima.

6. Crea un sistema de recompensas. Podemos premiar a los estudiantes por ejemplo por su progreso, comportamiento y participación.

7. Propón una competición con rankings. El alumno puede saber así cómo progresa su aprendizaje y motivarse gracias al factor de la competición.

8. Establece niveles de dificultad creciente. Esto resulta recomendable para que la actividad se adapte paulatinamente a los progresos que experimenta el alumno y que este no pierda de vista el reto propuesto.

9. Proporciona un feedback tras corregir los errores. El alumno tiene que ver que aceptamos el error como algo natural y superable y que le proporcionamos una solución e información sobre sus puntos más débiles.

Esta metodología se basa en unos pasos muy sencillos y ofrece muchas variantes y posibilidades a la hora de aplicarla en el aula. Y todo ello consiguiendo involucrar a nuestros alumnos, haciendo que se sientan cómodos y motivados durante el desarrollo de su proceso de aprendizaje.

Aprendizaje basado en problemas

Método de casos

“El Método de casos es una metodología docente cuyo principal objetivo es que los estudiantes se sitúen, analicen y resuelvan un caso, ante el cual deben de movilizar distintos conocimientos, habilidades y actitudes vinculadas a la materia objeto de estudio. Su origen se remonta a inicios del siglo XX (1914) en la Universidad de Harvard, cuando distintos docentes de Derecho identificaron la necesidad de que los alumnos pudieran enfrentarse a situaciones de su práctica profesional, pero en un entorno formativo seguro. Con este objetivo, el método parte de la ideación de distintos casos con varias preguntas que el alumnado debe resolver. Esas preguntas no sólo colaboran a analizar el caso, sino que solicitan que aquel recupere todo lo que ha trabajado en un tema o unidad y lo ponga en práctica.

En este sentido, es una metodología basada en el aprendizaje activo que conecta teoría y práctica para que el estudiante movilice una variedad de competencias ante una misma situación. Cuando el alumno se enfrenta a un caso, pone en marcha, prioritariamente, el pensamiento crítico, la reflexión y la toma de decisiones. Para la resolución de este caso, los alumnos son invitados a

trabajar por pares o grupos, potenciando así el análisis de distintos puntos de vista y argumentos aportados por los compañeros.” (Boehrer, y Linsky, 1990)

Entonces qué es un caso:

"Parte de la definición de un caso concreto para que el alumno sea capaz de comprender, de conocer y de analizar todo el contexto y las variables que intervienen en él" (UPM, 2008)

Teniendo la base de que es un caso los beneficios y características que tiene que poseer un caso para poderlo tomar como tal y se pueda aprovechar al máximo el aprendizaje que puede generar.

Aprendizaje activo

- Situación auténtica
- Conexión teoría-práctica
- Pensamiento crítico, reflexión,
- Capacidad de toma de decisiones

Características:

- Auténtico/Verosímil
- Problematizador
- Presentar la información necesaria

Tomando en cuenta las características del caso se tiene que crear un diseño que luego será implementado para luego ver los resultados que dio en el alumno.

1. Diseño:

- Incluido en el programa de la asignatura.
- Selección / Ideación en función de objetivos y competencias.
- ¿Quién elabora el caso?
- Niveles de complejidad según perfil de los estudiantes.
- Selección de la problemática a abordar. Hechos y personas clave, relaciones entre ellas, contexto, etc.
- Descripción del caso + Preguntas clave: "disparadores".
- Incluir información suficiente.
- Respuesta única y/o cerrada; respuesta abierta, múltiple.
- Idear / construir / buscar material complementario.

2. Implementación:

- Habituarse a la metodología. Nada extraordinario. Entorno seguro.
- Cambio de rol del docente / Cambio de rol del alumno.
- Preparación previa por parte de los alumnos.
- Agrupamiento y tiempo.
- Momentos clave:
 - a) Presentar el caso, los objetivos y las bases de la discusión;
 - b) Discusión y diálogo entre alumnos; y
 - c) Presentación y argumentación de las soluciones en gran grupo.
- Propiciar el trabajo en grupo.
- Análisis del caso. Preguntas para la discusión.
- Elaborar un buen resumen, "highlights".

3. Evaluación

- Decisión previa: ¿utilizar el caso per evaluar?
- Importancia del PROCESO, no sólo el resultado.

Síntesis:

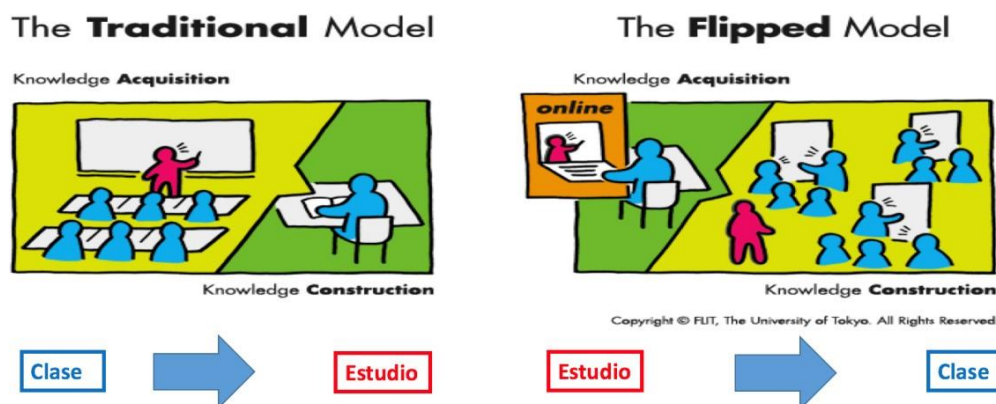
- Metodología muy práctica, que potencia el trabajo en equipo.
- Situación problematizadora cercana a la realidad profesional futura de los estudiantes.
- Análisis, pensamiento crítico, reflexión, capacidad de toma de decisiones.
- Movilización de competencias.
- Requiere de cierto cambio de rol en el docente y el alumno (papel central).

(Metodología colaborativa + método de casos) * La enseñanza a tiempo = Aprendizaje totalmente profundo

Contamos con 2 métodos que de la mano desarrollan una capacidad del alumno de comprender y poner en práctica continuamente sus conocimientos pero se puede aprovechar más el tiempo y dar una información previa para que el entorno en clase se pueda convertir en uno más participativo y en el cual el docente pueda desarrollar la clase conforme a los conocimientos previos de los alumnos y enfocarse en los puntos que son importantes y que ellos necesitan saber, con esto viene la enseñanza a tiempo y donde se puede aprovechar la tecnología.

La enseñanza justo a tiempo

Unos días antes del inicio de la clase, el docente indica a los estudiantes qué documentos del campus virtual deben estudiar (documentos electrónicos, vídeos, etc.). Una vez realizado el estudio los estudiantes responden un cuestionario (usualmente on-line) del que el profesor obtendrá información sobre el nivel de comprensión de los estudiantes y sus errores más frecuentes. Dos o tres días antes del inicio de la clase el docente analiza las respuestas y decide qué aspectos del tema no deben mencionarse, cuáles requieren clarificación y dónde aparecen los errores más frecuentes.

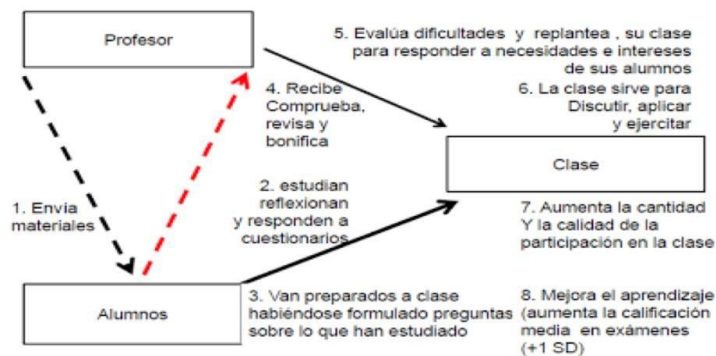


Con el método de aula invertida o enseñanza previa a clase se tiene estos beneficios:

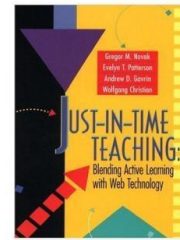
- Desplaza intencionalmente fuera del aula parte de los contenidos/competencias para abordarse con un trabajo individual.
- Se inicia con un estudio dirigido.
- Los estudiantes estudian antes de clases.
- Uso de TICS .(Las tecnologías de Información y Comunicación)
- Se transfieren fuera del aula parte de la información que el profesor debiera transmitir para liberar espacio del tiempo de presencialidad y poder

dedicarlo a aquellas actividades de aprendizaje en las que la presencia del profesor resulta imprescindible.

Enseñanza a Tiempo (Just in Time Teaching)



Fuente: Alfredo Prieto (2011).
<http://profesor3punto0.blogspot.com.es/>



Fase para alcanzar los resultados de aprendizaje.

Los estudiantes desarrollan estudio guiado/independiente antes de clases para alcanzar los resultados de aprendizaje (RA)

- Los profesores definen los RA y proveen los recursos de estudio pre-clase
- Lecturas, videos, Clases grabadas, otros

Fase de aseguramiento del aprendizaje

- Test Individual y que permite reconocer el nivel de preparación de cada estudiante para realizar las actividades de aplicación
- Facilita que todos entiendan los conceptos testeados

Fase de aplicación de conocimientos

Los Equipos completan en clases las actividades de aplicación (tareas) que promueven la colaboración para resolver problemas relevantes, iguales para todos los equipos con opciones discretas de resolución y reporte simultáneo. - Las fases 1 y 2 permiten la identificación de deficiencias del aprendizaje requerido para aplicar exitosamente.

Desing Thinking

El Design Thinking es una metodología para la resolución de problemas desde una perspectiva creativa. La finalidad de este método es aprovechar las habilidades de los profesionales para buscar soluciones novedosas a las necesidades de las personas. Design Thinking fue planteado por David Kelley a finales de los años 80, quien lideró la creación del Institute of Design at Stanford. Más tarde, este concepto fue desarrollado por Tim Brown, profesor de Stanford y cofundador de la consultora IDEO. El Design Thinking es una forma de pensar y puede ser empleada para desarrollar un nuevo producto, para resolver un problema a nivel social, personal o empresarial, para mejorar productos, etc. En definitiva, para cualquier

cosa que suponga un reto o problema, por lo que se puede utilizar en diversas disciplinas: empresas, educación... Asimismo, trabajar este método en educación conlleva a ayudar a los discentes a desarrollar competencias como la cooperación, la creatividad y la innovación, es decir, las habilidades propias del siglo XXI. Por lo tanto, se trata de:

- Formar estudiantes comprometidos capaces de encontrar soluciones en contexto.

- Incentivar la colaboración mediante el brainstorming y la participación activa. Destacar que el brainstorming o, también, conocido como lluvia o tormenta de ideas es una técnica de creatividad muy empleada y adecuada para esta línea de pensamiento, con el objetivo de involucrar al alumnado en su aprendizaje.

Las características propias del Design Thinking son:

- Está centrado en el alumnado, ya que parte de la empatía y de la comprensión de las necesidades, intereses y motivaciones de las personas.
- Colaborativo: se centra en los puntos de vista de cada uno.
- Optimista, ya que permite a cualquier persona generar un cambio, independientemente de la complejidad del problema y de los recursos.
- Empírico: permite fallar y aprender de los errores debido al feedback y la creación de nuevas ideas.

A su vez, el Design Thinking propone que cualquier solución debe conjugar tres ejes de interés:

1. Humano, ya que debe ser algo deseable.
2. Debe ser viable.
3. Tecnológico.

En este sentido, esta metodología es un proceso iterativo basado en cinco pasos o etapas y son las siguientes:

- Empatizar: trata de conocer las necesidades del público objetivo y del entorno para entender a los usuarios.
- Definir: crear conclusiones y construir un punto de vista basado en las necesidades y percepciones de los usuarios.
- Idear: imaginar soluciones creativas.
- Prototipar: construir una representación de una o más ideas para mostrar, es decir, se trata de “aterrizar” las ideas en el mundo real.
- Evaluar: analizar y reflexionar sobre los resultados obtenidos y, así, evaluar todo el proceso de aprendizaje.

Conclusión, el Design Thinking es un proceso creativo que ayuda a los discentes a diseñar soluciones significativas a estudiantes aprenden haciendo.

Aprendizaje Basado en el Pensamiento

El aprendizaje basado en el pensamiento, Thinking-Based Learning (TBL), es una metodología activa que enseña a los alumnos a pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje a través del trabajo de los temas del currículo. El objetivo, por lo tanto, no es solo que los estudiantes adquieran los conocimientos del temario, sino que también desarrollen destrezas y habilidades relacionadas con el pensamiento y puedan ponerlas en práctica en el futuro de forma autónoma, para cualquier otro tema, concepto o reto.

Las clave del aprendizaje basado en el pensamiento

La principal figura del aprendizaje basado en el pensamiento es Robert Swartz, filósofo, profesor e investigador, responsable de la organización Center for

Teaching Thinking. Swartz defiende que se debe ejercitar y trabajar el pensamiento crítico y creativo en el marco de los contenidos curriculares y este es precisamente el objetivo del Thinking-Based Learning. Se trata, por lo tanto, de una metodología que cambia el enfoque con el que se afrontan los contenidos: no se trata de memorizar o aprender nociones básicas sobre un tema o concepto, sino de poner en práctica y asimilar los procedimientos necesarios para generar y desarrollar el conocimiento.

El TBL requiere, en consecuencia, que el profesor oriente e instruya a los alumnos en los procedimientos necesarios para realizar razonamientos de orden superior y en las rutinas de pensamiento que después los estudiantes ponen en práctica para afrontar de forma reflexiva y profunda los contenidos que están aprendiendo. Para ello utilizan distintas herramientas y estrategias, como preguntas específicas y organizadores gráficos, y trabajan juntos en grupos cooperativos. Aprenden a pensar y tomar decisiones con destreza, teniendo en cuenta las opciones disponibles, las consecuencias positivas y negativas y su importancia, y seleccionando la mejor opción según ello. De este modo el pensamiento crítico y creativo queda integrado en la enseñanza-aprendizaje de los contenidos y, en cualquier otro momento en el que los alumnos quieran comprender o asimilar un concepto, pueden poner en práctica las herramientas de pensamiento que han adquirido aplicándolas a la nueva información.

Tenemos 5 ventajas que nos brinda el TBL

A. Promueve el aprendizaje activo. Frente a métodos de enseñanza tradicionales en los que el docente transmite la información a los estudiantes, que solo deben memorizarla, el TBL sitúa al alumno en el centro de su aprendizaje. Es el estudiante quien debe construir el conocimiento, lo que resulta mucho más motivador y eficaz.

B. Logra un conocimiento más profundo y significativo. Al construir su propio aprendizaje y desarrollarlo mediante diversas técnicas y herramientas, el alumno asimila mejor los conocimientos, los analiza, relaciona y alcanza una comprensión más profunda.

C. Es muy versátil. Se trata de un método de enseñanza que puede aplicarse a cualquier materia, tema o concepto incluido en el currículo y, además, puede combinarse con otras muchas metodologías activas, como el aprendizaje por proyectos, el trabajo colaborativo o la pedagogía inversa o flipped classroom. Se ajusta, por lo tanto, a distintas formas de enseñar-aprender y de organizar el aula.

D. Permite una evaluación más eficaz. Con el TBL el resultado es solo una parte del aprendizaje: lo esencial es el procedimiento realizado para alcanzar el conocimiento. Esto afecta también al proceso de evaluación y, al afrontar un examen o una prueba, los alumnos no se limitan a recordar lo aprendido, sino que reproducen el proceso, relacionan la información adquirida y demuestran una verdadera comprensión de los conceptos o temas evaluados. Este método promueve que utilices diversos instrumentos de evaluación, como estos.

E. Trabaja destrezas y habilidades para toda la vida. Este método no solo facilita que los alumnos comprendan y asimilen los contenidos curriculares, sino que además les enseña a pensar, les mueve a la reflexión y les anima a dialogar, expresar sus puntos de vista y colaborar. En el proceso ponen en práctica distintas estrategias y adquieren multitud de destrezas y habilidades del pensamiento que les resultarán útiles a lo largo de toda su trayectoria estudiantil, laboral y personal, como:

- Búsqueda, procesamiento, análisis, clasificación y evaluación de la información
- Creatividad, curiosidad e innovación
- Planteamiento y resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Esfuerzo, perseverancia y superación de errores o retos
- Búsqueda de exactitud, veracidad y precisión
- Autonomía y capacidad de colaboración
- Escucha, comprensión y empatía
- Expresión oral y escrita

Aprendizaje Basado en Competencias

Para enfrentar los retos y los problemas que presenta el contexto, es necesario que el aprendizaje y la enseñanza logren sentido, tanto para el que aprende como para el que enseña, siendo esto un reflejo de la calidad del modelo educativo implementado.

En la actualidad, la Humanidad enfrenta un gran reto en términos de su sobrevivencia. Los recursos naturales ya no pueden ser considerados como inagotables e incluso renovables, lo que nos obliga a tener que plantear una nueva relación con el entorno y, aunque parezca extraño, un proceso de re-adaptación a las nuevas condiciones, así como un modelo de desarrollo que no puede estar ligado exclusivamente a la extracción de tales recursos. De igual forma, poseemos recursos tecnológicos en abundancia como antes nunca existieron, que permiten un desarrollo y expansión de los conocimientos de manera vertiginosa.

En este contexto, es evidente que el modelo educativo no puede repetir ninguno de los que anteriormente existieron, debe ser remodelado y aunque surja en

condición de emergente, deberá ser capaz de permitirnos sobrevivir y desarrollarnos.

El modelo educativo para las próximas generaciones deberá potenciar las capacidades de cada ser humano de manera individual, pero, a la vez, deberá permitir la confluencia de todas estas capacidades individuales como una sola fuerza. El mismo solo se podrá constituir si construimos e implementamos un currículo capaz de direccionar todos los esfuerzos hacia el desarrollo de las competencias de cada persona, donde su desempeño permita utilizar los recursos existentes, materiales y tecnológicos, físicos e intelectuales, cognitivos y emocionales de manera óptima y racional, capaces de potenciar al máximo la dimensión humana, capaz de conocer, interpretar y transformar la realidad, lo que implica estimular la creatividad, la imaginación, el pensamiento divergente, para resolver los problemas que plantea, demanda o se proyectan en el contexto actual y futuro.

La educación, en general, y el aprendizaje, en particular, es mucho más que recolectar conocimientos, o construirlos, debe abocarse a proponer respuestas a los problemas y a las necesidades que enfrentamos en las nuevas condiciones en que vivimos, por lo que se requiere movilizar toda la experiencia acumulada, los saberes de los distintos dominios de conocimiento, de las capacidades de acción, de interacción, para generar un modelo que integre saberes, acciones, de interacción social y de autoconocimiento, desde una perspectiva integral, holística, dinámica. De ahí la necesidad de un nuevo modelo educativo basado en competencias.

En conclusión el problema que enfrenta la Humanidad en la actualidad no es simple, pero tampoco excede sus capacidades y posibilidades. El encontrarse en condiciones, en principio adversas, se constituye en uno de los retos a vencer, y es aquí donde el modelo educativo, cuyo currículo estará basado en

competencias, posee la llave que permitirá a la sociedad sobrevivir, adaptarse y desarrollarse.

3.2.1 Gastronomía

3.2.2 Definición

La gastronomía es un concepto de origen etimológico que proviene de la lengua griega, específicamente de los vocablos “Nomos” y “gastos”, traducido al español significan “ley” y “estómago” respectivamente. Así mismo se puede decir que se trata del estudio de la relación que se da entre una persona, el medio que lo rodea y la comida. Por tanto es recalable que esta rama no solo engloba complejas técnicas de cocción, sino también el vínculo que las personas tienen con el ambiente de dónde obtienen los alimentos y la manera en la cual los emplean.

Para saber y entender qué es gastronomía, primero se debe saber es que es un arte de preparar comidas. Está formado por una serie de conceptos teóricos y algunas técnicas prácticas que se relacionan con esta área, como por ejemplo la elaboración de recetas, técnicas culinarias , sus ingredientes y su procedimiento, sin dejar de lado también la evolución, y las culturas culinarias.

Por lo tanto además es una práctica que no solo hace énfasis en la preparación de alimentos, sino que también en la relación de estos con los seres humanos, como también los aspectos sociales y culturales que intervienen en la relación de las sociedades del mundo que se establecen con su gastronomía.

Así mismo la gastronomía suele relacionar con la dedicación de un área para disfrutar de los alimentos o para interactuar mientras se disfruta de los mismos.

De igual manera se desarrollan también otros servicios que se relacionan, como por ejemplo preparar la mesa, remover los utensilios que ya fueron utilizados, entre otros. Por todas esas razones es que debe englobarse como un proceso que tienen gran relación con la manera en la que son preparados los alimentos, pero también profundiza en todo lo que ello implica, lo cual es importante tener en cuenta al momento de entender qué es gastronomía

3.2.3 Teorías Explicativas de la Gastronomía

En la gastronomía podemos observar el crecimiento y la evolución de cursos para una enseñanza en distintas áreas, dividiéndolas en distintas profesiones como: chef de partie, chef de cuisine, commis, garde manger, entremetier, saucier, rotisseur, poissonnier, patissier, tounant. Todas divididas y organizadas por el Chef Auguste Escoffier (1846-1935) más conocidas como brigada de cocina.

El comienzo de la enseñanza era muy visual de cocinero experto a cocinero aprendiz, conforme pasaron los años se fueron creando escuelas culinarias y así la implementación de cursos prácticos básicos, la evolución ha sido muy evidente ya que antes el cocinero no se reconocía como profesional, en la actualidad podemos observar cómo hemos transformado algo práctico “básico” a una administración en alimentos y bebidas. hoy en día podemos encontrar un pensum completo como por ejemplo:

Área Práctica:

- Técnicas de cocción
- Cortes oficiales
- Salsa madres
- Tipos de granos

- Cocina del mundo
- Clasificación de proteínas

Área Teórica:

- Principios de administración
- Técnicas de investigación
- Costos
- Recursos humanos
- Marketing
- Creación de menús
- Servicio al cliente
- Atención al cliente
- Higiene y sanidad
- Etiqueta y protocolo

Que ahora estos cursos envuelven un sistema de estudios para dar información completa al aprendiz y no que la vida cotidiana o el trabajo de cocinero se la brinde en pocas partes y una información tergiversada por personas que la han tomado a ideas propias.

4. Hipótesis

Podremos ingresar al programa aquellos profesionales con nivel de estudios culinarios avanzados con el fin de unificar experiencia, estudios y elevarlos pedagógicamente para una enseñanza idónea hacia el alumno. Mostrándoles así desde cómo realizar una comunicación adecuada, una guía de enseñanza hasta la creación de cursos adecuándolos a sus áreas respectivas.

5. Objetivos de la Investigación

5.1 Objetivo general

Apreciar como los problemas que se presentaban durante una mala transmisión de la información a los alumnos por parte del catedrático se ve mejorada con la implementación de una guía para el docente y como se le facilita el manejo de temas con ayuda de la tecnología (presentaciones audiovisuales, material de apoyo digital, envío y recepción de tareas por medio de plataformas “GES”) y así conocer cómo mejora la calidad de enseñanza en la institución donde se imparten las clases

5.2 Objetivos específicos

- Resolver las deficiencias del método de estudio empírico a falta de bases pedagógicas.
- Proponer tipos de estudio alterno en la plataforma (Aula invertida)
- Comparar cómo ha avanzado la transmisión de la docencia en el siglo 21
- Analizar de forma periódica el progreso del estudiante.
- Influir en las capacidades diferentes de cada alumno por medio del aprendizaje cooperativo.
- Lograr ser pioneros en el área gastronómico a nivel educativo.
- Exhortar a otros establecimientos académicos a la superación de su personal a nivel pedagógico.

7. Metodología

7.1 Sujeto

Catedráticos academia culinaria de Guatemala

Alumnos de primer año

7.2 Localización

Academia Culinaria de Guatemala (10ma avenida 15-88, zona 10)

7.3 Materiales

Se utilizara diferentes herramientas para gestionar de mejor manera el trabajo con los sujetos, las cuales son:

- Manual
- Cuestionarios
- Computadora
- Dispositivo móvil (celular)
- Televisor
- Pizarrón (marcadores)
- Folletos

7.4 Plan de trabajo

7.4.1 Actividades

Diseño del Manual de clase

Creación de una guía para el catedrático en el cual se pueda apoyar para realizar sus clases de una manera más ordenada y teniendo información a la mano de los temas que se enseñaran.

Evaluación inicial de catedráticos y alumnos

Se realizara una evaluación general para observar el desempeño de ambos en un día normal de clase teórica y como es su desarrollo en base a las metodologías de estudio

Prueba piloto con catedrático y capacitación

La prueba piloto a realizarse es para tener un lugar de inicio, que aspectos se pueden mejorar y ver la adaptabilidad del catedrático a las metodologías didácticas, a su vez irlo capacitando para con los métodos de tics.

Prueba clase magistral

Desarrollo de una clase usando tics u otros métodos de enseñanza.

Informe del desarrollo de la clase

Breve informe de cómo ha ido avanzando el catedrático en sus clases y como han reaccionado los alumnos a los métodos de estudios más actualizados.

Inicio clase magistral implementando los métodos didácticos y el manual

Ya se dan las herramientas necesarias y capacitaciones para que el catedrático pueda desarrollar una clase adecuada y con lineamientos básicos que le ayudaran a tener una clase teórica más organizada y gestionar proyectos que se darán luego de la clase.

Proyecto

Ejemplo de una tarea puesta por el catedrático para observar el aprendizaje de sus alumnos y como los métodos de enseñanza y aprendizaje se ven implementados.

Evaluación del catedrático y alumnos

Post evaluación sobre cómo se ha visto un cambio en las clases magistrales antes de conocer los métodos de enseñanza a tiempo.

Evaluación de parte de los alumnos al catedrático

Encuesta para los alumnos sobre cómo han visto las clases y el desempeño del catedrático con sus clases mejor desarrolladas.

Evaluación de parte del catedráticos a los alumnos

Encuesta para los catedráticos sobre cómo han visto las clases y el desempeño de los alumnos con sus clases mejor y su participación.

7.4.2 Cronograma

| No | Actividad | Mayo | | | | Junio | | | | Julio | | | | Agosto | | | | Septiembre | | | | |
|----|--|------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|--------|---|---|---|------------|---|---|---|--|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Diseño del Manual de clases | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Evaluación inicio de catedrático y alumnos sobre método de estudio | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Prueba piloto con catedrático y capacitación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Prueba clase magistral | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Informe del desarrollo de la clase | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Inicio clase magistral con la implementación de métodos didácticos y el manual | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Proyecto | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Evaluación del catedrático y alumnos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Evaluación de parte de los alumnos al catedrático | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Evaluación de parte del catedrático a los alumnos | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

7.4.3 Evaluación base sobre catedrático y alumnos

Para iniciar el proyecto necesitamos una base del cual partir para poder evaluar tanto al catedrático como al alumno en los métodos de estudios utilizados un día ordinario. La encuesta fue sencilla, básicamente buscábamos como hacer más

fácil para el catedrático transmitir toda la información, y ayudar al alumno con una herramienta tan sencilla como un manual para el catedrático.

7.3.4 Prueba piloto

Se realizó una prueba en la cual al catedrático obtuvo una capacitación sobre los métodos, con el apoyo de la licenciada Cynthia Menéndez licenciada en docencia universitaria el cual la misma licenciada es Psicóloga clínica, dando una capacitación intensa del desarrollando del habla y expresión lingüística para recepción educativa. así mismo una guía del cual ya tenía reflejada los métodos ya mencionados, esto con el fin de hacerlos más accesible y más entendible para su desarrollo en clase.

7.3.5 Informe sobre el desarrollo de la clase

Clase magistral

En el desarrollo de la clase se observó como el catedrático implementaba algunas de las metodologías ya aprendidas y que a su vez la licenciada Cynthia Menéndez supervisaba el desenvolvimiento y aconsejaba. Se noto como la clase paso de una metodología empírica a una enseñanza con bases fundamentadas, a su vez su manera de transmitir la enseñanza a los alumnos se ha dado una manera eficaz y sencilla.

Se noto que al principio los alumnos estaban un poco desubicados, tanto en aprendizaje como en resolución de dudas, dado a que todo era nuevo para ellos. Esto no fue impedimento para lograr transmitir el objetivo, a la mitad de a clase todo se fue acomodando y haciendo un entorno más cómodo para todos, esto propicio a que el alumno formulara y aclarara todas sus dudas.

Finalizando con una clase totalmente amena y personalizada, tomando en cuenta lo que se observó, se desarrolló un modelo de trabajo sobre la clase de pastas. (pág. 104, manual de gastronomía)

7.4.3 Procedimiento

El siguiente ejemplo es un modelo de trabajo que se puede implementar en las diferentes clases en la cual se desea que el alumno comprenda el tema y ese conocimiento pueda aplicar en la práctica, aun cuando se le puedan presentar algún problema logren desarrollar la capacidad para resolverlo.

MODELO

Planificación de clase

| Primer Año Chef <u>Partie</u> | Tema: Harinas y Pastas | Contenido | Aprendizaje Esperado: | |
|----------------------------------|--|--|---|---|
| | Curso: Técnicas Básicas Culinarias | | | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> Tipos de Harina Gluten Tipos de Pasta | <ul style="list-style-type: none"> Diferenciar los diferentes tipos de harina y sus usos tanto en repostería como en panadería, así mismo comprender su contenido de gluten. | |
| Etapas | Actividad de enseñanza (catedrático) | Actividad de aprendizaje (alumnos) | Recursos | Indicadores |
| Antes de Clase | Enviar previa información del tema a estudiar y realizar evaluación corta | Estudiarán y sacarán sus preguntas sobre lo que no puedan comprender, se fomenta a que investiguen por ellos mismos temas que despierten la curiosidad | <ul style="list-style-type: none"> Computadora Google forms | <ul style="list-style-type: none"> El alumno ya sabe qué tipo de harina usar para elaborar pasta Comprende que otros ingredientes puede usar para sustituir otros Creación de un criterio propio y experimenta con más elementos para elaborar una pasta |
| Inicio | Juego de introducción y resolución de dudas | Se crea la participación por medio de juegos (evaluación digital) los cuales van amarrados al tema de harina y a su vez se resuelven dudas. | <ul style="list-style-type: none"> Computadora Dispositivo móvil App Kahoot | |
| Desarrollo | Explicar a los alumnos los diferentes usos de las pastas, mencionar sustitutos de harinas. Ampliar el tema con alguna experiencia en pastas (almacenamiento, ingredientes) | Participan más en clase y pueden aportar ideas que investigaron y hacer un mejor desarrollo de la clase y completan la información mediante los puntos específicos que menciona el catedrático | <ul style="list-style-type: none"> Presentación audiovisual Pizarrón | |
| Cierre | Resolución de dudas. Dejar proyecto para elaborar una masa de pasta, dándoles algunos problemas que se pueden encontrar a falta de ingredientes. | Hacen preguntas sobre la clase y sobre la tarea que se les dejara, la cual es individual pero el problema es el mismo y pueden consultar con sus compañeros al momento de realizarla | <ul style="list-style-type: none"> No | |

Clase Pastas (pág. 104, manual de gastronomía)

1. Antes de clase

Metodología enseñanza a tiempo

Una semana antes de impartir la clase, se envía la información previa que se verá en clase, esto con el fin del que alumno comprenda la información y algunos termino que se mencionaran, así mismo generar una pequeña evaluación después de la lectura para ver qué áreas necesitan más refuerzo y así diseñar una clase adecuada y personalizada para el alumno.

Harinas

La harina es el polvo fino que se obtiene del cereal molido y de otros alimentos ricos en almidón. Se puede obtener harina de distintos cereales. Aunque la más habitual es harina de trigo, también se hace harina de otros cereales como centeno, cebada, avena, maíz, arroz... y existen también otros tipos de harinas obtenidas de otros alimentos como leguminosas (garbanzos, soja), castaña, mandioca, etc.

Clasificación de los tipos de harinas:

La clasificación más utilizada en Europa, se basa en la cantidad de gluten o proteínas que tiene la harina y según esto podemos encontrar:

- **Harina extra fuerte:** Se caracteriza por tener un alto porcentaje de proteínas (sobre el 13%). Se obtiene a partir de trigo duro y se utiliza fundamentalmente para la elaboración de pastas alimenticias.
- **Harina fuerte:** El porcentaje de proteína está entre un 10 y un 12%, y se utiliza para la elaboración de pan.
- **Harina débil:** Tiene un porcentaje de proteína entre el 7 y el 9%. Se usan para la elaboración de repostería y galletas, y no es apta para la elaboración de pan porque no mantienen su estructura firme.

Otra clasificación más empleada en América en la basada en numeración por “ceros”, en la que los ceros determinan el grado de pureza de la harina y así tenemos harina de un cero (0), dos ceros (00), tres ceros (000) y cuatro ceros (0000).

Las harinas 0 son las más bastas, con más impurezas y posibles restos de grano. Son menos refinadas, y se utilizan para elaboraciones más espesas.

Las harinas 00 y 000 se utilizan para la elaboración de panes, por su alto contenido de proteínas, especialmente el gluten que posibilita dar forma a las masas y se consigue un buen leudado sin que las piezas pierdan su forma.

La harina 0000 es más refinada y más blanca, al tener escasa formación de gluten no es un buen contenedor de gas y los panes no mantienen la forma. Se utiliza en pastelería, repostería, hojaldres, etc. y masas que tengan que ser ligeras.

La equivalencia entre ambas clasificaciones sería la siguiente:

- Harina 0 = harina de gran fuerza
- Harina 00 = harina de media fuerza
- Harina 000 = harina floja
- Harina 0000 = harina muy floja

Nota: en Guatemala encontramos

- Harina todo propósito
- Harina suave
- Harina dura

Pastas

Pasta es un término muy frecuente en el ámbito de la gastronomía. Se trata de una masa realizada con uno o más ingredientes, entre los que suelen aparecer el agua y la harina. El uso más habitual del concepto está referido a la comida realizada con una masa de harina de trigo, huevos (aunque no representan un componente indispensable en este caso), agua y sal, que se cocina en agua hirviendo. Masa rica en gluten elaborada con la parte exterior del trigo, con la que se elaboran figuras que se dejan endurecer para comerse cocidas. Esta técnica es de origen chino y fue llevada por Marco Polo a Italia, donde hoy es parte fundamental de su cocina.

Preguntas que se podrían realizar en la evaluación corta

1. ¿Qué diferencias hay entre las harinas?
2. ¿Por qué usar harina 00 para la preparación de pastas?
3. ¿Qué significa el porcentaje de proteína de la harina y tiene alguna relación con la cantidad de líquido que puede absorber?

En base a la pequeña evaluación se puede diseñar una clase donde se toquen puntos específicos sobre porque el porcentaje de proteína ayuda a la cantidad de

líquido que puede absorber la harina o complementar la clase con otros temas como: de donde viene la harina o que es el gluten.

2. Antes del inicio de la clase

Metodología de gamificación

Aprovechando la tecnología para hacer una retroalimentación con una dinámica evaluativa donde el alumno aprende jugando y teniendo la interacción con su teléfono o bien con algún medio digital que permita realizar la prueba. Esto se puede hacer al inicio de cada clase con un pequeño test digital para tener conocimiento si el aprendizaje está siendo profundo o sigue en un aprendizaje superficial.

No es necesario hacerlo en cada clase, solo en aquellas donde deseamos que el tema quede muy claro y que será parte de otros temas que se verán más adelante.

3 ejemplos de aplicaciones que se pueden descargar en el dispositivo móvil o en una pc. Cada app cuenta con su introducción para que el usuario se familiarice más rápido.

1. **Class Dojo:** Esta aplicación te permite evaluar las actitudes en clase a partir de un sistema de recompensas y penalizaciones editable según tus necesidades y gustos. Además, podrás analizar individual y colectivamente las actitudes de un grupo, y enviar informes individuales a los alumnos y a las familias, si es necesario.

2. **Kahoot:** Con Kahoot podrás crear test interactivos en tiempo real para que tus estudiantes respondan a través de cualquier dispositivo. Esta aplicación te permite infinidad de acciones: realizar un evaluación inicial, conocer la opinión de

la clase sobre un tema concreto, llevar a cabo actividades grupales, fomentar la participación, gamificar los contenidos, etc.

3. **Blicker Bluetooth:** Es una aplicación de respuesta rápida que utiliza el Bluetooth de baja energía para la interacción de estudiantes y profesores. Hay dos aplicaciones necesarias para que el sistema Blicher funcione: Blicher Teacher y Blicher students. La aplicación permite realizar sondeos en modo anónimo, de identidad, de competición y en modo asistencia para averiguar quién ha asistido a clase.

3. Clase magistral

Método Desing thinking

Ahora con el estudio previo del alumno y la recopilación de datos sobre los temas que hay que trabajar ya se puede diseñar una clase adecuada al estudiante donde la mayor parte de temas queden aclarados y se pueda hacer uso de presentaciones audiovisuales para captar mejor la atención y que puedan amarrar la teoría con algo visual para posteriormente entrar al área práctica. La clase magistral ira amarrada con la pedagogía especifica la cual es poner ejemplos con experiencias vividas.

Se puede comenzar con resolver alguna duda o bien entrar de lleno a la clase con alguna experiencia con las pastas.

Breve experiencia: Anécdota del catedrático sobre algún trabajo o conocimiento sobre pastas.

Tipos de pasta por tamaño

Corta

- macarrones (maccheroni), con forma de tubo estrecho, ligeramente curvo o recto.
- rigatoni, pasta tubular con estrías paralelas, levemente curva, de 3,5 cm de largo.
- tortiglioni, pasta tubular con estrías levemente enroscadas, recta.
- penne, (plumitas) con forma de tubo corto, estriado en su cara exterior y cortada al sesgo.
- gnocchi (ñoquis), pasta de puré de patatas y harina, con forma ovalada.

Larga:

- spaghetti (espaguetis), alargados y con sección circular;
- tagliatelle (tallarines), similares a los espaguetis pero con sección rectangular o plana. Sus medidas oscilan los 7 mm y 8 mm de ancho
- vermicelli (vermicelos), similares a los espaguetis pero más delgados.
- pappardelle, es una banda plana de hasta 2,5 cm de ancho
- fettuccine, alargada y plana, de 6 mm de ancho

De relleno

- los ravioli, con forma de paquetito cuadrado.
- los tortellini, con forma de rollito anudado dentro del cual se incluye un relleno de carne, queso parmesano u otros ingredientes.
- los tortelloni, son similares a los tortellini pero más grande y rellenos con requesón y espinaca.
- los agnolotti, raviolis con borde redondeado.

Clasificación de la pasta

1. Pasta Básica
2. Enriquecida (huevo)
3. Saborizada (Pure de vegetales)
4. Fortificadas (Suplementos, proteína en polvo)

Almacenamiento

Pasta sin cocinar

Se puede almacenar pasta sin cocinar, seca, en la despensa durante un año. Mantenerla en un lugar fresco y seco. Se debe seguir la regla “el primero que entra es el primero que sale”: Utilizar los paquetes que se han tenido durante más tiempo antes de abrir paquetes más nuevos.

Pasta cocinada

Refrigerar pasta cocinada en un recipiente hermético durante 3 a 5 días. Se puede añadir un poco de aceite (1 o 2 cucharadas de te) por cada libra (500 gramos) de pasta cocinada para ayudar a que no se pegue. Como la pasta cocinada continuará absorbiendo sabores y aceites de las salsas, almacenar la pasta separada de la salsa.

4. Final de clase magistral

Se hacen preguntas al final si se tiene duda de alguna tema o si desean aportar algo a la clase, esto con el fin de que sea más participativa la clase y el alumno empiece a formar esa confianza y pensamiento crítico/analítico.

5. Lectura y distribución de recetas

Método colaborativo

En la distribución de recetas entra el trabajo en grupo y durante la clase se pueden plantear diferentes dudas o generar curiosidad en el alumno para que se enfoque en habilidades o técnicas que deseamos que comprendan y pueda formar esa conexión entre la teoría y lo práctico. Así mismo las dudas que salgan durante la clase práctica por la dinámica de grupos por receta los mismos integrantes pueden aportar conocimientos extras y así formar nuevo aprendizaje para sus compañeros.

Preguntas que puede plantear el catedrático

1. ¿Qué pasaría si no cubro bien la masa con film?
2. ¿Con amasar 3 min ya activare el gluten?
3. ¿Qué diferencia podrían notar visualmente y físicamente con una pasta básica y una enriquecida?

Con esas preguntas se despierta la atención a la técnica y pueden desarrollarse temas entre el grupo.

6. Fin de clase

Método caso/método colaborativo

Para seguir con el continuo aprendizaje y que la información quede totalmente en la mente del alumno es necesario dejar algún proyecto o tarea donde ellos puedan aplicar los conocimientos en casa o en el trabajo y encontrarse con nuevos problemas donde quizás no cuenten con algún equipo (máquina de pasta, film, harina 00) y como poder sustituirlo con otro objeto a fin de enseñarle al alumno a razonar y crear ese pensamiento analítico y que pueda formar un criterio propio en base a la experiencias nuevas que encuentra fuera de la academia

El trabajo siempre tiene que ir con un fin y es el de que el alumno comprenda a la situación que se pueden encontrar en la vida real y como enfrentarlas con el conocimiento que está adquiriendo en el proceso, así mismo se le enseña a tomar decisiones. De igual manera al encontrarse con un tope el alumno puede consultar con un compañero que está realizando el mismo proyecto y resolver dudas que tengan, así fortaleciendo el compañerismo y el aprendizaje continuo por medio de experiencias vividas

Ejemplo proyecto

Pasta fortificada en casa

- Lineamientos

Realizar una pasta fortificada de 500 gr y cocerla al dente.*

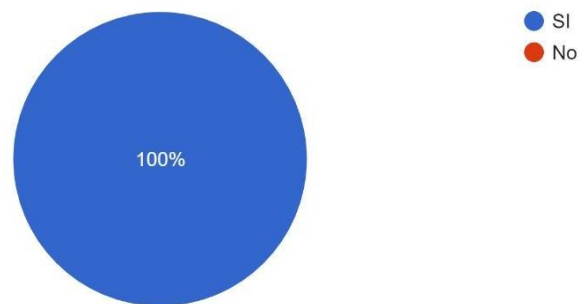
*La pasta fortificada incluye el uso del huevo entero pero que pasaría si no contamos con huevo entero y solo tenemos yemas,

- ¿Con que otro producto puedo aportar humedad a la masa?
- ¿Tendrá el mismo tiempo de amasado y de reposo?
- ¿Es más fácil activar el gluten cuando el líquido no es la clara sino agua?
- ¿el tiempo de cocción disminuyo o aumento?
- y si no contara con agua que otro elemento podría usar para aportarle humedad a la pasta

Inicio de encuestas para desarrollo de manual

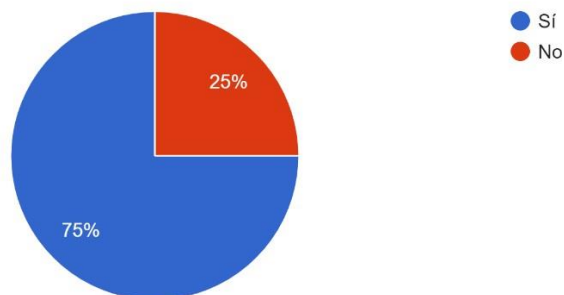
1. ¿Te gustaría una guía de cocina?

108 respuestas



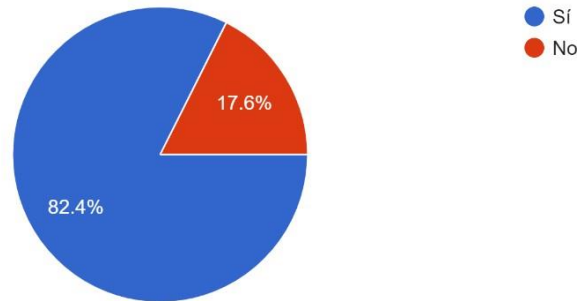
2. ¿Te ayudaría que fuera digital?

108 respuestas



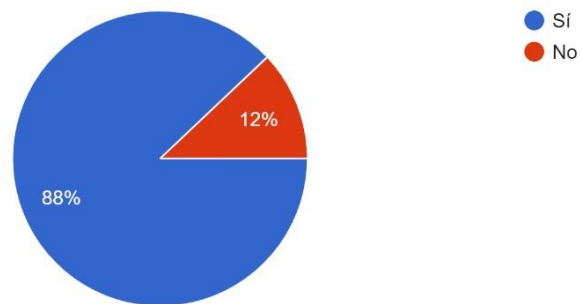
3. ¿Se te facilitaría un código QR para videos demostrativos?

108 respuestas



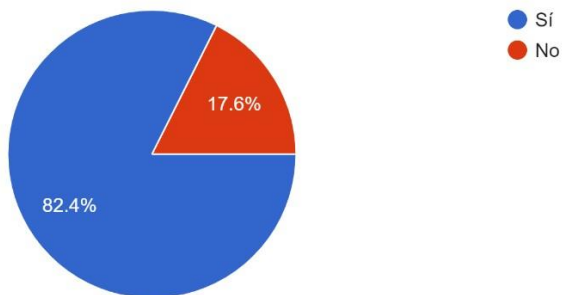
4. ¿Te gustaría ver tu clase en vivo? (por tema de tiempo, falta o enfermedad)?

108 respuestas

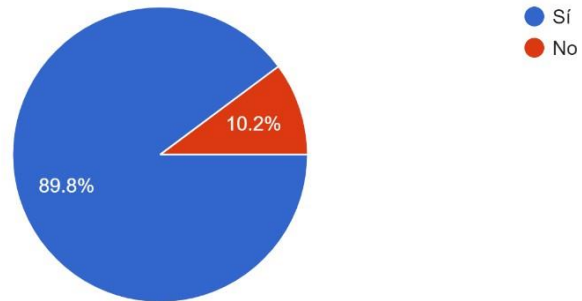


5. ¿Estarías de acuerdo en recibir clases teóricas en línea y practica presencial?

108 respuestas

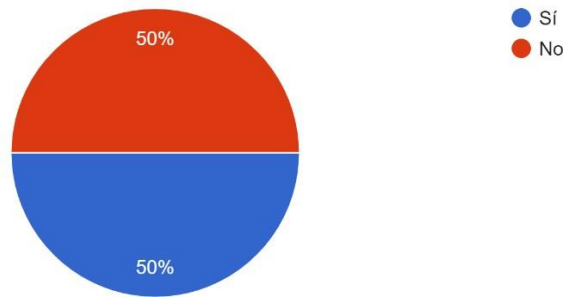


6. ¿Te gustaría más información teórica?
108 respuestas



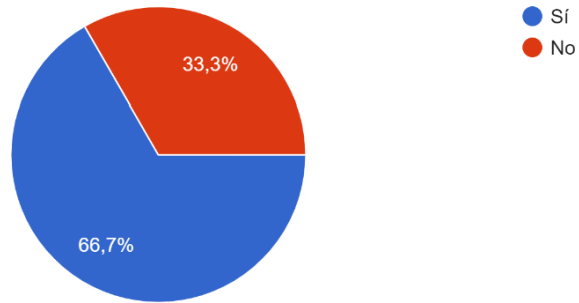
Pre-evaluación catedrático

Cuenta con algún conocimiento de docencia
6 respuestas



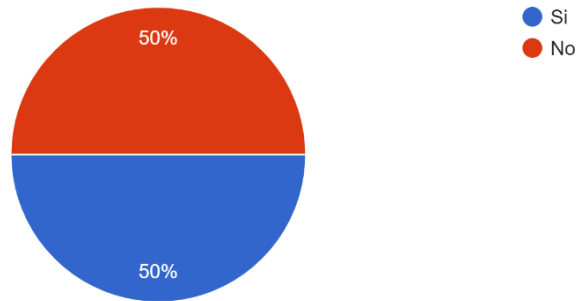
Tiene alguna planificación de proyectos en clase (mostrarla si la tuviera)

6 respuestas



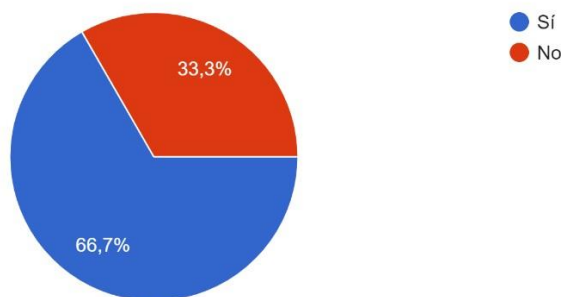
Prepara sus clases con anticipación y se adaptan a sus alumnos.

6 respuestas

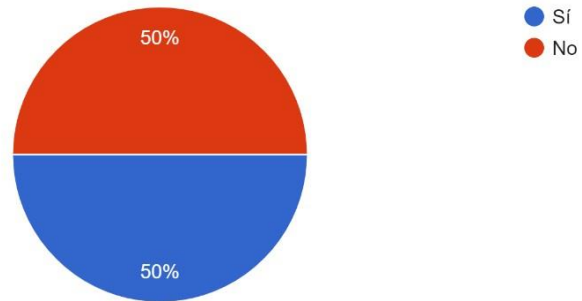


Incorpora TICs en sus clases

6 respuestas

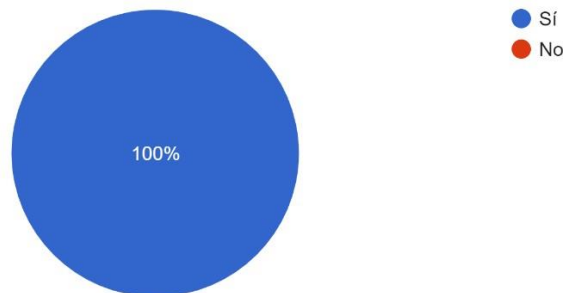


Se siente capacitado para implementar nuevos métodos en sus clases
6 respuestas



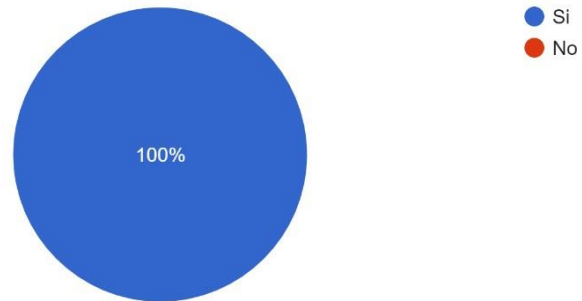
Post- evaluación catedrático

Cuenta con algún conocimiento de docencia
6 respuestas



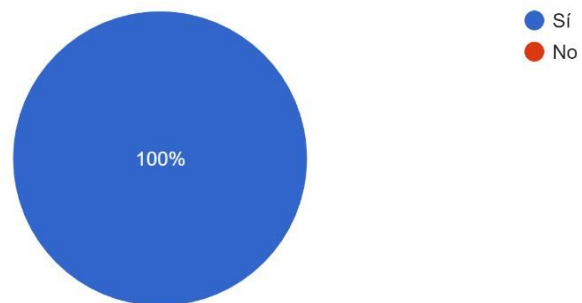
Prepara sus clases con anticipación y se adaptan a sus alumnos.

6 respuestas



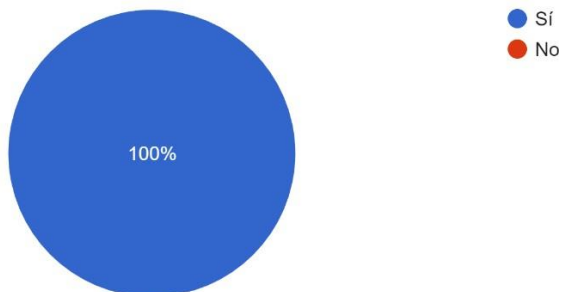
Tiene alguna planificación de proyectos en clase (mostrarla si la tuviera

6 respuestas

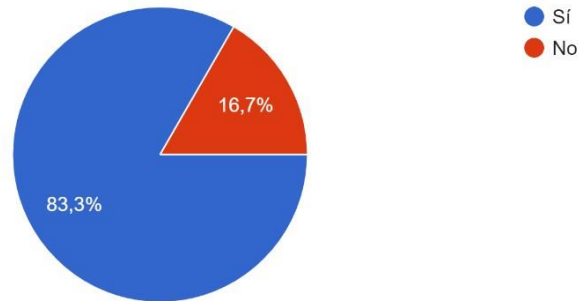


Incorpora TICs en sus clases

6 respuestas

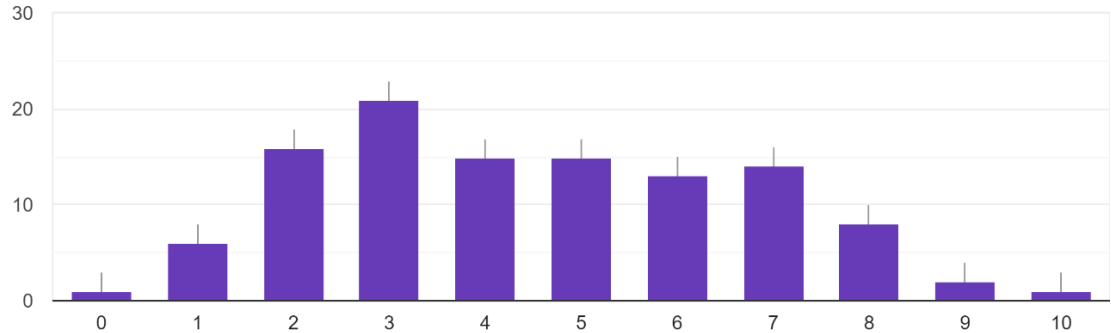


Se siente capacitado para implementar nuevos métodos en sus clases
6 respuestas



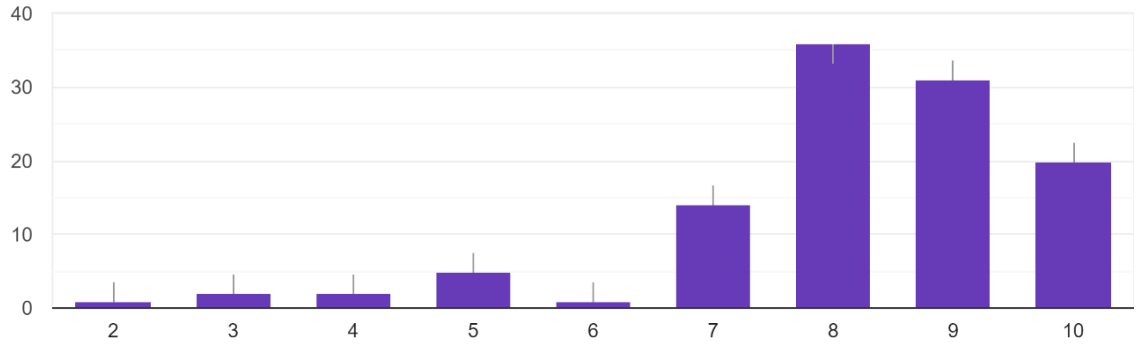
Evaluación del alumno sobre el desempeño del catedrático

De un rango de 1 a 10 como calificarías el método de clase que se usaba anteriormente.
112 respuestas



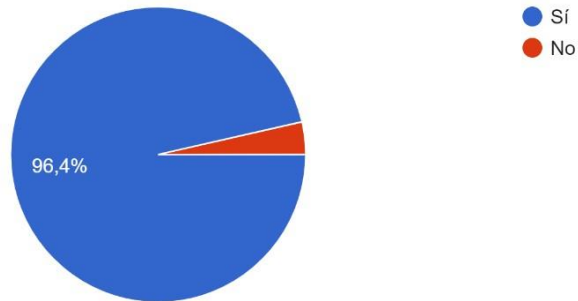
De un rango de 1 a 10 como calificarías los nuevo métodos que se usan en al clases.

112 respuestas



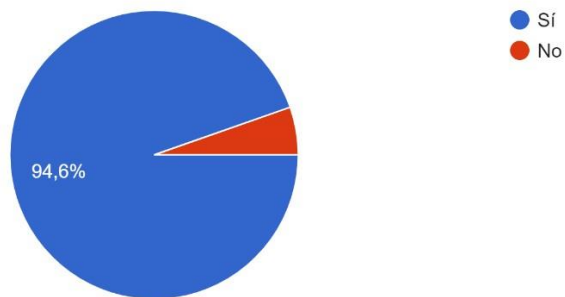
La información que se da en clase se pone en práctica con algún proyecto.

112 respuestas

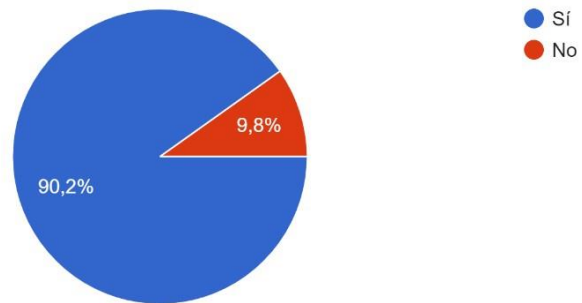


El catedrático crea espacios para compartir las ideas y resolver dudas.

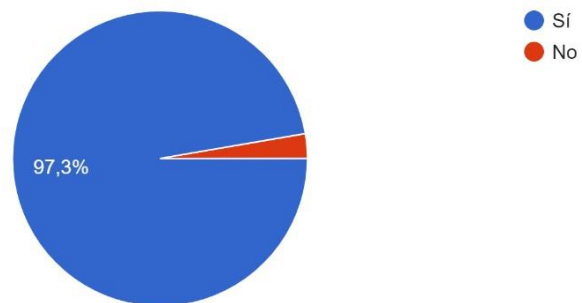
112 respuestas



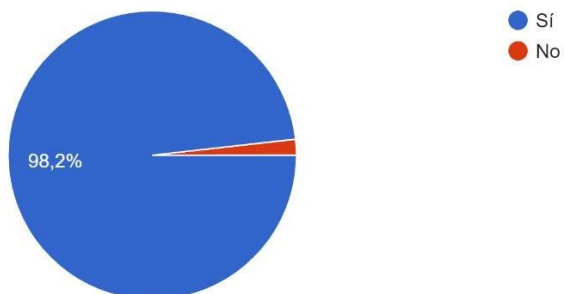
Sientes que las clases llevan un orden, lo cual facilita tu aprendizaje
112 respuestas



En las clases se hace uso de algún dispositivo electrónico (Pc, Celular, etc.)
111 respuestas



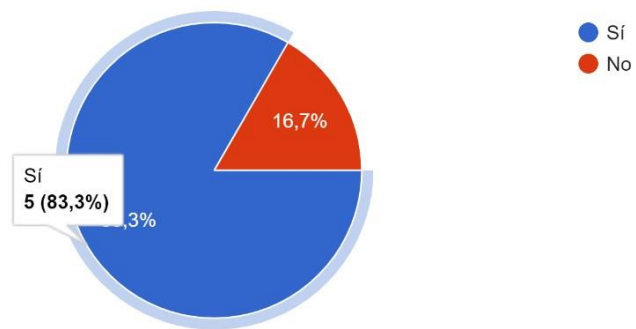
El catedrático envía constantemente material digital
112 respuestas



Evaluación desempeño del alumno

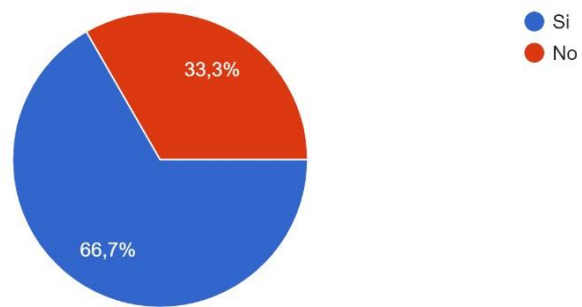
Los nuevos métodos de enseñanza son de agrado a los alumnos.

6 respuestas



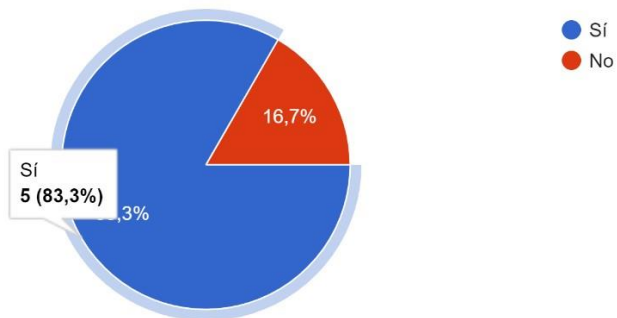
Se ve mayor participación durante la clase

6 respuestas

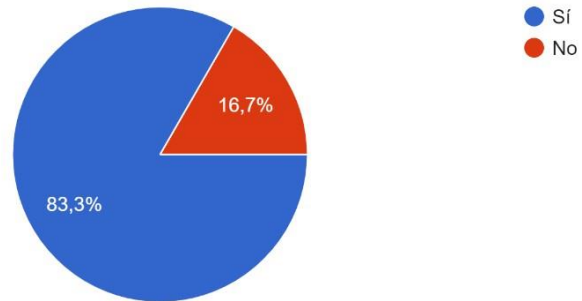


El conocimiento adquirido se ve reflejado positivamente en sus exámenes

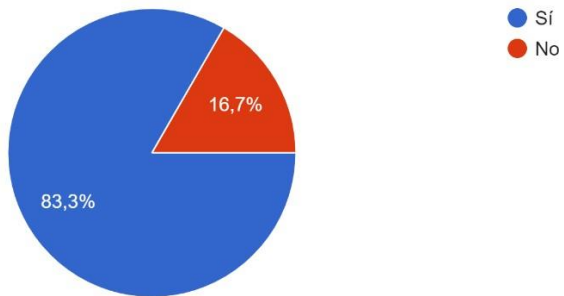
6 respuestas



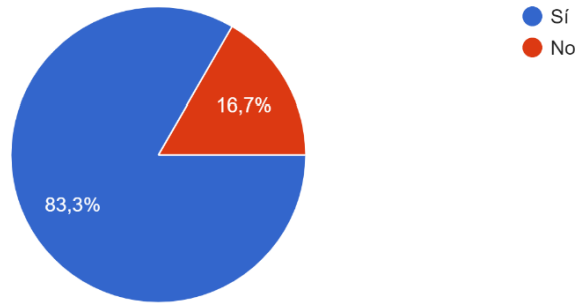
Se ha despertado un sentido de curiosidad y de criterio propio en el grupo
6 respuestas



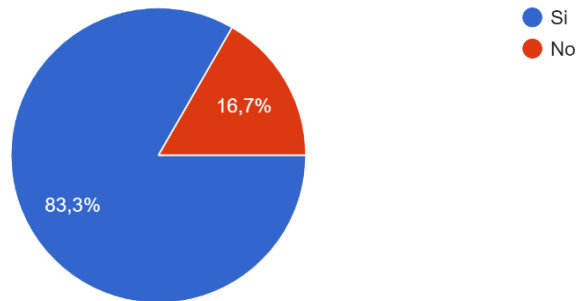
Ha notada algún impedimento en el uso de Tics
6 respuestas



Los trabajos en grupo han dado resultados positivos
6 respuestas

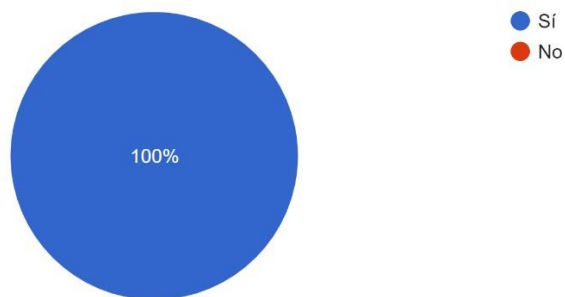


Los estudiantes lo ven como un guía y no como un dictador (se creó un ambiente de confianza
catedrático/alumno)
6 respuestas

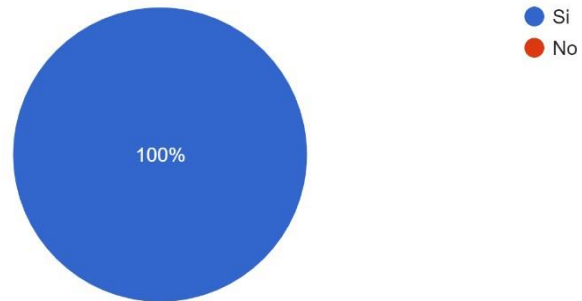


Evaluación del desarrollo de la clase

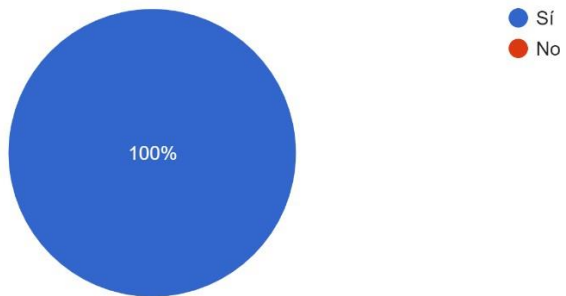
El 80% de la clase es interactiva
2 respuestas



Los alumnos han desarrollado una actitud mas participativa
2 respuestas

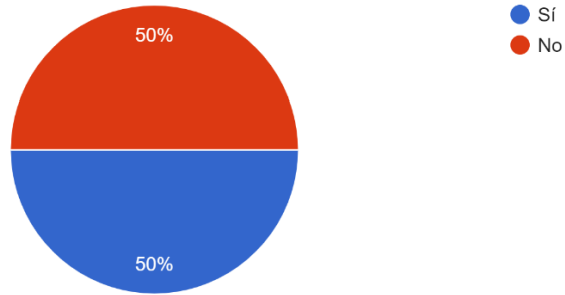


El catedrático cuenta con nuevos materiales de apoyo
2 respuestas



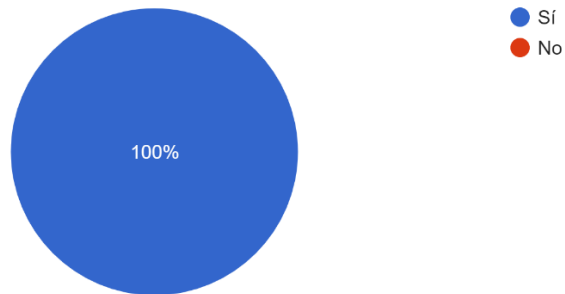
El uso de tics es frecuente

2 respuestas



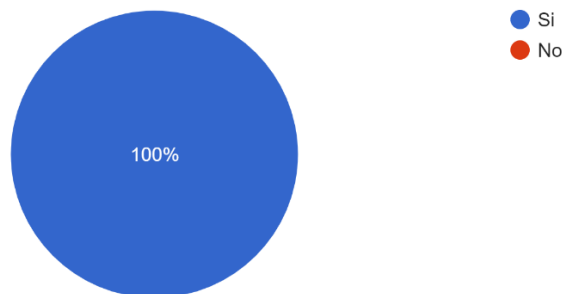
El compañerismo se ha visto fortalecido por los proyectos en grupo

2 respuestas

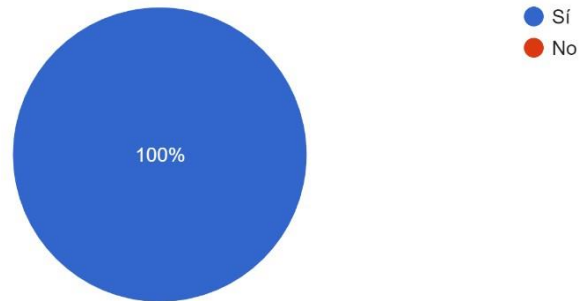


Hay espacios donde se aclaran dudas o se pueden discutir alguna técnica nueva sobre el tema de clase que se esté viendo

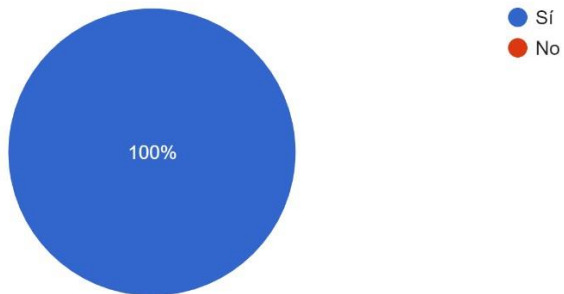
2 respuestas



El catedrático se deja enseñar por los nuevos conocimientos que poseen los alumnos
2 respuestas

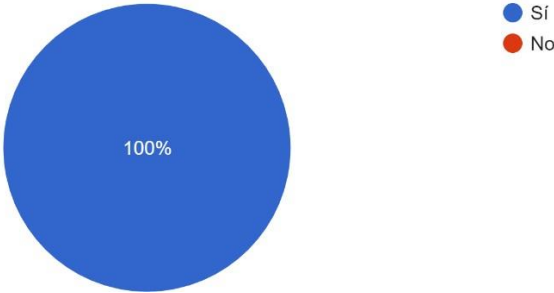


Se nota un cambio en el aprendizaje tanto del alumno como el catedrático por las metodologías pedagógicas usadas.
2 respuestas



El catedrático se ve satisfecho y ha notado un crecimiento profesional con la capacitación del uso de metodologías pedagógicas

2 respuestas



Conclusiones

Encontramos las déficits que se encuentran actualmente en la educación gastronómica, ya que actualmente nos encontramos como muchos “CHEF” dando clases empíricamente en todas las escuelas gastronómicas. Principalmente nos enfocamos en Academia Culinaria de Guatemala (ACG) que nos abrió las puertas para poder realizar este proyecto y así crear herramientas necesarias con la mano de profesionales en el área educativa.

Se resolvieron las deficiencias de los métodos de estudios de la misma, capacitándolos en métodos alternos de aula invertida o Tics, y a su vez actualizando las enseñanzas que se imparten actualmente en el siglo XXI.

Con eso se logró cumplir con las necesidades básicas de los alumnos y a su vez desarrollar un manual para el catedrático y alumno para poder mantener una misma línea y así mismo crear clases más personalizadas, tanto como para el alumno como al docente. Para lograr ser pioneros en la enseñanza gastronómica y poder exportar a otros centros educativos a interesarse participar en una capacitación y así desarrollar mejor sus habilidades didácticas gastronómica. Y así academia Culinaria de Guatemala ser un centro de capacitaciones para docencia gastronómica.

Recomendaciones

Para seguir mejorando en métodos de enseñanza es necesario estar a la vanguardia de las nuevas metodologías que funcionan mejor con las nuevas generaciones de alumnos que ingresan y que traen otra manera de interactuar con la información que se les brinda.

El cambio constante de recetas puede ayudar al catedrático a formar una base de datos más amplia sobre conocimientos en platos, culturas y nuevas técnicas.

A su vez la continuidad de su formación profesional para poder transmitir conocimientos y experiencias mayores que el alumno valorará para poderlas aplicar en su vida profesional y tener una educación superior de calidad.

Bibliografías

- Araujo, U.F. y Sastre, G. (Coords.) (2008). El Aprendizaje Basado en Problemas. Una nueva perspectiva de la enseñanza en la universidad. Barcelona. Gedisa. Escribano, A. y del Valle, A. (Coords) (2008) .El Aprendizaje Basado en Problemas. Una propuesta metodológica en educación Educación Superior. Madrid. Narcela
- Font, A. (2004). Líneas maestras del Aprendizaje por Problemas. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Vol. 18, núm. 1, pàg 79-92.
- García Sevilla, J. (2008). El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza universitaria. Murcia. Universidad de Murcia.
- Molina Ortiz, J.A.; García González, A.; Pedraz Marcos, A.; Antón Nardiz, M.V. (2003). Aprendizaje basado en problemas: una alternativa al método tradicional, Revista de la Red Estatal de Docencia Universitaria. Vol. 3, núm. 2, pág. 79-85.
- Moust, J.H.C., Bouhuijs, P.A.J. y Schmidt, H.G. (2007). El aprendizaje basado en problemas: Guía del estudiante. Cuenca: Ediciones de la UCLM
- Branda LA. El aprendizaje basado en problemas. De herejía artificial a res popular. Educ Med. 2009;12(1): 11-23. Disponible en: <http://scielo.isciii.es/pdf/edu/v12n1/revision.pdf>
- Coll, C. Mauri, T. Onrubia, J. (2006). Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.3 nº2 <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/18215/1/545852.pdf>
- Gil-Galván. R. (2018). El uso del aprendizaje basado en problemas en la enseñanza universitaria. Análisis de las competencias adquiridas y su impacto. Revista mexicana de investigación educativa. Vol. 23, nº 76. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662018000100073
- Labra, P. Kokaly M.E, Iturra,C.; Concha A., Sasso P., Vergara M. I. (2011.) El enfoque ABP en la formación inicial docente de la Universidad de Atacama: el impacto en el quehacer docente. Estud. pedagóg. vol.37 no.1 Valdivia <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052011000100009>
- Johnson, D.W., Johnson, R. T. y Smith, K. A. (1998). Active learning: Cooperation in the college classroom. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Hargreaves, A. (1996). Profesorado, cultura y posmodernidad. Madrid: Morata.

E-grafia

- <http://www.upv.es/nume/descargas/fichamdc.pdf>
- <https://innovacioneducativa.upm.es/guias/MdC-guia.pdf>
- <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.517.8836&rep=rep1&type=pdf>
- <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/5624>