

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

Academia Culinaria de Guatemala, Guatemala 2023



**Juan Luis Ortiz Ibáñez
Carnet: 16007845**

GUATEMALA, JULIO DEL 2,023

UNIVERSIDAD GALILEO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

**MONTESORI Y TECNICAS DE
ENSEÑANZA COMO NUEVOS
METODOS DE APREDIZAJE EN LA
GASTRONOMIA**



**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

AUTOR:

JUAN LUIS ORTIZ IBAÑEZ

Contenido

Contenido

Introducción	5
Justificación de la investigación	6
Descripción	6
Los problemas que buscamos resolver	6
Nuestros aportes serán.....	6
Funcionalidad	7
Planteamiento del problema	7
Alcances	8
Límites	8
Unidad de análisis.....	9
Ámbito geográfico	9
Marco teórico.....	9
Pedagogía.....	10
Definición	10
Teorías explicativas de la Pedagogía.....	11
Tipos de Pedagogía.....	12
Montessori.....	12
Métodos del siglo XXI.....	15
Tipos de métodos	15
Aprendizaje mediante en experimentos o proyectos.....	15
Planteamiento de la problemática (proyecto) y organización.....	16
Investigación sobre el tema.....	17
Definición de los objetivos y el plan de trabajo	17
Implementación	18
Presentación y evaluación de resultados.....	18
Gamificación	18
El trasfondo pedagógico de la gasificación	19
FeedBack	23

Aprendizaje Cooperativo	24
Las funciones del docente	26
Aprendizaje y conocimiento a tiempo	27
Fase para alcanzar los resultados de aprendizaje.	28
Fase de aseguramiento del aprendizaje.....	28
Fase de aplicación de conocimientos	29
Desing Thinking	30
Aprendizaje Basado en el Pensamiento.....	32
Las clave del aprendizaje basado en el pensamiento.....	33
Tenemos 5 ventajas que nos brinda el TBL.....	34
Gastronomía	35
Definición	35
Teorías Explicativas de la Gastronomía y el por qué cocinamos	36
Área Práctica:	38
Área Teórica:	38
Hipótesis.....	39
Objetivos de la Investigación.....	39
Objetivo general.....	39
Objetivos específicos	39
Metodología.....	40
Sujeto.....	40
Localización	40
Materiales	40
Plan de trabajo	40
Actividades	40
Diseño de un planificador	40
Evaluación inicial de catedráticos y alumnos	41
Prueba de control con catedrático y capacitación	41
Prueba clase magistral	41
Informe del desarrollo de la clase	41

Proyecto.....	41
Evaluación del catedrático y alumnos	42
Evaluación de parte de los alumnos al catedrático	42
Evaluación de parte del catedrático a los alumnos	42
Cronograma	42
Ejemplo proyecto	52
Inicio de encuestas para desarrollo de manual.....	53
Evaluación del alumno sobre el desempeño del catedrático.....	59
Evaluación del desarrollo de la clase.....	64
Conclusiones	69
Recomendaciones	70
Bibliografías	71
E-grafia.....	72

Introducción

Las deficiencias que se presentan en el área de gastronomía al momento de querer generar conocimientos a base de información empírica ha perjudicado en la falta de información con bases bien fundamentadas de poder comprender la ciencia detrás de la cocina, actualmente la enseñanza en el mismo ámbito ha tenido una carencia con respecto al poco conocimiento en métodos de enseñanza que se adapten a cierto rango de edades donde se presentaran inquietudes sobre temas de diferentes indoles, acorde a las experiencias vividas y lo que han observado a lo largo de carrera estudiantil o en el área laboral. Este aspecto de tomar en cuenta rango de edades influye totalmente en el tipo de información que necesitan y las herramientas que serán un recuerdo importante para el desarrollo del conocimiento permanente y evitar el déficit de información o el conocimiento espontáneo que rara vez permanece en el transcurso del ámbito laboral o de su área de estudios. Y todo esto se convierte en el 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. Tomando en cuenta el exponencial desarrollo de las universidades que actualmente abren campos a la carrera de gastronomía es sumamente importante formar profesionales que tengan la capacidad de enfrentar cualquier problema, teniendo como bases experiencias que vivieron durante su carrera y que presenten una variedad de soluciones con bases fundamentadas y con los conocimientos prácticos.

Justificación de la investigación

Descripción

Bases para cocineros profesionales que desean iniciarse en la docencia en el área de gastronomía.

- **Los problemas que buscamos resolver**

La falta de conocimiento que tiene el instructor sobre la enseñanza adecuada y específica para cada rama de la gastronomía, tomando en cuenta al alumno y sus capacidades para desarrollarse en las diferentes áreas que se presentaran durante el ciclo académico.

- ❖ **Nuestros aportes serán**

La implementación de métodos de aprendizaje para que a los catedráticos se les permita tener una formación base con técnicas fáciles de comprender y de poner en práctica, que a su vez desarrolle un progreso de enseñanza más dinámico durante la clase.

Se formará una guía base con la cual podrán tomar ideas para crear sus futuras clases con los métodos que se mencionarán más adelante. Así el futuro catedrático se le facilitara presentar una clase de manera adecuada en la cual los alumnos se sientan partícipes y esto permita un crecimiento en el conocimiento y amplie el campo mental de los futuros cocineros, chef o administradores de A&B

Con la implementación de algunas bases del método Montessori y las técnicas de enseñanza que se ven actualmente se procederá a reestructurar el área de Chef de Partie (A.C.G.) como punto de partida por

ser el primer curso donde el estudiante se empieza a formar en el área de A&B

- **Funcionalidad**

Funcionalidad a base de los métodos de enseñanza del siglo XXI, llevando en general recursos que nos brinda el método Montessori 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 métodos apropiados

¿Cómo poder mejorar las enseñanzas en la formación gastronómica que no cuentan con las suficientes bases técnicas para desarrollar una clase adecuadamente, a su vez la información requerida para su aprendizaje?

2.2 Especificación del problema

En el campo de la formación universitaria o en la experiencia laboral ha sido suficiente para iniciarse en la docencia, sin embargo, las enseñanzas no cuentan con una base práctica que sean sólidas pedagógicamente hablando, eso ha sido una amenaza que con el paso de los años la educación se ha visto en

decaimiento continuo. Pese a esto, los formadores de conocimiento no han sido aptos de instruir con el entendimiento exacto y preciso que el alumno pueda comprender y desarrollarlo de una manera profesional.

2.3 Delimitación del problema

Instruir al catedrático con las metodologías adecuadas para desarrollar las clases teniendo lineamientos que lo puedan apoyar con el transporte de la información de manera que el alumno muestre interés y se apegue a sus habilidades, haciendo así clases más efectivas.

Alcances

- Aplicar métodos y técnicas de aprendizaje para el desarrollo adecuado de una clase magistral.
- Expertos que aborden la ciencia junto con la gastronomía desde su formación académica y su experiencia en la práctica de la docencia universitaria con nuevas herramientas de enseñanza.

Límites

- Economía necesaria
- Disposición de tiempo de los catedráticos
- Hábitos o costumbre que en la persona que imparte algún curso con sus propios lineamientos que posiblemente no sean los más adecuados.
- Compromiso del formador a desarrollar nuevas habilidades y mejorar en el ámbito de catedrático.
- 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 la información, teoría, ciencia que se encuentra detrás de cada tema mediante técnicas de enseñanza y así ellos logren mejor captación del conocimiento que se les brinda.

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

Las técnicas que se adecuan a ciertos grupos de alumnos son de vital importancia para impartir una clase o bien crear un pensum adecuado para que la información que transmite el docente pueda llegar de forma clara al aprendiz, cabe destacar que algunos conceptos se irán aclarando en los siguientes temas para comprender qué contenido maneja un pedagogo y como poder aplicar las teorías y métodos en el área de gastronomía que por ende mostraremos conceptos fundamentales del mismo.

Los métodos de enseñanza y la gastronomía tienen que ir en conjunto para una enseñanza apropiada, para esto se llevará a cabo una investigación ardua en la inferioridad actual (congruencia entre cursos y métodos aplicados).

Se tiene que desarrollar o fortalecer la educación, para crear de una manera amplia la conexión entre “maestro y alumno” ya que es un proceso de constante cambio con base a los alumnos.

3.1 Pedagogía

3.1.1 Definición

La pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación humana y a las 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 las 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 Montessori

El método Montessori está enfocado a promover la espontaneidad del alumnado así como su autonomía, dándole así la libertad para poder desenvolverse dentro de un ambiente especialmente preparado para ello, un aspecto que por lo tanto, favorece también al autodesarrollo del alumnado.

Este se desarrolló por María Montessori y el pensamiento es “el alumno puede ser su propio formador” con el conocimiento que adquieren en la infancia pueden resolver problemas por si solos. Así que este método va orientado a los primeros años del ser humano, pero tomando como base este método donde se considera que lo importante es desarrollar al individuo con otros que estén en el rango de la misma edad y también incluir rangos un poco mayores (de 3 a 6 o de 18 a 21) y en el cual también se le da libertad de experimentar para aprender y tener ese desarrollo propio sin que intervenga el pensamiento de “se aprende corrigiendo de manera brusca o con castigo”

Ahora bien, cuál es el beneficio de este método o el por qué pueden aprender por si solos y uno solo ser un guía en el proceso de enseñanza. Con el simple hecho de tener rango de edades con diferencias no mayores a 3 años permite que entre ellos se observen y puedan aprender de los mayores con sentido de experiencia

o de los menores con nuevas habilidades. Entre algunas de las características que se pueden mencionar son:

- El alumno puede desarrollarse mediante un trabajo libre con materiales didácticos.
- El alumno decide qué ambiente o que actividad se puede trabajar para que sea un espacio de confianza y seguridad.
- Se genera libertad con límites, respeto por el crecimiento físico y social del alumnado y la independencia de tomar decisiones.

Entre otros aspectos que se pueden tomar en cuenta para facilitar la transmisión de información a los jóvenes es el área de trabajo que influye mucho para sentirse cómodos y que el ambiente sea apto para desarrollar el potencial del alumno. Algunos que se pueden mencionar son:

Orden: para evitar frustraciones o distracciones en el cerebro las rutinas o los lineamientos ayudan al alumno a enfocarse en las nuevas tareas que tienen que ser aprendidas y así hacerle entender que lleva un proceso todo.

Estructura: dependiendo del grado en que el alumno se encuentre este debe tener el espacio adecuado y acorde a su nivel de conocimiento, con herramientas que lo apoyen a su crecimiento.

Libertad de movimiento: las aulas cerradas o apretadas no son funcionales ya que generan frustración o tensión, por la simple incomodidad de no poder tener espacio propio, así que se recomienda tener espacios abiertos y sobre todo con luz natural.

Realidad: todo objeto que se encuentre en los alrededores tiene que poder ser

manipulado por el alumno, si algo llegara a ser peligroso deberá ser supervisado.

Naturaleza: el alumno debe comenzar aprendiendo en el campo de trabajo para desarrollar el aprecio por los productos, seres vivos, equipo. Se recomienda hacer excursiones o proyectos que provoquen salir al “campo”

Ambiente tranquilo: de este modo el alumno trabajara de manera relajada y los resultados serán óptimos.

Sumado a estos pasos que ayudan con la formación del alumno se toman en cuenta 3 aspectos: un ambiente preparado (métodos de enseñanza, ambiente), un adulto formado (el instructor), apoyo social (compañeros de clase)

En el caso de métodos de enseñanza se irán detallando más adelante, en el caso del adulto formador cual es la función de este.

- Métodos de enseñanza del siglo XXI: enseñanzas más dinámicas y personalizadas
- Adulto Formador: será el encargado de observar a cada alumno, viendo sus necesidades, capacidades e intereses y así ofrecerle trabajos de manera inteligente que tendrán un propósito en concreto. El objetivo final es que el formador intervenga menos cada vez y para que el aprendiz pueda desarrollar confianza en sí mismo, disciplina interior así mismo esto les dará una satisfacción interna. (Montessori no premia ni castiga)
- Apoyo Social: las aulas integradas con diferentes rangos de edad pero a su vez con límites de edad entre los mismos favorecen a la cooperación espontánea ya sea por diferentes aprendizajes posteriores o por el simple hecho de ayudar al menos o aprender del mayor, así se fomenta un espacio de respeto mutuo y la incorporación profunda de conocimientos a través del ejercicio de enseñarle a otros compañeros.

3.1.3 Métodos del siglo XXI

La metodología de enseñanza es importante plantear que una metodología didáctica supone una manera concreta de enseñar, el 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 instructor.

La incorporación de nuevas técnicas que van avanzando conforme el desarrollo de la humanidad y que buscan adaptarse a estos mismo para seguir generando esas dudas que hacen al ser humano querer indagar o conocer más respecto al tema que se está investigando, estudiando o que su mismo entorno le está mostrando

3.1.3.1 Tipos de métodos

Aprendizaje mediante en experimentos o proyectos

El aprendizaje basado en experimentos o proyectos es una metodología que se desarrolla de manera colaborativa que coloca los estudiantes en situaciones que los lleven a plantear propuestas ante determinada problemática.

El proyecto o experimentación en caso de ser ficticio genera posibles modelos donde el alumno propone posibles soluciones, saca conclusiones, formula objetivos de cómo abordar el tema así mismo genera confianza por aplicar los conocimientos previos que ha tenido en lo teórico y darse cuenta si realmente será viable sus propuestas.

Los 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).

Así los alumnos pueden experimentar lo que se le presentara más adelante y tener una idea de la realidad o magnitud que pueden tener ciertos problemas en la vida real, así mismo le genera más herramientas para hacerle frente y no salir al mundo con una idea errónea de ciertas enseñanzas teóricas que no puedan aplicar en la realidad.

Para poder implementar este método exitosamente en un proyecto realista o un proyecto experimental en el caso de no tener suficientes recursos 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 de la problemática (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.

Gamificación

Muchos son los nuevos términos que inundan constantemente el campo de la educación, la mayoría de ellos aún desconocidos para nosotros y 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.

Que es el aprender jugando mediante aplicaciones que permitan una creación de dinámicas atractivas al estudiante que pueda poner en práctica y que cumpla la función principal que es generar el conocimiento y comprender la enseñanza del día.

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». Y ahora podremos relacionarlo a una manera de aprender mientras se está jugando y sin darnos cuenta la pasamos bien y el cerebro asocia la experiencia con desear más o tomarle importancia a lo que estamos viviendo.

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

La gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar

un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje. Rodríguez (2014) resaltan la importancia del diseño de la actividad gamificada, del que dependen el éxito o el fracaso de esta.

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.

FeedBack

El feedback ha sido de gran ayuda en muchas empresas, universidades, hogares y con el simple hecho de que busca que poder mejorar en las diferentes actividades que se tengan, así mismo generar una línea de comunicación donde el estudiante y docente puedan compartir experiencias de las dinámicas, temas, proyectos que se hayan dado en semanas o días posteriores y así mismo poder reforzar ese contenido, proponer más soluciones o tomar en cuenta si realmente cierto tipo de dinámica o enseñanza fue la correcta para el tema visto en clase.

Algunas de las características de feedback es no generalizar porque involucramos a todos en manera negativa y puede afectar la dinámica que es compartir abiertamente las experiencias o alguna problemática puntual.

Siempre es importante que todos participen del proceso y estar dispuesto a estar abiertos a las ideas o temas que se planteen durante la conversación, las críticas se toman de manera positiva y como posibles mejoras

Tener un lenguaje adecuado para comprender al detalle la información y que todos se sientan a gusto con el ambiente que se está manejando y usar lenguaje como “podemos mejorar esto” “hay que cambiar esto para la próxima” y no usar lenguaje de “esto está mal” “eres inútil con estas cosas”

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:

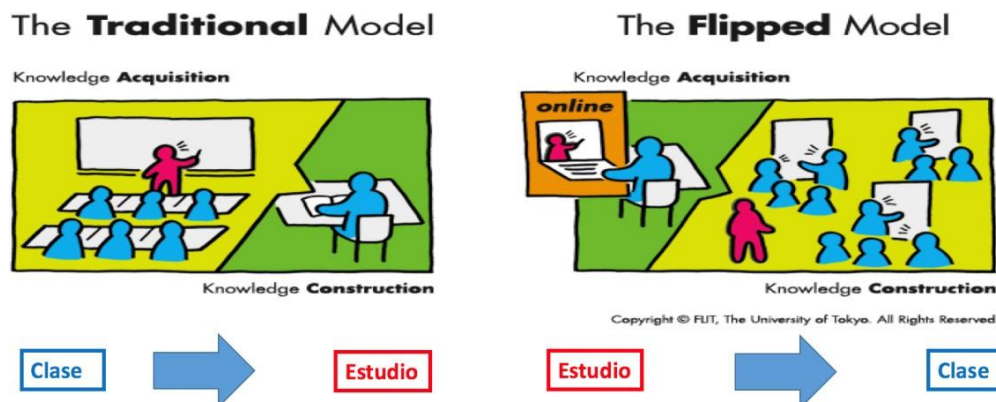
- Orientar a los estudiantes: establecer normas y procedimientos.
- Formar los grupos: decidir tipos, tamaños y composición de los grupos.
- Estructurar las tareas de aprendizaje: diseñar tareas motivadoras para potenciar la participación de los estudiantes.
- Facilitar la colaboración de los estudiantes: 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.

Aprendizaje y conocimiento a tiempo

De las mejores maneras de transmitir información previamente y generar un tema a discutir en clase es la enseñanza a tiempo en la cual el tema a tratar se puede enviar antes o comentar brevemente como inicio de la próxima clase para que el estudiante empiece a generar dudas, se cuestione, investigue y así en la próxima clase el tema cobre mas vida, el docente se ve obligado a estudiar cada tema, cada posible duda y lograr un crecimiento personal e intelectual. Entre otros temas que puede ayudar la enseñanza a tiempo es el uso de cuestionarios

Una vez realizado el estudio los estudiantes responden un cuestionario (usualmente on-line) del que el docente 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.

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.

Micro Learning

Es una manera diferente de aprender, que consiste en fragmentar los contenidos didácticos para adquirir determinadas competencias.

Este aprendizaje se crea en pequeños pasos, que al enlazarse unos con otros, crean un conocimiento más completo y profundo. Una de sus principales características es que se realiza en un corto espacio de tiempo y se puede llevar a cabo en cualquier lugar, sin depender de lugares físicos ni de sistemas tradicionales. Es cómodo, rápido y eficiente.

Este tipo de enseñanza es viable por el uso de celulares o tecnología que como seres humanos estamos acostumbrados ya a un aprendizaje digital o visual y aquí es donde entran los videos, más que leer un texto y no encontrarle sentido o verlo aburrido el video nos entretiene, inconscientemente escuchamos y algo se nos graba o relacionamos la imagen con lo que se menciona y comprendemos fácilmente lo que no quieren dar a entender por eso esto facilita la interacción con los alumnos y se pueden formular más preguntas, las clases pueden ser más cortas y llegar a un objetivo más específico con la información que mostramos para lograr un conocimiento exacto en el alumno.

Hasta cierto punto también es más motivador, nos genera sentimientos o

experiencias y siempre amarramos eso o lo recordamos, videos con música o experiencias que nos sean familiares harán que la información llegue más rápido al aprendiz.



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 la 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 ya sea que lleven un lineamiento para desglosar temas o puntos que se desean tratar para que el alumno sepa en la dirección que se desea ir y así darle un camino por el cual se pueda guiar y dar propuestas que sean exactas o apegadas a la realidad que estamos compartiendo.

Las características del Design Thinking son:

- Cubrir las necesidades que tenga el alumno, apegándose a sus habilidades, aptitudes y que así pueda diseñar y ser partícipe de cada momento.
- Cooperativo: formar con la lluvia de ideas un pensamiento en conjunto para que todos se sientan involucrados.
- Optimista, enfocarse más en la perspectiva de las soluciones y no tanto en el problema en sí, para avanzar de una manera positiva y evitar que el cerebro encuentre un punto de estrés y le impida avanzar.
- Practico / Empírico: permitirse fallar y aprender de los errores debido al feedback que se tendrá más adelante para encontrar las posibles soluciones 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 querido, deseado o de interés.
2. Debe ser reproducible para la viabilidad de ponerlo en práctica de manera fácil y rápida.
3. Tecnológico, incluir las nuevas herramientas que nos permite generar un conocimiento más directo e interactivo.

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

1. Empatizar: trata de conocer las necesidades del público objetivo y del entorno para entender a los usuarios.
2. Definir: crear conclusiones y construir un punto de vista basado en las necesidades y percepciones de los usuarios.
3. Idear: imaginar soluciones creativas.
4. Prototipar: construir una representación de una o más ideas para mostrar, es decir, se trata de “aterrizar” las ideas en el mundo real.
5. 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 catedráticos a diseñar e implementar soluciones significativas a estudiantes donde en el proceso aprenden creando y proponiendo soluciones más apegadas a la realidad.

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

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.

5. 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

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 y el por qué cocinamos

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.

Pero porque se formó todo esto, cual es el fin de cocina y convertirlo en parte de la ciencia y no algo de rutina.

Varias son las razones por las cuales deseamos cocinar, por simple existencia, porque la comida se digiere mejor y no ser como nuestro antepasados los primates que pasaban horas masticando el alimento por horas, y con esos sucesos empezamos a moler ciertos alimentos y evitar la fatiga de masticarlos, luego el conservar los productos molidos y a su vez nos ayuda a digerirlos más rápido, pero con la llegada del fuego, la cocina, las técnicas se nos permitió masticar y digerir en menor tiempo y disfrutar de nuevas texturas y sabores.

Pero en que más nos beneficia el cocinar productos, en la destrucción de bacterias, toxinas, microbios, otros virus que puedan contener las proteínas o algunas plantas, así que la cocción nos da alimentos seguros y de fácil digestión.

Así como se menciona la desnaturalización de proteínas y que a un simple entendimiento no sabemos que es, sin embargo, gozamos de ello al momento de masticar una carne y que esta se sienta suave y jugosa.

O porque el almidón al cocerlo se hablando y luego toma textura de gelatina, ¿estará mala la papa? Y porque otras proteínas como el huevo se endurecen, todo esto tiene bases fundamentadas y ciencia que es lo que a veces pasamos desapercibido, tampoco todo es ciencia, podemos hablar de la parte social y el por qué la ayuda es una fuente para reuniones, de eventos agradables y otros no tan agradables. Como la comida nos trae recuerdos con un simple sabor, realmente la comida no es solo para “llenarse o saciarse” involucra más cosas que desconocemos y aquí es donde entra una amplitud de temas respecto a que es gastronomía, por qué cocinamos realmente, ver todo lo que hay detrás de un lomo sellado y super jugoso, con una textura suave al morder. Así es como empiezan las carreras de gastronomía y el demostrar el por qué de cada textura o color en los alimentos.

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
- Trabajo de Campo
- Huertos
- Cocina del mundo
- Planificación de eventos
- Repostería
- Diseño de Cocinas
- Reconocimiento de Equipo

Área Teórica:

- Costos
- Recursos humanos
- Marketing
- Higiene y sanidad
- Etiqueta y protocolo
- Nutrición
- Neuro gastronomía
- Programas Sociales

4. Hipótesis

Proporcionar bases orientadas con métodos de enseñanza que puedan serle de utilidad a los futuros didácticos que desean iniciarse fácilmente en la rama de la enseñanza, con ejemplos básicos y que puedan llevarse a cabo en cualquier establecimiento los nuevos instructores podrán demostrar sus habilidades y tener una línea de orientación para que sus conocimientos sean comprensibles y lleguen a los futuros cocineros que quieran adentrarse al campo de la gastronomía.

5. Objetivos de la Investigación

5.1 Objetivo general

Apoyar con el método Montessori junto a otras técnicas para proporcionar un mejor desarrollo de clases, a su vez que el instructor encuentre motivación continua y una variedad de herramientas para transmitir la información a los alumnos de manera que la disfruten.

5.2 Objetivos específicos

- Influir con nuevas técnicas de enseñanza y sacar lo mejor de cada una de ellas.
- Proponer tipos de estudio alternos
- Montessori como nuevo método en la gastronomía
- Analizar de forma periódica el progreso del estudiante.
- Adaptarse a las capacidades diferentes de cada alumno por medio del aprendizaje social y cooperativo.
- Lograr ser pioneros en el área gastronómico a nivel educativo.
- Exhortar a cocinero que puedan ingresar al campo de la enseñanza.

7. Metodología

7.1 Sujeto

Catedráticos academia culinaria de Guatemala

Alumnos de Chef de Partie (Primer Ciclo)

7.2 Localización

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

7.3 Materiales

implementación de recursos que sean accesibles a cualquier persona para desarrollar clases y procesos de investigación.

- Planificadores
- Equipo audiovisual
- Computadora
- Dispositivo móvil (celular)
- Pizarrón (marcadores)
- Libros, audiolibros, e-books

7.4 Plan de trabajo

7.4.1 Actividades

Curso de Innovaciones en docencia

Esto con el fin de comprender los métodos de enseñanza y tener bases de las cuales podremos tomar ideas de cómo funcionan, el curso se tomara en línea con la Universidad de Barcelona.

Diseño de un planificador

Creación de una planificación donde el catedrático se pueda apoyar para conocer los temas a tratar, las posibles dudas, objetivos que se deseen lograr y opciones de métodos que pueda utilizar durante la clase.

Evaluación inicial de catedráticos y alumnos

Se realizará 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, si usa alguna dinámica o bien si cuenta con una planificación previa del curso a impartir.

Prueba de control con catedrático y capacitación

La prueba de control a realizarse es para tener un punto de partida, que aspectos se pueden mejorar y ver la adaptabilidad del catedrático a las metodologías didácticas, a su vez irlo capacitando con los métodos de tics o posibles dudas que surjan.

Prueba clase magistral

Desarrollo de una clase usando bases de Montessori u otros métodos de enseñanza.

Informe del desarrollo de la clase

Breve informe de cómo ha reaccionado el catedrático con los métodos y como ha afectado las actividades en el comportamiento de los alumnos.

Inicio clase magistral implementando los métodos Montessori y la hoja con su planificación de clase

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, participativa y dinámica donde podrá 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. Sobre todo, con un enfoque de trabajo colaborativo y

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, y la Pedagoga en enseñanza Montessori Lynda de León, Docente del Colegio Valle Verde, Zona 15 las cuales no apoyaron en la 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 entendible para el catedrático y así pudiese tener un mejor 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. Posteriormente la docente Lynda de León apoyo con la actividad práctica que se podría tener con los jóvenes a su vez los tiempos de pausa o descanso mental para seguir desarrollando la clase y el alumno no se sintiera saturado.

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. A la vez que se notaban más relajados o con un interés para activo gracias a las pequeñas pausas o momentos que se tomaban para conversar de algún tema de gusto propio o temas acorde a sus edades, así se lograba mantener al alumno más motivado y poniéndoles ejemplos con argumentos relaciones a sus experiencias o gustos personales.

Esto llevo a darle fin a la clase con un ambiente totalmente ameno y personalizado, tomando en cuenta lo que se observó, se desarrolló un modelo de trabajo sobre la clase de Salsas Madre (pág. De la Guía de planificación)

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 en conjunto o de manera individual.

MODELO

Modelo de Planificación de clase

Modelo de Planificador

Primer Año Chef Partie	Tema:	Contenido	Aprendizaje Esperado:	
	Curso:			
Etapas	Actividad de enseñanza (catedrático)	Actividad de aprendizaje (alumnos)	Recursos	Indicadores
Antes de Clase				
Inicio				
Desarrollo				
Cierre				

Ejemplo de planificación

Planificación Conocimientos básicos de cocina

Primer Año Chef Partie	Tema: Conocimientos básicos	Contenido	Aprendizaje Esperado:	
	Curso: Técnicas Básicas Culinarias			
Etapas	Actividad de enseñanza (catedrático)	Actividad de aprendizaje (alumnos)	Recursos	Indicadores
Antes de Clase	Investigar sobre las técnicas básicas que se mencionarán en el día así como preparaciones que se harán en el día. Gazpacho, croutones, ensalada asiática. (datos históricos y diferentes preparaciones)		<ul style="list-style-type: none"> Computadora 	
Inicio	Dinámica de introducción de la clase y del curso.	Se crea la participación por medio de preguntas y experiencias de vida		
Desarrollo	Explicar a los alumnos las funciones del chef profesional y la diferencia que existe del cocinero y un chef. Dar lineamientos de como se trabajará en cocina durante el año.		<ul style="list-style-type: none"> Presentación audiovisual prezi Pizarrón 	
Cierre	Resolución de dudas respecto al curso		<ul style="list-style-type: none"> Classroom 	

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.

También generar preguntas para saber cómo entendieron el tema

1. ¿Qué diferencias hay entre el cocinero profesional y el chef?
2. ¿Por qué evitar tocarse la cara o el cabello durante la clase práctica?
3. ¿Qué significa el transporte de tazas o cubiertos en azafate?

En base a la pequeña evaluación se puede diseñar una clase donde se toquen puntos específicos sobre porque el tema de que diferencia a un chef, cuáles son sus obligaciones a diferencia de un cocinero.

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 un computador.

4 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 una 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 específica 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 la cocina, con ayudar en casa a la familia para reuniones donde se requiera cocinar o videos que han visto de cocinas.

Breve experiencia: Anécdota del catedrático sobre los trabajos en cocina, como lo inspiro a llegar a ese lugar, experiencias de pequeño donde estuviera en contacto con alimentos y así compartir con los alumnos.

Clase Magistral Chef Profesional

El chef profesional es aquel individuo capacitado en el área de la cocina, por lo que conoce y emplea todas las técnicas que se necesitan dentro de este ámbito para poder realizar los mejores platos junto a una excelente presentación.

¿Qué es el chef profesional?

La comida es una de las características más fundamentales para la supervivencia de los seres humanos en el planeta tierra, por lo que siempre se necesitará de una persona que mantenga los conocimientos en este campo para que pueda aplicar los fundamentos en la excelente preparación de los alimentos que serán consumidos.

El origen de la palabra chef, proviene del idioma francés, el cual mantiene como significado principal ser jefe de la cocina, a pesar de esto, tomando como ejemplo al idioma latín, este término logra significar cabeza, capitán o el encargado de alguna tarea o campo, por lo que básicamente la palabra chef es la persona que se encarga en el ámbito de la cocina.

En la actualidad, el estudio para ser chef profesional es una de las carreras con mayor demanda estudiantil y en el campo laboral, por la sencilla razón de que cada día se abren nuevos restaurantes u otros lugares donde se ofrezca la comida de chefs profesionales hacia los clientes, por lo que si el lugar desea obtener

un mayor respeto entre sus alrededores deberá de contratar a un chef profesional para que este puede llevar a cabo los mejores platos de comida con buena calidad, para lograr ir ganando un puesto entre los restaurantes más conocidos e importantes de la ciudad donde se encuentre ubicado este sitio.

El chef profesional es la persona capacitada en los conocimientos del área de la comida, relacionando así los productos químicos que obtenga cada alimento, el origen y la historia de dicho insumo, la nutrición que se presenta dentro de cada comida hasta el comportamiento del mismo al momento de recibir calor para ser cocinado, todos estos temas son de gran relevancia para la formación de un chef profesional por la sencilla razón de que podrá abarcar todos los principios existentes dentro de la comida que se vaya a manipular.

Para finalizar, la persona que se dedique a estudiar para ser un chef profesional conocido deberá de investigar, analizar y comprender a la comida proveniente de cada país, para poder identificar la cultura de donde proviene con el fin de poder aplicar las reglas que se necesitan cumplir para poder cocinar dicho producto u ofrecer algún plato que sea de otro país distinto a diferencia del que se encuentra la persona cursando, todo esto posee un único objetivo principal que es mantener la variación dentro de los alimentos ofrecidos hacia la clientela.

Comportamiento y reglas dentro de una cocina

Uniforme:

1. Filipina oficial de la Academia Culinaria de Guatemala.
2. Pantalón oficial de la Academia culinaria de Guatemala.
3. Zapatos color **NEGRO**, cerrados, de suela baja, preferiblemente antideslizante. **NO SE PERMITEN SANDALIAS.**
4. Gorro oficial de la Academia Culinaria de Guatemala y redecilla.
5. Tres (3) limpiadores.

Utensilios:

1. Cuchillo de cocinero de 8 pulgadas
2. Termómetro
3. Set de Cucharas medidoras
4. Pelador

COMPORTAMIENTO Y REGLAS DENTRO DEL ESTABLECIMIENTO

1. Los alumnos deben de estar puntual a la hora programada de su respectiva clase, después de 10 minutos de tardanza NO se permitirá el ingreso a su salón de clase.
2. Si tiene más de 4 ausencias tendrá que hacer un trabajo de recuperación y nivelación para poder graduarse.
3. Todos los estudiantes deberán participar en la preparación y degustación de cada receta, sin excepción alguna, exceptuando cualquier clase de alergia o alimento relacionado con su religión
4. Al concluir cada clase, **TODAS LA ÁREAS DE TRABAJO Y EQUIPO DEBERAN QUEDAR LIMPIAS Y ORDENADAS.**
5. Todo el equipo utilizado deberá devolverlo a la bodega correspondiente limpio y revisado.
6. El estudiante debe conducirse con respeto y educación hacia su Director, Instructores, compañeros y personal de apoyo.

7. No se permite el uso de celulares en las cocinas.

Higiene personal

1. Es una de las mejores defensas contra la contaminación, el empleado que trabaja con una enfermedad contagiosa o con una herida pone a todo comensal en riesgo.
2. Cada vez que las manos entran en contacto con puntos que pueden tener contaminación como el pelo, la nariz y la boca deben ser bien lavadas con agua y jabón abundante.
3. Trate de mantenerse saludable, no toque comida cuando esté enfermo.
4. Cúrese las heridas o quemaduras inmediatamente y manténgalas cubiertas con una gasa o cura a prueba de agua y cámbielas cuantas veces sea necesario.
5. Empiece cada turno con uniforme limpio y no lo use de la casa al trabajo, manténgalo en un lugar limpio.
6. Mantenga el pelo limpio, recogido y con redecilla.
7. Mantenga las uñas cortadas, limpias sin pintura ni brillo.
8. No utilice joyas para evitar accidentes.
9. No fume ni mastique chicle cuando trabaja.
10. Mantenga las manos limpias y no se toque la cara ni el pelo.
11. Cúbrase la nariz y la boca cuando tosa o estornude y lávese las manos inmediatamente.
12. Mantenga su área de trabajo limpia todo el tiempo.
13. Cuando transporte vasos, tazas y cubiertos llévelos en un azafate y nunca debe tocar la parte que entra en contacto con los alimentos y / o la boca.

Se pueden colocar diapositivas o pasar algunos videos para que el alumno asimile mejor la información durante la explicación del tema o dinámicas si así fuese necesario

4. Final de clase magistral

Se hacen preguntas al final si se tiene duda de algún 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 o ya sea individual, durante la clase se pueden plantear diferentes dudas o generar ciertas curiosidades en el alumno para que se enfoque en habilidades o técnicas que deseamos que comprendan y así 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. Basada desde su experiencia por edad o por diferentes conocimientos y su manera de interpretarlos, se sigue fomentando la enseñanza entre alumnos.

Preguntas que puede plantear el catedrático

1. ¿Qué pasaría si no me capacito como cocinero?
2. ¿Con tener bases empíricas de cocina puedo ser chef ejecutivo?
3. ¿Qué diferencia podrían notar al ver a un chef empírico con uno profesional?

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 información sobre cocineros o como entender realmente cuales son las funciones del chef profesional, el fin es 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, con esto seguimos viendo que Montessori es un método aplicable a la universidad y no solo a colegios o grupos de niños (3 a 6 años), solo es de guiarlo y tomar puntos que puedan fortalecer las dinámicas y así comprender mejor al alumnado.

Ejemplo proyecto

Comparar las diferencias de un cocinero y un chef usando de base la vida en sí, que pasaría si me gusta pintar pero no tengo bases fundamentadas para avanzar y pintar mejor o bien me gusta la música en inglés pero no se inglés en que me puede perjudicar eso.

- Lineamientos

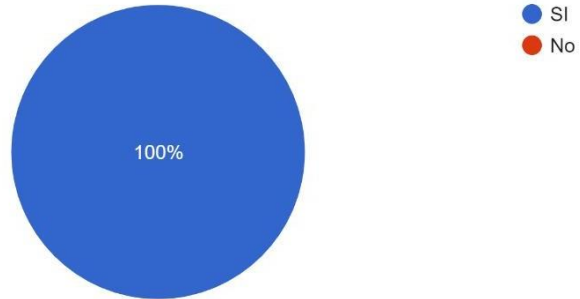
Realizar una investigación sobre el cocinero y el chef y otra con hobbies que tenga el alumno y como diferenciar de un hobby a convertirse en un profesional en el area.*

- ¿Puedo ser profesional con lo que me apasiona?
- ¿Tendrá el mismo tiempo de estudio lo empírico que lo teórico?
- ¿el tiempo que invierto en lo que me gusta se lo doy a los que no me gusta?

Inicio de encuestas para desarrollo de manual

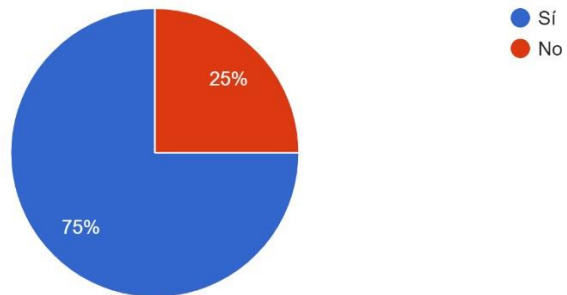
1. ¿Te gustaría una guía de cocina?

108 respuestas



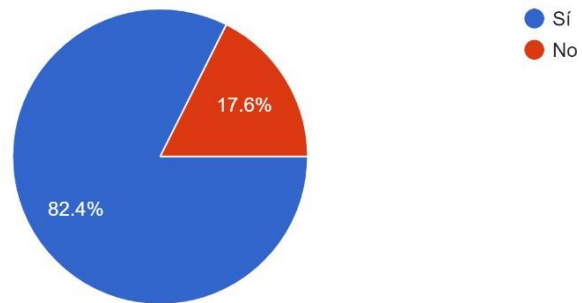
2. ¿Te ayudaría que fuera digital?

108 respuestas



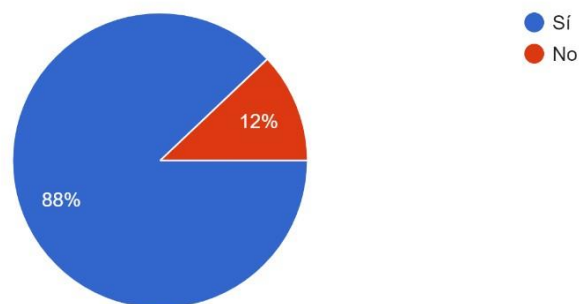
3. ¿Se te facilitaría un código QR para videos demostrativos?

108 respuestas



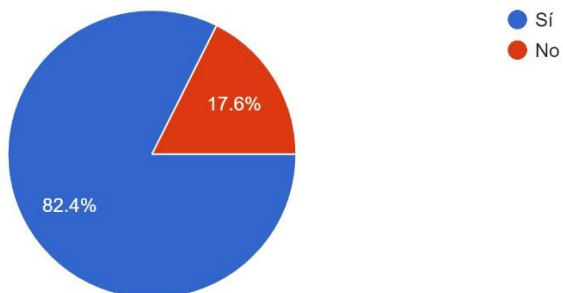
4. ¿Te gustaría ver tu clase en vivo? (por tema de tiempo, falta o enfermedad)?

108 respuestas

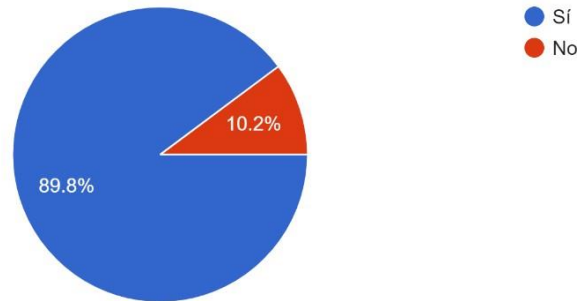


5. ¿Estarías de acuerdo en recibir clases teóricas en línea y practica presencial?

108 respuestas

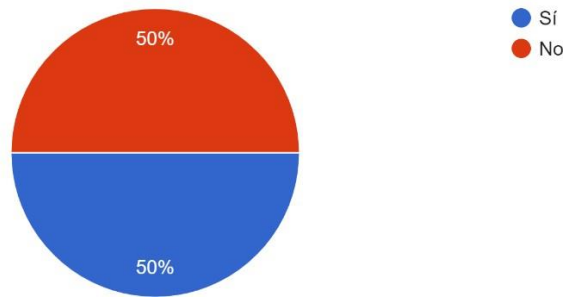


6. ¿Te gustaría más información teórica?
108 respuestas



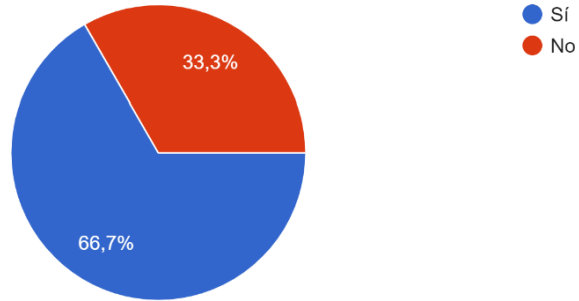
Pre- evaluación catedrático

Cuenta con algún conocimiento de docencia
6 respuestas



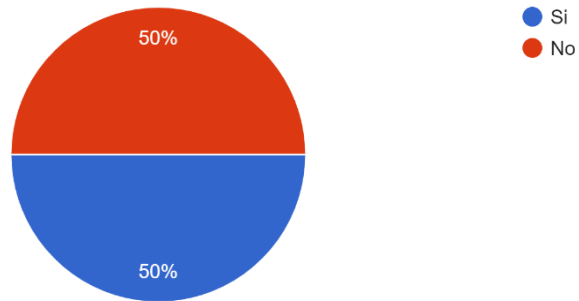
Tiene alguna planificación de proyectos en clase (mostrarla si la tuviera)

6 respuestas



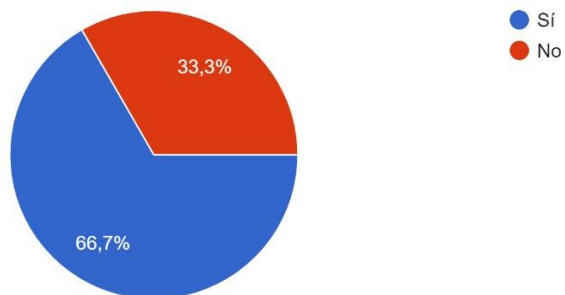
Prepara sus clases con anticipación y se adaptan a sus alumnos.

6 respuestas

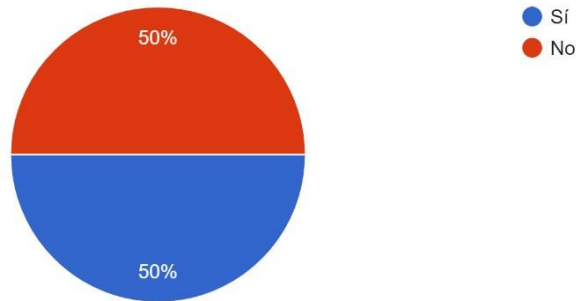


Incorpora TICs en sus clases

6 respuestas

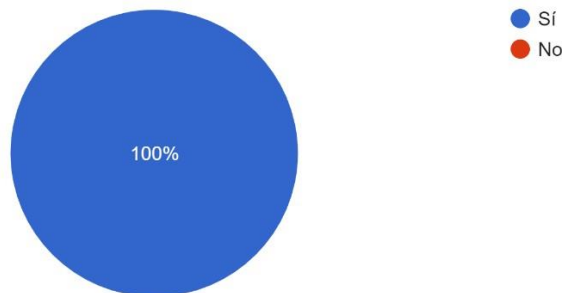


Se siente capacitado para implementar nuevos métodos en sus clases
6 respuestas



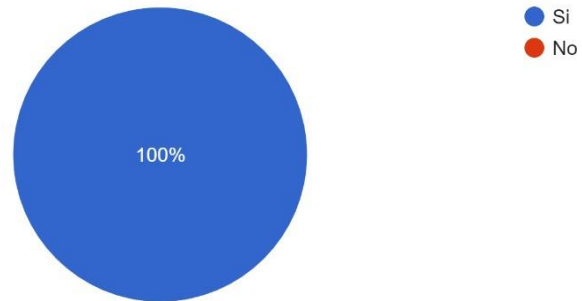
Post- evaluación catedrático

Cuenta con algún conocimiento de docencia
6 respuestas



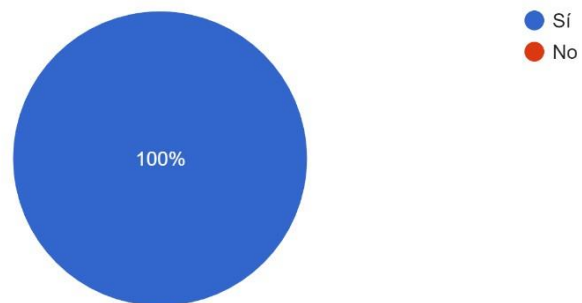
Prepara sus clases con anticipación y se adaptan a sus alumnos.

6 respuestas



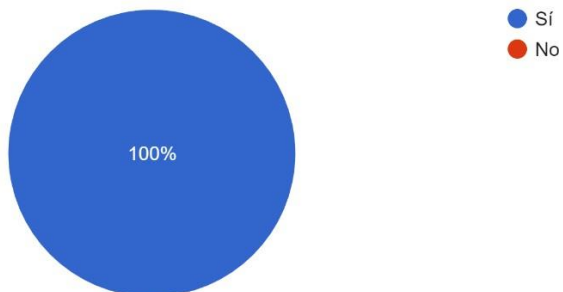
Tiene alguna planificación de proyectos en clase (mostrarla si la tuviera

6 respuestas

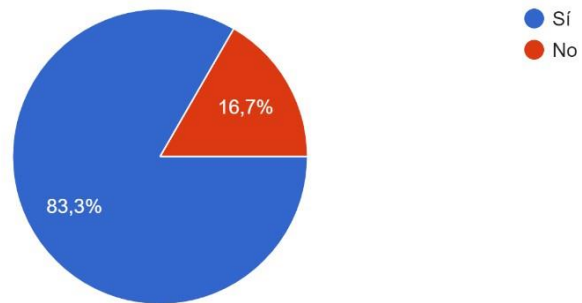


Incorpora TICs en sus clases

6 respuestas

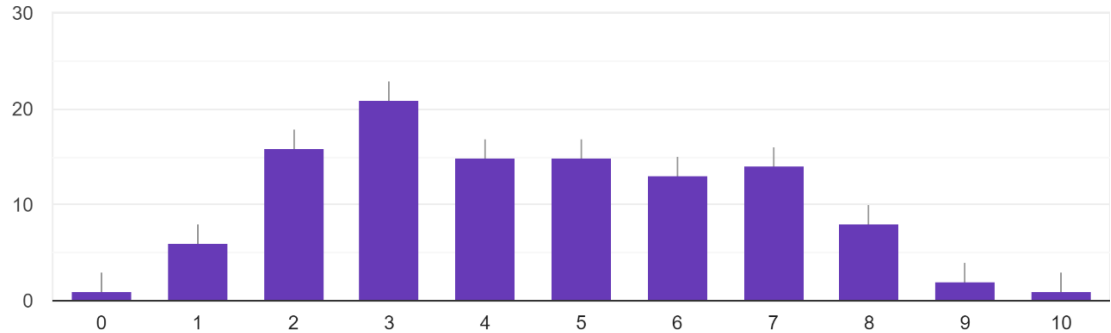


Se siente capacitado para implementar nuevos métodos en sus clases
6 respuestas



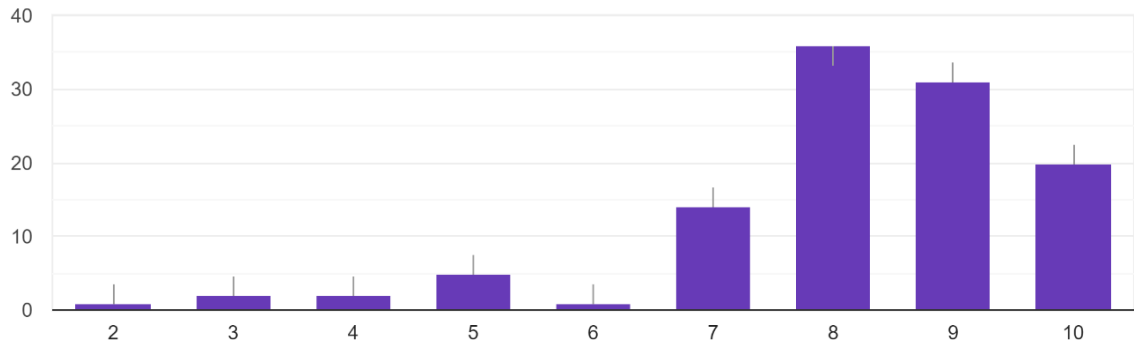
Evaluación del alumno sobre el desempeño del catedrático

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



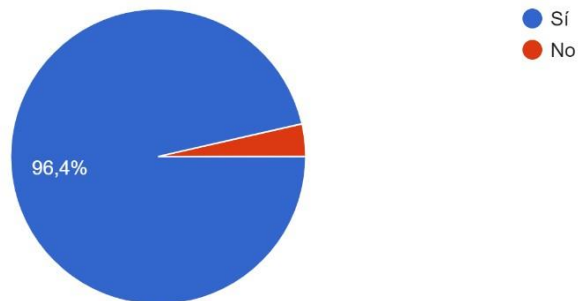
De un rango de 1 a 10 como calificarías los nuevo métodos que se usan en al clases.

112 respuestas



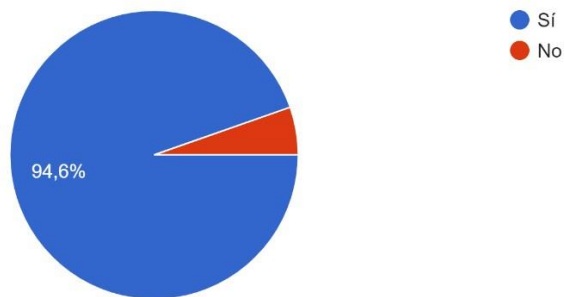
La información que se da en clase se pone en práctica con algún proyecto.

112 respuestas

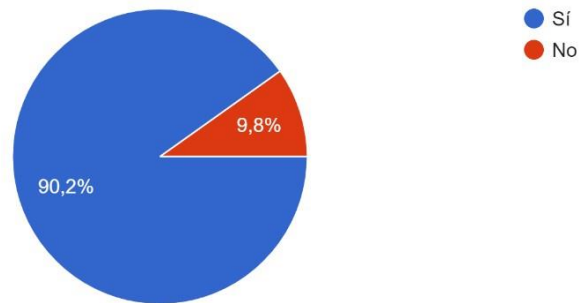


El catedrático crea espacios para compartir las ideas y resolver dudas.

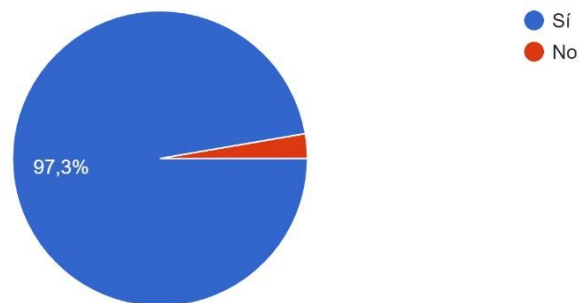
112 respuestas



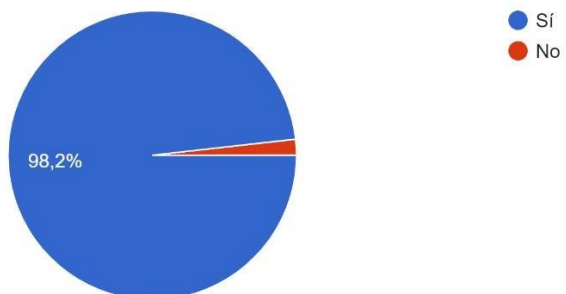
Sientes que las clases llevan un orden, lo cual facilita tu aprendizaje
112 respuestas



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



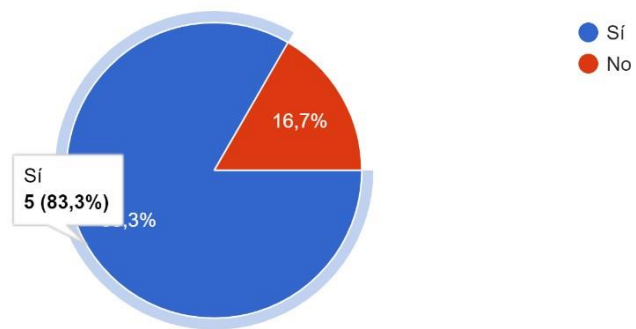
El catedrático envía constantemente material digital
112 respuestas



Evaluación desempeño del alumno

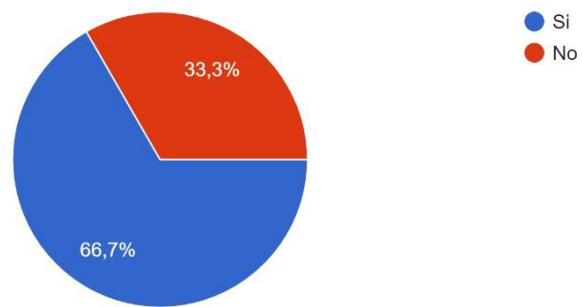
Los nuevos métodos de enseñanza son de agrado a los alumnos.

6 respuestas



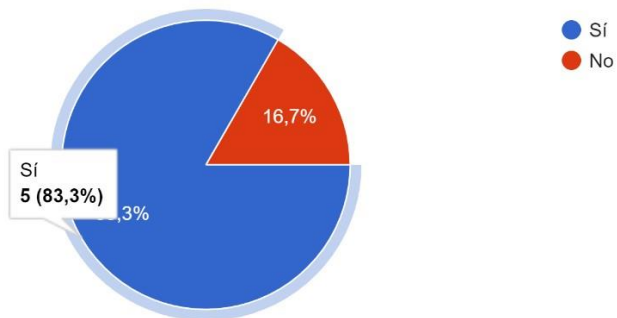
Se ve mayor participación durante la clase

6 respuestas

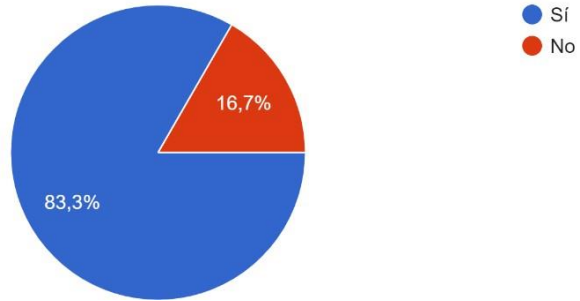


El conocimiento adquirido se ve reflejado positivamente en sus exámenes

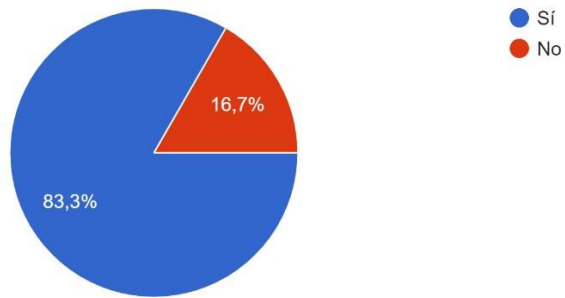
6 respuestas



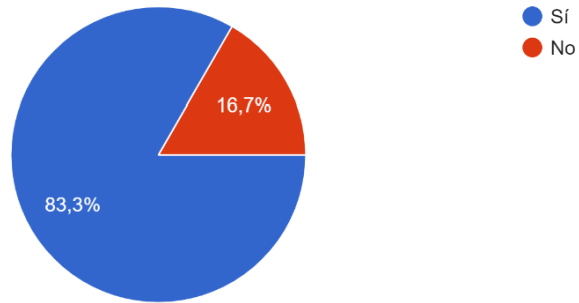
Se ha despertado un sentido de curiosidad y de criterio propio en el grupo
6 respuestas



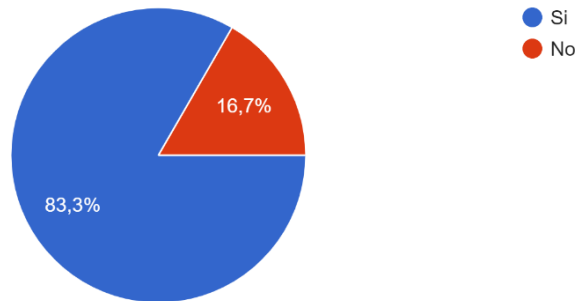
Ha notada algún impedimento en el uso de Tics
6 respuestas



Los trabajos en grupo han dado resultados positivos
6 respuestas

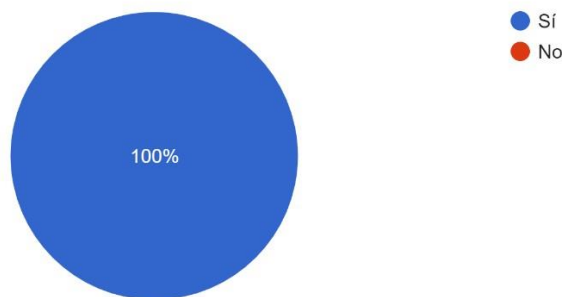


Los estudiantes lo ven como un guía y no como un dictador (se creó un ambiente de confianza
catedrático/alumno)
6 respuestas

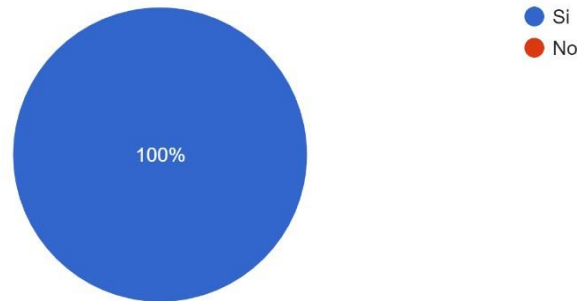


Evaluación del desarrollo de la clase

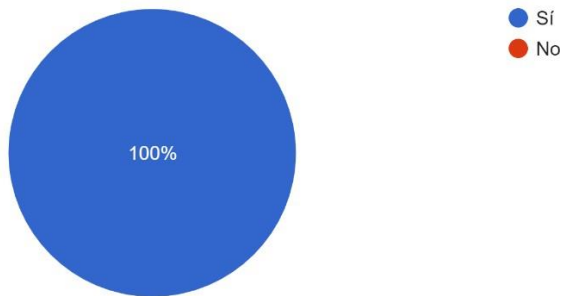
El 80% de la clase es interactiva
2 respuestas



Los alumnos han desarrollado una actitud mas participativa
2 respuestas

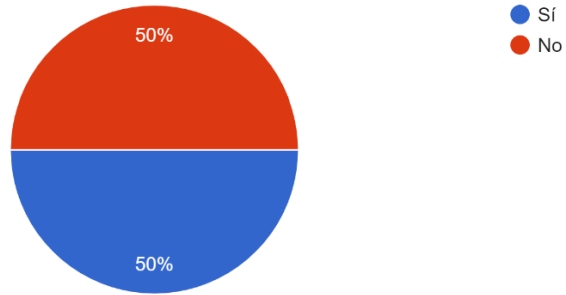


El catedrático cuenta con nuevos materiales de apoyo
2 respuestas



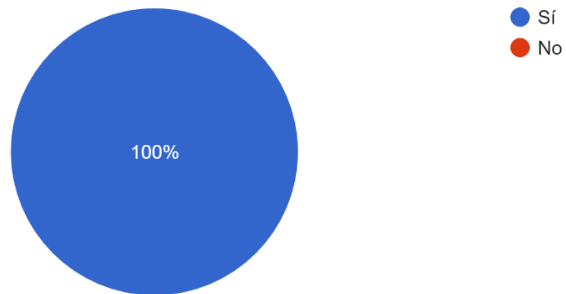
El uso de tics es frecuente

2 respuestas



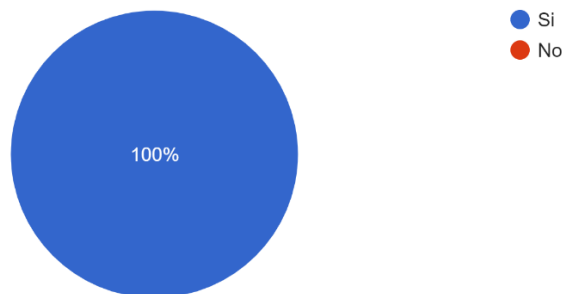
El compañerismo se ha visto fortalecido por los proyectos en grupo

2 respuestas

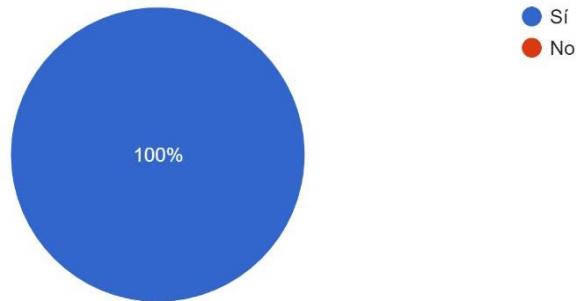


Hay espacios donde se aclaran dudas o se pueden discutir alguna técnica nueva sobre el tema de clase que se esté viendo

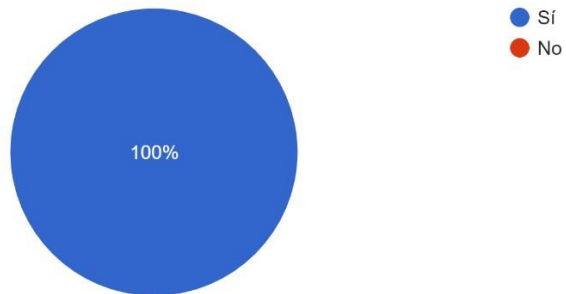
2 respuestas



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

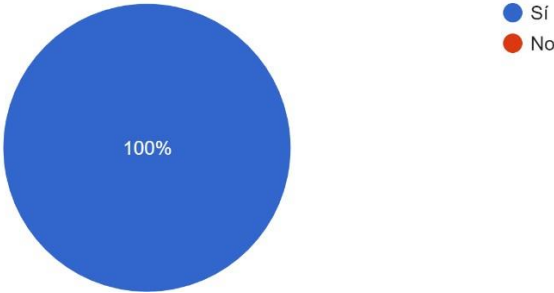


Se nota un cambio en el aprendizaje tanto del alumno como el catedrático por las metodologías pedagógicas usadas.
2 respuestas



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

2 respuestas



Conclusiones

Principalmente el enfoque fue en Academia Culinaria de Guatemala (ACG) que abrió sus 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 y técnicas de impartir clases o como desarrollarlas de la misma, capacitándolos en métodos alternos como Montessori, planificación, aula invertida y a su vez actualizando las enseñanzas que se imparten actualmente en el siglo XXI.

Gracias a la diferentes bases se generó un avance en las técnicas que transmitían la información a los alumnos del primer ciclo, sabemos que en esta parte es donde se empieza a generar el conocimiento y es el primer contacto con temas relacionados a gastronomía así que desde este encuentro el alumno empezara a tener la curiosidad por variedades de temas y con el método Montessori que es únicamente ponerse en contacto con ellos y pulir habilidades en espacios aptos de estudio el avance de la clase ha ido mejorando y el alumno demuestra más interés en los diferentes conceptos que menciona el catedrático y a su vez el maestro disfruta de implementar estas herramientas sencillas que han facilitado su trabajo

El implementar nuevas técnicas no es siempre complicado, claro trae algunas cosas por aprender pero no es impedimento para avanzar en el área de enseñanza e iniciarse con procesos básicos y así motivarse a seguir una licenciatura en enseñanza si así se desea o usar estas herramientas y mejor las dinámicas en clase.

Recomendaciones

De ser necesario siempre se dispondrá de nuevos métodos y técnicas de enseñanza para que podamos seguir avanzando y no dejando que la información o las herramientas que tenemos ahora no sean tan funcionales por eso el estar en constante investigación de nuevas tendencias les ayudara a complementar las anteriores y no tener un regreso negativo con los alumnos, debemos de recordar que cada día las persona cambian, la tecnología avanza y así también lo tenemos que hacer nosotros para comprender la vida actual y que ideologías se acoplan mejor a los jóvenes que desean iniciarse como gastrónomos, chef o cocineros profesionales

La constancia que tiene el cambio en incidir en los diferentes pensamientos, creencias, culturas y en la comida como tal, es algo de que preocuparse porque de no estar al tanto de esos temas podríamos estar impartiendo información errónea o una que ya no se acopla a los requisitos de los nuevos jefes de cocina, de la manera de impartir clases y quedarnos en una edad media, tenemos que basarnos en una época que cambio la forma de pensar y es el renacimiento una época donde las dudas abundaban, se experimentaba sin miedo al error y daban paso a las multidisciplinas que hoy en día se ven pero ya son escasas o por necesidad.

Despertemos esa curiosidad que de niños traemos para crear fuentes de información y de experimentación, donde desarrollamos un potencial en base a las experiencias, tenemos bases por las pruebas y luego vendrá la confianza por haber experimentado con diferentes variables y así llegar a posibles soluciones, así que lo que busca Montessori es recordad la niñez y traerla con los jóvenes para formar personas capaces con métodos sencillos y que siempre estarán en un constante cambio y solo tenemos que seguir avanzando para expandirnos en conocimiento y de ser así formarnos como docentes en el área de gastronomía.

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://elfeminismo.com/blog-feminista/maria-montessori/metodo-montessori/>
- <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>

Anexos

Diploma por cursar innovaciones en la docencia

