



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL**

---

---

**Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en  
modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de  
competencias profesionales de los Técnicos Superiores  
Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de  
Puerto Peñasco.**

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de:

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

Presenta:

**Laura Nallely Guzman Vargas**

Directora del Proyecto Terminal:

**Dra. María Guadalupe Veytia Bucheli**

Pachuca de Soto, Hidalgo,

Abril 2018.





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
Colegio de Posgrado

UAEH

Lic. Guzmán Vargas Laura Nallely,  
Candidata a Maestra en Tecnología Educativa  
Presente:

Por este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Proyecto Terminal de Carácter Profesional denominado: "Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco", con el cual obtendrá el Grado de Maestra en Tecnología Educativa y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: M.E. CARLOS ENRIQUE GEORGE REYES.

PRIMER VOCAL: DRA. MARÍA GUADALUPE VEYTIA BUCHELLI.

SECRETARIO: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS

SUPLENTE 1: M.C. y T.E. SERGIO OLGUÍN AGUIRRE.

SUPLENTE 2: M.A. LUCINA MONZALVO SERRANO.

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

ATENTAMENTE  
"AMOR, ORDEN Y PROGRESO"  
Pachuca, Hgo., a 2 de Abril de 2018

Mtro. Sergio Olguin Aguirre  
Coordinador de la Maestría en Tecnología Educativa



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
Colegio de Posgrado  
Carr. Pachuca-Tlaxiahuacan s/n. Pachuca, Hgo. 37100  
Tel: 0181-231-1000 ext. 2000

www.uaeh.edu.mx

## **Dedicatorias.**

A mis padres.

Por haberme dado la vida, por haber procurado mi educación, por creer en mí y por apoyarme en la realización de mis metas. Ambos han representado para mí un gran ejemplo de lucha, esfuerzo y perseverancia.

A mis hermanas y sobrinos.

Por su apoyo, sus consejos, palabras de ánimo y por creer en mí. A mis pequeños sobrinos por compartir sus alegrías conmigo.

A mis amigos y amigas.

Porque aun en la distancia han estado siempre, para escucharme, acompañarme y aconsejarme. Porque gracias a nuestras platicas he encontrado la inspiración para continuar superándome.

## **Agradecimientos**

A la T.S.U. Norza Elizena Pérez Esquivel, coordinadora de la Dirección Académica de la UTPP por su apoyo y disposición para la realización de este proyecto.

*A mis maestros y maestras.*

Les agradezco por el apoyo, orientación y experiencia que me brindaron día con día para culminar mi proyecto muchas gracias, ustedes me enseñaron que si quiero ser alguien importante en la vida tengo que triunfar como profesional.

*A mis compañeros de clase.*

Con quienes compartimos largas conversaciones, en las que muchos de nuestros planteamientos y convicciones se vieron reforzadas o reconfiguradas. El ambiente de trabajo creado fue simplemente perfecto, y su visión, motivación y optimismo me han ayudado a crecer profesionalmente.

*A mi asesora del proyecto.*

A la Dra. María Guadalupe Veytia Bucheli por sus conocimientos, sus orientaciones, su manera de trabajar, su persistencia, su paciencia y su motivación. También por haber inculcado en mí un sentido de responsabilidad y rigor académico sin los cuales no podría tener una formación completa.

*A la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y al Sistema de Universidad Virtual.*

Gracias por haberme permitido formarme, gracias a todas las personas que fueron partícipes de este proceso, ya sea de manera directa o indirecta, gracias a todos ustedes, fueron ustedes los responsables de realizar su pequeño aporte, que el día de hoy se vería reflejado en la culminación de este proyecto.

*¡Gracias!*

*Nallely Guzman.*

## Índice general

Índice de gráficos .....	2
Índice de tablas .....	2
Resumen.....	3
Abstract.....	4
Presentación .....	5
I. Diagnóstico .....	9
II. Planteamiento del problema.....	26
III. Justificación.....	32
IV. Objetivos.....	35
IV.1 Objetivo general .....	36
IV.2 Objetivos específicos .....	36
V. Aportes de la literatura.....	37
V.1. Competencia .....	37
V.2. Competencias profesionales .....	43
V.3. Modalidad de enseñanza semipresencial. ....	49
V.4. Diseño instruccional. ....	60
VI. Procedimiento de elaboración del producto.....	65
VII. Curso de Logística de Eventos .....	80
VIII. Estrategias de implementación.....	167
IX. Estrategias de evaluación.....	170
X. Conclusiones .....	176
XII. Referencias.....	180
Anexos .....	189

## Índice de gráficos

Gráfico 1 Necesidades profesionales en México. Elaboración propia, CIDAC (2014). .....	11
Gráfico 2 Elementos del objetivo general. Elaboración propia. ....	35
Gráfico 3 Enfoque complejo de competencias, Tobón (2007). Elaboración propia. ....	41
Gráfico 4 Ilustración de los elementos de la definición de competencia de acuerdo con Tobón (2006a). ....	42
Gráfico 5 PRONAE 2013-2018 Estrategias y líneas de acción en educación abierta y a distancia. Elaboración propia. ....	50
Gráfico 6 Cronograma Fase 1. Elaboración propia. ....	66
Gráfico 7 Cronograma Fase 2. Elaboración propia. ....	66
Gráfico 8 Cronograma Fase 3. Elaboración propia. ....	66

## Índice de tablas

Tabla 1 Estadística de la Carrera de TSU Gastronomía (UPTT, 2015). ....	13
Tabla 2 Matriz FODA. Elaboración propia. ....	17
Tabla 3 Tamaño recomendado de la muestra. Elaboración propia. ....	31
Tabla 4 Planeación de actividades y productos. Fase diseño del anteproyecto. Elaboración propia. ....	67
Tabla 5 Planeación de actividades y productos. Fase desarrollo del proyecto. Elaboración propia. ....	68
Tabla 6 Actividades a evaluar. Elaboración propia. ....	120

## Resumen

En Universidades Tecnológicas se enseña a aprender haciendo, la desventaja que se observa con tal método, es la insuficiencia de tiempo dedicado para la enseñanza de la carga teórica necesaria para que el alumno domine las competencias propuestas en las asignaturas de los programas educativos. La modalidad educativa semipresencial es una solución prometedora, ya que aprovecha las ventajas de la enseñanza tradicional y la formación virtual.

Este documento es una propuesta de diseño instruccional de un curso en modalidad semipresencial de la asignatura Logística de eventos para el desarrollo y fortalecimiento de competencias profesionales en los alumnos de la carrera Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco. El curso proporciona las competencias profesionales para gestionar eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación, con el fin de satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región.

El proceso de diseño e investigación se realizó en dos periodos principales. En la primera fase se redactó el anteproyecto, se inició con la elección y justificación del tema, se elaboró el diagnóstico que determinó la factibilidad del proyecto, se formularon los objetivos, la justificación y el fundamento teórico. En la segunda fase, el proyecto fue desarrollado usando la metodología ASSURE de Heinich y Col. (1999) en combinación con el modelo Dick y Carey (1990), se hizo el diseño funcional y técnico del curso y para concluir el curso se subió en la plataforma BlackboardCourseSites.

Este proyecto es de la línea de aplicación didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación, opción tres, alcance de propuesta de mejora con diseño y desarrollo de proyecto sin implementación. Los resultados esperados son mejor organización de tiempos en la disposición del currículo y distribución de temas enseñados en línea y en modalidad presencial, mayor flexibilidad en horarios de estudio para los alumnos, desarrollo de competencias profesionales mediante

educación mixta y formar profesionales con habilidades acordes a la demanda laboral.

**Palabras clave:** competencias profesionales, logística de eventos, diseño instruccional, modalidad semipresencial.

## ***Abstract***

Today, with the impact of globalization and Information and Communication Technologies (ICT) new educational options that can provide students with greater professional skills are required. Blended education is a promising solution because it combines the traditional and virtual teaching advantages of both approaches.

Technical universities teach learning-by-doing, the disadvantage of this methodology is the insufficient time dedicated to teach the course theoretical section to support the student to master professional competences.

In this document a solution is proposed in blended learning to increase the development and reinforcement of professional skills in event planning and management. This study case involves students of Gastronomy program in the Technical University of Puerto Peñasco.

The professional competence to develop is the event management and catering services, from logistics planning, monitoring and evaluation techniques, with the goal of teaching students to better meet customer requirements and contribute to economic development of the region.

The design process and research was conducted in two main phases. In phase one the first draft was written. It started with the election and justification of the topic, an assessment of the project's viability was conducted using surveys of teacher and students. Also, included is the basis for the design, finally the preliminary version included the formulation of objectives and theoretical foundation.



In phase two, the project was developed using Heinich's model (1999) ASSURE, in combination with Dick and Carey (1990) methodology. To make a user-friendly interface a functional and technical scheme was designed. Lastly the final proposal was uploaded to Blackboard platform Course Sites.

This project is a proposal that meets the requirements of the third didactic application line for ICT, which is an improvement plan with design and development of the project without implementation. The expected results are better timing and organization of curriculum for teachers to effectively manage and distribute topics taught through online assisted education and face to face classes, greater scheduling flexibility for students in the learning process, and skills development in blended education and training more suited to workforce demands.

**Key words:** professional competences, event planning and management, instructional design, blended learning.

## **Presentación**

En la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco (UTPP) se tiene un Plan de Estudios del nivel Técnico Superior Universitario (TSU) en Gastronomía dividido en seis períodos cuatrimestrales. Es un sistema educativo con enfoque en el aprendizaje y obtención de competencias profesionales por el método de aprender haciendo. Este estudio de caso se refiere únicamente a la asignatura Logística de eventos.

Las clases del periodo se dividen en horas prácticas y horas teóricas, siendo estas últimas menor al 35 por ciento del total por curso. El problema que se identifica es que una vez concluido el curso, el alumno tiene deficiencias en conocimientos teóricos, mismo que limita su capacidad de competitividad en el ámbito laboral. A partir de la identificación de esta situación, se realizó un diagnóstico de necesidades y se encontró que el 30% de los alumnos consideran que el periodo cuatrimestral es insuficiente o muy corto para adquirir los conocimientos adecuados para ser

capaces de aplicarlos en la vida laboral. Por otra parte el 80% de los discentes considera necesario actualizar las estrategias de formación para que les faciliten el desarrollo de competencias profesionales. Como resultado del diagnóstico mediante encuestas a los alumnos, maestros y coordinador del programa educativo se determinó que la limitación de tiempos en horas de clases prácticas y teóricas representa un factor negativo en la adquisición de las capacidades integrales para desempeñarse eficazmente en el ámbito laboral.

Una vez identificada la problemática actual, se determinó que una estrategia adecuada para mejorar la situación es el diseño instruccional de la materia logística de eventos en modalidad semipresencial. La finalidad curricular es la división eficaz de tiempos de estudios y temáticas de enseñanza de acuerdo a las competencias a desarrollar en los alumnos.

Se propone un ambiente semipresencial porque implementa la filosofía del trabajo autónomo, la flexibilidad de estudio, además permite contrarrestar la situación de insuficientes horas de instrucción en periodo escolar. De forma que en el ambiente virtual se propone la enseñanza de la teoría del curso, desarrollo de documentos y portafolio de evidencias. Y en las clases presenciales hacer el desarrollo y planeación del evento, así como actividades que requieren enseñanza presencial bajo el método aprender a haciendo, tales como pruebas de menú, y la preparación de alimentos y bebidas.

De acuerdo con la "Guía para la elaboración del proyecto terminal para programas educativos de posgrado con orientación profesional" (UAEH, 2014) este proyecto se establece en la línea 2 de aplicación didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), donde se incluyen aquellos proyectos enfocados en la incorporación de TIC en la práctica educativa para la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje en las modalidades a distancia con uso de TIC, mixta y presencial. Se contemplan las siguientes acciones: diseño y desarrollo de ambientes de aprendizaje - entornos educativos virtuales, en modalidades alternativas a la presencial; y la aplicación de herramientas tecnológicas como apoyo a la modalidad presencial.

El alcance de este proyecto es propuesta de mejora con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, misma que comprende el diseño y desarrollo de la propuesta de intervención y mejora de un proceso educativo. Donde no se contempla la implementación, pero se desarrolla e incluye una descripción completa de todos los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados. Para la presentación de la propuesta se eligió la plataforma gratuita de BlackboardCourseSites.

Este documento se divide en diez apartados principales, seguido por la sección de, referencias y finalmente anexos.

I. El desarrollo del Diagnóstico que se presenta una descripción del contexto y mediante un análisis FODA se identifican los factores que inciden de forma favorable o desfavorable en este estudio de caso.

II. En este apartado se encuentra el Planteamiento del problema. Se describe la situación que se pretende mejorar, la muestra poblacional de este estudio de caso, así como la descripción conceptual del producto a desarrollar para atender la problemática identificada. Igualmente está incluida redacción referente a los Antecedentes del problema, así como estrategias e intervenciones previas a esta propuesta.

III. En la Justificación se expone el impacto del proyecto y la importancia de la propuesta, se indican los beneficios y beneficiarios de la implementación.

IV. Aquí se describen los logros que se quieren alcanzar con la propuesta, determinación de Objetivo general, y el establecimiento de los cuatro objetivos específicos.

V. En los Aportes de la literatura se consideran cuatro temáticas principales: la competencia, las competencias profesionales, la modalidad de enseñanza semipresencial y el diseño instruccional.

VI. Respecto al Procedimiento de elaboración del producto se plantea el cronograma establecido, los recursos y los instrumentos que se utilizaron para la obtención de la información.

VII. Descripción del Producto desarrollado como proyecto. En este caso es un curso que incluye la guía didáctica, las secuencias didácticas de cuatro unidades, rúbricas de evaluación y recursos didácticos que elaboró el diseñador instruccional del proyecto.

VIII. Debido a que esta es solo una propuesta en esta sección se encuentran las estrategias de implementación a seguir para ejecutar el proyecto.

IX. Una vez implementado el proyecto es necesario evaluar su eficiencia y determinar la eficacia del curso así como el impacto que tuvo, aquí se presenta una guía de Estrategias de evaluación.

X. Al término de la investigación y del desarrollo del proyecto se llegaron a Conclusiones que se exponen en este apartado.

## I. Diagnóstico

El mundo laboral y productivo actualmente exige profesionistas competentes y preparados para la ejecución de tareas, sin embargo, diferentes factores intervienen en la adquisición de competencias profesionales, como las oportunidades que se tienen, por ejemplo la institución o universidad formativa, y las decisiones que se toman en el transcurso de la formación, como la inclinación por ciertas materias, estilos y modalidad de estudio. Aspectos como los anteriores tienen como consecuencia que los egresados de Educación Superior no tengan las mismas competencias.

De acuerdo con la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OECD, por sus siglas en inglés), se entiende por “competencias” los conocimientos, habilidades y capacidades que permiten a un individuo llevar a cabo actividades o tareas de forma exitosa con consistente rendimiento, y pueden ser construidas y extendidas a través del aprendizaje. El concepto se refiere entonces al conjunto de capacidades que se consiguen al combinar conocimientos, habilidades, actitudes y motivaciones. Es decir, es la capacidad de aplicar los resultados del aprendizaje en un determinado contexto: educación, trabajo o desarrollo personal (OECD, 2011). El desarrollo de un país depende del capital humano, el avance, tanto económico, social y profesional está directamente relacionado con la calidad de instrucción y capacitación a los estudiantes.

Desafortunadamente, en México, de acuerdo con los resultados del programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), que evalúa la adquisición de conocimientos y habilidades en alumnos que terminan la educación básica obligatoria, y la destreza para aplicarlas en un contexto determinado, el 55% de los alumnos mexicanos no alcanzó el nivel de competencias básicas en matemáticas, teniendo resultados similares en lectura y ciencias con el 41% y 47%, respectivamente, cifras alarmantes para el sistema de educación actual (PISA, 2012).

Recientes resultados de PISA (2015) advierten cifras aún más preocupantes con un 57% de los estudiantes que no alcanzan el nivel básico de competencias en matemáticas, 42% en lectura y ciencias es el 48% de estudiantes que no logran alcanzar el nivel 2 que deberían alcanzar al concluir su periodo de educación obligatoria. Por ejemplo en ciencias, al nivel 2, “los estudiantes son capaces de hacer uso de su conocimiento básico de los contenidos y procedimientos de ciencias para identificar una respuesta apropiada, interpretar datos, e identificar las preguntas que emergen de un simple experimento” (PISA, p. 2).

Los resultados de PISA 2012 en comparación con exámenes anteriores, muestran un aumento de rendimiento muy bajo, incluso de acuerdo con la OECD (2013b) de mantenerse las tasas de mejora actuales, a México le tomará más de 25 años para alcanzar los niveles promedio actuales de la OECD en matemáticas y más de 65 años en lectura. En México el desafío educativo es muy grande, porque si bien las cifras anteriores se refieren a competencias adquiridas en la educación básica obligatoria, tienen un gran impacto en el desempeño educativo en educación media superior y superior, tal como lo describe el Centro de Investigación para el Desarrollo, CIDAC (2014, p.19) a continuación:

En México un importante número de empresas reporta que los jóvenes egresados de las IES al momento de ser contratados no poseen un nivel mínimo necesario en competencias tan básicas como “comunicación por escrito”, “comprensión de textos”, o “hablar en público”. Si esto es per se ya bastante grave, la cuestión es más complicada, pues un joven, al no haber logrado desarrollar esas competencias “básicas” durante toda su estancia en el sistema educativo, probablemente tampoco habrá desarrollado competencias más complejas. Es decir, si la formación de un niño en comunicación lingüística es endeble, seguramente se enfrentará con grandes dificultades más adelante al tratar de comunicar sus ideas, lo que repercutirá sobre una serie de competencias aún más

sofisticadas como vender, negociar, resolver conflictos o argumentar .

La Encuesta de Competencias Profesionales (ENCOP, 2014) refleja que entre las competencias básicas que no encuentran las empresas en los egresados de Instituciones de Educación Superior (IES) están, la comunicación escrita en español, comunicación oral en español, comunicación oral en inglés, puntualidad, sentido de responsabilidad, iniciativa o proactividad, capacidad de síntesis de información, pensamiento lógico y ágil.

De igual forma, en el estudio del CIDAC (2014) se menciona que así como se debe procurar que los estudiantes continúen con su educación, también es importante asegurar que la educación que reciban esté enfocada en las competencias que son requeridas por las empresas. Además de enseñar habilidades que serán útiles en el desarrollo de la vida tanto personal y profesional, mismas que al mismo tiempo tendrán un gran impacto en la transformación social.

Por otra parte, también en la ENCOP 2014, se describe como constante que los jóvenes ingresan a una IES, buscando aprender conceptos y desarrollar competencias, mientras que las empresas hacen contrataciones con base en los conocimientos y competencias que requieren para sus puestos de trabajo, finalmente resume la problemática en México en tres puntos:

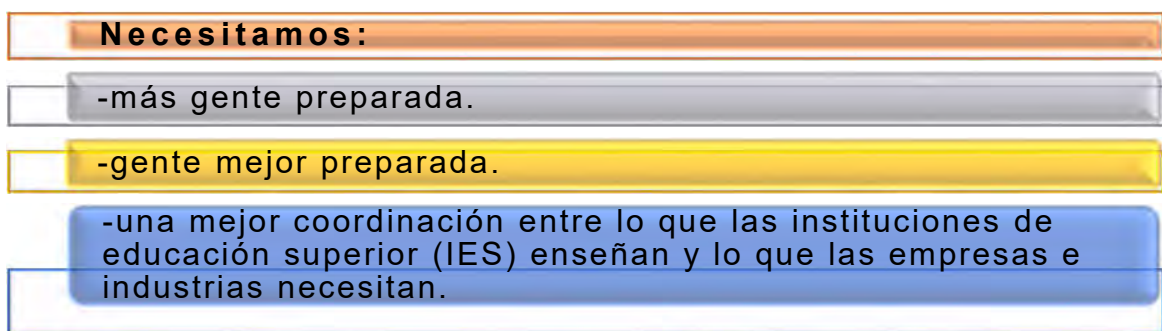


Gráfico 1 Necesidades profesionales en México. Elaboración propia, CIDAC (2014).

Cabe mencionar que en México, de acuerdo con la organización del Sistema Educativo Nacional, la educación de tipo superior se conforma por tres niveles:

Técnico superior universitario (también conocido como profesional asociado), normal licenciatura, licenciatura universitaria y tecnológica, y posgrado. El nivel de técnico superior universitario forma profesionales técnicamente capacitados para el trabajo en una disciplina específica, sus programas de estudio son de dos años, es de carácter terminal y no alcanza el nivel de licenciatura. La licenciatura se imparte en instituciones tecnológicas, universitarias y de formación de maestros (normales); forma profesionistas en las diversas áreas del conocimiento con programas de estudio de cuatro años o más. Para cursar el posgrado se requiere haber acreditado la licenciatura y se imparte en especialidad, maestría y doctorado; con alto grado de especialización, que se acreditan mediante un título de grado (SEP, 2014, p.7).

En referencia a las principales cifras del Sistema Educativo Nacional 2013-2014, los estudios de Técnico Superior Universitario (TSU) se imparten principalmente en las Universidades Tecnológicas impulsados por la federación desde 1991, estas universidades actualmente atienden al 91.2% de los jóvenes que cursan el nivel TSU (SEP, 2014).Específicamente en el Estado de Sonora, desde el año 2010 se tiene la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco (UTPP), con la siguiente oferta educativa:

- Área de mercadotecnia: Desarrollo de negocios
- Gastronomía
- Mantenimiento Industrial
- Minería
- Paramédico
- Área Sistemas Informáticos: Tecnologías de la Información y comunicación

Centrándose en la carrera de Gastronomía en nivel Técnico Superior Universitario, la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco tiene como objetivo:



Formar recursos humanos profesionales en Gastronomía, altamente capacitados en la planeación, organización, gestión, preparación, comercialización de productos y servicios en empresas privadas y públicas con el objeto de lograr la total satisfacción de los consumidores, rentabilidad de la inversión y bienestar social de acuerdo a la demanda local, regional y estatal (UTPP, 2015).

El Plan de Estudios actual, vigente desde septiembre de 2012, de Técnico Superior Universitario en Gastronomía está integrado por seis cuatrimestres, cada uno considerando cuatro áreas de conocimiento: ciencias básicas aplicadas, formación tecnológica, lenguas y métodos y habilidades gerenciales. Se compone de 38 materias del primero al quinto cuatrimestre y un periodo de estadía profesional en el sexto cuatrimestre.

De acuerdo con la coordinadora en dirección académica de Gastronomía, actualmente la carrera de TSU en Gastronomía es una de las más populares al ingresar a la UTPP, sin embargo la estadística de egreso es la siguiente:

Tabla 1 Estadística de la Carrera de TSU Gastronomía (UPTT, 2015).

<b>Estadística de la Carrera de TSU Gastronomía</b>		
<b>Generación</b>	Ingreso	Egreso
<b>2010-2012</b>	54	22
<b>2011-2013</b>	62	26
<b>2012-2014</b>	59	30
<b>2013-2015</b>	57	---

Las cifras anteriores y el objetivo de la carrera de TSU en Gastronomía comprometen a la constante búsqueda de opciones de mejora en la enseñanza y procesos que faciliten al estudiante el aprendizaje de competencias profesionales. Tomando como referente que la UTPP tiene como misión formar Técnicos Superiores Universitarios responsables, competentes, emprendedores y creativos, altamente calificados a través de programas educativos intensos y primordialmente prácticos basados en competencias, con la finalidad que contribuyan al desarrollo económico y social de los diferentes sectores productivos del país (UTPP, 2015), y que por poner un ejemplo la materia Logística de eventos tiene un total de 105 horas, de las cuales 35 son horas destinadas a la teoría y 70 horas prácticas, se puede decir que el sistema de enseñanza está fundamentado en el desarrollo de competencias mediante aprender haciendo.

Sin embargo, no se puede negar el impacto de los conocimientos, habilidades y actitudes obtenidas mediante la enseñanza de teoría durante el desarrollo profesional y estudiantil de los TSU en Gastronomía, ya que el poseer conocimientos técnicos y teóricos, además de un grado superior universitario posiciona a los egresados en un mejor nivel competitivo, especialmente en el rubro de turismo.

A raíz de la globalización, proceso por el cual los países tienen una creciente comunicación entre sí modificando sus mercados y mejorando su tecnología, economía y política (García, 2012), la competencia es cada vez más alta, las ventajas se pueden identificar en la tecnología de producción, conocimientos y capacidades humanas. Un factor de medición competitiva es la capacidad de generar satisfacción al consumidor al menor precio, es decir la producción al menor costo, y depende principalmente de la calidad del producto o servicio y nivel de precios. Como profesionales no solo se compete a nivel local, ni nacional, sino mundial, lo que enfrenta a México y sus instituciones educativas a un desafío que requiere acciones prontas y efectivas en el sistema de educación.

Afortunadamente, también hoy en día, existen más herramientas y recursos disponibles, y gracias al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la educación ha obtenido múltiples ventajas, principalmente en cuanto el acceso a la información y niveles de interacción alumno-docente, alumno-TIC-docente, y sus múltiples combinaciones. Al mismo tiempo que el ambiente de aprendizaje se enriquece con TIC, el rol del personal docente también cambia. El profesor deja de ser fuente de todo conocimiento y pasa a actuar como guía de los alumnos, se acentúa el papel de orientación y mediación con el fin de facilitar a los alumnos el uso de los recursos y las herramientas que necesitan para explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas (Salinas, 2004).

Con el fundamento anterior, inicia el sistema de enseñanza semipresencial, que ofrece una gran cantidad de ventajas tanto a los alumnos como a los profesores, tales como conectividad e interacción universal, mejor manejo y organización de tiempos en la realización de tareas, habilita la formación de comunidades de aprendizaje e investigación, además de ofrecer técnicas de enseñanza innovadoras (Mswazi, 2014).

### *Resultados actuales*

De acuerdo a las cifras del Panorama de la Ocupación por Sector de Actividad Económica correspondiente al Primer Trimestre 2015 el 68.1% de la población empleada en Turismo tiene un nivel de escolaridad de máximo secundaria, y solo un 10.1% con escolaridad de nivel superior (SNE, 2015). Es notorio entonces, que la tarea del Técnico Superior Universitario egresado es desempeñar labores que ayuden al crecimiento y desarrollo de la sociedad (UPTT, 2015) se ve mucho más comprometida, por un lado, competir en el campo laboral con personas con mucha práctica en la ejecución de actividades, pero con pocos conocimientos teóricos, y por el otro el compromiso de mejorar la calidad de servicios que se ofrecen en México y la capacitación laboral en caso de que se desempeñen en puestos gerenciales. Lo anterior, es una descripción de motivos que justifican el hecho de

retomar la importancia de la enseñanza de competencias profesionales específicas y conocimientos teóricos y técnicos.

Como Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía, una de las materias que tiene como objeto la enseñanza de algunas de las competencias profesionales más importantes en las empresas e industrias gastronómicas es Logística de eventos. Entre ellas, la gestión de eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación, para satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región (UPTT, 2015).

Durante la formación educativa del estudiante en la temática Logística de eventos se busca fomentar y desarrollar habilidades a través del desarrollo y ejecución de un evento real, donde los estudiantes tienen la oportunidad de aprender “haciendo”, lo cual facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Uno de los principales problemas que se observa es que la logística de un evento, requiere el conocimiento de diferentes saberes, tanto de antecedentes históricos y generalidades los eventos, planeación de la logística de eventos, cálculo de aforo, distribución de áreas y elementos de planeación de eventos, sin embargo las 35 horas teóricas consideradas en el plan de estudios vigente no son suficientes para trabajar la información correspondiente, además una vez en la práctica, los alumnos encuentran la teoría poco atractiva.

### *Análisis FODA*

Para mejor entendimiento, análisis de la situación actual y facilitar la toma de decisiones durante el diagnóstico del proyecto, se hace uso de la técnica de desarrollo FODA, que describe y permite contrastar las Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas. Lo anterior con el fin de dar solución al problema de investigación y planear estrategias de ejecución, así como la factibilidad del proyecto.

De igual forma el FODA se enriqueció con observaciones de experiencia personal, estudiantil y profesional de la autora de esta investigación como Licenciada en Gastronomía y estudiante de la maestría en Tecnología Educativa con el apoyo de la coordinación académica de Gastronomía de la UTPP. Con el fin de presentar la información más importante gráficamente, a continuación se presenta una tabla con los puntos clave de la elaboración del análisis, seguido por una explicación más detallada de cada punto.

Tabla 2 Matriz FODA. Elaboración propia.

<b>FODA</b>	<b>Fortalezas</b>	<b>Debilidades</b>
Análisis Interno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Misión de la UTPP</li> <li>• Formación de TSU responsables, competentes, emprendedores y creativos, altamente calificados.</li> <li>• Programas intensivos de formación.</li> <li>• Disposición en adopción de nuevos procesos de enseñanza.</li> <li>• Docentes altamente capacitados.</li> <li>• Alumnos con alto nivel de manejo de TIC.</li> <li>• Población plenamente identificada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de estudio con corto tiempo destinado al desarrollo de materias.</li> <li>• Temas de enseñanza complejos.</li> <li>• Sistema de enseñanza-aprendizaje basado en la instrucción de las habilidades prácticas.</li> <li>• Menos del 30% del tiempo destinado a la instrucción de una materia son horas teóricas.</li> <li>• Alto nivel de deserción escolar.</li> </ul>
Análisis Externo		

Continuación FODA

Oportunidades	Estrategias F-O	Estrategias D-O
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonora cuenta con un gran campo laboral potencial.</li> <li>• Alumnos de la carrera TSU en Gastronomía en una mejor condición de competencia.</li> <li>• Habilidades para laborar en diferentes puestos de una organización.</li> <li>• Mejor atención y enfoque con convocatoria de ingreso anual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enseñanza de competencias que las empresas e industria de Sonora requieren.</li> <li>• Fortalecimiento de las habilidades de los alumnos en el manejo de TIC en las clases de Informática en el primer cuatrimestre de la carrera de TSU en Gastronomía.</li> <li>• Aprovechar la convocatoria de ingreso anual para el manejo de tiempo que permita la facilitación en el estudio, diagnóstico, análisis de información y posible implantación de proyecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprovechamiento de las ventajas de las TIC y su aplicación en la educación.</li> <li>• Mediante el uso de la tecnología educativa, promover el aprendizaje de conocimientos teóricos, utilizando recursos multimedia y estrategias innovadoras de enseñanza, para con ello fortalecer competencias profesionales.</li> </ul>

Continuación FODA		
Amenazas	Estrategias F-A	Estrategias D-A
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La percepción de utilidad que tengan los docentes sobre el sistema semi presencial.</li> <li>• Cambio de personal en la UTPP.</li> <li>• Disponibilidad de recursos económicos para capacitación y actualización docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterio de consideración de contratación de personal docente con perfil de apertura al uso de estrategias innovadoras de enseñanza.</li> <li>• Actualización académica parte de la institución.</li> <li>• Capacitación y actualización tecnológica constante de todos los colaboradores.</li> <li>• Línea de investigación abierta en implementación de proyectos de tecnología educativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar una línea de investigación abierta sobre el uso de un sistema de clases semipresenciales en la carrera de TSU en Gastronomía la UTPP.</li> <li>• Proyecto tecnológico como una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo, además de una guía metodología de implementación, mediante el uso de una plataforma educativa gratuita.</li> </ul>

## 1. Análisis Interno

### a) Fortalezas

La Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco es una institución que tiene como misión formar Técnicos Superiores Universitarios responsables, competentes, emprendedores y creativos, altamente calificados a través de programas educativos intensos. La coordinación académica de la carrera TSU en Gastronomía está interesada en adoptar procesos de enseñanza que beneficien a los alumnos en la adquisición de habilidades y competencias, por lo que cada cuatro años revisan y actualizan de ser necesario el contenido de los programas.

Por otro lado, la plantilla docente de la UTPP está conformada por profesionales altamente capacitados en su área, además de dominar el manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación. En la UTPP el 30% de los docentes cuentan con el grado de maestría afín al programa educativo, además el 10% tiene el perfil deseable para el Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP). Los alumnos que actualmente cursan la carrera de TSU en Gastronomía pertenecen a la generación Net, para quienes el uso de la tecnología es un método de comunicación, aprendizaje, y de relación, así como una parte ubicua y transparente de su vida (Gisbert y Esteve, 2011).

Además considerando que algún alumno no tuviera las bases de manejo de TIC suficientes, en el primer cuatrimestre de la carrera se imparte la materia de Informática, donde el objetivo es enseñar o bien reforzar habilidades y competencias tecnológicas. Las características de la población beneficiada están plenamente identificadas, y gracias al apoyo de la coordinación de la carrera de TSU en Gastronomía en la UPTT, los estudios, estadísticas, aplicación de instrumentos de obtención de información y análisis de información es altamente realizable.

#### b) Debilidades

El tiempo contemplado en el desarrollo de la materia logística de eventos es corto para la cantidad de información y teoría que los alumnos requieren aprender, ya que se consideran cuatro temas generales muy complejos, la Planeación de la logística de eventos, el Cálculo de aforo y distribución de áreas y los Elementos de planeación de eventos. De acuerdo al análisis del programa de estudios del nivel técnico en gastronomía en la UTPP se concluye que en el sistema de enseñanza-aprendizaje la instrucción de las habilidades prácticas está priorizada frente a la teoría, los porcentajes de teoría enseñada en la materia logística de eventos varía entre un 30 al 35% del total de horas destinadas a la materia.

La estadística de egreso actual refleja un nivel de deserción preocupante, pero también invita a reflexionar y analizar los datos que se obtienen para decidir sobre estrategias viables que auxilien al alumno. Una de las principales causas de



deserción es la complicada situación económica por la que atraviesa el país, y los efectos que se reflejan en los estudiantes es que no pueden costear su educación superior.

## 2. Análisis externo

### a) Oportunidades

El estado de Sonora cuenta con un gran número de establecimientos turísticos que son campo laboral potencial para los estudiantes de TSU en Gastronomía. De acuerdo con el Compendio Estadístico del Turismo en México 2014, en el estado de Sonora hay un total de 880 restaurantes que representan un 2.75% del total nacional, 87 agencias de viajes, y una oferta de alojamiento de 484 establecimientos con 21 497 cuartos disponibles representando el 3.10% del total nacional. En cifras más recientes del Compendio Estadístico del Turismo en México 2015, en Sonora hay 59 restaurantes y cafeterías más que en el 2014, 34 más establecimientos de alojamiento con 22 353 cuartos disponibles. Tales datos se traducen en empleos que requieren profesionales capacitados y competitivos para ofrecer servicios de calidad.

El dominio de habilidades prácticas y conocimientos teóricos sobre la materia de logística de eventos, posiciona a los alumnos de la carrera TSU en Gastronomía en una mejor condición de competencia para la inserción en el campo laboral, ya que el perfil cubre puestos laborales desde, chef ejecutivo, chef operativo, gerencia en centros de convenciones, organización de eventos, catering, consultoría y asesoría, además de fortalecer el perfil estudiantil para continuar con el grado de licenciatura.

Debido a que el plan de trabajo de la UTPP se divide en cuatrimestres, y que la convocatoria de nuevo ingreso es anual en el mes de septiembre, en cada periodo escolar se atienden únicamente a dos cuatrimestres, es decir de mayo a agosto se atienden terceros y sextos cuatrimestres, de enero a abril, segundos y quintos cuatrimestres y finalmente en el periodo de septiembre a diciembre se atienden a primeros y cuartos cuatrimestres.

La situación anterior ofrece una oportunidad de tratamiento y obtención de información para la ejecución de este proyecto. Ya que es posible realizar la fase inicial de diagnóstico con alumnos de cuarto cuatrimestre y determinar las necesidades de esta población específica y en el siguiente periodo de trabajo (enero-abril) es sugerido iniciar las pruebas piloto del material y diseño con alumnos de quinto cuatrimestre.

Además, la posibilidad de estudiar una porción de la materia logística de eventos desde casa, ofrece a los estudiantes la oportunidad de trabajar y estudiar, lo que además les permite mejorar su situación económica, poner en práctica las habilidades obtenidas en las aulas e insertarse en el campo laboral.

#### b) Amenazas

Un aspecto que podría afectar el desarrollo y ejecución del proyecto es la percepción de utilidad que tengan los docentes sobre el sistema semi presencial, porque si bien los docentes actuales de la carrera TSU en Gastronomía se describen como abiertos al uso de estrategias innovadoras de enseñanza, es necesario considerar el cambio de personal, el cambio de actitud frente a las TIC, además de capacitación y actualización tecnológica constante.

Debido a que la convocatoria de ingreso a la carrera de TSU en Gastronomía es anual, el uso del sistema semipresencial propuesto tendría uso únicamente en el periodo enero-abril, por lo que la relación costo-beneficio de la inversión económica en el pago de una plataforma educativa es bajo, lo que dejaría como opción el uso de una plataforma gratuita con menor cantidad de herramientas, o bien demanden la carga de secuencias didácticas y recursos cada vez que se imparta el curso.

Al término del análisis, es claro que el uso de la tecnología educativa ofrece muchas ventajas tanto al estudiante, como al docente, a la institución y la sociedad en general. Mediante el desarrollo y redacción de la matriz de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA) se observan los niveles de

impacto de cada factor desde diferentes enfoques o puntos de vista. A continuación se concluye el diagnóstico con la evaluación de estrategias:

- Estrategia FO, utilización de las fortalezas para maximizar las oportunidades.
  - En primera instancia la misión de la UTPP y la visión de formación que mantiene posiciona a los Técnicos Superiores Universitarios egresados en un alto nivel de competencia para la inserción en el campo laboral disponible, además conociendo el tipo de empleos que el estado de Sonora se ofertan, la UTPP y la coordinación de la carrera de TSU en Gastronomía son capaces determinar las habilidades y competencias específicas a enseñar a los alumnos.
  - La impartición de clases de Informática en el primer cuatrimestre de la carrera de TSU en gastronomía prepara y fortalece las habilidades de los alumnos de manejo de TIC, lo que hace factible la propuesta de clases semipresenciales mediadas por tecnología.
  - La convocatoria de ingreso anual que actualmente maneja la UTPP facilita el estudio, diagnóstico, análisis de información y posible implantación de proyecto, ya que el manejo de tiempos posibilita hacer un estudio más detallado, específico a las necesidades de la población y mejor seguimiento.
- Estrategia DO, utilización de las oportunidades para minimizar las debilidades.
  - Utilizando las ventajas de las TIC y su aplicación en la educación, mediante un sistema de enseñanza semipresencial se tiene como resultado la optimización en el manejo de tiempos. De forma que aunque las horas destinadas a la materia logística de eventos sean insuficientes para la cantidad de información y teoría que los alumnos requieren aprender, el proceso de enseñanza aprendizaje se traslada en línea y el alumno tiene la posibilidad de estudiar en casa la parte teórica de la materia.
  - Si bien el sistema de enseñanza-aprendizaje de la UTPP, la instrucción de las habilidades prácticas ocupa dentro del 70 al 75% de las horas

destinadas a la materia de Logística de eventos, con una clase semipresencial el enfoque de clases presenciales puede cambiar, de modo que las horas en aula se destinen al desarrollo de habilidades de “saber hacer” mediante la técnica “aprender haciendo” y aprovechar la tecnología para el aprendizaje de conocimientos teóricos, utilizando recursos multimedia y estrategias innovadoras de enseñanza.

- Estrategia FA, uso de las fortalezas para minimizar las amenazas.
  - Un aspecto de riesgo en el desarrollo y ejecución del proyecto es la percepción de utilidad que tengan los docentes sobre el sistema semi presencial, sin embargo siguiendo sobre la línea de misión de la UTPP el aspecto más importante es considerar las características de los docentes contratados, mismos que cubran el perfil de apertura al uso de estrategias innovadoras de enseñanza, actualización académica y además por parte de la institución, y para mantener los altos estándares de calidad, es conveniente la capacitación y actualización tecnológica constante de todos los colaboradores.
  - La coordinación académica de la carrera TSU en Gastronomía está interesada en adoptar procesos de enseñanza que beneficien a los alumnos en la adquisición de habilidades y competencias, por tanto, si fuera considerado como una amenaza del proyecto que la clase semipresencial sea únicamente durante el quinto cuatrimestre de la carrera TSU en Gastronomía, se podría dejar una línea de investigación abierta para la implementación de clases virtuales en alguna otra materia del plan de estudios.
- Estrategia DA, búsqueda de la minimización de debilidades evitando las amenazas.
  - Se deja una línea de investigación abierta sobre el uso de un sistema de clases semipresenciales en la carrera de TSU en Gastronomía la UTPP

puede continuar con el estudio e implantación de proyectos que aumenten la relación costo-beneficio de una plataforma educativa.

- En primera instancia, con el fin de minimizar costos y teniendo en cuenta que el alcance de este proyecto es de una propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto. Se plantea la elaboración de una guía metodológica de implementación, pero sin instrumentación, se considera una plataforma educativa gratuita, sin embargo se consideran estrategias de cómo poner en práctica el proyecto.

### *Proyección de la intervención*

Mediante el uso de un plan de enseñanza semi-presencial y de acuerdo con Dziuban, Moskal y Hartman (2005) las principales ventajas que se obtienen es que durante el proceso de aprendizaje se puede obtener lo mejor de ambos sistemas, el presencial y el virtual. Tratando de tomar ventaja del uso de la tecnología educativa, pero sin olvidar el gran impacto que tienen las clases presenciales el desarrollo de habilidades y competencias de los alumnos. Además de esta manera también durante la construcción y diseño pedagógico del curso virtual se pueden considerar las características de los estudiantes, estilos de aprendizaje, recursos multimedia, información reciente y actualizada.

En nivel de Educación Superior, la modalidad mixta de enseñanza está siendo cada vez más utilizada, ya que promueve la autonomía, pensamiento crítico, responsabilidad sobre el aprendizaje, y además ofrece flexibilidad a los estudiantes, manteniendo al mismo tiempo altos estándares de calidad en la educación, y por ende profesionistas altamente competentes en el mundo laboral. De acuerdo con Young (2002), se describen algunos estimados que entre el 80 y 90% de los cursos serán en un futuro cercano mixtos, tales aproximaciones hablan de la viabilidad de solución propuesta por medio de la semipresencialidad.

Con tal pauta y de acuerdo a la problemática planteada la carrera TSU en Gastronomía de la UTPP, se propone un sistema semipresencial para la

optimización de tiempos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Logística de eventos, además de que por medio del uso de la tecnología educativa se busca fortalecer las competencias profesionales adquiridas.

Mediante el sistema combinado, b-learning y presencial, los alumnos de la materia logística de eventos tienen la posibilidad de gozar de beneficios tales como, mejor manejo de tiempos de estudio, aprender en un ambiente virtual innovador con material multimedia que resulte más atractivo, tener acceso a la información teórica del curso de forma inmediata a cualquier hora, fortalecer las competencias de manejo de tecnología y herramientas web, construcción social de conocimientos mediante la interacción tanto virtual como en clase, acceso a tareas personales como de pares, entre otros.

## **II. Planteamiento del problema**

La Organización Internacional de Empleo (ILO por sus siglas en inglés) reporta que la globalización de mercados está acelerando la difusión de tecnología y el crecimiento de la innovación. Dentro de cada ocupación, son requeridas competencias profesionales específicas en la medida en que se haya novedades en los procesos de producción y servicios, situación que demanda mejoras en la instrucción, capacitación, actualización y desarrollo de competencias y habilidades. La prosperidad de un país está directamente relacionado con la fuerza laboral que posee y su potencial productivo, mismo que recae en las competencias profesionales que los individuos tienen y cómo las usan (ILO, 2011). La impartición de educación de buena calidad que se tendrá un alto impacto en el crecimiento económico y productivo, en caso contrario el resultado es el rezago.

En México, de acuerdo con la Encuesta de Competencias Profesionales ENCOP ¿Qué buscan – y no encuentran- las empresas en los profesionistas jóvenes? 2014, se identificó entre los principales problemas que se requiere, mayor énfasis en los programas de educación superior en el desarrollo de competencias específicas, mayor vinculación entre empresas e IES, y la generación de más y mejor

información en cuanto a las competencias que requieren las empresas. En la sociedad actual, el mundo laboral demanda más profesionales, con mayor preparación y mejores competencias, y desde luego una mejor coordinación entre lo que las Instituciones de Educación Superior (IES) enseñan y lo que las empresas e industrias necesitan (CIDAC, 2014).

En el caso del estado de Sonora, las competencias específicas calificadas como las más importantes por los entrevistados del área de Recursos Humanos en la Encuesta de Competencias Profesionales 2014, recaen principalmente en las categorías de liderazgo, comunicación con otros, cultura general y herramientas de comunicación, con altos niveles de carencias en las últimas dos categorías. La misma encuesta, reportó que el porcentaje de empresas de Sonora que tienen vinculación con IES está debajo de la media nacional con un 27%, debajo de la media, y la principal acción de vinculación es para prácticas profesionales de los estudiantes.

La OECD (2013a) en el documento Higher Education in Regional and City Development: Sonora, México 2013, sugiere que para construir una estrategia más fuerte para el desarrollo de competencias y capital humano, Sonora requiere de cuatro elementos clave: primero, datos sólidos sobre el estado del capital humano de la región; segundo, un proceso de identificación de las barreras para el cumplimiento de las necesidades; en tercer lugar, políticas federales y estatales para promover instituciones de educación superior con múltiples objetivos complementarios alineados con las necesidades regionales; y en cuarto lugar, una revisión de la selección de estudiantes, política financiera (institucionales, fondos estatales y federales por alumno, así como apoyo a los estudiantes ) y la regulación gubernamental.

En Sonora están establecidas diferentes universidades tecnológicas en Hermosillo, Nogales, Empalme, San Luis RC, Puerto Peñasco, Sur de Sonora y en la Sierra. Las universidades tecnológicas se centran en la ingeniería y son flexibles para responder a las necesidades del sector privado. Cada universidad tecnológica tiene una oficina de conexión para la creación de vínculos con organizaciones externas.

Recientemente, los consejos de vinculación se establecieron como foros para representantes institucionales para reunirse con empresas y otros representantes de la comunidad para discutir las necesidades regionales (OECD, 2013).

Las deficiencias en el desarrollo de competencias profesionales son similares en las Instituciones de Educación Superior (IES) a nivel nacional, sin embargo algunas universidades como la Universidad de Guadalajara, han adoptado estrategias exitosas que pueden servir como referencia para las IES de Sonora. Basado en el uso de tecnología educativa se ofrece un modelo semipresencial donde se combinan las clases de aula con sesiones en línea, teniendo como resultado no solo el desarrollo de competencias específicas a la asignatura, sino también a personalizar el proceso de enseñanza y a fomentar el aprendizaje autónomo mediante el uso de TIC.

Actualmente, la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco ofrece la carrera de Técnico Superior Universitario en Gastronomía con el objetivo, altamente relacionado con las competencias que el sector empresarial busca, de acuerdo al CIDEA (2014), de formar recursos humanos profesionales, altamente capacitados en la planeación, organización, gestión, preparación, comercialización de productos y servicios en empresas privadas y públicas para lograr la total satisfacción de los consumidores, rentabilidad de la inversión y bienestar social de acuerdo a la demanda local, regional y estatal (UTPP, 2015).

En la UTPP, una de las asignaturas del plan de estudio de TSU en Gastronomía es Logística de eventos, donde como competencia a desarrollar se tiene la gestión de eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación, para satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región (UTPP, 2015). Cabe mencionar que para fines de obtención de información y posterior análisis, específicamente se determina a los actuales alumnos, docentes y coordinador académico del cuarto cuatrimestre en el periodo septiembre-diciembre 2015, y se tiene que hay, una persona en la coordinación académica de TSU en Gastronomía, ocho docentes y 42 alumnos, divididos en dos grupos.



Sin embargo, a pesar de los esfuerzos de esta Institución de Educación Superior, y de acuerdo a los datos a los que hizo referencia anteriormente, hay un camino largo por recorrer en cuestión de adquisición y fortalecimiento de competencias profesionales. Es así entonces que se consideran las recomendaciones de la OECD (2013b), respecto a la adopción de estrategias educativas para el desarrollo de competencias específicas a la asignatura, personalización del proceso de enseñanza y fomento del aprendizaje autónomo mediante el uso de TIC, que surgen este proyecto de tecnología educativa.

El objeto de estudio de este proyecto es el desarrollo de competencias profesionales en la asignatura Logística de eventos, para lo cual se propone realizar el diseño instruccional en modalidad semipresencial mediante el uso de tecnología educativa. Con base en el análisis y diagnóstico del problema realizado por el investigador en el periodo septiembre-diciembre 2015, se espera que con esta propuesta los estudiantes del nivel Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco obtengan las competencias necesarias para la ejecución de tareas en el campo laboral y se fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **II.1 Población y la Muestra**

Se define a la población de un fenómeno de estudio a la inclusión de “la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica y se le denomina población por construir la totalidad del fenómeno adscrito a un estudio o investigación” (Tamayo, 2004, p. 176).

En este caso de estudio, se tiene como referencia que la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco (UTPP) actualmente tiene una oferta educativa de seis carreras,

Desarrollo de negocios, Gastronomía, Mantenimiento Industrial, Minería, Paramédico y Tecnologías de la Información y comunicación.

Sin embargo, la población a la que se enfoca esta investigación la carrera de Técnico Superior Universitario (TSU) en Gastronomía. Para fines de obtención de información y posterior análisis, específicamente se determina a los actuales alumnos, docentes y coordinador académico del cuarto cuatrimestre en el periodo septiembre-diciembre 2015, y se tiene que hay:

- Una persona en la coordinación académica de TSU en Gastronomía.
- 8 docentes
- 42 alumnos, divididos en dos grupos.

Debido al tamaño reducido de la población y a que se pretende utilizar un medio electrónico para obtener la información, se considera factible analizar todo universo, buscar la participación de todos para obtener datos más precisos. Sin embargo, considerando que los niveles de participación fueran menores a los esperados, se tomará en cuenta una muestra intencionada que tiene los siguientes criterios de selección:

- Tener la función de coordinación académica, o
- Ser docente en el cuarto cuatrimestre, o
- Ser alumno inscrito en el cuarto cuatrimestre
- Y los tres anteriores, deben pertenecer a la carrera TSU en Gastronomía de la UTPP, periodo septiembre-diciembre 2015.

Para determinar el tamaño de la muestra en consideración de criterios de nivel de confianza y margen de error se hace uso de un recurso en línea de cálculo de muestra de Soluciones Netquest de Investigación S.L. (2015).

Los datos de la muestra estadística requerida como mínimo son los siguientes:

Tabla 3 Tamaño recomendado de la muestra. Elaboración propia.

Muestra	Dirección Académica	Docentes	Alumnos
Tamaño del universo: Número de personas que componen la población a estudiar.	1	8	42
Heterogeneidad %: Es la diversidad del universo.	50%		
Margen de error.	8%		
Nivel de confianza.	95%		
Tamaño de muestra recomendado	1	8	33

El resultado anterior debe interpretarse así: Si encuestas a 33 personas, alumnos, el 95% de las veces el dato que quieres medir estará en el intervalo  $\pm 8\%$  respecto al dato que observes en la encuesta (NETQUEST, 2015), lo mismo aplica para docentes y dirección académica con los datos respectivos.

## II.2. Antecedentes del problema

Hasta el momento, en la UTPP no existe ningún antecedente de estrategias de instrucción en modalidad semipresencial, el sistema se basa en la práctica para obtener competencias profesionales mediante el referente “aprender haciendo”, instrucción en el aula, no obstante, desarrollar una propuesta de enseñanza en un entorno virtual mediante el uso de tecnología educativa, permitirá a los alumnos obtener los beneficios formativos tanto de los docentes en el sistema de enseñanza tradicional y las TIC en la formación en línea.

Para evaluar la realidad institucional, se formula la propuesta de elaborar un análisis general de diagnóstico para la identificación de necesidades, teniendo como

población a los alumnos de cuarto cuatrimestre del nivel TSU en Gastronomía de la UTPP en el periodo septiembre-diciembre 2015, con base en esta realidad, formular una propuesta de mejora dirigida que impacte de forma positiva a los alumnos, beneficiarios finales del proyecto.

La propuesta de estudio e intervención es altamente factible de realizar, ya que se tiene acceso a la población mediante la dirección académica de TSU en Gastronomía, misma que muestra gran interés en la investigación y en opciones o estrategias que apoyen a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante su formación es esta institución de educación superior, UTPP.

Además, la obtención e interpretación de datos se ve enriquecida por el acceso a la información mediante las TIC a la estadística de educación a nivel internacional, nacional y estatal, modelos innovadores de enseñanza, estrategias de implementación, la colaboración de la dirección académica de TSU en Gastronomía de la UTPP y el perfil del investigador de este estudio de caso Licenciado en Gastronomía y estudiante de la Maestría en Tecnología Educativa.

### **III. Justificación**

Como se estableció el planteamiento del problema, en la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco se ofrece la carrera de Técnico Superior Universitario (TSU) en Gastronomía, teniendo un objetivo altamente relacionado con las competencias que el sector empresarial busca, de acuerdo al CIDEA (2014), formar recursos humanos profesionales, altamente capacitados en la planeación, organización, gestión, preparación, comercialización de productos y servicios en empresas privadas y públicas para lograr la total satisfacción de los consumidores, rentabilidad de la inversión y bienestar social de acuerdo a la demanda local, regional y estatal (UTPP, 2015).

En la asignatura Logística de eventos del plan de estudio de TSU en Gastronomía, se busca que los alumnos desarrollen competencias en la gestión de eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación. Y que al finalizar el curso sean capaces de satisfacer los

requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región (UTPP, 2015).

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos que esta institución de educación superior, y de acuerdo a los datos a los que arroja la Encuesta de competencias profesionales 2014. ¿Qué buscan –y no encuentran- las empresas en los Profesionistas jóvenes? Y al análisis del OECD (2013a) en *Higher Education in Regional and City Development: Sonora, México 2013*, existe una gran deficiencia en la adquisición y fortalecimiento de competencias profesionales en los egresados de Educación Superior, es así como surge este proyecto de tecnología educativa.

Se tiene como base la adopción de estrategias educativas para el desarrollo de competencias específicas a la asignatura, en este caso Logística de eventos, personalización del proceso de enseñanza y fomento del aprendizaje autónomo mediante el uso de TIC. Se propone realizar el diseño instruccional en modalidad semipresencial mediante el uso de tecnología educativa, para que de esta forma, los estudiantes del nivel Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco obtengan las competencias necesarias para la ejecución de tareas en el campo laboral y se fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje. La población que se atiende en este estudio, está compuesta por una persona en la coordinación académica de TSU en Gastronomía, ocho docentes y 42 alumnos, todos actualmente son partícipes del cuarto cuatrimestre en el periodo escolar que comprende de septiembre a diciembre 2015.

La importancia del presente proyecto terminal de orientación profesional radica en los siguientes puntos.

- Su pertinencia para la atención de una problemática educativa plenamente identificada a nivel macro, en México y micro en el desarrollo de competencias profesionales en asignatura Logística de eventos del nivel TSU en Gastronomía de la UTPP.

- Su relevancia para atender una orientación institucional planteada en la misión de la UTPP de formar Técnicos Superiores Universitarios responsables, competentes, emprendedores y creativos, altamente calificados a través de programas educativos intensos y primordialmente prácticos basados en competencias, con la finalidad que contribuyan al desarrollo económico y social de los diferentes sectores productivos del país (UTPP, 2015).
- Su planteamiento de la relevancia de la combinación de un escenario virtual de aprendizaje y las clases presenciales con el objeto de fortalecer competencias en los alumnos.
- Su función de trabajo preliminar para la investigación en el uso de sistemas semipresenciales en la UTPP, misma que puede desencadenar procesos de mejora en la actual forma de impartición de la asignatura y diseño de estrategias didácticas innovadoras.
- Su surgimiento a partir de la aplicación de los conocimientos adquiridos de la autora del proyecto en la Maestría en Tecnología Educativa y Licenciatura en Gastronomía.
- Su uso como referente para otros colegas en el análisis, adaptación y mejora de esta propuesta.

Finalmente resulta pertinente hacer referencia a Barberá (2004), “no estamos necesitados de una nueva pedagogía, como decimos, lo interesante ahora es explorar nuevas vías que procuren que la pedagogía existente encuentre métodos que ejerciten los procesos educativos de un modo eficiente y flexible” (p. 4), reseñando que el quehacer como actores involucrados en el sistema de educación y procesos de enseñanza-aprendizaje es buscar estrategias de uso eficiente de los recursos disponibles actualmente en beneficio de los estudiantes y mejoras en la formación.

Existen muchas posturas en referencia al paradigma educativo con la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Sin embargo, la tarea actual ya no radica en argumentar los beneficios o los inconvenientes de las TIC en la educación, sino más bien en aceptar que la tecnología educativa es una realidad y no es opcional.

Es así entonces cómo se proyectará el uso en beneficio y transformación de las prácticas pedagógicas actuales, se valorará la aplicación de la tecnología educativa cuando: en el contexto hay mayor número de alumnos que de docentes, el número de docentes de apoyo es limitado, las actividades presenciales no son suficientes, las actividades dificultan el entendimiento o la adquisición de las competencias, los alumnos o docentes no tienen acceso a fuentes de información. La tecnología y sus virtudes, conjugadas con los conocimientos, habilidades, aptitudes y competencias de docentes, alumnos y el sistema educativo en general, pueden transformar a la sociedad en general, en todos los ámbitos.

#### IV. Objetivos

Las características esenciales de los objetivos de acuerdo a la metodología de investigación y que constituyen el enunciado de esta investigación se esquematizan en la siguiente figura.

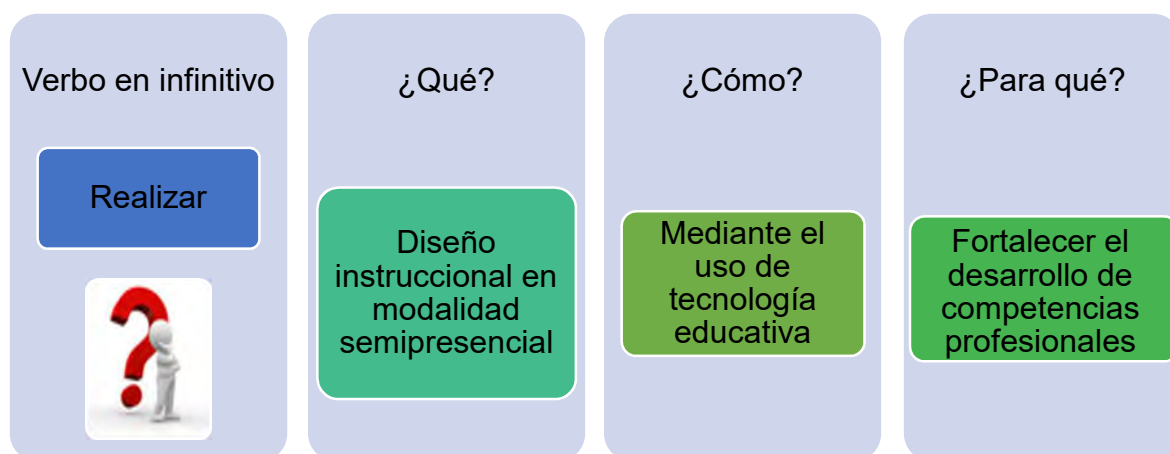


Gráfico 2 Elementos del objetivo general. Elaboración propia.

## **IV.1 Objetivo general**

Realizar el diseño instruccional en modalidad semipresencial, mediante el uso de tecnología educativa, de la asignatura Logística de eventos del nivel Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco, con el objeto de fortalecer el desarrollo de competencias profesionales.

## **IV.2 Objetivos específicos**

- Realizar un diagnóstico del proyecto con apoyo de una matriz FODA, para la exacta identificación de necesidades de desarrollo de competencias profesionales de los estudiantes de la población de este caso de estudio, y complementarlo con la aplicación de instrumentos de obtención de información y el análisis de la información resultante.
- Construir un marco teórico a través de la investigación del fortalecimiento de desarrollo de competencias profesionales en educación superior mediante el uso de tecnología educativa en modalidad de instrucción semipresencial para fundamentar el proyecto con literatura especializada.
- Realizar el diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos del nivel TSU en Gastronomía en modalidad semipresencial mediante el uso de tecnología educativa y la metodología ASSURE combinada con el modelo Dick y Carey, para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los estudiantes del quinto cuatrimestre la UTPP.
- Presentar la propuesta de intervención de aplicación de tecnología educativa, con estrategias de implementación e instrumentos de evaluación, así como publicar todo el contenido del curso en la Plataforma educativa BlackboardCourseSites para visualizar el prototipo de este proyecto terminal.



## **V. Aportes de la literatura**

En este apartado se definen los conceptos relacionados con el tema del proyecto, teorías y enfoque que dan soporte a la idea solución planteada en este estudio, el marco teórico está conformado de cuatro apartados principales conformados de la siguiente manera: a) En el primer apartado se aborda la definición de competencia y se describen diferentes definiciones de los autores especialistas en el tema, b) se habla de las competencias profesionales se enuncian como segundo punto, con la finalidad de establecer una definición para fines de este estudio y al mismo tiempo se mencionan sus características, c) enseguida se encuentra la explicación de la modalidad de enseñanza semipresencial y para finalizar, d) el diseño instruccional, su definición y características.

### **V.1. Competencia**

De acuerdo con Mulder (2007) este concepto ha tenido mayor relevancia en la literatura educativa en relación a la formación en las últimas décadas. Las raíces históricas de definición de competencia en los diccionarios hacen alusión principalmente a la tenencia de medios de sostenimiento, la aptitud de hacer algo o desarrollar una actividad de una forma determinada, sin embargo también hace narración del término autoridad y permiso de ejecutar una tarea.

Etimológicamente, competencia deriva del latín “competentia” interpretada como la cualidad del que lucha para conseguir un premio. Compuesta del prefijo con- (entero, junto, por completo), el verbo petere (dirigirse a, buscar, atacar, pedir), el sufijo -nt- indicando agente, y el sufijo -ia que indica cualidad. Aunque en la literatura de formación educativa ha tenido mayor auge últimamente, el término competencia, en ambos sentidos, tanto como autoridad y capacidad, se utilizó por primera vez en el año 1504 en Europa occidental, incluso hay referencia al tema en los escritos de Platón y el Código de Hammurabi.

Por otra parte Perrenoud (2004) habla de las competencias como una representación del horizonte más que una experiencia consolidada y las describe como la capacidad de movilizar una serie de recursos cognitivos para poder hacer frente a situaciones. Con el fin de explicar la definición anterior se dice que en sí las competencias no son conocimientos, habilidades o actitudes, aunque integran y movilizan tales recursos. Las situaciones en las que las competencias son agentes activos pueden ser de diferente índole o en diferente contexto o bien circunstancia, el individuo es responsable de la adaptación y de la operación mental necesaria adecuada a la demanda.

Zabala y Arnau (2008) comparten una definición similar al anterior en la que describen a las competencias como el elemento que identifica los recursos que un individuo requiere para enfrentar los diferentes problemas y situaciones que se le puedan presentar a lo largo de su vida, exponen entonces que “competencia consistirá en la intervención eficaz en los diferentes ámbitos de la vida mediante acciones en las que se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales” (p. 40).

Con el fin de ampliar la definición de competencia, es transcendental citar a Argudín (2005) quien expone que competencia significa “saberes de ejecución”.

Y puesto que todo proceso de “conocer” se traduce en un “saber”, entonces es posible decir que son recíprocos competencia y saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para los demás (dentro de un contexto determinado) (p. 3).

Uno de los principales conflictos de definición de competencia se resuelve con la determinación de contexto y el uso que en la práctica se haga del mismo. Los diferentes significados pueden referir a: “acreditación, aprobación, autorización, título, certificación, derecho, jurisdicción, licencia, responsabilidad y competencia. Y los contextos de uso pueden ser institucional, jurisdiccional, organizativo y personal” (Mulder, 2007, p. 8).

Si bien la palabra competencia describe el hecho de tener una aptitud, para la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), una competencia es más que solo conocimiento o una habilidad, ya que el tenerla incluye la habilidad de realizar una tarea eficientemente con base en los conocimientos que el individuo posee, proponer una forma más eficiente de realizarla e incluso resolver una problemática. Es sencillo de diferenciar de otros conceptos, ya que no solo se limita a los elementos cognitivos, teorías, conceptos o conocimientos, sino que también engloba aspectos funcionales, técnicos, características individuales, valores y ética (Ananiadou y Claro, 2009).

Resulta aún más clara la concepción de competencia que propone Vázquez (2001), saberes de ejecución. Con la propuesta de que todo proceso donde el punto último es “conocer”, es también traducido como la acción de “saber”, entonces existe por definición cierta correlación entre tener una competencia y el saber, ambos en un contexto determinado. Sin embargo no es solo saber por sí mismo, más bien, saber pensar, desempeñar e interpretar. Con el fin de cimentar una idea clara de lo que se denomina competencia, es necesario citar de igual forma a los teóricos especialistas en este rubro educativo.

Una competencia representa a tres elementos complementarios, el tipo de situaciones de las que da control, los recursos que movilizan a todas las características y aptitudes del individuo y la naturaleza de los esquemas del pensamiento, mismos pueden ser inferidos, que permiten la sincronización de los recursos pertinentes para el cumplimiento del objetivo (Perrenoud, 2004).

Conforme a Frade (2010), una competencia es una capacidad que es posible adaptarla, es conductual y se desarrolla de acuerdo a lo que el contexto requiere. El sujeto que posee cualquier competencia es capaz de modificarse a sí mismo para enfrentar las necesidades que identifica en el entorno, y como resultado hace algo concreto para cumplir el objetivo propuesto. Una forma simplificada de explicar que es una competencia es como un saber pensar para poder enfrentar una demanda, requisito o necesidad que requiere ser cubierta.

Una competencia no se limita a características conductuales del individuo, ni a la ejecución de un acto sin usar el razonamiento lógico, es más bien el resultado de una actuación cognitiva. Es decir, lo que el sujeto tiene en el pensamiento para ejecutar lo hace con una meta específica, conjuntamente hace uso de todos sus recursos disponibles tales como los conocimientos, habilidades de pensamiento, razonamiento y lógica, las destrezas, valores, creencias y actitudes, por mencionar algunos.

Los componentes que las competencias incluyen en su estructura se pueden describir en tres diferentes discursos el conceptual, el técnico y el cultural (Zabalza, 2012). El conceptual se ha enfocado en la cuestión de legitimidad de este enfoque y la contribución de las competencias a una formación de calidad en las universidades. El discurso técnico habla de la planificación del desarrollo y establecimiento de dispositivos necesarios para incorporarlos al diseño curricular, así como a la organización de los procesos formativos y a los sistemas de evaluación. El discurso cultura establece el marco actitudinal y cognitivo, se trata de mantener una actitud positiva ante el cambio y de la disposición docente y estudiantil.

Tobón (2008) establece, que si se tiene como base el pensamiento complejo, las competencias se conceptualizan dentro del marco general de la formación humana, cimentado en tres criterios de desempeño: saber ser, saber conocer y saber hacer. Se propone el empleo de competencias debido a que es un enfoque de calidad para asegurar que los estudiantes aprendan partiendo de docencia de calidad, y proyectos laborales y de vida. El mismo autor menciona que las competencias son trascendentes en la educación debido a que se determinan de acuerdo a la pertinencia y necesidades del contexto dado, la demanda laboral y las circunstancias personales de profesionalización.

Del mismo modo, las competencias permiten establecer con exactitud los aprendizajes esperados, determinar con claridad una meta, misma que da cuenta del desempeño integral. Están directamente relacionadas con la evaluación, e impactan en la integración de la misma y los criterios de aprendizaje que se

contemplan, al mismo tiempo se consideran indicadores y niveles de desempeño, además de integrar un análisis profundo de todos los elementos involucrados.

Asimismo, las competencias sirven para la promover el talento humano, y que los docentes se enfoquen más al desempeño del discente. Del mismo modo, se emplean como parámetros de identificación, reconocimiento, validación y homologación de los aprendizajes. El enfoque de competencias de Tobón (2007) es abordado en un enfoque sistémico-complejo, aceptado por la prioridad que da a la formación ética de personas, la búsqueda de autorrealización, el aporte a la sociedad y que también instruyen profesionales capaces y emprendedores.



Gráfico 3 Enfoque complejo de competencias, Tobón (2007). Elaboración propia.

Tobón (2006a) habla del enfoque de competencias propias de la educación, no como un modelo pedagógico. Tal planteamiento determina como debe ser el proceso instruccional y de desarrollo, la concepción del mapa curricular, la concepción de la didáctica y el tipo de estrategias didácticas que se deben implementar. El mismo autor describe las características de la evaluación de acuerdo al enfoque de competencias en dos ámbitos: la evaluación de

competencias, como el proceso para determinar el grado o dimensión en que estudiante posee una competencias, y la evaluación por competencias, como el proceso sistémico de análisis, estudio, investigación, reflexión y retroalimentación en torno a aprendizajes esperados, con base en indicadores concertados y contruidos con referencia a la comunidad académica (Tobón, 2006b).

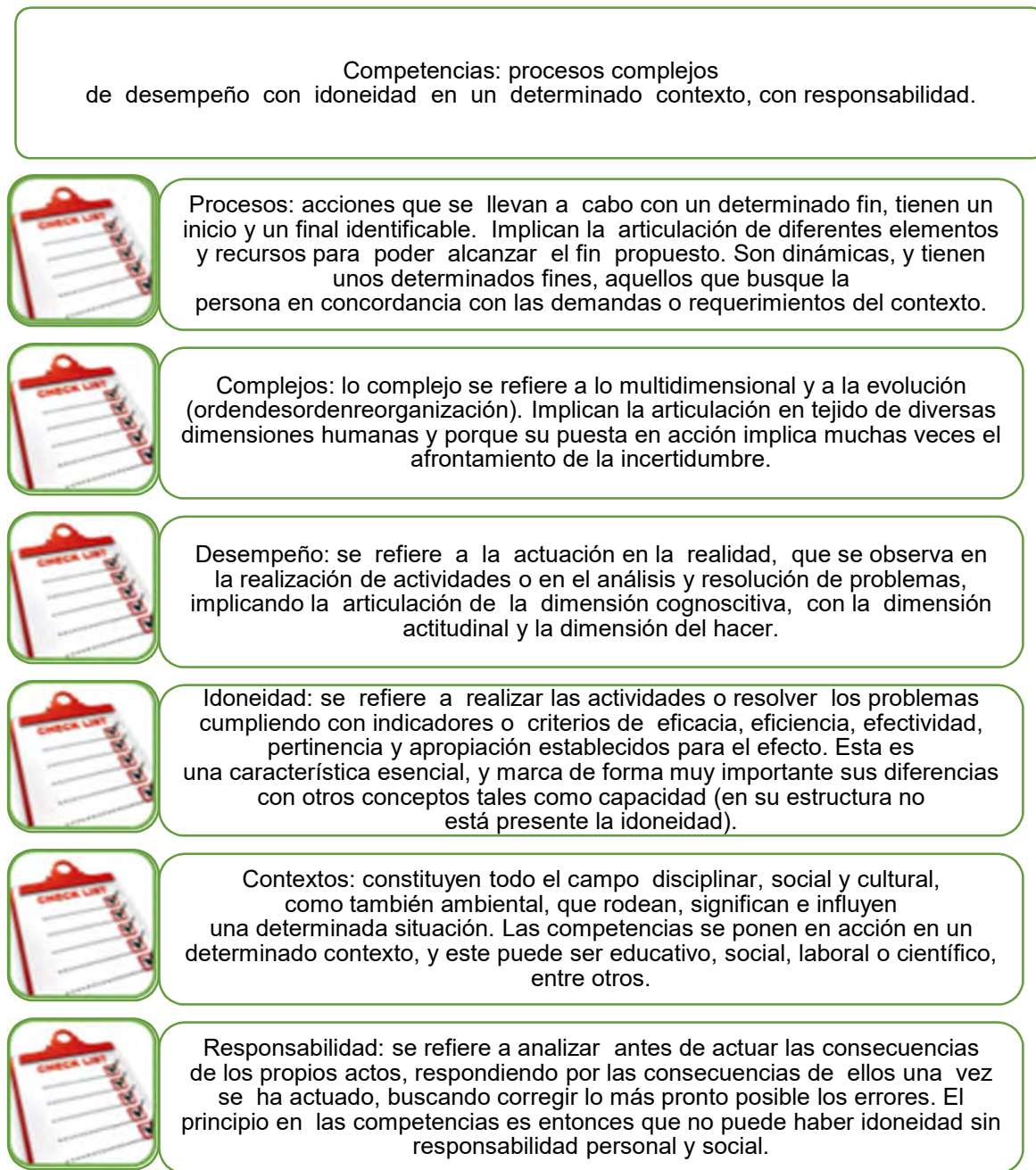


Gráfico 4 Ilustración de los elementos de la definición de competencia de acuerdo con Tobón (2006a).

Finalmente, para fines específicos de este proyecto, y con fundamento en los autores citados anteriormente en este apartado, se ultima que competencia describe la acción de poseer la aptitud de llevar a cabo una actividad en una forma y contexto determinado, teniendo el permiso o bien la autoridad de desarrollar tal tarea. En cuanto a la diferenciación entre la calidad de la competencia, recaerá principalmente en el individuo que la posea, en sus características individuales, valores y ética, ya que es en la aplicación o uso de la competencia donde realmente se visualiza el grado de eficiencia, la manera de realización, las propuestas, y soluciones de problemática formuladas durante la ejecución de una actividad.

## **V.2. Competencias profesionales**

De acuerdo con el Centro de Investigación y Documentación sobre problemas de la Economía, el Empleo y las Cualificaciones Profesionales (2004), el concepto de competencia profesional surgió a partir de que se identificó la necesidad de la existencia de una relación estrecha entre los contenidos educativos propuestos por el sistema de educación y las demandas del sector productivo, empresarial y de servicios, con el fin último de mejorar la formación e impactar positivamente el desempeño de los recursos humanos empleados.

Además, surgen también con la proyección de tener un sistema educativo más realista, basado en la formación que responda a demandas vigentes que promueva la capacidad de pensamiento, reflexión, desarrollo de la creatividad, la iniciativa, el buen juicio y la toma de decisiones en diferentes contextos.

En el mundo educativo actual se han planteado diferentes enfoques respecto a la importancia del desarrollo de competencias en todos los ámbitos profesionales. Para lo anterior en diferentes regiones se han desarrollado iniciativas como el proyecto Tuning en Europa, mismo que contemplaba como fin el ser un espacio que permitiera:

Acordar, templar, afinar las estructuras educativas en cuanto a las titulaciones de manera que estas pudieran ser comprendidas,

comparadas y reconocidas en el área común europea. Tuning quiere reflejar esa idea de búsqueda de puntos de acuerdo, de convergencia y entendimiento mutuo para facilitar la comprensión de las estructuras educativas.

Tuning en Europa implicó un gran reto para las instituciones de educación superior, ya que permitió la creación de un entorno de trabajo para que académicos europeos pudieran llegar a puntos de referencia, comprensión y confluencia (Tuning, 2007, p.11).

Hoy en día Tuning es una metodología reconocida internacionalmente y puede definirse también como una herramienta construida por las universidades para las universidades, que tiene como lema la armonización de las estructuras y programas educativos respetando su diversidad y autonomía. Para facilitar la comprensión de los planes de estudio se siguen las siguientes líneas de acercamiento que sirven para organizar la discusión en las áreas de conocimiento:

- Competencias genéricas (académicas de carácter general),
- Competencias específicas de cada área,
- La función de ECTS (sistema europeo de transferencia de créditos) como un sistema de acumulación,
- Enfoques de aprendizaje, didácticos y de evaluación, y
- La función de la promoción de la calidad en el proceso educativo (insistiendo sobre sistemas basados en una cultura de la calidad institucional interna) (Tuning, 2007).

El aspecto interesante de esta iniciativa radica en que Tuning (2007) también distingue entre resultados del aprendizaje y competencias para determinar los papeles de los actores involucrados en el proceso, los alumnos y docentes. En el proceso de aprendizaje los resultados son formulados por los docentes y las competencias son adquiridas a lo largo de tal proceso.



Las competencias representan una combinación dinámica de conocimientos, comprensión, habilidades y capacidades. La promoción de estas competencias es el objeto de los programas educativos. Las competencias cobran forma en varias universidades de curso y son evaluadas en diferentes etapas. Las competencias pueden ser genéricas y específicas de cada área. Aunque Tuning reconoce que es absolutamente preciso formar y desarrollar conocimientos y habilidades específicos de cada área, y que ello debe arrojar la base de los programas conducentes a la obtención de un título universitario, aunque también considera importante atención al desarrollo de competencias genéricas o habilidades transferibles (Tuning, 2007, p.332).

Tuning (2007) describe y clasifica a las competencias en tres ramas principales, 1) instrumentales: donde se encuentran las capacidades de cognición, metodología tecnología y lingüística, 2) interpersonales: las referentes al individuo en sí, y su interacción y cooperación social, y 3) sistémicas: referentes a la capacidad y habilidades con su sistema global, es decir la combinación de la comprensión, sensibilidad y conocimientos.

En Latinoamérica surgió una propuesta como la de Tuning denominada “Proyecto ALFA Tuning América Latina” que es referido como:

Un trabajo conjunto que busca y construye lenguajes y mecanismos para los procesos de reconocimiento de carácter transnacional y transregional. Ha sido concebido como un espacio de reflexión de actores comprometidos con la educación superior, que a través de la búsqueda de consensos, contribuye para avanzar en el desarrollo de titulaciones fácilmente comparables y comprensibles, de forma articulada, en América Latina (Tuning, 2007, p.13).

A diferencia de la metodología aplicada en Europa, en América Latina se siguen cuatro líneas de trabajo. 1. Competencias (genéricas y específicas de las áreas temáticas), 20 enfoques de enseñanza, aprendizaje y evaluación de estas competencias, 3. Créditos académicos, y 4. Calidad de los programas. El proyecto se trabajó en 19 países y 190 universidades latinoamericanas y se garantizó por el programa ALFA. De acuerdo con el proyecto los perfiles de los profesionales universitarios deben proyectar y satisfacer los requerimientos de la sociedad, y lo recomendable es definir a través de competencias.

Las competencias representan una combinación de atributos con respecto al conocer y comprender; el saber cómo actuar y saber ser. El interés de trabajar en el desarrollo de competencias en los programas educativos se justifica en la trascendencia de la enseñanza centrada en el estudiante y su capacidad de aprender. Por tanto, el compromiso y protagonismo estudiantil es más exigido, así como la autonomía de aprendizaje. “Asimismo, se facilita la innovación a través de la elaboración de nuevos materiales de enseñanza, que favorece a estudiante y profesores; así como, al proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación, en su conjunto” (Tuning, 2007, p. 17).

Una de las definiciones de competencia profesional relacionada al contexto mexicano es la “capacidad productiva de un individuo que se define y mide en términos de desempeño en un determinado contexto laboral, y no solamente de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes; éstas son necesarias pero no suficientes por sí mismas para un desempeño efectivo” (CIDEDEC, 2004, p.20). El hecho de poseer la habilidad y aptitud profesional requerida para la ejecución de una tarea, también exige el saber-hacer en determinada situación o contexto, es decir responder con buen juicio y con el nivel profesional de calidad adecuado.

A nivel federal, el gobierno mexicano mediante Conocimiento, Competitividad, Crecimiento, CONOCER (2017) establece que la certificación de competencias es un proceso donde por medio de evidencias los interesados muestran que cuentan con los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para cumplir una función

a un alto nivel de desempeño de acuerdo con lo definido en un estándar de Competencia, sin importar como los hayan adquirido.

Los estándares de competencia como las funciones individuales que los sectores productivo, social y público, organizaciones laborales, empresas o instituciones, agrupados en los comités de gestión competencia consideran para su buena gestión. El estándar de competencia es el documento oficial que sirve como referente para evaluar y certificar la competencia de las personas (CONOCER, 2017).

Hablando específicamente de las competencias y comportamiento que favorecen en una carrera profesional como la que se plantea en este proyecto, Técnico Superior Universitario en Gastronomía, Larios (2006) las describe como la conducta real que tiene el individuo durante el ejercicio de su profesión, es decir que una competencia profesional será congruente y relativa a las situaciones y tareas de las que un profesionista es responsable dentro de la sociedad.

Son cuatro los tipos de saberes que Sánchez y Ruiz (2004) describen como parte de una competencia.

- Saber, donde se consideran los conceptos, teoría, información, hechos, conocimientos, fundamentos.
- Saber hacer, como se aplican los conocimientos, las habilidades, destrezas y la actuación o práctica profesional.
- Saber ser, en el que se considera la actitud, normas, ética profesional, valores y convicción personal.
- Saber estar, principalmente durante la colaboración en equipo, donde la comunicación y el entendimiento son vitales.

Es por tanto que la posesión de una competencia profesional se determinará en el grado en que se utilizan los conocimientos, aptitudes, habilidades (Sánchez y Ruiz,

2004), pensamiento crítico y buen juicio asociados a la profesión en cuestión, además que el individuo poseedor de tales características debe tener también la capacidad de confrontar todas las situaciones referentes a la práctica profesional.

Por supuesto también se considera el grado de desempeño y el perfil profesional, ambos expresos por las aptitudes y rasgos de personalidad, como el carácter, los conocimientos, tanto teóricos como prácticos, las habilidades, lo que se sabe hacer, y actitudes adquiridas en la formación escolar y las desarrolladas en la práctica profesional (Larios, 2006). Dentro de cada profesión existen competencias específicas, o bien demandas diferentes del sector productivo en el que el profesionista pretende trabajar. Cada una con diferente grado de importancia o impacto en el desempeño laboral.

En el caso de este proyecto, y para hacer referencia al objeto de estudio, de acuerdo con el plan de Técnico Superior Universitario de Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco, las competencias profesionales que se pretenden desarrollar en la asignatura de Logística de Eventos es la gestión de eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación, para satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región (UTPP, 2011).

De lo anterior, se concreta que una competencia profesional es un concepto de relación entre, las necesidades y demandas del sector productivo de la sociedad en un contexto determinado, y los contenidos formativos que plantea el sistema de educación para ser enseñados en las instituciones de formación profesional. Cabe mencionar que se usa el concepto profesional como relativo a la ejecución de un trabajo que requiere educación o entrenamiento especial para el desarrollo de habilidades y aptitudes.

La posesión de una competencia profesional requiere de un proceso de enseñanza-aprendizaje de diferentes saberes, mismos que se aprenden a lo largo de la formación educativa, pero también de la cultura y del contexto en que se desenvuelve el individuo. En la materia logística de eventos de TSU en

Gastronomía, se busca que los discentes sean capaces de gestionar eventos y servicios gastronómicos en el contexto nacional, y la formación educativa de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñascos considera entonces la enseñanza de teoría de Antecedentes históricos y generalidades los eventos, Planeación de la logística de eventos, Cálculo de aforo y distribución de áreas, y Elementos de planeación de eventos.

Por otra parte, respecto al saber hacer, se tiene, propuestas de tipos de servicio con base en los requerimientos del cliente, herramientas de logística de eventos, la planeación logística de eventos acorde a los requerimientos del cliente, la determinación de aforo y distribución de áreas de eventos, propuestas de sistemas de operación de eventos.

### **V.3. Modalidad de enseñanza semipresencial.**

De acuerdo con la Secretaría de Educación Pública de México (SEP, 2013) hay tres modalidades de atención en educación inicial: modalidad escolarizada, modalidad semi escolarizada y modalidad no escolarizada. Respecto a la educación en educación media superior la SEP define siete, con el fin de promover mayor claridad en los parámetros de calidad, y fortalecer la regulación de las instituciones, además para responder a las necesidades académicas de los diferentes grupos de población.

“Las modalidades son: Presencial, Intensiva, Virtual, Autoplaneada, Mixta, Certificación por exámenes parciales y Certificación por examen, son las nuevas modalidades, que darán a los estudiantes el dominio de las competencias establecidas en el Marco Curricular Común definido en la Reforma Integral de Educación Media Superior” (SEP, 2008, párr.6).

En relación a las últimas iniciativas educativas en México se encuentra el Programa Sectorial de Educación (PRONAE) 2013-2018 (SEP, 2013), mismo que es una visión de la educación superior al 2022 que promueve el desarrollo de la educación superior y abierta y a distancia, y que a la vez busca el impulso de este sector con criterio y estándares de calidad e innovación permanentes.

El programa tiene enfoque de atención en las regiones y grupos poblacionales que carecen de acceso a servicio escolarizados y que implica las siguientes estrategias y líneas de acción:

Estrategias	Líneas de acción
Aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación para el fortalecimiento de la educación media superior y superior.	Impulso de la oferta de educación abierta y el línea en la asignaturas y programas educativos completos, inversión en plataformas tecnológicas, capacitación docente, investigación colegiada, por mencionar algunos.
Estrategias	Líneas de acción
Fortalecer la planeación y mejorar la organización del Sistema Educativo para aumentar eficientemente la cobertura en distintos contextos.	Promover nuevos modelos de educación abierta y a distancia, así como garantizar su pertinencia tecnológica y de contenidos. Asegurar que las decisiones de crecimiento de la oferta disminuyan las diferencias de cobertura entre regiones y grupos de población.
Intensificar y diversificar los programas para la educación de las personas adultas y la disminución del rezago educativo.	Creación de modelos que ayuden a las personas adultas al diseño de trayectos de formación que combinen aspectos académicos con saberes prácticos y capacitación laboral, además que resulten apropiados para los requerimientos sociales. Impeler el reconocimiento formal de las competencias laborales.

Gráfico 5 PRONAE 2013-2018 Estrategias y líneas de acción en educación abierta y a distancia. Elaboración propia.

Además de las políticas y reformas de iniciativa gubernamental en México, las instituciones públicas de educación también han hecho esfuerzos por resolver los problemas educativos actuales, sin embargo los retos son grandes y la demanda crece cada vez más. Entre los desafíos se puede contar la necesidad de ampliar la

matrícula con calidad y calidad, profesionalmente se hace vital la vinculación de las instituciones con el sector empresarial.

Por lo anterior la homologación de competencias profesionales, el reconocimiento de títulos, la evaluación y acreditación se convierten en acciones prioritarias. Sin embargo Torres y Rama (2010) predicen que las crisis económicas recurrentes y las consecuentes restricciones presupuestales a las instituciones públicas seguirán contribuyendo para no cumplir las metas previstas en cada periodo sexenal.

Por otra parte Caro (2010) describe a la modalidad semipresencial como una clase que se fundamenta en la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación, misma que contribuye la facilitación y generalización del acceso a entornos de aprendizaje multimedia. Además también se proyecta que a las tecnologías se les dé un uso pedagógico con el fin de que como resultado sea la creación de un ambiente que ayuda a convertir el aprendizaje en significativo.

Zabalza (2011) expone el modelo mixto como el resultado de la implementación de la filosofía del trabajo autónomo y menciona que las ventajas que se pueden notar en la ejecución son evidentes en la flexibilidad que se tiene en el estudio, y la posibilidad que ofrece de combinar las actividades personales y profesionales de forma eficiente. Sin embargo también expone que esta modalidad es recomendable exclusivamente a estudiantes maduros y autónomos, no para los que están iniciando su formación, además de que requiere de un sistema excelente de tutoría y acompañamiento para evitar la frustración y deserción escolar.

En referencia al aspecto de madurez y autonomía requerida en el alumno como características determinantes en la eficacia de la modalidad semipresencial, es necesario presentar el término Andragogía. Caraballo (2007) describe tal vocablo como un concepto que engloba diversas ideas para una teoría del aprendizaje solo para adultos. El interés de aplicación de esta teoría es meramente en cómo se lleva a cabo el proceso de aprendizaje en estudiantes adultos, autogestores y responsables de su aprendizaje.

La obligación de estudiar la realidad del adulto, en su contexto y circunstancias, y determinar las normas adecuadas para dirigir su proceso de aprendizaje es atribuido a la Andragogía, misma que aporta los principios fundamentales que hacen posible el diseño y la conducción de los procesos docentes de forma más eficaz. Además ofrece la posibilidad de ser aplicada en diversos contextos de enseñanza de adultos, tales como la educación comunitaria, el desarrollo de recursos humanos en las organizaciones y la educación universitaria.

Se fundamenta también en la necesidad de una educación que responda a los intereses, las necesidades y las experiencias propias vividas por el estudiante, es decir, de una educación del ser humano en función de su racionalidad como tal (Caraballo, 2007). La Andragogía es una respuesta a la necesidad de una nueva forma de acceso flexible a la educación, es una alternativa. El estudiante es el responsable de su proceso de aprendizaje, ya que es quien decide que aprende, cómo lo aprende y cuando lo aprende, tomando en cuenta sus necesidades, lo que conlleva al desarrollo y adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes que coadyuven en el logro de los aprendizajes que este necesite.

Por otra parte, el estudio de la Andragogía no se limita únicamente a la adquisición de conocimiento y mejora de habilidades y destrezas, sino que contempla también el proceso de desarrollo integral, es decir, donde el individuo cree como personal, en el ámbito profesional, como miembro de una familia, como ente de la sociedad y elemento de una comunidad, además de la capacidad de desenvolvimiento de la manera adecuada.

Específicamente en la Educación Superior se tiene como objetivo responder a demandas y cambios sociales, políticos, económicos, tecnológicos y científicos de un periodo específico. Además se tiene perspectiva a futuro y las acciones que se planean son orientadas a la transformación, a la revisión y a la reorientación de los procesos de enseñanza, el uso de las tecnologías de la información y comunicación, y también a la incorporación de la premisa de educación permanente y durante toda la vida (Caraballo, 2007).



Uno de los aspectos que hacen más relevante la Andragogía en la Educación Superior es el fenómeno de la globalización, ya que muchas transformaciones sustanciales son provocadas en los modelos tradicionales de educación. Por tal motivo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) tienen mayor impacto en los procesos educativos, ya que modifican el modo de interacción entre los actores involucrados en el proceso educativo, el escenario de aprendizaje y la forma de acceso, además de la presentación y organización de la información.

El desconocimiento de los principios andragógicos que ayudan en la práctica educativa en la educación de los adultos tiene repercusiones en el proceso de aprendizaje y el rol que debe desempeñar el docente para el cumplimiento de objetivos. Es notorio el problema también en la selección de estrategias y métodos de enseñanza de acuerdo a las características, interés, necesidades, motivaciones y condiciones de adultez, mismos que deberían ser interactivos, colaborativos, flexibles y adaptados para enfrentar los retos de la educación del siglo XXI.

Recientemente con la inclusión de las TIC en la enseñanza, los estudiantes tienen mayor flexibilidad y acceso a la información de forma más eficaz. A partir del fenómeno de globalización también han cambiado las demandas y necesidades sociales, una de las respuestas en el mundo educativo ha sido la educación apoyada por computadora, ya sea en línea, presencial o semipresencial.

La modalidad de educación a distancia en México es un concepto con antecedentes que datan del año 1923, con las misiones culturales que se identificaban por la tarea de distribución de material y recursos educativos para la auto instrucción, mismo que es establecido formalmente en 1945 con el Instituto Federal de Capacitación del Magisterio, y la forma de trabajo con combinación de estrategias como la radio educativa, el correo para consultoría, en cursos orales complementarios y cursos por correspondencia (Moreno, 2006), de hecho los programas educativos que únicamente distribuyen material, asesoran y evalúan en línea, en esencia pertenecen a la última categoría mencionada. Igualmente con la fundación de las escuelas telesecundarias, se proyectó una estrategia de enseñanza con mayor

cobertura, masiva, y con estándares de contenidos, incluso en otros niveles se fortaleció la táctica de formación mediante la televisión en determinados temas.

Hoy en día, con el auge en el uso del Internet como medio de comunicación abierto, medio de difusión de gran alcance, como recurso flexible y altamente accesible, el impacto en los sectores sociales, productivos, personales, de servicios y educativos ha sido de magnitudes inimaginables. En lo concerniente a la educación, y como consecuencia, en las últimas décadas, las modalidades de educación a distancia han tomado nuevas denominaciones como, e-learning, b-learning y recientemente el m-learning, donde los procesos de enseñanza-aprendizaje son virtualizados y se usa como mediador a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Y por supuesto, con el surgimiento de nuevas denominaciones educativas, la forma de enseñanza y las estrategias demandan cambios y representan nuevos paradigmas de estudio. Inclusive, las competencias profesionales a desarrollar de los discentes son diferentes, y por consiguiente también las referentes a los docentes.

Gisbert y Johnson (2015) expresan que la sociedad de la información y la economía del conocimiento han provocado la necesidad de que las personas adquieran nuevas habilidades y competencias para hacer frente al complejo y cambiante contexto digital. En los escenarios digitales se puede gestionar cualquier actividad formativa, aprovechar las opciones comunicativas e informacionales, explotar didácticamente la tecnología, entre otros. Las instituciones escolares no pueden permanecer ajenas a los ritmos de cambio actual ya que la innovación es una de sus principales y prioritarias tareas.

El conocimiento y el dominio de las herramientas y de los procesos digitales supone una garantía de equidad en el sistema educativo, así como un reto para la escuela, que debe poner al alcance de sus alumnos las herramientas y las aplicaciones de la tecnología digital sin renunciar a su función educativa. Así mismo, los modelos educativos deben renovarse e incluir conceptos de participación de la sociedad, impacto de la ciencia y la tecnología en la calidad de vida, implicaciones éticas, estímulo del interés de los jóvenes por

la ciencia y el acceso abierto a los resultados de las investigaciones. La aplicación de estrategias innovadoras, como la modalidad semipresencial o el aprender haciendo, debe convertirse en una práctica habitual en la educación futura para promover el papel fundamental que desempeña la educación en la competitividad y en el futuro desarrollo económico del país (Gisbert y Johnson, 2015).

La modalidad semipresencial de educación, es descrita en inglés por el término *blended learning* o *b-learning*, y aunque hay diferentes concepciones de tal vocablo, generalmente se refiere a cuatro conceptos principales de acuerdo con Driscoll (2002).

- Combinar modalidades de tecnología basada en la web para lograr un objetivo educativo, por ejemplo un aula virtual, auto instrucción, aprendizaje colaborativo, videos, audios y texto.
- Combinar diversos enfoques pedagógicos para producir un resultado óptimo de aprendizaje con o sin la tecnología de instrucción, por ejemplo, el constructivismo, conductismo, cognitivismo y conectivismo.
- Combinar cualquier tipo de tecnología de instrucción con la formación presencial dirigida por un instructor, o de los medios de distribución de recursos o medios de formación. por ejemplo, cinta de vídeo, CD-ROM, la formación basada en la web, película.
- Combinar la tecnología de instrucción con tareas de trabajo reales con el fin de crear un efecto armónico de aprender y trabajar.

De acuerdo con Graham (2004), la modalidad de enseñanza semipresencial es la combinación de dos modelos de enseñanza-aprendizaje completamente distintos, el sistema de enseñanza tradicional y el sistema de enseñanza en línea. Es importante puntualizar que la mediación es por tecnología educativa mediante el uso de un computador.

Estos dos ambientes de aprendizaje, virtual y presencial, nacieron con el propósito de satisfacer las demandas de diferentes sectores de la población y con el establecimiento de diferentes medios, métodos y estrategias de enseñanza. Los estudiantes de esta generación están fuertemente identificados con el uso de las tecnologías, y por tanto esperan educarse en ambientes más creativos que utilizan las herramientas TIC empleadas normalmente en sus vidas. De acuerdo con Silva (2017) los estudiantes presentan un mejor manejo de las competencias tecnológicas asociadas a actividades sociales y lúdicas, pero siguen sin adquirir las competencias que les permitan dominar esas herramientas en el ámbito educativo y en su desarrollo profesional, impactando directamente en sus procesos de aprendizaje y construcción de conocimiento

En el ambiente presencial, el aprendizaje sucede cuando el docente frente al grupo guía al discente de forma personal, con una interacción en vivo, sincrónico. Por otro lado, se tiene que el ambiente virtual está enfatizado en la enseñanza al ritmo, y centrado en el discente, con interacción con el material y recursos educativos, y con comunicación mayoritariamente asíncrona.

Correa (2010) hace una descripción puntual de la educación presencial, percibiendo a la vida en el aula como un conjunto de intercambios socioculturales, en donde hay una influencia recíproca entre el alumno y el docente, además se acentúa al individuo y la relación de intercambio de significativos que puede surgir en el proceso. Integra todo en procesos sociales más complejos viendo el contexto desde el punto de vista sistémico y ecológico. Incluso detalla las siguientes características:

- Es naturalista ya que capta las redes significativas de la vida real del aula;
- Va más allá de los procesos cognitivos, muestra la relación entre el espacio social del aula y la conducta;
- Aporta una perspectiva sistémica,
- Y el aula como sistema social tiene multidimensionalidad, simultaneidad, inmediatez, imprevisibilidad e historia.

En un ambiente presencial los discentes se reúnen al mismo tiempo y en el mismo lugar para acceder a la instrucción, incluso si se tienen los medios que faciliten el aprendizaje, este proceso también puede ocurrir en diferentes lugares. El desarrollo de investigaciones, avances recientes y la rápida innovación tecnológica, ofrecen a la educación la oportunidad de formarse profesionalmente en la virtualidad. Las barreras geográficas y de tiempo se han prácticamente eliminado, la tecnología brinda la oportunidad de comunicación tanto síncrona como asíncrona, los niveles de interacción disponibles son en tiempo real.

Incluso en la dimensión social, la interacción humana y profesional tiene mejores posibilidades para la formación, ya sea en comunidades virtuales, colaboración en línea, consultoría especializada y/o blogs, de esta manera también se tiene acceso a información no solo local o nacional, sino global, lo que compromete a la calidad educativa a ser cada día mejor, y a la búsqueda de estrategias que mejoren en sistema de educación para ser competitivos internacionalmente.

En la actualidad hay dos grandes factores de cambio y desarrollo para la educación: la educación basada en el desarrollo de competencias y la inclusión de las TIC para apoyar y fomentar dicho desarrollo. La educación por competencias supone una nueva forma de enfrentar los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de construir los objetos de aprendizaje, de generar relaciones entre los actores del proceso, el currículo y en general de impactar todo el sistema. Del mismo modo, las TIC se han ido involucrando en todos los procesos para convertirse en factores de desarrollo. El uso de herramientas relacionadas con las TIC asociadas al desarrollo de competencias permite plantear diferentes alternativas para orientar, ejecutar y evaluar los procesos de enseñanza y de aprendizaje (Correa, 2010, p. 4).

Para Silva (2017) el uso de las TIC en la educación de forma que éstas realmente produzcan una innovación en la docencia y contribuyan a producir más y mejores aprendizajes, requiere un cambio metodológico, los proyectos se deben centrar en

el alumno, no solo en la innovación técnica para crear entornos de aprendizaje. Con el advenimiento de las TIC no se crean metodologías nuevas, más bien las ya existentes se potencian a partir de las posibilidades que ofrecen las TIC de búsqueda y acceso a información, interacción, colaboración y ampliar la clase más allá del aula.

La modalidad virtual se fundamenta en que el proceso de enseñanza aprendizaje se lleva a cabo totalmente a través de redes y computadoras, no existe interacción presencial. La entrega de contenidos se hace llegar al alumno en formato electrónico, aunque también existen actividades donde la forma de realización es colaborativa y se utilizan para ello medios de comunicación sincrónica y asincrónica a través de herramientas como el chat, los foros de discusión, al igual que el correo electrónico para la entrega de tales actividades. En este caso el alumno desarrolla las actividades de acuerdo a su organización de tiempo personal.

La modalidad mixta o semipresencial es descrita por Curci (2005) como aquella donde existen encuentros presenciales, así como virtuales, mismos que se llevan a cabo a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación o medios electrónicos, tales como correo electrónico, foros de discusión y chat, siendo la proporción mayor para esta última instancia. En muchas universidades esta modalidad también es nombrada enseñanza presencial con apoyo en medios electrónicos.

Por otra parte la modalidad presencial es referida como el proceso de enseñanza-aprendizaje entre los estudiantes y el docente dado en el mismo espacio y tiempo, las actividades en el aula son supervisadas por el profesor y el material generalmente es impreso. Habitualmente el alumno tiene la función de receptor de la información y el profesor dicta clases magistrales.

La modalidad a distancia es aquella donde existe separación de espacio y/ o tiempo entre el profesor y los alumnos, la interacción es a través de medios distintos a las TIC, tales como: material impreso, fax, televisión, correo, etc. (Curci, 2005). De esta manera, se dice que el sistema semipresencial, ofrece al discente lo mejor del

ambiente de aprendizaje presencial y del ambiente virtual, sin embargo, es importante asentar las razones comunes de elección de un sistema de enseñanza semipresencial.

Para el alumno:

- La organización de tiempos y manejo de tiempos es más rentable. Ya que es un sistema flexible y conveniente para la realización de diferentes actividades, y ofrece la posibilidad de combinar, escuela, familia y trabajo, por ejemplo.
- El nivel de interacción es mayor tanto con los compañeros de clase, como con el instructor, ya que se tienen dos medios diferentes, uno en línea y el presencial.
- El acceso a recursos e información actualizada es mucho mayor, además con la guía del docente resulta más sencillo realizar búsquedas e investigaciones.
- Las habilidades de pensamiento crítico, toma de decisiones y solución de problemas se ven fortalecidas, e incluso las habilidades de manejo del internet y uso de la tecnología.

También, el sistema de enseñanza semipresencial ofrece beneficios para los docentes, entre los que se pueden considerar los siguientes,

- Es una oportunidad de mejorar las condiciones profesionales, redefine la tarea el docente.
- Los discentes muestran mayor interés al estudiar con elementos interactivos, y tecnología que forma parte de su vida diaria, como el Internet.
- Se tiene acceso a mejor información y se puede hacer uso de estrategias de enseñanza e investigación colaborativas, por ejemplo en comunidades virtuales con otras instituciones educativas.

- Posibilidades de trabajar desde casa, mayor posibilidad de crecimiento económico por medio de desarrollo profesional personal en línea.

#### **V.4. Diseño instruccional.**

Parte fundamental del éxito de la implementación de una nueva estrategia para la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje es el adecuado diseño instruccional de los cursos, clases o exposiciones. Cuando se menciona el diseño instruccional se refiere a una materia, a una secuencia didáctica, a un contenido específico, con determinada duración y con enfoque en una asignatura, materia o disciplina.

Si se toma como referencia a Yukavetsky (2003), el diseño instruccional se define como un proceso sistemático que es planificado y estructurado en donde se produce una gran variedad de materiales y recursos didácticos, mismos que se generan de acuerdo a las necesidades de los discentes, al entorno y contexto dado, para que de esa manera se asegure la calidad del aprendizaje.

En el momento que se proyecta el desarrollo de un curso es necesario pensar también en el proceso o guía que dé como resultado un elemento formativo de calidad. Belloch (2013) menciona las definiciones de diferentes especialistas teóricos:

El diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje de acuerdo con Bruner, por otra parte Reigeluth define al diseño instruccional como la disciplina interesada en prescribir métodos óptimos de instrucción, al crear cambios deseados en los conocimientos y habilidades del estudiante. Berger y Kam describen el diseño instruccional como la ciencia de creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, implementación, evaluación, y mantenimiento de situaciones que facilitan el aprendizaje



de pequeñas y grandes unidades de contenidos, en diferentes niveles de complejidad.

Finalmente Richey, Fields y Fosson apuntan que el Diseño Instruccional supone una planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas (Belloch, 2013, pág. 2).

Al conjunto de teorías disciplinarias académicas relacionadas con el aprendizaje humano se le conoce como: diseño instruccional, mismo que representa un efecto maximizador en la comprensión, uso y aplicación de la información, mediante estructuras sistemáticas, metodológicas y pedagógicas. Dicho proceso metodológico parte de la aprobación, evaluación y finaliza con la revisión efectiva apegándose a las necesidades particulares de cada individuo (Yukavetsky, 2003).

Conjuntamente, el diseño instruccional se fundamenta y se complementa de otras ciencias. Por ejemplo de las sociales toma el análisis del individuo y las teorías de la conducta humana, esto se refleja claramente en las teorías de la enseñanza aprendizaje, teorías conductistas, cognoscitivistas, constructivistas y conectivistas. Otras ciencias muy presentes son la ingeniería y de la información, en la época actual y de acuerdo al contexto generacional de hoy en día, la enseñanza en línea o medida por computadora se ha fortalecido con el estudio conjunto.

El diseño instruccional como ya se había mencionado anteriormente es un proceso metodológico, y en general las fases de diseño que se pueden identificar de acuerdo con Yukavetsky (2003) son las siguientes:

- **Análisis:** es la base del desarrollo del diseño, ya que en esta etapa se identifican los problemas, fuentes y de igual forma con base en lo anterior se proyectan soluciones ideales. Se establecen metas y tareas que deben enseñarse. Los productos que resultan de esta fase son los insumos de la fase siguiente.

- **Diseño:** respecto a la solución elegida y haciendo uso de los productos obtenidos en el análisis, se planean las estrategias para el inicio de la producción de la instrucción. Se hacen esbozos del producto final con referencia al contexto, la población, objetivos y manejo de recursos.
- **Desarrollo:** aquí se inician los planes de la lección y se eligen los materiales didácticos a utilizar, o bien se diseñan y elaboran. Se producen las guías de instrucción para todos los involucrados.
- **Implantación e implementación:** esta es la etapa de poner en práctica y divulgar todo el proyecto, con el fin de promover la comprensión del material, destrezas y objetivos, además de transferir el conocimiento desde el ambiente instruccional al ambiente de trabajo en sí.
- **Evaluación:** se mide la efectividad y la eficiencia de la instrucción para que se mejore el proceso de enseñanza aprendizaje. Existen dos tipos de evaluación: la evaluación formativa y la evaluación sumativa. La formativa es continua, es decir, se lleva a cabo al mismo tiempo que se desarrollan las demás fases, y tiene el objetivo de mejorar el proceso de instrucción antes de que se llegue a la etapa final. Por otra parte la sumativa tiene presencia cuando ya se ha llegado a la etapa de implementación de la versión final de la instrucción, y esta tiene como finalidad la verificación de la efectividad de la instrucción en su totalidad y los descubrimientos o resultados se utilizan para tomar una decisión final, ya sea continuar con un proyecto educativo o adquirir materiales instruccionales.

Respecto a los modelos de instrucción Belloch (2013) los categoriza en seis y los describe de la siguiente forma:

- **Modelo de Dick y Carey (1978),** donde el diseñador identifica competencias y habilidades que el alumno debe dominar y enseguida elige el estímulo y estrategias adecuada para su presentación. Para el diseño de instrucción utiliza el enfoque de sistemas, describe todas las fases de un proceso

interactivos, mismo que inicia desde la identificación de las metas instruccionales hasta la evaluación sumativa. Este modelo puede aplicarse desde ambientes educativos hasta laborales.

Las fases de este modelo son: identificar la meta instruccional, análisis de la instrucción, análisis de los estudiantes y del contexto, redacción de objetivos, desarrollo de instrumentos de evaluación, elaboración de la estrategia instruccional, desarrollo y selección de los materiales de instrucción, diseño y desarrollo de la evaluación formativa, diseño y desarrollo de la evaluación sumativa, y por último la revisión de la instrucción.

- Modelo ASSURE (1999), con base constructivista parte de características de los estudiantes, estilos de aprendizaje, fomenta la participación de los involucrados y compromete al estudiante. Está basado en seis fases, el análisis de los estudiantes, establecimiento de objetivos, selección de estrategias, tecnología, materiales y medios, organización del escenario de aprendizaje, la participación de los estudiantes y por último, la evaluación, implementación y resultados del aprendizaje.
- Modelo de Gagné (1965), se consideran aspectos de las teorías de estímulos y respuestas, en este modelo se considera que deben cumplirse, al menos, diez funciones en la enseñanza para que tenga lugar un verdadero aprendizaje.
- Modelo de Gagné y Briggs (1974), con un enfoque en sistemas y proceso de 14 pasos. Trabaja el diseño en cuatro niveles: sistema (análisis de necesidades, objetivos, prioridades, recursos, determinación de alcance y secuencia del currículum), curso (análisis de objetivos, determinación de la estructura y secuencia del curso), de la lección (objetivos de desempeño, preparación de planes, desarrollo o selección de materiales, evaluación de desempeño) y del sistema final (preparación del profesor, evaluación formativa, prueba de campo, instalación, difusión, evaluación sumatoria).

- Modelo de Jonassen (1999), ideal para el diseño de ambientes de aprendizaje constructivistas y que tiene enfoque en cómo el discente es partícipe de la construcción de su conocimiento y cómo aprende haciendo. Tiene seis fases principales, la contextualización del problema, el análisis de casos relacionados, identificación de los recursos de información, uso de herramientas cognitivas, la conversación y herramientas de colaboración, y en la cuestión social, adecuación de factores ambientales y contexto.
- Modelo ADDIE (1995), modelo popular por el nivel de interacción que considera. Los resultados de la evolución formativa conducen al diseñador a cualquier fase previa. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase. Es altamente usado en el diseño de la instrucción tanto tradicional aunque mayormente en el medio electrónico. Es un modelo genérico y sigue las siguientes fases en el diseño: Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

En definitiva, Mergel (1998) indica que la función del diseño instruccional es en sí la aplicación de una teoría, describe que el intentar atar al diseño instruccional a una teoría en particular es no lógico y que sería como poner a la escuela contra el mundo real. Desde una perspectiva pragmática, la tarea del diseñador instruccional es la de encontrar aquellas cosas que sí funcionan y aplicarlas. Por último, con el fin de generar ambientes de aprendizaje adecuados a la modalidad virtual cualquier propuesta instruccional debe conocer tanto la materia de estudio o tema, las teorías de aprendizaje y las estrategias didácticas, además es indispensable conocer el medio tecnológico.

El diseño instruccional se plantea como un proceso sistémico con actividades interrelacionadas que nos permiten crear ambientes que realmente faciliten, de forma mediada, los procesos de construcción del conocimiento. Si estos ambientes de aprendizaje no utilizan un diseño instruccional adecuado a la modalidad virtual no seguirán una planificación apropiada del proceso formativo con una propuesta

didáctica definida y, por ello, los beneficios de las actividades de aprendizaje pueden verse disminuidos notablemente. Por tanto, el diseño instruccional no debe dejarse de lado en la producción e implementación de ningún recurso educativo o ambiente virtual de aprendizaje, sino que sirve como garantía de rigor y validez de todo el proceso (Belloch, 2013, p. 11).

Es claro que toda propuesta de instrucción debe estar bien fundamentada y hecha a partir de un análisis detallado del contexto y determinación de objetivos y metas claros. En ambos sentidos, tanto tecnológicamente, siendo indispensable conocer las herramientas adecuadas para nuestros fines y para el nivel de posibilidades de los usuarios, en la cuestión pedagógica, es determinante conocer a los destinatarios, tener claridad en los objetivos y competencias profesionales a desarrollar, desarrollar e implementar contenidos apropiados, planificar y desarrollar actividades conforme a la propuesta, y finalmente preparar un plan de evaluación de los procesos y de los resultados.

## **VI. Procedimiento de elaboración del producto**

### **VI.1 Cronograma**

Para alcanzar los objetivos planteados, es necesaria la organización de tiempos y actividades a realizar durante el desarrollo del proyecto. El siguiente cronograma se elabora para identificar las etapas del proyecto de acuerdo a tiempo, además para, organizar, monitorear y realizar las actividades de forma eficiente.

Se tiene como referencia la guía de Cronograma de la Academia Seminario de Investigación y Seminario (UAEH, 2014), y la planeación se refleja en el siguiente gráfico.

FASES Y ACTIVIDADES	TIEMPO ESTIMADO										
	ago-15	sep-15	oct-15	nov-15	dic-15	ene-16	feb-16	mar-16	abr-16	may-16	
FASE 1. DISEÑO DEL ANTEPROYECTO											
Elección y justificación del tema.	■										
Elaboración del Diagnóstico.	■	■									
Planteamiento del problema.		■									
Formulación de objetivos		■	■								
Justificación		■	■	■							
Fundamento teórico		■	■	■	■						
Diseño de instrumentos de recolección de información.		■	■	■	■	■					
Cronograma y recursos		■	■	■	■	■	■				
Revisión de la congruencia entre apartados	■	■	■	■	■	■	■	■			
Aprobación del anteproyecto.		■									

Gráfico 6 Cronograma Fase 1. Elaboración propia.

FASE 2. DESARROLLO DEL PROYECTO TERMINAL	Sep-15	Oct-15	Nov-15	Dec-15	Jan-16	Feb-16	Mar-16	Apr-16	May-16
Consolidación del fundamento teórico	■	■	■						
Aplicación de los instrumentos de investigación		■	■	■					
Definir los requisitos del prototipo, recurso o producto a entregar			■	■	■				
Diseño funcional y técnico del producto			■	■	■				
Revisión del programa en modalidad presencial.				■	■	■			
Selección de recursos multimedia y literatura para incluir en el programa.					■	■	■		
Diseño instruccional del curso.					■	■	■	■	
Elección de la plataforma para desarrollar el curso.						■	■	■	
Revisión de avances por el Asesor			■		■				
Determinación de las estrategias de implementación.							■	■	
Integración de proyecto de diseño curricular.								■	■
Revisión por parte del Asesor.									■
Revisión del escrito final									■

Gráfico 7 Cronograma Fase 2. Elaboración propia.

FASE 3. COMUNICACIÓN DEL PROYECTO TERMINAL	Sep-16	Oct-16	Nov-16	Dec-16
Presentación del borrador del proyecto.	■			
Correcciones por parte del asesor.		■		
Revisión y edición del documento final.		■	■	■
Aprobación del proyecto.				■
Obtención de grado				■

Gráfico 8 Cronograma Fase 3. Elaboración propia.

*Descripción y distribución de las actividades.*

El alcance del proyecto es de propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, mismo que incluye el diseño y desarrollo de la propuesta de intervención y mejora de un proceso educativo. De acuerdo a la Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para Programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional, “no será necesario implementarlo, pero su desarrollo deberá incluir una descripción completa de todos los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados” (UAEH, 2014, p.5).

Tabla 4 Planeación de actividades y productos. Fase diseño del anteproyecto. Elaboración propia.

<b>Etapa</b>	<b>Actividad</b>	<b>Fecha</b>	<b>Productos</b>
<b>Diseño del Anteproyecto.</b>	Elección y justificación del tema.	Del 27/07 al 02/08/2015.	Tema definido y título tentativo.
	Elaboración del Diagnóstico.	Del 03/08 al 16/08/2015.	Análisis del problema y redacción del diagnóstico con Matriz FODA.
	Planteamiento del problema.	Del 17/08 al 20/08/2015.	Redacción del problema planteado y delimitado.
	Formulación de los objetivos y justificación del anteproyecto.	Del 21/08 al 23/08/2015.	Determinación de objetivos coherentes con la problemática y propuesta de solución. Argumentación y redacción de la justificación.
	Elaboración de la Fundamentación del Anteproyecto.	Del 24/08 al 06/09/2015.	Fundamentación teórica del proyecto.
	Planificación del Cronograma.	01/09/2015.	Planificación de tiempos y actividades.
	Determinación de los recursos necesarios.	Del 01/09 al 03/09/2015.	Estimación de recursos.
	Revisión y ajustes al anteproyecto. Cambios sugeridos por el Asesor.	Del 04/09 al 06/09/2015.	Revisión y realización de ajustes sugeridos.
	Aprobación del anteproyecto.	Del 06/09 al 12/09/2015.	Aprobación del desarrollo del proyecto.

A continuación, se describen las actividades planeadas durante el desarrollo del proyecto con una descripción específica de los productos terminados que se conciben como indispensables al finalizar cada tarea.

Tabla 5 Planeación de actividades y productos. Fase desarrollo del proyecto. Elaboración propia.

Etapa	Actividad	Productos
<b>Desarrollo del Proyecto</b>	Revisión del programa en modalidad presencial.	Propuesta de programa con consideración de las necesidades identificadas.
	Selección de recursos multimedia y literatura para incluir en el programa.	Recursos multimedia, ya sean creados específicamente para el proyecto, adaptados y uso de los existentes.
	Diseño instruccional del curso.	Definir el contenido y desarrollo del curso en línea, además determinar las unidades presenciales.
	Elección de la plataforma para desarrollar el curso.	Proponer una plataforma y desarrollar el curso para mostrar el proyecto y sea evaluado.
	Revisión de avances.	Cambios y ajustes sugeridos por el asesor.
	Determinación de las estrategias de implementación.	Fundamentar la propuesta de mejora enriqueciéndola con las estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados, incluyendo los instrumentos correspondientes.
	Integración de proyecto de diseño curricular.	Documento del diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.
	Revisión por parte del asesor y aprobación del proyecto.	Modificaciones y ajustes sugeridos por el asesor y presentación de proyecto final.



## **VI.2 Recursos**

Es importante recordar que este proyecto entra en la línea de aplicación didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, que actualmente es en modalidad presencial, por medio de la modalidad mixta. También es trascendental puntualizar que el alcance de este estudio es de propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación. Por tanto los recursos considerados incluyen lo necesario para el diseño y desarrollo de la propuesta de intervención, la investigación previa, y lo que resulte de las estrategias de implementación y evaluación, además es pertinente tomar en cuenta que el proyecto tiene un tiempo aproximado de desarrollo de 18 meses.

### *Recursos Humanos*

Para el desarrollo de este proyecto es necesaria la participación de personal profesional con conocimientos en la materia de Logística de Eventos, el uso de tecnología educativa y conocimientos sobre el desarrollo de cursos en línea, así como acerca de la creación de material multimedia. De todos los siguientes involucrados en el desarrollo de esta propuesta se requiere participación activa, conjunta y congruente a los objetivos del proyecto:

- Ingeniero en sistemas computacionales. Responsable de la administración de la plataforma educativa.
- Licenciado en Gastronomía. Responsable de la recopilación, selección, diseño y creación de los contenidos de curso, así como de los instrumentos de evaluación de los materiales y recursos multimedia que se utilizaran como estrategia de enseñanza mediada por tecnología.
- Maestro en Tecnología Educativa. Encargado de la investigación y diagnóstico previo del estudio, desarrollo del diseño instruccional mediante TIC y estructurador de la propuesta de mejora.

### *Recursos Financieros*

La inversión económica está considerada en moneda mexicana, debido a que el investigador tiene la capacidad y conocimientos requeridos para cubrir los recursos humanos involucrados en el estudio se omiten sueldos en esta descripción financiera. Sin embargo, existe un presupuesto para la adquisición en línea de bibliografía especializada en la temática del proyecto de \$3626.11 MXN, que incluye los siguientes libros: *Practical applications and experiences in K-20 Blended Learning Environments* (\$2306.87), *Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education* (\$449.37), y *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (\$869.87).

Si bien un Maestro en Tecnología está considerado entre los recursos humanos, el perfil del investigador de este proyecto requiere de mayor capacitación en el área de diseño y desarrollo de tecnología educativa. Por tanto, se considera inversión en el curso de *Design and Development of Educational Technology* en EdTechX: Educational Technology X Series Program del instituto Tecnológico de Massachusetts con un costo de certificado de \$500.00 pesos mexicanos (MXN).

### *Recursos informáticos*

Durante el desarrollo del proyecto es necesaria principalmente la conexión a Internet eficiente. Para la investigación y para la obtención de información, mediante la aplicación de cuestionarios y entrevistas. Además para la comunicación entre el autor de este proyecto y la coordinación académica de la carrera TSU en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.

Para la presentación de la propuesta de intervención de este proyecto se tiene considerado el uso de una plataforma educativa gratuita, Blackboard Course Sites. Por tanto, se tiene que el costo de la mensualidad de conexión a internet es de \$500.00 pesos mexicanos (MXN) y el tiempo aproximado de desarrollo del proyecto es de 11 meses, en total la inversión aproximada es de \$5,500.00 MXN.

### *Recursos muebles e inmuebles*

El tecnólogo e investigador de este proyecto cuenta con una laptop, impresora, escáner, cámara fotográfica, y dispositivos de almacenamiento necesarios para el desarrollo del proyecto, el proceso de la investigación, la propuesta, documentación y evidencias necesarias para la conclusión del estudio. En caso de implementación, durante las clases presenciales, la institución educativa cuenta con el espacio físico e infraestructura idónea, misma que se está usando actualmente, además de contar con el material necesario y mobiliario en las aulas. Para una clase de inducción, la UTPP cuenta con un laboratorio de cómputo con señal de internet.

### *Presupuesto estimado*

El costo estimado total del proyecto es de \$9,626.11 pesos mexicanos (MXN) en las condiciones de tiempo planteadas para el desarrollo del estudio. Sin embargo existen recursos que no están considerados, como el tiempo invertido del investigador, servicios y depreciación de los recursos materiales, dada la facilidad, flexibilidad y disposición tanto de la dirección académica de TSU en Gastronomía de la UTPP y del investigador.

### **VI.3 Instrumentos de obtención de información.**

Como instrumentos para la obtención de información, se ha encontrado que los más eficientes para los objetivos de este proyecto son la entrevista y la encuesta. Primeramente, la entrevista es un medio de información primaria directa, debido que se tiene la oportunidad de conocer la oportunidad del entrevistado y de ser posible indagar más profundamente acerca del tema durante la conversación. En el caso se propone una entrevista personal, misma que es descrita por Torres, Paz, y Salazar (2006) como una conversación generalmente entre 2 personas. Cuando se posee una estructura fija de cuestionamientos se conoce como entrevista dirigida. Por otra parte cuando el entrevistador hace participar en un tema fijado anticipadamente, dejándole la iniciativa de la conversación y que toda su narración sea espontánea se denomina entrevista no dirigida. Este es el método más completo para adquirir información por estar en contacto directo con la fuente.

La encuesta por otra parte, es un medio para obtener información acerca de situaciones que pueden ser observadas o bien recreadas mediante preguntas para conocer la opinión del participante. De acuerdo con Torres, Paz, y Salazar (2006), por medio de encuestas se pueden identificar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etcétera. Además posibilita la medición de características tanto objetivas como subjetivas de la población.

Al mismo tiempo, ambos métodos de recolección de datos son fácilmente adaptables a todo tipo de información, ya sean actitudes, valores, creencias o motivos, y a cualquier población. Una de las razones que se consideran para la elección de dichos métodos es la facilidad de obtener la información a bajo precio y en un corto periodo de tiempo. Por motivos de organización y tratamiento de la información, el desarrollo y planeación de los instrumentos de obtención de información se divide en tres fases descritas a continuación.

#### *Fase 1. Redefiniciones fundamentales.*

Los aspectos a medir con instrumentos de obtención de información son: la adquisición de competencias profesionales, la factibilidad de sistema de enseñanza semipresencial en la materia logística de eventos de la carrera TSU en Gastronomía, nivel de aceptación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) y finalmente los conocimientos de los involucrados sobre entorno virtual de aprendizaje y manejo de TIC. La información se recabó con los alumnos, docentes y coordinador de la carrera de TSU en Gastronomía del periodo cuatrimestral de septiembre-diciembre 2015.

Es importante reafirmar que el único propósito de los instrumentos es la obtención de información referente a la situación actual del contexto en el que se desarrolla este caso de estudio, lo anterior con el fin de realizar proyecciones de intervención educativa. Por otra parte, para la encuesta, se consideran preguntas con respuesta de opción múltiple y con escala de Likert, donde se busca interpretar de manera más sencilla los niveles de acuerdo o desacuerdo y descripción de realidad del individuo en los diferentes supuestos planteados. Anexo I, II, III y IV.

## *Fase 2. Revisión enfocada de la literatura.*

Después de la investigación y consulta de recursos disponibles, se determina que ya existen instrumentos de medición que se pueden utilizar como modelos a seguir durante el desarrollo de este estudio. Por tanto se hace la adaptación de instrumentos existentes a las necesidades del proyecto, cuidado la correcta citación y derechos de autor. Una de las grandes ventajas de la tecnología es el acceso a la información, gracias a ello, es posible consultar diferentes estudios similares al propuesto en este proyecto, mismo que sirven como referencias y en ciertos aspectos de metodología como guía.

## *Fase 3. Toma de decisiones clave.*

Debido a que los tiempos del desarrollo del proyecto no son suficientes para el crear y validar instrumentos con la metodología adecuada, se eligió un instrumento ya validado y se adaptó al contexto del proyecto. El primero es una entrevista semiestructurada, adaptación de la entrevista temática utilizada en el reporte *Implementing Blended Learning at a Developing University: Obstacles in the way* (Mswazi, 2014). Y la encuesta es una adaptación del instrumento de obtención de Manzano (2013) y del instrumento propuesto por Aguilar (2013).

Tal instrumento se adaptó porque el tiempo de desarrollo del proyecto es limitado, misma que se realizó para que el instrumento fuera adecuado para la obtención de la información requerida para este proyecto. El instrumento se adecuó a partir de la entrevista usada por Aguilar (2013) en el proyecto de implementación de herramientas tecnológicas de acceso libre para promover el desarrollo de competencias disciplinares para la asignatura de Matemáticas I de 1er semestre en el COBAEH Acatlán y por la entrevista de Manzano (2013) utilizada como instrumento de obtención de información en el proyecto Diseño e implementación de un curso básico de ajedrez bajo la modalidad semi-presencial en el Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva EliseFreinet.

Para fines de obtención de información y posterior análisis, se determina como población para aplicar los instrumentos a los actuales alumnos, docentes y coordinador académico del cuarto cuatrimestre en el periodo septiembre-diciembre 2015. Cuantitativamente se tiene que hay: una persona en la coordinación académica de TSU en Gastronomía, ocho docentes y 42 alumnos. La muestra mínima para el análisis se desglosa en el apartado *II.1 Población y la Muestra* de este documento.

Finalmente es trascendental indicar que el contexto de administración o aplicación de los instrumentos de obtención de información será vía electrónica, lo anterior debido a las circunstancias actuales del investigador de este proyecto. Para la entrevista se utilizará la aplicación de software Skype y para la aplicación de encuestas se hará uso de la herramienta formularios de Google.

### **VI.3.1. Entrevista semiestructurada.**

Inicialmente se considera una entrevista semiestructurada a la coordinadora en dirección académica de Gastronomía, con el fin de obtener información respecto a la delimitación del problema planteado en el desarrollo de competencias profesionales de los alumnos de TSU en Gastronomía, y para plantear la intervención tecnológica educativa adecuada y pertinente al contexto actual.

Las variables y aspectos que se abordaron en la estructuración de la entrevista son: situación actual de la carrera Técnico Superior Universitario en Gastronomía, la manera en que se abordan competencias profesionales, la población estudiantil, la presentación de la idea de proyecto de intervención de tecnología educativa y viabilidad en el la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco y finalmente la petición de autorización y respaldo en la aplicación de instrumentos para la obtención de datos que fundamenten el desarrollo de la idea-solución de este proyecto. El instrumento 1 se encuentra en el Anexo I de este documento.

### **VI.3.1.1. Análisis de información de entrevista semiestructurada.**

Durante el desarrollo de la entrevista semiestructurada se siguió la planeación del Anexo I. La información recabada se refleja en los antecedentes del proyecto, y en puntos breves las respuestas son las siguientes: La carrera inició como parte de un proyecto de educación superior, inició la UTPP con carreras demandadas en la región. La universidad al estar situada en un puerto, surgió el plan de explotar el potencial en el área turística, después de hacer un análisis del área se inició el desarrollo del nivel técnico superior universitario en Gastronomía.

Uno de los puntos que es importante recuperar en este punto del proyecto es la deserción escolar, respecto a la estadística de egreso se tiene cierta preocupación en la dirección académica ya que del total de alumnos que inician la carrera menos de la mitad la concluyen. Existen diversas razones que derivan en la deserción escolar, entre las más comunes se encuentran las relacionadas con la situación económica personal y con la falta de tiempo que se le puede destinar a la universidad. En la tabla 1 Estadística de la Carrera de TSU Gastronomía en la sección de Antecedentes se exponen la estadística de ingreso y egreso desde el inicio de la carrera en la UTPP.

En relación a la medición de competencias profesionales se manejan diferentes estrategias, tales como el desarrollo de proyectos tanto individuales como colaborativos. Aplicación de diferentes tipos de exámenes y en la cocina por ejemplo, mediante la práctica. A los alumnos se les solicita realizar un producto con base en los requerimientos dados, y se realizan evaluaciones de desempeño y de acuerdo a las listas de cotejo planteadas. El planteamiento de objetivos es importante, y durante el curso, al igual que al término se analizan y tratan de alcanzarse en los tiempos adecuados.

En el mercado laboral, uno de los principales problemas académicos que se han observado en el alumnado y que limitan su competitividad es respecto a la adquisición de habilidades. Un inconveniente crucial que pueden identificarse es la corta duración de periodos de clases, el sistema de la universidad es cuatrimestral

y en muchas ocasiones el tiempo no alcanza para abarcar todos los temas, regularmente ambos tanto maestros como alumnos tiene preferencia en realizar las actividades prácticas en lugar de la teoría.

La logística de eventos en esta región turística puede realmente marcar la diferencia de competitividad en el mercado laboral, es de alto impacto. Hay mucha gente preparada para la preparación de alimentos y bebidas en grandes cantidades, pero hay poca gente que realmente conozca el proceso de planeación, que pueda llevar el papeleo que sea requerido, obtener permisos o contemplar detalles específicos como de seguridad, patrocinios, etcétera. Los profesionales que dominen el conocimiento tanto en la práctica como en la teoría por supuesto podrán posicionarse en mejores empleos.

El sistema de enseñanza se basa en aprender haciendo, regularmente en los planes de estudio se contemplan 70% práctica y el 30% de enseñanza de conocimientos teóricos. La coordinadora considera que el sistema semipresencial tiene grandes posibilidades, ya que dentro de las razones de deserción de alumnos está la disponibilidad de horario para poder combinar el trabajo y la escuela, si los alumnos tuvieran la oportunidad de revisar contenidos en casa, o realizar ciertas actividades de forma independiente y ciertas en la escuela tal vez habría menos índice de deserción escolar. Finalmente se muestra intereses en la propuesta y en la cooperación para llevar a cabo proyectos que mejoren la calidad en los procesos de enseñanza aprendizaje de la UTPP.

### **VI.3.2. Encuesta.**

Para obtener información para fundamentar el proyecto con datos y opiniones de todos los individuos involucrados en la población de estudio, se considera una Encuesta para aplicar a los ocho docentes del periodo septiembre-diciembre 2015 del cuarto cuatrimestre del nivel TSU en Gastronomía de la UTPP. Anexo II. Alojado en un formulario de Google en la dirección URL: <http://goo.gl/forms/gziaxyM6r>



El objetivo de aplicar una encuesta electrónica a los docentes es conocer su percepción del desarrollo de competencias profesionales, identificar la situación actual de enseñanza y la forma de uso de recursos para instrucción los alumnos de la carrera TSU en Gastronomía de la UTPP, además de determinar la viabilidad de implantación de un ambiente virtual de aprendizaje.

Por último se considera un tercer instrumento de obtención de información orientado a los alumnos de gastronomía del periodo septiembre-diciembre 2015. Para ello se determinó que la encuesta con preguntas utilizando una escala tipo Likert es altamente factible para el tratamiento de la información (Blanco y Alvarado, 2005). Al igual que la primera encuesta, se alojó en un formulario de Google, disponible en <http://goo.gl/forms/h8tWdlao2q>. Anexo III.

Adaptando el cuestionario de Manzano (2013), se consideraron como variables: el uso del internet, la viabilidad de la enseñanza semipresencial mediante el uso de tecnología educativa de la materia de logística de eventos y la tecnología, y postura del estudiante ante un entorno virtual de aprendizaje.

#### **VI.3.2.1. Análisis de información de las encuestas.**

De acuerdo con el análisis de la muestra intencional se determinó que el número recomendado de docentes y alumnos que deberían contestar las encuestas son 8 y 33 respectivamente. El anexo II, correspondiente a los docentes fue contestado por el 100% de la muestra esperada, misma que corresponde a 8.

El 50% de los docentes tiene un rango de edad de 25-35 y solo el 25% tiene más de 46 años. Sin embargo, el 75% de ellos usan los recursos tradicionales para dar clases, pizarrón y marcador, el mismo porcentaje usa presentaciones electrónicas, mientras que el 50% usa páginas de internet. El 100% usa videos y exposición practica de ejecución de tareas. Por otra parte, el 25% usa música y 50% copias de material didáctico. Es visible con tales datos que la apertura y flexibilidad de los docentes hacia el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación es amplia

y que los recursos diseñados en esta propuesta están completamente relacionados con los estilos de enseñanza y aprendizaje de los involucrados.

El 25% de los docentes a veces proporciona material complementario al tema de clase para fortalecer las competencias profesionales, mientras que el 75% lo hace casi siempre. Respecto al uso del internet como recurso de enseñanza, el 50% lo usa casi siempre, 15% siempre y el otro 25% a veces, lo anterior determina que existe conocimiento del manejo del internet del 100% de docentes involucrados.

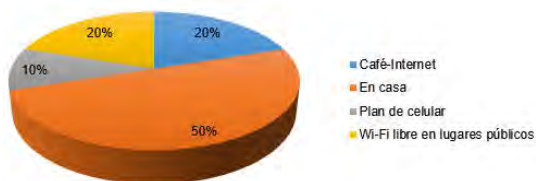
La razón opinada por el 75% de los docentes por la que el alumno no obtenga las competencias profesionales que debería es la falta de interés del alumno, y el 25% cree que es debido al contenido curricular. El nivel de competencia en los alumnos es medido en un 25% por investigaciones, 25% por el desarrollo de proyectos y el 50% de los docentes mide competencias mediante la resolución de problemas o situaciones planteadas.

El 100% considera que el uso de material y recursos multimedia durante la enseñanza de teoría facilitarían mucho la comprensión de los temas y que si las clases presenciales fueran meramente prácticas y la teoría se enseñara mediante estrategias de tecnología educativa los alumnos aprenderían más y tendrían mayor habilidad en la ejecución de actividades y tareas. Todos han escuchado del término clase semipresencial (b-learning, blended learning) o modalidad mixta, factor que facilita la implementación del proyecto. Así mismo, el 50% está de acuerdo y el otro 50% totalmente de acuerdo que es importante hacer uso de la tecnología en la educación, y los resultados son iguales a la consideración de que la información disponible en Internet y los cursos virtuales representa una ventaja del siglo XXI para la formación profesional.

El 25% expresa que la duración de las unidades y el periodo escolar es a veces suficiente para el desarrollo de todas las actividades planeadas y el 75% dice que casi siempre, desafortunadamente ninguno indica que el tiempo sea adecuado.

El tercer anexo es la encuesta aplicada a los alumnos, el formulario de Google fue contestado por la muestra mínima esperada, el 100% de ellos tiene una edad en el rango de 18-25. El análisis de los datos recabados de las respuestas los alumnos respecto al uso del internet y las competencias profesionales se expresan en las siguientes gráficas con los porcentajes correspondientes.

¿De qué forma tienes acceso a Internet?



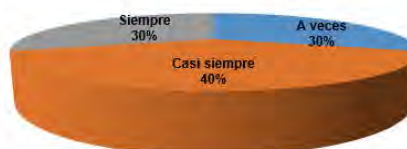
¿Qué tan frecuentemente utilizas o navegas por Internet?



¿De qué forma utilizas el Internet?



¿Con que frecuencia tus docentes utilizan recursos tecnológicos educativos para darte clase?



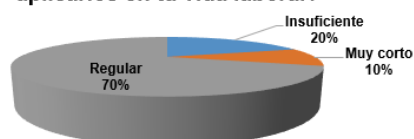
¿Consideras que tus docentes dominan las tecnologías que utilizan?



¿Crees que es necesario actualizar las estrategias de formación profesional para te faciliten el desarrollo competencias profesionales?



¿Consideras que la duración de la impartición de materias, el cuatrimestre, es suficiente para adquirir los conocimientos adecuados para poder aplicarlos en tu vida laboral?



Aparte de lo que aprendes en clase, ¿Tú, personalmente buscas recursos o información extra para reafirmar tus conocimientos?



Respecto a la viabilidad del proyecto, el 80% considera que es muy importante el estudio de teoría de logística de eventos para desarrollar habilidades y competencias profesionales que les ayuden a insertarse en el campo laboral. Al 50% de los alumnos les parece familiar el término clase semipresencial (b-learning, blended learning) o modalidad mixta, el mismo porcentaje está de acuerdo que es importante hacer uso de la tecnología en la educación, el otro 50% está totalmente de acuerdo. Los recursos educativos de los que los alumnos aprenden más, expresan que el 80% aprende más de videos explicativos, 60% de trabajos en equipo, 50% de la explicación del profesor en el pizarrón y el 40% de páginas interactivas. Por tanto en este proyecto se propone una gran diversidad de recursos y se plantea que la modalidad semipresencial es adecuada para el desarrollo de competencias profesionales.

Además el 60% considera que la implementación de clases semipresenciales ayudaría a manejar mejor sus tiempos y a combinar sus actividades escolares, de trabajo y personales. El 80% considera que el uso de material y recursos multimedia durante la enseñanza de teoría te facilita la comprensión de los temas curriculares, 90% de los alumnos considera que si las clases presenciales de logística de eventos fueran meramente prácticas aprenderían más y tendrían mayor habilidad en la ejecución de actividades y tareas, finalmente el 75% considera que la información disponible en Internet y los cursos virtuales representan una ventaja del siglo XXI para su formación profesional.

## **VII. Curso de Logística de Eventos**

El producto de este proyecto es el desarrollo y diseño de un curso en modalidad semipresencial en la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco para la carrera de TSU en Gastronomía de la asignatura Logística de eventos.

## VII.1. Guía didáctica

Datos de la institución

<b>Plantel</b>	Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco
<b>Programa</b>	Técnico Superior Universitario

Datos del diseñador instruccional

<b>Nombre</b>	L.G. Laura Nallely Guzman Vargas
<b>Correo</b>	lauranallely316@gmail.com

Datos de la asignatura

<b>Nombre</b>	Logística de Eventos
<b>Modalidad</b>	B-learning
<b>Destinatarios</b>	Alumnos de T.S.U. en Gastronomía del 5to cuatrimestre
<b>Duración</b>	5 semanas/35 horas

## Información general del curso

<b>PRE-REQUISITOS</b>	
<b>De estudio</b>	Hábitos, habilidades y actitudes para el estudio autónomo, iniciativa, responsabilidad, honestidad, demuestra motivación por aprender, comunicación, socialización, pensamiento crítico y divergente para identificar y solucionar problemas.
<b>De conocimientos</b>	<p>Es muy importante que el estudiante cuente con conocimientos básicos sobre la formación tecnológica de Gastronomía, deberá haber aprobado los cuatro niveles anteriores a este curso.</p> <p>Además deberá tener habilidades de manejo de computación, paquetería e instalación de aplicaciones.</p>
<b>De hardware</b>	<p>Procesador Intel o AMD que soporte Windows XP Service pack2, Windows Vista o Windows 7</p> <p>Al menos 1GB en memoria RAM</p> <p>40 GB de espacio libre en disco duro</p> <p>Tarjeta de audio</p> <p>Bocinas o audífonos</p> <p>Conexión a Internet de banda ancha</p>

**De software**

Windows XP Service Pack 2, Windows Vista, Windows 7

Internet Explorer 8 o superior

Adobe Reader 6 o superior

Java Runtime Environment

Adobe Flash Player 8 o superior

RealPlayer SP o superior

**INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA**

La Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco (UTPP) tiene como misión formar Técnicos Superiores Universitarios responsables, competentes, emprendedores y creativos, altamente calificados a través de programas educativos intensos y primordialmente prácticos basados en competencias, con la finalidad que contribuyan al desarrollo económico y social de los diferentes sectores productivos del país. Debido a que el sistema educativo de la UTPP está fundamentado en el desarrollo de competencias mediante “aprender haciendo” es necesario fortalecer la formación con saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales, mismas que darán como resultado profesionales altamente capacitados y competitivos en el área laboral.

Con la presentación de este curso en modalidad b-learning se ofrece una mayor conectividad e interacción entre los estudiantes y maestro, mejor manejo y organización de tiempos en la realización de tareas, habilita la formación de comunidades de aprendizaje e investigación, además de ofrecer técnicas de enseñanza innovadoras para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y

fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.

La importancia de que los gastrónomos posean conocimientos profundos de la logística de eventos recae en que es insuficiente únicamente poseer conocimientos procedimentales culinarios para la planeación de un evento, ya que es una actividad que se enfoca también en la gestión de recursos de forma eficaz y eficiente para llevar a cabo el acontecimiento. Los eventos pueden ser celebrados con diferentes motivos, pueden ser sociales, eventos internos, como asambleas, convenciones, viajes, o bien externos, como congresos, conferencias, seminarios, o recreativos, deportivos, conciertos, entre otros. De cualquier forma el gastrónomo se encargará de la planeación, desarrollo y ejecución del evento, además del seguimiento y supervisión adecuados que garanticen el éxito del mismo.

Este objetivo general del curso Logística en eventos es proveer a los estudiantes las herramientas básicas y de soporte pedagógico para ejecutar un evento. La metodología de este curso es por proyecto, de tal forma que colaborativamente se diseñe, planee, y documente la logística de un evento determinado. El curso estará dividido en dos temáticas principales: la planeación de eventos, donde se hablará de los antecedentes histórico y generalidades, los elementos de la planeación, cálculo de aforo y distribución de áreas; y la operación de eventos, donde se conocerá la importancia del catering, decoración, ambientación de ambientes y producción de alimentos y bebidas a gran escala.



<b>OBJETIVOS Y COMPETENCIAS</b>	
<b>Objetivo general</b>	<p>En este curso el estudiante adquirirá los conocimientos necesarios para,</p> <p>-Desarrollar un evento a través de la planeación logística, supervisión y producción de alimentos y bebidas a gran escala, para satisfacer las necesidades del cliente y diversificar la oferta de servicios gastronómicos.</p>
<b>Objetivos específicos</b>	<p>Temática</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planeación de eventos, en esta primera parte del curso el alumno aprenderá a: <p style="margin-left: 40px;">Planear la logística de eventos para lograr los objetivos de calidad, optimización de los recursos y satisfacción del cliente.</p> </li> <li>2. Operación de eventos, en la segunda parte aprenderá a: <p style="margin-left: 40px;">Operar un evento para cumplir con las expectativas del cliente y contribuir a la rentabilidad de la organización.</p> </li> </ol>
<b>Competencias genéricas</b>	<p>Gestionar eventos y servicios gastronómicos a partir de la planeación logística, técnicas de supervisión y evaluación para satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región.</p>

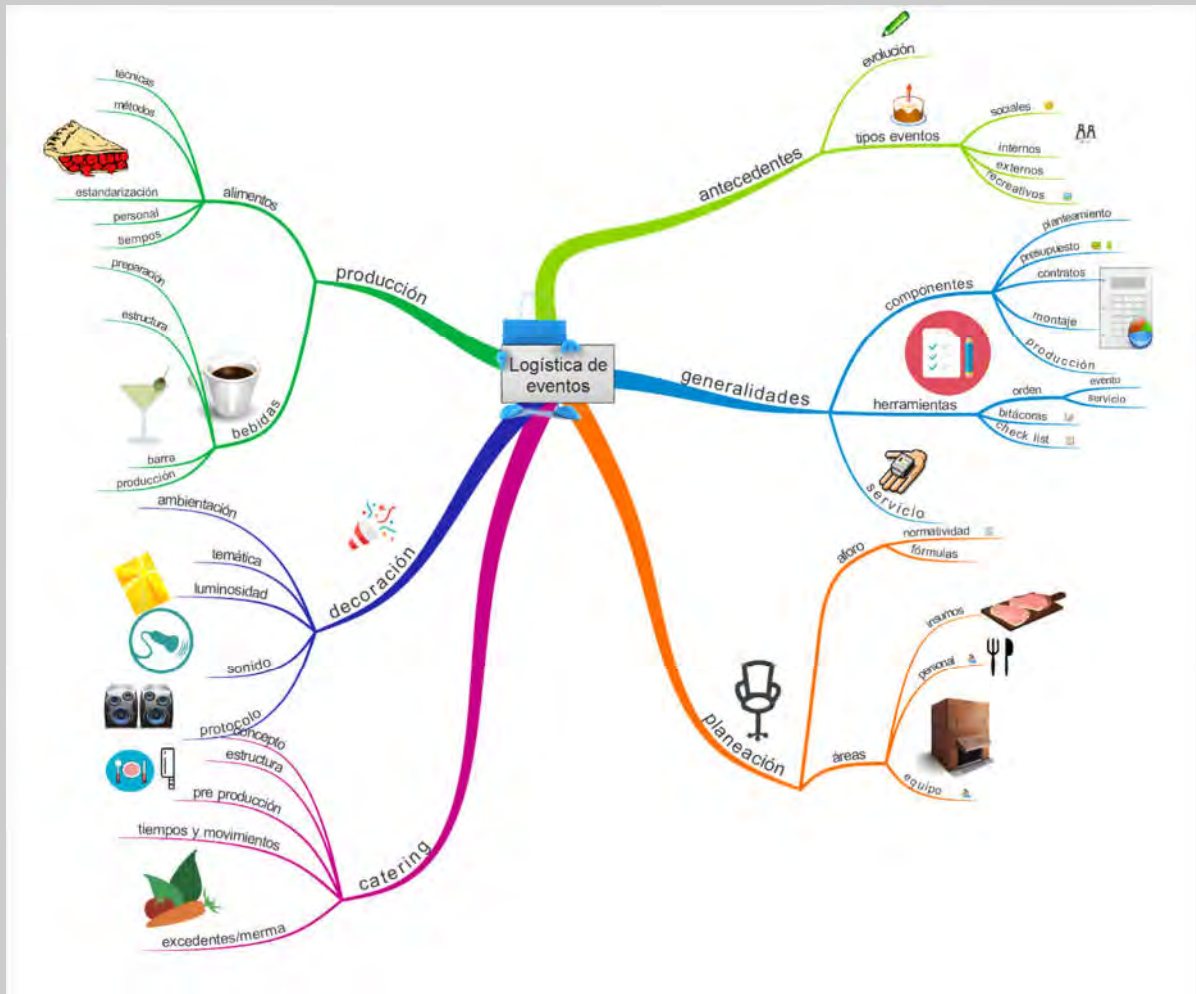
<b>Competencias específicas</b>	<p>Planear la logística del servicio gastronómico considerando las características del evento, los recursos disponibles, programación de actividades y la normatividad aplicable.</p> <p>Organizar la preparación de alimentos y bebidas a gran escala a través de la estimación de insumos, bases culinarias, manejo de almacén, y sistemas de producción.</p> <p>Coordinar la operación del servicio gastronómico de acuerdo a la planeación de la logística determinada, herramientas de supervisión y gestión de los recursos.</p> <p>Evaluar el servicio gastronómico mediante el análisis de los resultados de la operación y la medición de la satisfacción del cliente.</p>
<b>PERFIL DEL EGRESO DEL ESTUDIANTE</b>	
<b>Conocimientos</b>	<p>El alumno conocerá los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Antecedentes históricos y generalidades los eventos</li> <li>Planeación de la logística de eventos.</li> <li>Cálculo de aforo y distribución de áreas.</li> <li>Elementos de planeación de eventos.</li> <li>Concepto y generalidades de Catering.</li> <li>Decoración y ambientación de eventos.</li> <li>Producción de alimentos a gran escala.</li> <li>Preparación de bebidas a gran escala.</li> </ul>

<p><b>Habilidades</b></p>	<p>El alumno tendrá la habilidad de hacer lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proponer tipos de servicio con base en los requerimientos del cliente.</li> <li>Elaborar herramientas de logística de eventos.</li> <li>Planear la logística de eventos acorde a los requerimientos del cliente.</li> <li>Determinar aforo y distribución de áreas de eventos.</li> <li>Proponer el sistema de operación del evento acorde a los requerimientos del cliente.</li> <li>Verificar la instalación de las áreas operativas, stands y equipos en eventos.</li> <li>Elaborar el mise en place.</li> <li>Vestir el mobiliario del evento.</li> <li>Seleccionar la decoración y ambientación de eventos.</li> <li>Producir alimentos y bebidas a gran escala.</li> </ul>
<p><b>Actitudes y Valores</b></p>	<p>Al finalizar el curso el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mantener una actitud crítica y reflexiva en la planeación de eventos.</li> <li>Valorar la importancia de seguir una planeación, analizar situaciones críticas y tomar decisiones que solucionen o colaboren con el éxito del evento.</li> <li>Mostrar creatividad en el desarrollo y planeación del evento.</li> <li>Trabajar colaborativamente y hacer aportaciones significativas.</li> <li>Ejecutar actividades con ética laboral, así como con honestidad, puntualidad, autodominio y proactividad.</li> </ul>

## ESTRUCTURA TEMATICA

Los módulos de formación impartidos en esta asignatura abarcan los siguientes tópicos y se ilustran en el mapa mental a continuación.

- Antecedentes históricos.
- Generalidades los eventos.
- Planeación de la logística de eventos.
- Catering
- Decoración y ambientación de eventos.
- Producción de alimentos y bebidas a gran escala.



## METODOLOGÍA

La metodología del curso es por proyectos, está basada principalmente en el trabajo de grupo tanto en el desarrollo académico, así como en las prácticas e investigación que deben realizar los estudiantes. El curso Logística de eventos propone un modelo de aprendizaje constructivista en entorno semipresencial en donde el trabajo final es la organización de un evento de forma colaborativa.

La propuesta didáctica se centra en actividades que desarrollan los alumnos mediante el uso de la plataforma electrónica BlackboardCourseSites y las prácticas presenciales. En su concepción pedagógica, el alumno es el actor central y activo del proceso. Las actividades diseñadas en el curso buscan estimular el interés del alumno, proponiéndole exploraciones, elaborando respuestas, valorando alternativas, dándole particular significación a los contextos reales.

La finalidad de tal metodología es fomentar la capacidad de autocontrol y regulación del auto aprendizaje del estudiante. Razón por la cual, el curso propone actividades de autoevaluación así como actividades en las que es optativo el envío al asesor. El desarrollo del evento se documentará en una bitácora en línea que servirá como memoria de todo aquello que al alumno autónomo le resulte significativo de cada tema o módulo.

**Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje**

A través de la asignatura *Logística de eventos* se desarrollan las competencias necesarias para planear, desarrollar llevar a cabo un evento. Para lograr el propósito anterior, en este curso se ofrecen al estudiante diversas actividades y recursos que le permiten comprender el proceso de planeación de eventos y construir los productos parciales que le darán contenido al proyecto de evento final. La estrategia pedagógica se organiza en torno a la realización de actividades que llevarán a la integración de un producto de aprendizaje concreto, en este caso un evento.

Las estrategias didácticas pre instruccionales están disponibles en la sección información general del curso, donde se encuentran los pre-requisitos, introducción, estructura temática, metodología de evaluación y aprendizaje, así como los objetivos e introducción. Como estrategias constructivales se emplean recursos tales como infografías, lecturas, artículos, sitios web, mapas conceptuales, presentaciones, diagramas y formatos de estructuración.

En ese mismo sentido, un mapa conceptual, una línea de tiempo, ejercicios de cálculo, presentaciones, tests, infografías, foros de discusión, bitácora y un proyecto son parte de las estrategias pos instruccionales del curso. Finalmente, la estrategia complementaria del curso es la incorporación de asesorías sincrónicas, por chat o video-llamada, de acuerdo a tiempos y necesidades del estudiante y asesor. Sin embargo, es responsabilidad del asesor publicar la disponibilidad de tiempo (días y horas) para brindar asesoría, y del alumno, solicitar y/o atender la asesoría programada.

El proyecto final del curso se desarrollará de forma colaborativa y las actividades de comprensión de la teoría del curso serán de forma individual. La entrega de todas las actividades se realizará por medio de la plataforma de BlackboardCourseSites y todos los productos deben estar con el *número de actividad\_ título\_iniciales (1.1\_Mapa*

	<p><i>conceptual_LNGV</i>), en caso de ser una actividad en equipo <i>número de equipo_número de actividad_ título (1_1.1_Bitácora)</i>.</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>El proyecto terminal será evaluado de forma continua, se tomará en cuenta la calidad de los avances presentados, la pertinencia del proyecto y la forma en que se soluciona el control maestro del evento.</p> <p>A lo largo del curso la evaluación se realizará en modalidad formativa de forma continua, cualitativa e individual; mediante la observación de las actividades, el análisis de las tareas, la solución de problemas propuestos en el curso, redacciones, esquemas y una auto evaluación final. El proceso de evaluación formativa prioriza la pasión por la búsqueda permanente caracterizada por la innovación de ideas, el uso de técnicas idóneas y juicio crítico sobre la propia práctica; y tiene como fin la documentación del crecimiento individual del estudiante, destacando fortalezas y considerando estilos de aprendizaje y capacidades lingüísticas.</p> <p>Los comentarios de evaluación formativa del docente estarán descritos en la sección <b>Observaciones</b> de las <i>listas de cotejo y rúbricas de evaluación</i> de este curso. De igual forma se realizará una evaluación sumativa al término del proceso de enseñanza-aprendizaje para verificar que las competencias profesionales se hayan desarrollado y será por medio de una hetero evaluación, foros, actividades individuales y en equipo.</p> <p>La evaluación se caracteriza ser una apreciación de la calidad del trabajo académico realizado, pues permite determinar en cada segmento o tramo del curso los resultados obtenidos para realizar los ajustes y adecuaciones necesarias para llegar al éxito, con la excelencia que demanda la sociedad actual en estos tiempos posmodernos.</p> <p>La entrega de actividades se realizará por medio de la plataforma BlackboradCourseSites en el tiempo establecido en cada actividad y forma requerida. Para acreditar este curso es necesario cursarlo, ser</p>

sujeto a las evaluaciones solicitadas y obtener una calificación final aprobatoria, que debe ser igual o superior a ochenta, 80.

El total de las actividades a evaluar son 16, de las cuales 8 son individuales y 8 son colaborativas. Cada actividad tiene diferentes porcentajes en la calificación final y se pueden visualizar en la siguiente tabla:

Actividades a evaluar		
Actividad	Forma de realización	Porcentaje
1.3 Línea del tiempo-Evolución histórica	Individual	5%
1.5 Mapa conceptual y/o mental tipos de eventos	Individual	5%
1.6 Foro de discusión-Propuesta de evento	Colaborativo	5%
2.1. Foro Proceso de la logística de eventos.	Individual	5%
2.2. Bitácora	Colaborativo	5%
2.4 Aforo	Individual	7%
2.5 Operación de servicio	Colaborativo	10%
3.3. Normatividad (mapa conceptual o mental)	Individual	5%
3.4. Foro Decoración y ambientación	Individual	8%
3.5. Evento	Colaborativo	5%
4.1 Foro Merma, excedente y tiempos.	Individual	5%
4.2 R_EA	Colaborativo	8%
4.3. R_EB.	Colaborativo	7%
4.4. Hoja de servicio	Colaborativa	5%
4.5. Portafolio de evidencias Bitácora	Colaborativa	10%
4.6. Autoevaluación y coevaluación	Individual	5%
	Total	100%



## Recursos de ayuda

En esta sección encontrarás una serie de recursos de ayuda y comunicación para contribuir al acercamiento con los sitios donde se puede recibir más información, orientación y/o atención de acuerdo a tus necesidades.

Foro de dudas. Este espacio servirá para plantear cualquier incertidumbre o situación que se te presente y estará disponible desde el inicio hasta el fin del curso.

Anuncios. En este espacio podrás encontrar todas las novedades que se susciten durante el curso, así como indicaciones adicionales que te ayuden para la realización de las actividades.

Calendario: Espacio que te indica los tiempos programados para cada actividad y temas de aprendizaje.

Bibliografía. Espacio que contiene materiales y otros recursos adicionales para ayudarte en el proceso de aprendizaje. El listado es solo orientativo, ya que existe una gran cantidad de libros y artículos no incluidos en esta sección.

Y si aún te siguen quedando dudas sobre las actividades o el curso en general, envía un correo electrónico a [lauranallely316@gmail.com](mailto:lauranallely316@gmail.com) y recibirás una respuesta en menos de 24hrs.

**Especificaciones del curso**

Para la entrega de todos los productos, se debe respetar como tiempo máximo el día domingo a las 8am de cada semana, siguiendo la nomenclatura de título del archivo: *número de actividad\_ título\_iniciales del alumno*; en caso de ser una actividad en equipo: *número de equipo\_número de actividad\_ título*.

Los primeros dos días de la semana se deben revisar las secuencias y comunicar las dudas en el foro en el caso de que se presentarán, en un máximo de 24 horas tendrás una respuesta.

En caso de requerir asesoría o una sesión de comunicación vía conferencia o chat, programarla con el asesor por medio de correo electrónico a [lauranallely316@gmail.com](mailto:lauranallely316@gmail.com) con al menos un día de anticipación, misma que puede ser individual o en equipo.

## Bibliografía

Allen, J. (2009). Event Planning: The ultimate guide to successful meetings.

Desbordes, M. y Falgoux, J. (2006). Gestión y organización de un evento deportivo. Publicaciones INDE.

Díaz, E. (2014). El banquete y el catering. Libro Servicios especiales en restauración: Decoración, ambientación de locales y montaje de expositores .p. 47-68.

EcuRed (2015). Organización de eventos. Disponible en [http://www.ecured.cu/index.php/Organizaci%C3%B3n\\_de\\_eventos](http://www.ecured.cu/index.php/Organizaci%C3%B3n_de_eventos)

ICT (s/f). Servicio de alimentos y bebidas. Disponible en <http://www.turismoparatodos.org.ar/libros/serviciogastronomia.pdf>

ISOC (s/f). Manual sobre la organización de eventos de los Capítulos. Disponible en <https://isoc.org/wp/chapter-events/primer-es/>

Jijena, R. (2007). Eventos. Cómo organizarlos con éxito. Nobuko. P. 53-56.

Luques, P. V. (s/f). ¿Qué es la ambientación en un evento?.. Sitio Web Organizar y Planear.com. Recuperado de <http://organizaryplanear.com/n/434/que-es-la-ambientacion-en-un-evento.html>

Martin, P. (2011) Como organizar un evento: Claves para el éxito. <https://www.youtube.com/watch?v=CSmFaYb5TcY>

Roca, J.L. (2015). Planificación, organización y control de eventos. Editorial Paraninfo.

Sitio web Organización del servicio y trabajos de secretariado. Disponible en <https://pacoalvarezfp.files.wordpress.com/2013/01/apuntes-otse-tema-41.pdf>

Sitio Web Wild Apricot. Event planning guide. Recuperado de [www.wildapricot.com/articles/eg-eventplanning-guide](http://www.wildapricot.com/articles/eg-eventplanning-guide).

Stephen, B. y Shiring, Sr. (2014). Professional Catering. Delmar Cengage Learning.

**SECUENCIA ORIENTATIVA DE ACTIVIDADES**

<b>Tipo de Actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Unidad</b>	<b>Semana</b>	<b>Herramienta</b>	<b>Duración</b>
<b>Individuales</b> 12	1.1. Información del curso	1	1	En la misma actividad	1 hora
	1.2. Presentación	1	1	Foro de presentación y bienvenida	1 hora
	1.3. Antecedentes históricos	1	1	Línea de tiempo	2 horas
	1.4. Importancia	1	1	Audio y presentación	1 hora
	1.5. Tipos de eventos	1	1	Mapa mental o conceptual	3 horas
	2.1. Proceso de la logística	2	2	Foro	2 horas
	2.4. Aforo	2	2	Formato	2 horas
	2.6. Tipos de montaje	2	3	En la misma actividad	1 hora
	3.1. Catering	3	4	Presentación e infografía	½ hora
	3.3. Normatividad	3	4	Mapa mental o conceptual	3 horas
	3.4. Decoración	3	4	Foro temático grupal	4 horas
	4.1. Producción de alimentos	4	5	Foro temático grupal	4 horas

### SECUENCIA ORIENTATIVA DE ACTIVIDADES

Tipo de Actividad	Nombre de la actividad	Unidad	Semana	Herramienta	Duración
Colaborativas 10	1.6. Propuesta de evento	1	1	Foro de discusión grupal	4 horas
	2.2. Herramientas	2	2	En la misma actividad	4 horas
	2.3. Tipos de servicio	2	2	En la misma actividad	3 horas
	2.5. Sistema de operación	2	3	En la misma actividad Investigación	4 horas
	3.2. Organización	3	4	En la misma actividad	3 horas
	3.5. Evento	3	4	En la misma actividad	3 horas
	4.2. Receta estándar	4	5	En la misma actividad	4 horas
	4.3. Preparación de bebidas	4	5	En la misma actividad	3 horas
	4.4. Hoja de servicio	4	5	Formato en la misma actividad	2 horas
4.5. Bitácora de evidencias	4	5	Bitácora en línea	3 horas	
<b>Exámenes</b>	Ninguno				
<b>Autoevaluación 1</b>	Actividad 4.6	Unidad 4 Semana 5		20 minutos	
<b>Coevaluación 1</b>	Actividad 4.6	Unidad 4 Semana 5		20 minutos	

## VII.2. Secuencias didácticas

NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD	
Unidad 1. Antecedentes históricos y generalidades los de eventos.	
Duración: 1 semana.	
Al finalizar la unidad didáctica los alumnos serán ser capaces de:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer los antecedentes históricos de los eventos y su importancia en la industria gastronómica, así como identificar los tipos de eventos gastronómicos.</li></ul>	
ESTRUCTURA DE CONTENIDOS	
1. Planeación de eventos	
1.1. Antecedentes históricos	
1.2. Generalidades	
DESARROLLO DE CONTENIDOS	
<b>Nombre de la actividad:</b> Actividad 1.1. Información del curso	
<b>Forma de realización:</b> Individual	
<b>Instrucciones de la actividad de aprendizaje</b>	
Bienvenido al curso Logística de eventos.	
Antes de iniciar con las actividades de aprendizaje, es preciso que revises el apartado de Información del curso, para que identifiques los pre-requisitos, introducción, objetivos, estructura temática, metodologías y políticas del curso.	
Además, es importante que tengas presente que en el tablero de discusión está disponible de manera permanente el “Foro de dudas”, espacio en que puedes manifestar cualquier inquietud que tengas, misma que será atendida a la brevedad.	

**Nombre de la actividad:** Actividad 1.2. Presentación

**Forma de realización:** Individual

**Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Estamos por iniciar una nueva aventura de aprendizaje, así que lo primero será conocer a los participantes de esta proeza e intercambiar saludos con todos los compañeros. Descarga el formato **“Mi presentación”** en donde podrás compartir una narración personal en formato PDF y adjuntarlo en el foro *“Presentación y Bienvenida”*.

Esta actividad no tiene ningún porcentaje en la calificación final, sin embargo es indispensable tu participación para lograr un ambiente de aprendizaje donde podamos reconocer a los compañeros del curso, misma que es requerida dentro de los dos primeros días de trabajo.

**Nombre de la actividad:** Actividad 1.3. Antecedentes históricos

**Forma de realización:** Individual

**Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Analiza el documento **“Antecedentes históricos del protocolo”** Guzman (2016) y la presentación **“Antecedentes Históricos y generalidades de los eventos”** de Jesús (2014).

De acuerdo a los recursos analizados y a una búsqueda de información en internet y/o biblioteca escolar que deberás realizar respecto a los antecedentes históricos de la planeación de eventos en internet, misma que te ayudará en la formación de conocimientos y a construir una línea del tiempo donde se muestren los hechos importantes que describan los antecedentes históricos de la organización de eventos. Puedes utilizar las siguientes herramientas para la elaboración de tu trabajo: Dipity, MyHistro o Timeline.

El producto será entregado en formato PDF o JPEG por medio de la plataforma BlackboardCourseSites en el *Buzón de tareas*, no olvides agregar tus datos de identificación y las fuentes consultadas.

**Evaluación:** 5%, el producto se evaluará con base en la **“rúbrica de línea del tiempo”**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 1.4. Importancia

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Ahora que ya conoces los antecedentes históricos de la organización de eventos es necesario que conozcas por qué son trascendentales.

Escucha el siguiente audio “**Importancia de los eventos**” de Guzman (2015), para tener un panorama más amplio acerca del impacto de la organización y ejecución de eventos en la industria de la gastronomía.

Revisa la presentación “**Conceptos básicos**” de Guzman (2015). En tal presentación aprenderás las definiciones de términos generales del protocolo y organización de eventos, esta información te servirá para que seas capaz de identificar los significados y referencias apropiadas para esta materia.

Una vez revisados ambos materiales sugeridos, deberás hacer un ejercicio de reflexión personal para asegurarte que has comprendido la importancia de los eventos en el rubro gastronómico, así como los conceptos básicos. En caso de que tengas dudas o no tengas los conceptos claros, comunícate con tu asesor en la plataforma o en la siguiente sesión de clase.

**Nombre de la actividad:** Actividad 1.5. Tipos de eventos

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Revisa los siguientes recursos

- Lee el capítulo “**Tipos de eventos**” de Jijena (2007). Este capítulo es del libro Eventos, cómo organizarlos con éxito. La lectura inicia con una introducción general de los diferentes tipos de eventos que te puedes encontrar en el ramo laboral, seguido por un listado de eventos con sus características definitorias.
- Sitio web Protocolo: “**Tipos de eventos**”. Este sitio se especializa en el protocolo de la organización de eventos, está basado en bibliografía de la Universidad del Norte de Colombia. Al momento de revisar y leer las páginas de este sitio de internet, notarás



que las definiciones y clasificación de los eventos dependen del cliente y del organizador, sin embargo el protocolo y la logística son elementos genéricos.

Compara ambas clasificaciones, la sugerida por Jijena (2007) y la del sitio web Protocolo, si deseas puedes buscar una fuentes más de información y de manera individual elabora un mapa conceptual o mental de los diferentes tipos de eventos.

Puedes utilizar las siguientes herramientas para la elaboración de tu trabajo: [XMind](#), [iMindMap](#) o [CmapTools](#). El producto será entregado en formato PDF o JPGE por medio de la plataforma en el *Buzón de tareas*, no olvides agregar tus datos de identificación y las fuentes consultadas.

**Evaluación:** 5%. El producto se evaluará con base en la “**rúbrica de mapa conceptual**” o “**rúbrica de mapa mental**”.

**Nombre de la actividad:** Actividad 1.6. Propuesta de evento

**Forma de realización:** Colaborativo

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

En las actividades anteriores pudiste conocer la importancia de los eventos en la industria gastronómica, además pudiste **notar** los tipos de eventos que existen. Es momento que comiences a pensar en la temática de un evento sobre el que te gustaría trabajar a lo largo del curso.

De manera individual publica tus ideas en el foro “*Propuesta de evento*”, lee las propuestas de tus compañeros y de manera colaborativa decidan una propuesta final.

**Evaluación:** 5%, de acuerdo con los criterios de la “**rúbrica de evaluación de foros virtuales**”.

**Foro de Debate:** Propuesta de evento

En este espacio deberás proponer la temática del evento que te gustaría planear. Comparte una descripción con tu idea y plantea ¿Qué? y ¿Por qué?

Organízate con tu equipo y elijan sobre qué propuesta trabajarán a lo largo del curso.

Dinámica de participación.

1. Comparte tu idea de temática de evento.
2. Lee y comenta las ideas de tus compañeros.
3. Elijan una temática entre todos y compártanla en el foro con el asunto **Propuesta final**.

¡A trabajar!

Para evaluar este foro se revisará que las participaciones presenten las siguientes características:

1. La cantidad de información presentada es adecuada y pertinente, además de describir con claridad las respuestas a la pregunta ¿Qué? y ¿Por qué?
2. Tiene las tres aportaciones mínimas solicitadas y aporta significativamente al menos a un equipo.
3. Cumple con la consiga y todas las especificaciones del foro mostrando una postura clara y fundamentada.
4. Participa en la primera semana de trabajo para dar tiempo a que sus compañeros aporten a su participación
5. La redacción es clara, sin errores gramaticales ni faltas de ortografía.
- 6. Se cumplen todos los criterios de la Rúbrica de evaluación de foros virtuales.**

## NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 2 Planeación y elementos de la logística de eventos.

Duración: 2 semanas.

Al finalizar la unidad didáctica los alumnos serán ser capaces de:

- Identificar el proceso de la logística de eventos y sus componentes, así como los tipos de servicio.
- Calcular el aforo de un lugar y la distribución adecuada de áreas.
- Reconocer los elementos de la planeación de eventos.
- Planear la logística de un evento gastronómico.

## ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

2. Planeación de la logística de eventos.
  - 2.1. Cálculo de aforo
  - 2.2. Distribución de áreas.
  - 2.3. Elementos de planeación de eventos.

## DESARROLLO DE CONTENIDOS

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.1. Proceso de la logística de eventos.

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Durante la organización de un evento se sigue un proceso que tiene como propósito coordinar todos los recursos hacia el cumplimiento del objetivo establecido.

Con la finalidad de que conozcas más sobre este proceso revisa los siguientes recursos:

- El artículo “**Organización de eventos deportivos y gestión de proyectos: factores, fases y áreas**” de González y Suárez (2012).
- Analiza el video denominado “**Planificación de un evento Producción**” de CEUPE (2014).

Participa en el foro de discusión de la unidad *Proceso de la logística de eventos*. Donde responderás a la pregunta detonadora: ¿Cuál es el proceso más eficaz para la organización de eventos y sus componentes?

Enfócate en la importancia del planteamiento del menú, el presupuesto, contratos, producción y montaje.

**Evaluación:** 5%, de acuerdo con los criterios de la “**rúbrica de evaluación de foros virtuales**”.

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.2. Herramientas de la logística de eventos

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Durante la organización de un evento de cualquier naturaleza se lleva toda la planeación, registro y seguimiento en un Control Maestro, esta herramienta es vital para el éxito del evento.

Analiza el siguiente mapa conceptual donde **encontrarás** los elementos importantes de dicha herramienta **“Control Maestro”** de Guzman (2015).

Existen otras herramientas de apoyo, tales como la orden de eventos, bitácoras, checklist y las **órdenes** de servicio. Revisa el documento **“Herramientas de la logística de eventos”** de Guzman (2016).

De forma colaborativa creen una bitácora electrónica que servirá también como portafolio de evidencias al final del curso. Las características de diseño serán a elección de los integrantes del equipo. El diseño no tendrá ningún porcentaje de calificación final, sin embargo es un buen ejercicio donde todos los integrantes pueden hacer uso de su creatividad y conocimientos informáticos. Un integrante del equipo deberá compartir el link de la bitácora vía *Buzón de tareas*. Como primer entrada de la bitácora publiquen la propuesta de evento sobre el cual estarán trabajando.

Se recomiendan los siguientes sitios para esta tarea:

- **Blogger** <https://www.blogger.com/>
- **ZoomBlog** <http://www.zoomblog.com/>
- **Bitácoras** <http://bitacoras.com/>
- **WordPress** <https://wordpress.com/>
- **Blogsome** <http://www.blogsome.com/>

Revisa este tutorial que te guiará paso a paso para crear una bitácora electrónica: **“Bitácoras en Blogger”**. En caso de no comprender el proceso de creación, realiza una búsqueda de información en internet o comunícate con el asesor vía email en la plataforma, o bien escribe tu comentario en el foro de dudas del curso.

**Evaluación:** 5%, de acuerdo con los criterios de **“Lista de cotejo de Bitácora”**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.3. Tipos de servicio

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Ahora que conoces el proceso de la logística de eventos y las herramientas que te pueden ayudar a organizar, es necesario que empecemos a conocer el enfoque desde la industria gastronómica.

Existen diferentes tipos de servicio, es decir la forma en que se buscan satisfacer las distintas necesidades que puede tener un cliente.

Lee el artículo “**Los tipos de servicios en el restaurante**” de Brito (2010), donde puntualiza las cuatro clasificaciones básicas de servicio en establecimientos de comidas y bebidas.

Visita el sitio web Cocina y Vino, en la sección Etiqueta y protocolo lee el artículo “**Tipología de servicio**”, en este artículo describen una clasificación más amplia y características propias de cada manera en que podemos hacer llegar el alimento o bebida a la persona que lo va a degustar, cada forma con características que lo hacen ideal a la naturaleza del tipo de evento.

Finalmente, en tu equipo, decidan: ¿qué tipo de servicio les gustaría brindar en el evento que están planeando? y describan ¿por qué?

Publíquenlo como una entrada en la bitácora que crean en la actividad 2.2.

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.4. Aforo

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

La capacidad de aforo se refiere al número de personas que pueden permanecer en el establecimiento mercantil (empleados y clientes). En México, la Secretaría de Desarrollo Económico es la entidad encargada de regularlo, y se determina en conformidad con el Reglamento de la Ley de Protección Civil.

Para que puedas aprender a calcular el aforo de un lugar analiza los siguientes materiales.

- Sitio Cocinas Industriales: “**Cómo calcular el aforo y flujo de clientela**”
- Sitio Eventioz: “**¿Cómo calculo el espacio necesario para mi evento?**”

- En la página de la **Secretaría** de Desarrollo Económico **encontrarás** los elementos a considerar en el **“Cálculo de la capacidad de aforo”**.

Con base a las lecturas llena el formato **“Calculo de Aforo”**, tomando en cuenta los datos de este **“Plano de distribución”**. Envía el formato al *Buzón de tareas*.

**Evaluación:** 7%, de acuerdo con los criterios de la **“Lista de cotejo de Cálculo de aforo.”**

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.5. Sistema de operación del servicio

**Forma de realización:** Colaborativo

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

En forma colaborativa analiza los siguientes recursos:

- El libro **“Operaciones básicas y servicios en restauración y eventos especiales”** de García, F., García, P. y Gil, M. (2011)
  - 3.4 El comedor, p. 70-73
  - **Mobiliario**, p. 76-93
- El artículo **“Cómo equipar y organizar una cocina”** de la revista Catering, donde **encontrarás** áreas y zonas básicas de una cocina.
- El video **“Brigada de cocina”**
- La sección **“Diseño del menú”** del sitio Web Protocolo.
- Los diagramas de flujo de **“Método de operación”** de Hernández, A. y Osorio, J. (2011). Pág. 67-69.

De acuerdo a los recursos analizados, y a una búsqueda de información en internet, elaboren un documento en formato PDF donde expongan el sistema de operación del servicio.

Tal documento debe incluir una portada, introducción, desarrollo en donde se describa el equipo de cocina y comedor, la importancia del personal, manejo de insumos, planteamiento del menú, flujos y normas de operación; así como una conclusión no mayor a 300 palabras. Una vez concluido envía el archivo PDF a través del *Buzón de tareas* de la plataforma.

**Evaluación:** 10%, el documento se calificara de acuerdo a la **“rúbrica de evaluación de documento de investigación”**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 2.6. Tipos de montaje

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Uno de los aspectos que forman parte del impacto visual en un evento es el tipo de montaje de las mesas. Existen diferentes tipos de montaje de acuerdo al evento y las necesidades del cliente.

Revisa el video tutorial “**Cómo preparar la mesa para un banquete**” de MasterD (2012).

Además del montaje de gala, también existe el montaje convencional o de servicio a la carta, en el video del “**Montaje de Mesas**” del Instituto Nacional de Aprendizaje (INA) de Costa Rica (2009) podrás conocer ambas técnicas.

**Foro de Debate:** Proceso de la logística de eventos.

En este espacio deberás exponer el proceso de la logística de eventos y sus componentes, enfócate en la importancia del planteamiento del menú, el presupuesto, contratos, producción y montaje (no más de 500 palabras).

Lee los aportes de tus compañeros, selecciona al menos dos y emite tu opinión.

Al finalizar la semana, emite una conclusión del tema significativa de no más de 300 palabras.

Para evaluar este foro se revisará que las participaciones presenten las siguientes características:

1. La cantidad de información presentada es adecuada y pertinente.
2. Cita las lecturas de la actividad, y claramente se apoya por otros documentos referenciados.
3. Tiene las cuatro aportaciones mínimas solicitadas y aporta significativamente a dos de sus compañeros.
4. Cumple con la consigna y todas las especificaciones del foro mostrando una postura clara y fundamentada.
5. Participa en los tres primeros días para dar tiempo a que sus compañeros aporten a su participación

6. La redacción es clara, sin errores gramaticales ni faltas de ortografía.

7. **Se cumplen todos los criterios de la “rúbrica de evaluación de foros virtuales”.**

### NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 3 Catering.

Duración: 1 semana.

Al finalizar la unidad el alumno será capaz de:

- Conocer el concepto de catering y la estructura e instalaciones de áreas operativas.
- Identificar los elementos a considerar en la decoración y ambientación de eventos.

### ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

3. Operación de eventos.

3.1. Catering.

3.2. Decoración y ambientación de eventos.

### DESARROLLO DE CONTENIDOS

**Nombre de la actividad:** Actividad 3.1. Catering

**Forma de realización:** Individual

#### Instrucciones de la actividad de aprendizaje

El servicio de alimentos y bebidas en un evento a diferencia de un restaurante a la carta, cubre necesidades y requerimientos específicos del cliente, además de tener un menú previsto y tiempos planeados. Como gastrónomo y encargado de la organización de eventos, es necesario conocer ¿Qué es Catering?

Lee y analiza los siguientes recursos para aprender sobre la finalidad, el empleo y cobertura del Catering que te servirá para entender la organización de empresas de catering, la oferta y comercialización.

- Presentación “**Catering: el concepto**” de Guzman (2015) con aspectos relacionados a concepto y definición del tema.



- La infografía “**Catering**” de Guzman (2015), misma que incluye aspectos y elementos importantes a considerar en el servicio de alimentos.

**Nombre de la actividad:** Actividad 3.2. Organización

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Como Técnico Superior Universidades en Gastronomía conoces el servicio de alimentos, la información siguiente es para ampliar tus conocimientos en el manejo del servicio alimentario en eventos determinados.

Lee y posteriormente reflexiona acerca de la información aprendida en los siguientes recursos:

- El capítulo “**Organización de empresas de catering**”, p. 9-11, del libro Servicio de catering de Sesmero (2010).
- Y el apartado 2.1. “**Organización del departamento de montaje en instalaciones de catering**”, p. 26-31., Sesmero (2010).
- El tema “**Departamentalización habitual según tipos de establecimiento de catering**”. P. 15-20., de Andreu (2014)

En tu equipo, determinen puestos y deleguen responsabilidades en los diferentes departamentos o tareas que requieren ser cubiertas en la planeación y ejecución de un evento. Publica los nombres y responsabilidades en tu bitácora con el nombre 3.2\_Puestos.

**Nombre de la actividad:** Actividad 3.3. Normatividad

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

En los eventos se manipulan alimentos y bebidas en el servicio, para ello existen ciertas normas y reglamentos a seguir, mismos que garantizan la calidad higiénica desde el proceso de compra hasta que llega al cliente.

Para conocer más acerca de tales normas realiza una lectura comprensiva de los siguientes recursos:

- Norma Oficial Mexicana “**NOM-251-SSA1-2009**”, Prácticas de higiene para el proceso de alimentos, bebidas o suplementos alimenticios.
- Norma Oficial Mexicana “**NOM-120-SSA1-1994**”, Bienes y servicios. Prácticas de higiene y sanidad para el proceso de alimentos, bebidas no alcohólicas y alcohólicas.
- Cartel “**Reglas básicas de Higiene personal**” de la Comisión Federal para la Protección contra Riesgos Sanitarios (2010).
- “**Manual de Manejo Higiénico de los Alimentos**” de la Secretaría de Salud (2001).

De manera individual elabora un mapa conceptual o mental donde reflejes la normatividad a seguir en el manejo de alimentos. Puedes utilizar las siguientes herramientas para la elaboración de tu trabajo: [XMind](#), [iMindMap](#) o [CmapTools](#). El producto será enviado en formato PDF o JPGE por medio de la plataforma en el *Buzón de tareas*.

- **Evaluación:** 5%, de acuerdo con la “**rúbrica de mapa conceptual**” o “**rúbrica de mapa mental**”.

**Nombre de la actividad:** Actividad 3.4. Decoración y ambientación

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Una vez que se conoce el proceso de organización de eventos y los elementos a considerar en el servicio de alimentos y bebidas, es necesario pensar en elementos ornamentales para el lugar en que se celebrará el evento.

Realiza una lectura reflexiva y crítica de los siguientes recursos educativos referentes al impacto de los elementos estéticos del lugar del acontecimiento.

- Vídeo de “**Temática de eventos**” de Guzman (2015).
- La revista en línea “**Ambientación y eventos**”.
- El capítulo “**Ambientación**” p. 53-55, del libro *Eventos. Cómo organizarlos con éxito* de Jijena (2007).

A partir de lo aprendido en la lectura y reflexión de los tres recursos anteriores, realiza una búsqueda de información en internet respecto a ¿cómo? ¿Por qué? y ¿Cuándo? decorar y ambientar eventos, participa en el foro temático *Decoración y ambientación*.

Es este espacio deberás expresar tu opinión personal respecto a ¿Los elementos de decoración y ambientación: luminosidad, temperatura, sonido musical y protocolo de evento?

- **Evaluación:** 8%, de acuerdo a los criterios de la **Rúbrica de evaluación de foros virtuales**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 3.5. Evento

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Durante la organización de un evento una de las herramientas en las que puedes apoyar es una lluvia de ideas, o bien un mapa mental, para ir plasmando las ideas que surgen en el equipo.

- Analiza el mapa mental “**Ambientación**” de Guzman (2015).

Con base en lo aprendido en esta unidad, tu propia investigación y creatividad, seleccionen de forma colaborativa la decoración y ambientación que les gustaría en el evento que están organizando.

En la entrada de la bitácora se evaluará que se consideren todos los elementos de la actividad 3.3., además que consideren precios y que la redacción sea clara, concisa y sin faltas de ortografía.

- **Evaluación:** 5%, de acuerdo a los criterios de la **Rúbrica de mapa mental**.

**Foro de Debate:** Decoración y ambientación.

A lo largo de esta unidad has aprendido la relevancia de tener una temática y elementos de ambientación en un evento.

En este espacio comparte con tus compañeros tu opinión sobre el impacto en el eventos de los siguientes elementos de decoración y ambientación:

- Luminosidad

- Temperatura
- Sonido musical
- Protocolo de evento

Dinámica de participación.

1. Emite una primera participación donde compartas tu opinión de forma clara y concisa con los elementos requeridos.
2. Lee y comenta la participación de al menos un compañero.
3. Para cerrar el foro, publica una conclusión de no más de 300 palabras.

Para evaluar este foro se revisará que las participaciones presenten las siguientes características:

1. La cantidad de información presentada es adecuada y pertinente.
2. Tiene las tres aportaciones mínimas solicitadas y aporta significativamente al menos a un compañero.
3. Cumple con la consiga y todas las especificaciones del foro mostrando una postura clara y fundamentada.
4. Participa en los primeros tres días de trabajo para dar tiempo a que sus compañeros aporten a su participación.
5. La redacción es clara, sin errores gramaticales ni faltas de ortografía.
- 6. Cumple con todos los criterios de la “rúbrica de evaluación de foros virtuales”.**

### NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD

Unidad 4 Producción a gran escala.

Duración: 1 semana.

Al finalizar la unidad el alumno podrá:

- Reconocer los métodos, técnicas culinarias y estandarización de platillos y bebidas para poder hacer producción a gran escala.

## ESTRUCTURA DE CONTENIDOS

### 4. Operación de eventos – Producción

4.1. Producción de alimentos a gran escala.

4.2. Preparación de bebidas a gran escala.

## DESARROLLO DE CONTENIDOS

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.1. Producción de alimentos

**Forma de realización:** Individual

### Instrucciones de la actividad de aprendizaje

En la unidad 3 conociste el sistema de producción a gran escala denominado “Catering”, en esta unidad aprenderás el proceso de la manipulación en la cocción de alimentos.

Revisa los siguientes recursos:

- Del libro Técnicas culinarias de Gil (2010) el capítulo 4. “**Los métodos de cocción**”, p. 16-21.
- El artículo “**Métodos de cocción**” del Boletín 3 de Nutrición Nestlé Food Services (2007).

Para un manejo eficiente de recursos durante la preparación de alimentos es necesario estandarizar los platillos, una de las herramientas más eficientes de control es la receta estándar.

Lee el capítulo “**Receta estándar**” del libro “Como iniciar y administrar un restaurante” de Cooper, B., Floody, B. y McNeill, G. (2002) p. 193-196. Para cocinar en grandes cantidades es necesario equipo especializado de producción a gran escala. Para conocer el material revisa el documento “**El Equipo Mayor y Menor en La Cocina**” de Díaz, E. (2011).

Existen tres puntos críticos a considerar en la producción de alimentos, la merma, el excedente y manejo tiempos. Reflexiona de qué forma se pueden controlar tales aspectos y participa en el foro *Merma, excedente y tiempos*.

- **Evaluación:** 5%, de acuerdo con la “**rúbrica de evaluación de foros virtuales**”.

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.2. Receta estándar

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

En la actividad 2.5 aprendiste de la importancia del diseño del menú, en la unidad 3 aprendiste del manejo de Catering, y en la actividad 4.1 conociste el concepto de receta estándar, con base en lo anterior decide el menú para el evento que estás diseñando.

Una vez que tienes el menú, elabora las recetas estándar de todos los alimentos. Publícalas en tu bitácora del equipo con el nombre de entrada de Actividad 4.2 R\_EA.

- **Evaluación:** 8%, de acuerdo con la **Lista de cotejo de Receta estándar**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.3. Preparación de bebidas

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

En la planeación de un evento siempre se debe considerar el tipo de bebidas que se servirán, mismas que deben maridar con el menú de alimentos que se servirá. Además es necesario considerar una variedad amplia de acuerdo al tipo de invitados, en algunos eventos familiares habrá personas de diferentes edades y gustos.

Con la finalidad de que puedas reconocer las diferentes bebidas y proceso de preparación revisa los siguientes recursos.

- Mapa de “**Clasificación de bebidas**” del libro Técnicas de servicio de alimentos y bebidas en barra y mesa de Monserrat (2012) p. 59.
  - Capítulo “**Pautas generales de servicio en barra**”, p. 62-64.
- Lee la sección “**Zona de barra**” del capítulo 8 del libro Técnicas de servicio de alimentos y bebidas en barra y mesa de Ruiz (2013).
- Gráfico de “**Cristalería de las bebidas**” de Subero (2011)

Elabora las recetas estándar de las bebidas que te gustaría servir en tu evento y publícalas en tu bitácora de equipo con el nombre de Actividad 4.3. R\_EB.

- **Evaluación:** 7%, de acuerdo con la **Lista de cotejo de Receta estándar**.

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.4. Hoja de servicio

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

De acuerdo a la planeación que has llevado de tu evento, llena la “**Hoja de servicio**” con los datos que tienes en tu bitácora de equipo. Es necesario que especifiques el tipo de evento, tipo de servicio, la sección de alimentos y bebidas, las necesidades y requerimientos, se claro y conciso en la redacción.

**Pública** el formato en tu bitácora del evento con el nombre 4.4. H\_S.

- **Evaluación:** 5%, de acuerdo con la **Lista de cotejo de hoja de servicio.**

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.5. Bitácora de evidencias

**Forma de realización:** Colaborativa

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Asegúrate que tu bitácora contiene los siguientes elementos:

- Propuesta de evento
- Hoja de servicio
- Puestos
- Tipo de servicio
- Montaje
- Decoración y ambientación
- Cronograma de manejo de tiempos
- Menú
- Recetas estándar de alimentos y bebidas

- **Evaluación:** 10%

El 50% de la evaluación se determinará por el contenido completo de los productos publicados en la bitácora y el otro 50% será promediado con las calificaciones previas de los productos a lo largo del curso.

**Nombre de la actividad:** Actividad 4.6. Autoevaluación y coevaluación.

**Forma de realización:** Individual

### **Instrucciones de la actividad de aprendizaje**

Responde de manera objetiva el formulario de "**Autoevaluación**" de la asignatura. La finalidad de esta actividad es que reflexiones acerca de **tu** desempeño, capacidad, calidad en el trabajo y compromiso con las actividades que desarrollaste.

La actividad de "**Coevaluación**" te va a permitir evaluar el comportamiento y desempeño que tuvieron tus compañeros de grupo a lo largo de la asignatura. Contéstala con la mayor objetividad posible, evitando beneficiar o perjudicar a los demás. ¡Es importante! No omitas esta actividad.

- **Evaluación:** 5%

**Foro de Debate:** Merma, excedente y tiempos.

En este espacio comparte tu reflexión acerca de cómo se pueden controlar los tres puntos críticos de la producción de alimentos.

-La merma

-El excedente

-Manejo de tiempos

Puedes mencionar herramientas que te pueden ayudar.

Dinámica de participación.

1. Emite una primera participación donde compartas tu opinión de forma clara y concisa con los elementos requeridos, no más de 300 palabras.
2. Lee y comenta la participación de al menos un compañero.
3. Para cerrar el foro pública una conclusión de no más de 300 palabras.


Para evaluar este foro se revisará que las participaciones presenten las siguientes características:

1. La cantidad de información presentada es adecuada y pertinente.
2. Tiene las tres aportaciones mínimas solicitadas y aporta significativamente al menos a un compañero.



3. Cumple con la consiga y todas las especificaciones del foro mostrando una postura clara y fundamentada.
4. Participa en los primeros tres días de trabajo para dar tiempo a que sus compañeros aporten a su participación.
5. La redacción es clara, sin errores gramaticales ni faltas de ortografía.
6. Se cumplen los criterios establecidos en la **Rúbrica de evaluación de foros virtuales**.

## FOROS DE DEBATES GENERALES

Foro:	Presentación y Bienvenida.
	<p>Los foros son un excelente espacio para conocer a tus compañeros y formar redes de apoyo que te ayudarán en este curso.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Aquí deberás compartir tu formato PDF de presentación en los primeros dos días de trabajo. Tómate el tiempo de leer la publicación de al menos otros dos compañeros del curso y coméntala.</p> <p>¡Bienvenidos todos!</p>
Foro:	Dudas.
	<p>¡Estimad@s alumna@s!</p> <p>Este espacio está habilitado para que puedan plantear todas sus dudas, inquietudes y aspectos relacionados con el curso, y les estaremos dando respuesta a la brevedad.</p> <p>El foro estará vigente todo el curso.</p> <p>Saludos cordiales.</p>

**SECUENCIA ORIENTATIVA DE ACTIVIDADES**

Tipo de Actividad	Nombre de la actividad	Unidad	Semana	Herramienta	Duración
<b>Individuales12</b>	1.1. Información del curso	1	1	En la misma actividad	1 hora
	1.2. Presentación	1	1	Foro de presentación y bienvenida	1 hora
	1.3. Antecedentes históricos	1	1	Línea de tiempo	2 horas
	1.4. Importancia	1	1	Audio y presentación	1 hora
	1.5. Tipos de eventos	1	1	Mapa mental o conceptual	3 horas
	2.1. Proceso de la logística	2	2	Foro	2 horas
	2.4. Aforo	2	2	Formato	2 horas
	2.6. Tipos de montaje	2	3	En la misma actividad	1 hora
	3.1. Catering	3	4	Presentación e infografía	½ hora
	3.3. Normatividad	3	4	Mapa mental o conceptual	3 horas
	3.4. Decoración	3	4	Foro temático grupal	4 horas
	4.1. Producción de alimentos	4	5	Foro temático grupal	4 horas

<b>Tipo de Actividad</b>	<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Unidad</b>	<b>Semana</b>	<b>Herramienta</b>	<b>Duración</b>
<b>Colaborativas</b>	1.6. Propuesta de evento	1	1	Foro de discusión grupal	4 horas
	2.2. Herramientas	2	2	En la misma actividad	4 horas
	2.3. Tipos de servicio	2	2	En la misma actividad	3 horas
	2.5. Sistema de operación	2	3	En la misma actividad Investigación	4 horas
	3.2. Organización	3	4	En la misma actividad	3 horas
	3.5. Evento	3	4	En la misma actividad	3 horas
	4.2. Receta estándar	4	5	En la misma actividad	4 horas
	4.3. Preparación de bebidas	4	5	En la misma actividad	3 horas
	4.4. Hoja de servicio	4	5	Formato en la misma actividad	2 horas
	4.5. Bitácora de evidencias	4	5	Bitácora en línea	3 horas
<b>Exámenes</b>	<b>Ninguno</b>				
<b>Autoevaluación 1</b>	Actividad 4.6	Unidad 4 Semana 5		20 minutos	
<b>Coevaluación 1</b>	Actividad 4.6	Unidad 4 Semana 5		20 minutos	

Tabla 6 Actividades a evaluar. Elaboración propia.

<b>Actividades a evaluar</b>		
<b>Actividad</b>	<b>Forma de realización</b>	<b>Porcentaje</b>
1.3 Línea del tiempo-Evolución histórica	Individual	5%
1.5 Mapa conceptual y/o mental tipos de eventos	Individual	5%
1.6 Foro de discusión-Propuesta de evento	Colaborativo	5%
2.1. Foro Proceso de la logística de eventos.	Individual	5%
2.2. Bitácora	Colaborativo	5%
2.4 Aforo	Individual	7%
2.5 Operación de servicio	Colaborativo	10%
3.3. Normatividad (mapa conceptual o mental)	Individual	5%
3.4. Foro Decoración y ambientación	Individual	8%
3.5. Evento	Colaborativo	5%
4.1 Foro Merma, excedente y tiempos.	Individual	5%
4.2 R_EA	Colaborativo	8%
4.3. R_EB.	Colaborativo	7%
4.4. Hoja de servicio	Colaborativa	5%
4.5. Portafolio de evidencias Bitácora	Colaborativa	10%
4.6. Autoevaluación y coevaluación	Individual	5%
	<b>Total</b>	<b>100%</b>

### VII.3. Rubricas de evaluación

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
DE PUERTO PEÑASCO**

T.S.U. EN GASTRONOMÍA



#### **Logística de eventos**

Unidad 1 Antecedentes históricos y generalidades los de eventos.

#### **Rúbrica de evaluación para mapas mentales**

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Rúbrica de evaluación para mapas mentales

### Indicaciones:

En la actividad 1.5 y 3.2 del curso, se recomienda elaborar un mapa mental o conceptual, estos son los criterios a considerar para evaluar el producto de estas actividades.

Criterio	Excelente 2 puntos	Suficiente 1 punto	Insuficiente 0 puntos	Subtotal de puntos
Contenido	<p>Las ideas que se muestran en la estructura corresponden al tema solicitado.</p> <p>Es notorio el dominio del tema y la idea se transmite a simple vista.</p>	<p>Las ideas en el mapa no se ajustan a la temática de la actividad.</p> <p>El dominio del tema es parcialmente transmitido al analizar el mapa.</p>	<p>El mapa no comunica las ideas que se solicitan en la actividad.</p> <p>El contenido no tiene correspondencia con el tema central del mapa.</p>	
Uso de imágenes y colores	<p>Hace uso efectivo de representaciones pictóricas para plasmar las ideas, además del uso de colores para enfatizar conceptos. Demuestra dominio de la herramienta y muestra conocimiento del tema.</p>	<p>No se hace uso de una variación de colores, son pocas las imágenes que muestra para representar y asociar las palabras clave.</p> <p>La habilidad en el uso de mapas mentales es limitada.</p>	<p>No se hace uso de colores y el número de imágenes es reducido.</p> <p>No demuestra ninguna técnica en el desarrollo del mapa mental.</p>	

Criterio	Excelente 2 puntos	Suficiente 1 punto	Insuficiente 0 puntos	Subtotal de puntos
Uso del espacio, líneas y textos	<p>Se muestra armonía en el espacio y el uso de imágenes, líneas y letras es equilibrado.</p> <p>Utiliza un mínimo de palabras, preferentemente palabras clave o bien aún imágenes.</p>	<p>Existe equilibrio en el uso del espacio, imágenes, líneas y letras, pero no se muestra proporción en los tamaños.</p> <p>Se inicia desde el centro de la hoja colocando la idea central que está desarrollada hacia fuera de manera irradiante.</p>	<p>Se aprecia poco orden en el espacio y poca armonía en la combinación de elementos.</p> <p>Inefectiva utilización de las imágenes, líneas de asociación y textos.</p>	
Énfasis y asociaciones	<p>Se muestra asociación clara los conceptos de cada nodo, la composición muestra sentido radial de acuerdo a las manecillas del reloj.</p> <p>El efectivo uso de los colores, imágenes y el tamaño de las letras permite identificar los conceptos destacables y sus relaciones.</p>	<p>Se usan pocos colores e imágenes, pero el tamaño de las letras y líneas permite identificar los conceptos destacables y sus relaciones.</p> <p>El énfasis en conceptos clave no transmite la idea general del tema.</p>	<p>No se hace énfasis para identificar palabras clave y tampoco se visualizan las relaciones entre sí.</p> <p>No se logra mostrar claramente la estructura radial y el sentido de lo que se comunica.</p>	

Criterio	Excelente 2 puntos	Suficiente 1 punto	Insuficiente 0 puntos	Subtotal de puntos
Estructura	<p>La estructura del mapa mental expone el tema y los conceptos son claros para entender la idea.</p> <p>La estructura permite enunciar las ideas.</p>	<p>Se usan elementos gráficos, pero la estructura no es clara en cuanto a las ideas o el orden.</p> <p>Solo presenta la idea o la imagen al centro sin establecer un núcleo de atención.</p>	<p>La idea central no se encuentra en el centro del mapa.</p> <p>Los elementos, la estructura y composición no son claras.</p>	
<b>Total de puntos</b>				
<b>Observaciones</b>				



## **Logística de eventos**

Unidad 1 Antecedentes históricos y  
generalidades los de eventos.

Rúbrica de evaluación para mapas conceptuales

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Rúbrica de evaluación para mapas conceptuales

### Indicaciones:

En la actividad 1.5 y 3.2 del curso, se recomienda elaborar un mapa mental o conceptual, estos son los criterios a considerar para evaluar el producto de estas actividades.

Criterio	Excelente 2 puntos	Suficiente 1 punto	Insuficiente 0 puntos	Subtotal de puntos
<b>Contenido</b>	<p>La idea principal es adecuada y pertinente con la temática.</p> <p>El mapa incluye todos los conceptos importantes que representa la información principal.</p> <p>No repite conceptos.</p>	<p>La idea principal corresponde al tema, pero no está bien fundamentada la composición de conceptos.</p> <p>Se incluye la mayoría de conceptos importantes.</p>	<p>No se muestra la mayoría de conceptos importantes para representar la información principal del tema.</p> <p>Repite conceptos.</p>	
<b>Palabras de enlace y proposiciones</b>	<p>Se usan palabras de enlace y proposiciones pertinentes para unir los conceptos y establecer una relación entre ideas.</p>	<p>Algunas de las proposiciones no corresponden o enlazan los conceptos de forma que transmiten la información con claridad.</p>	<p>Presenta afirmaciones vagas y no enlaza conceptos con las preposiciones adecuadas, o bien describen una relación inexistente.</p>	

<b>Criterio</b>	<b>Excelente 2 puntos</b>	<b>Suficiente 1 punto</b>	<b>Insuficiente 0 puntos</b>	<b>Subtotal de puntos</b>
<b>Enlaces cruzados y creatividad</b>	El mapa conceptual se constituye con enlaces creativos y novedosos que representan la idea principal.	Se muestran enlaces cruzados gramaticalmente adecuados, pero son irrelevantes en la trasmisión de la idea principal.	Presenta niveles redundantes, o erróneos tanto gramaticalmente como en términos de la información del tema.	
<b>Jerarquía</b>	Los conceptos están ordenados de forma jerárquica. Presenta más de 3 niveles jerárquicos y más de 6 ramificaciones.	Los conceptos están ordenados de forma jerárquica. Presenta menos de 3 niveles jerárquicos y más de 6 ramificaciones.	La estructura es lineal o no presenta organización jerárquica. Presenta menos niveles y jerarquías de las requeridas.	
<b>Estructura</b>	Presenta estructura jerárquica completa y equilibrada, con una organización clara y de fácil interpretación.	Presenta una estructura jerárquica clara y equilibrada pero un tanto simple y de interpretación compleja.	Mapa lineal, con varias secuencias de oraciones largas hacia los lados o hacia abajo.  Presenta una estructura desorganizada o difícil de interpretar.	
<b>Total de puntos</b>				

## Observaciones

## Bibliografía

Para la construcción de esta rúbrica se adaptó el instrumento de:

Zarate, V. (2015). Rúbrica para mapa conceptual. Recuperado de [http://siladin.cch-oriente.unam.mx/paginas\\_personales/victor\\_zarate/docs/Rubrica%20para%20mapa%20conceptual.pdf](http://siladin.cch-oriente.unam.mx/paginas_personales/victor_zarate/docs/Rubrica%20para%20mapa%20conceptual.pdf)

## **Logística de eventos**

Unidad 1 Antecedentes históricos y  
generalidades los de eventos.

Rúbrica de línea del tiempo

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Rúbrica de línea de tiempo

### Indicaciones:

En la unidad 1 del curso se recomienda elaborar una línea del tiempo, esta estrategia de aprendizaje es para descubrir las aportaciones y/o acontecimientos más importantes en un tema específico siguiendo una secuencia cronológica.

Estos son los criterios a considerar para evaluar el producto de estas actividades.

Criterio	Excelente 2 puntos	Suficiente 1 punto	Insuficiente 0 puntos	Subtotal de puntos
<b>Contenido</b>	<p>Incluye los eventos importantes e interesantes.</p> <p>Los detalles relevantes están incluidos. Los hechos descritos son precisos.</p> <p>Contiene al menos 10 eventos relacionados con el tema.</p> <p>La redacción es clara, precisa y no presenta errores ortográficos.</p>	<p>La mayoría de eventos importantes son incluidos.</p> <p>Contiene al menos de 8 a 9 eventos relacionados con el tema.</p> <p>La redacción es clara, precisa y presenta pocos errores ortográficos.</p>	<p>Algunos de los eventos incluidos son triviales y se omiten la mayoría de eventos importantes.</p> <p>Contiene menos de 7 eventos relacionados con el tema.</p> <p>La redacción no es clara, ni precisa y presenta errores ortográficos.</p>	

<b>Criterio</b>	<b>Excelente 2 puntos</b>	<b>Suficiente 1 punto</b>	<b>Insuficiente 0 puntos</b>	<b>Subtotal de puntos</b>
<b>Orden cronológico</b>	Los eventos son colocados en el lugar adecuado. Se usa orden cronológico.	La mayoría de los eventos están ordenados cronológicamente.	Los eventos carecen de secuencia cronológica.	
<b>Aportes relevantes</b>	Presenta aportes relevantes al tema en todo su producto.	Presenta aportes relevantes al tema en casi todo su producto.	No presenta aportes relevantes al tema.	
<b>Creatividad</b>	La presentación de la línea del tiempo es muy atractiva y causa impacto.	La presentación de la línea del tiempo es poco atractiva y causa poco impacto.	La presentación de la línea del tiempo no es atractiva y no causa impacto.	
<b>Elementos que la conforman</b>	Se incluyen las fechas precisas y completas de todos los eventos. Presenta las fuentes consultadas con todas las referencias.	Se incluyen las fechas precisas y completas de casi todos los eventos. Presenta las fuentes consultadas con referencias incompletas.	Faltan las fechas completas y precisas en buena parte de los eventos. Presenta las fuentes consultadas sin referencias.	
<b>Total de puntos</b>				
<b>Observaciones</b>				

---

---

## **Logística de eventos**

Rúbrica de evaluación para para foros  
virtuales

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.



## Rúbrica de evaluación para para foros virtuales

### Indicaciones:

En las actividades 1.6, 2.1, 3.4 y 4.1 del curso se encomienda al estudiante a participar en los foros virtuales. Cada foro tiene una dinámica de participación e indicaciones específicas de acuerdo a la temática de cada unidad. Sin embargo es importante que considere los siguientes criterios de evaluación respecto a su trabajo en el foro.

Producto deseado: Participar en los foros virtuales y ajustarse a la dinámica de participación e indicaciones específicas de acuerdo a la temática de cada unidad.					
Criterio	Excelente 2 puntos	Bueno 1 punto	Necesita mejorar 0.5 puntos	No cumple 0 puntos	Subtotal de puntos
Participación	Participa en el foro por lo menos con 3 intervenciones.	Participa en el foro por lo menos con 2 intervenciones.	Participa en el foro por lo menos con 1 intervención.	No participa en el foro.	
Importancia del tema	Las intervenciones muestran, en forma amplia, que conoce el tema y sus aportaciones se basaron en literatura confiable.	Las intervenciones muestran, parcialmente, que conoce el tema y sus aportaciones se basaron en literatura confiable.	Su intervención muestra poco conocimiento y escaso análisis de la literatura.	Realiza la intervención pero no muestra ningún análisis de la literatura ni conocimiento del tema.	

<b>Criterio</b>	<b>Excelente 2 puntos</b>	<b>Bueno 1 punto</b>	<b>Necesita mejorar 0.5 puntos</b>	<b>No cumple 0 puntos</b>	<b>Subtotal</b>
<b>Aporte de nuevas ideas</b>	Aporta nuevas ideas, las justifica y hace citación correcta.	Aporta nuevas ideas y las justifica.	Aporta al menos una idea congruente con la temática.	No aporta nuevas ideas	
<b>Calidad de las</b>	Las intervenciones son muy claras, concisas y respetuosas.	Las intervenciones son claras, concisas y respetuosas.	Su intervención es poco clara y concisa.	Su intervención no es clara, concisa y ni respetuosa	
<b>Interacción con los compañeros y tutor</b>	Establece diálogo con los compañeros y el asesor, debatiendo y defendiendo ideas, y construyendo nuevos aportes en conjunto.	Establece diálogo con los compañeros y el asesor, aporta en la construcción de nuevas ideas.	Establece diálogo mínimo con los compañeros y el asesor, el aporte en la construcción de nuevas ideas es poco.	No establece diálogo con los compañeros ni el asesor.	
<b>Total de puntos</b>					
<b>Observaciones</b>					

## Bibliografía

Para la construcción de esta rúbrica se adaptó el instrumento de: UNED (2017). Rúbrica para calificar foros. Open courseware. Uned-Costa Rica. Recuperado de <http://ocw.uned.ac.cr/eduCommons/ciencias-de-la-educacion/telecomunicaciones-educativas-i/tutorias/tutoria-i/rubrica-del-foro-2032>

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE  
PUERTO PEÑASCO**

T.S.U. EN GASTRONOMÍA



## **Logística de eventos**

Rúbrica de evaluación de documento  
de investigación

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Rúbrica de evaluación de documento de investigación

### Actividad 2.5. Sistema de operación del servicio

El producto de esta actividad debe estar en formato PDF, se deben mencionar los siguientes apartados: equipos de cocina y comedor, la importancia del personal, manejo de insumos, planteamiento del menú, flujos y normas de operación. Envía el archivo al *Buzón de tareas*. No olvides agregar una portada con los datos de identificación del equipo, una introducción y una conclusión de no más de 300 palabras.

Los aspectos a considerar son los siguientes:

Producto deseado: El documento se ajusta a los lineamientos solicitados, se identifica conocimiento del tema, argumentos sustentados que fijan una postura, el escrito está bien estructurado, sin errores ortográficos, y centrado en la temática.

Criterio	Excelente 2 puntos	Bueno 1 punto	Necesita mejorar 0.5 puntos	No cumple 0 puntos	Subtotal de puntos
Redacción	Redacta en forma coherente y secuencial, y aporta nuevas ideas.	La redacción es coherente pero sus ideas no son secuenciales.	Redacta con coherencia pero con poca relación de la temática.	No redacta en forma coherente ni secuencial.	
Formato y extensión	Cumple con todos los elementos de formato y extensión.	Presenta al menos tres de los elementos de formato solicitados y extensión.	Presenta solo dos o menos de las características solicitadas.	No presenta los elementos de formato ni extensión solicitados.	

<b>Criterio</b>	<b>Excelente 2 puntos</b>	<b>Bueno 1 punto</b>	<b>Necesita mejorar 0.5 puntos</b>	<b>No cumple 0 puntos</b>	<b>Subtotal</b>
<b>Organización (portada, título, índice, introducción, desarrollo, conclusiones y referencias)</b>	Presenta todos los apartados solicitados en el orden adecuado.	La información está organizada con párrafos bien redactados.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados, aunque presente subtítulos.	La información proporcionada no parece estar organizada.	
<b>Ortografía</b>	No hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	El trabajo presenta de uno a dos errores de gramática, ortografía y/o puntuación.	El trabajo presenta de tres a cinco errores de ortografía, gramática y/o puntuación.	El trabajo presenta más de seis errores de ortografía, gramática y/o puntuación.	
<b>Fuentes de Información válidas y presentadas en formato APA</b>	Las fuentes de información están documentadas y citadas correctamente.	Las referencias estas documentadas , pero algunas no están citadas correctamente.	Más de tres fuentes de información están citadas incorrectamente.	Algunas fuentes de información no están documentadas.	
<b>Total de puntos</b>					
<b>Observaciones</b>					

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE  
PUERTO PEÑASCO**

T.S.U. EN GASTRONOMÍA



## **Logística de eventos**

Lista de cotejo para evaluación de  
Bitácora

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Lista de cotejo para evaluación de Bitácora

En la unidad 2 Planeación y elementos de la logística de eventos se solicita crear una bitácora en línea; en ella se publicarán los productos solicitados a lo largo del curso referente a la planeación del evento y servirá como portafolio electrónico de evidencias del trabajo realizado de forma colaborativa. La evaluación se determinará de acuerdo a la siguiente lista de cotejo.

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
1. Las actividades presentan la secuencia solicitada, con una redacción clara y pertinente.			
2. Las actividades están orientadas a la consecución del objetivo del proyecto.			
3. Se identifican los plazos o tiempos para llevar a cabo cada actividad.			
4. La redacción denota que el estudiante tiene amplio conocimiento de la propuesta y del área de oportunidad donde pretende desarrollarse.			

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
5. Utiliza la norma de referencias APA de forma correcta para denotar los sistemas de información utilizados.			
6. Se presenta en forma sistematizada con números o viñetas.			
7. Evita opiniones o suposiciones, todos los datos presentados se respaldan en el desarrollo del proyecto.			
8. Especifica el nombre de la unidad de trabajo e indica el tiempo para la realización de las actividades.			
9. Incluye el tipo de servicio, la organización de puestos, decoración y ambientación.			
10. El menú está completo; incluye recetas estándar de alimentos y bebidas. Así como la hoja de servicio.			



## **Logística de eventos**

Lista de cotejo para evaluación de  
Cálculo de aforo

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Lista de cotejo para evaluación de Cálculo de aforo

En la actividad 2.4 del curso se solicita que de forma individual se realice un cálculo de aforo de acuerdo al plano de distribución proporcionado. La evaluación de tal cálculo se determinará de acuerdo a la siguiente lista de cotejo.

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
1. Se identifica correctamente la superficie total área de servicios del plano de distribución.			
2. Determina correctamente la superficie ocupada por enseres de servicios.			
3. Identifica correctamente la superficie total de área de atención.			
4. Identifica correctamente la superficie ocupada por enseres de atención.			
5. Identifica correctamente la superficie por cada persona de acuerdo con el artículo 5 del Reglamento de la Ley de Establecimientos Mercantiles del Distrito Federal en Materia de Aforo y de Seguridad.			

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
6. Utiliza la norma de referencias APA de forma correcta para denotar los sistemas de información utilizados.			
7. Especifica el nombre de la unidad de trabajo e indica el tiempo para la realización de las actividades.			

## **Logística de eventos**

Lista de cotejo para evaluación de  
Hoja de servicio

Elaboró:  
L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Lista de cotejo para evaluación de Hoja de servicio

### Indicaciones:

En la unidad 4 Producción a gran escala se solicita llenar una Hoja de servicio de forma colaborativa. El formato se completará con los datos previamente determinados y publicados en la bitácora de tu equipo. La siguiente lista de cotejo se utilizará para determinar la evaluación de la actividad.

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
1. Especifica claramente el tipo y nombre del evento.			
2. Incluye los datos de contacto del cliente.			
3. Determina los tiempos y horarios del evento.			
4. Describe el programa general del evento.			
5. Detalla el menú completo de alimentos y bebidas a servir en el evento.			
6. Incluye los detalles de servicio técnicos.			

Criterios de evaluación	Cumple	No cumple	Observaciones
7. Describe el tipo de montaje en el servicio del evento.			
8. Determina los elementos requeridos en la decoración de mesas.			
9. Especifica los datos de facturación.			
10. Publica el formato en tu bitácora del evento con el nombre 4.4. H_S en tiempo y forma.			

## VII.4. Recursos didácticos

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
DE PUERTO PEÑASCO**

T.S.U. EN GASTRONOMÍA



### **Logística de eventos**

Unidad 1 Antecedentes históricos y generalidades los de eventos.

1.3 Antecedentes históricos del protocolo

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Antecedentes históricos del protocolo

El protocolo y la celebración de reuniones sociales son actividades de gran importancia en la actualidad. La comunicación y la relevancia de la interacción humana hacen que estas ceremonias sean celebradas desde tiempos antiguos. Aunque en realidad no existe una historia específica de los primeros eventos y la celebración del protocolo, se tienen datos referentes a algunos antecedentes en diferentes culturas. Este documento es una recopilación de reseñas concernientes a este tema.

Las primeras organizaciones de eventos surgen desde hace más de cinco mil años. De acuerdo con Otero (2015), las diversas formas externas de respeto a dirigentes y divinidades son tan antiguas como la misma organización social.

### Egipto

Existen crónicas que relatan que el imperio de Egipto adquiere su equilibrio gracias a la vinculación ritual entre dos elementos de importancia social: la religión y el poder político. Ceremonias de distinta índole y con variadas finalidades se celebraban continuamente, mismas que estaban reglamentadas por clérigos o bien por los funcionarios públicos encargados del ceremonial. La guía de la celebración, protocolo, se llamaba con la expresión *jrjw* que significa “lo que hay que hacer”.

La primera documentación de eventos existente nos transporta al primer código jurídico conocido: la estela de Hammurabi (1793-1749 a.C.) se aprecia como el soberano comparece ante el dios Shamash sentado en su trono para que este le entregue los atributos de poder.



## **China**

La celebración de ceremonias en el Imperio Chino tiene gran relevancia entre los siglos XVI a XI a.C. El enfoque estaba dirigido a la regulación de fijación de conducta adecuada para la convivencia social.

Se tenía la creencia de que el no respetar los ritos de la etiqueta era igual a la liberación de crueldad y arrogancia, una imitación bárbara. No respetar las reglas del ceremonial tenía como consecuencia el desorden y por tanto una complicación en la integración del sistema rítmico de comportamientos, el universo.

Otero (2009), describe que:

Es el kaizén, una forma de entender el ceremonial como un proceso interior del ser humano más que un conjunto de ceremonias o actos solemnes. Este ceremonial responsable del orden social constituye la base de las normas de etiqueta, que con el tiempo pueden vaciarse de contenido perdiendo su carácter ético y conformando las meras formas en las que se desenvuelve la vida oficial y cotidiana. Los primitivos códigos de conducta han derivado en las normas establecidas para la vida oficial (protocolo oficial) y las prácticas sociales (cortesía, urbanidad). (p. 77)

## **Grecia**

En el siglo V a.C. la cocina tuvo gran prestigio en Atenas y las celebraciones se transformaron en auténticas fiestas. Es entonces que aparece el término “banquete”, describiendo a la comida de un grupo que se reúne alrededor de una mesa.

En el Estado de las gastronomías, González (2015) expone que:

El buen uso del banquete sirve en la sociedad griega para distinguir a los hombres civilizados (los urbanos) de los salvajes (que no lo practican) y de los semisalvajes (que solo lo practican ocasionalmente).

Pauline Schmitt confirma aún más estas afirmaciones: no todos los seres humanos son aptos para el banquete, esta práctica está fuertemente marcada por el sello de la civilización (p. 29).

A diferencia de otras culturas, en esta región, predominaban formas de convivencia más sencillas. Los eventos regularmente se debían ya sea a celebraciones culturales o bien, religiosas. Al principio, las celebraciones eran más bien privadas o secretas; fue hasta el siglo IV a. C. que se incorporó la suntuosidad y la solemnidad de sus reyes.

Es aquí en donde inicia una doctrina de diplomacia y los principios de derecho internacional y del ceremonial público gracias al pensamiento de Sócrates, Platón y Aristóteles.

## **Roma**

Para los emperadores romanos la imagen pública era vital, según la descripción de Otero (2009), en los misterios religiosos se comunicaban con las deidades por medio de danzas y banquetes, además si un contrato no era celebrado de acuerdo los protocolos podía considerarse nulo, incluso los eventos particulares se llevaban a cabo de acuerdo al ceremonial indicado, mismo que le otorgaba visibilidad y prestigio.

En la Roma Imperial la gastronomía tuvo dos etapas, la primera caracterizada por la austeridad y la segunda de gran esplendor, donde inicia la celebración de banquetes y los llamados bacanales (celebración en homenaje al dios Baco), caracterizados por su grandiosidad y espectacularidad. González (2015) menciona que “cualquier motivo era bueno para la organización de exóticos y lujosos festines donde los comensales degustaban alimentos, llegados de toda la grandeza geográfica del imperio y fuera de él, entre comidas, lujos y apetitos desmesurados” (pág. 9).

## **Mesoamérica**

La cocina en esta región estaba caracterizada por una gran sensibilidad estética y un distinguido equilibrio nutricional. Los hábitos alimenticios tenían connotaciones y significados religiosos. Bernal Díaz del Castillo en sus narraciones de la Historia verdadera de la Nueva España, describe que para el Emperador Moctezuma se celebraban banquetes con la presentación de aproximadamente 300 platillos diferentes entre los que él podía escoger.

En el libro *Conquista y comida: consecuencias del encuentro de dos mundos*, Long (2003) narra que otros elementos importantes de la cocina eran “las reglas referentes a número de comidas diarias, el momento en que se las toma, las personas con las que se come, la forma de presentar los alimentos, el uso ceremonial de los mismo, la observancia de los tabúes y la etiqueta” (pág. 118).

## **Edad media**

Debido a la caída del Imperio Romano y la invasión de los bárbaros, la actividad diplomática como parte del ceremonial público desaparece. El ceremonial se usa solo en aspectos relativos a la religión. Gracias a la influencia de la iglesia y la celebración de actos solemnes es que se continuó usando el protocolo en los diferentes eventos.

## **Servicio a la mesa**

Todas las civilizaciones antiguas hicieron diferentes aportaciones a la organización de ceremonias, mismas que con el tiempo se fueron descartando o mejorando para ser lo que actualmente se usa como protocolo de celebración. En la siguiente tabla se mencionan algunos antecedentes que Monroy (2004) describe acerca de las civilizaciones en la edad antigua al servicio de mesa.

Civilización	Servicio a la mesa
Mesopotamia	<ul style="list-style-type: none"> <li>●En la sagrada escritura se menciona que Baltasar, hijo de Nabucodonosor, ofreció un banquete a “mil de los grandes de su corte”.</li> <li>●Primer código escrito: Hammurabi.</li> </ul>
Egipto	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Los faraones eran servidos por sirvientes etíopes.</li> <li>●Se cuidaba la finura en el aspecto de la mesa, adornándola con platos preciosos.</li> <li>●Se bebían buenos vinos, algunos traídos de Alejandría.</li> </ul>
Hebreros	<ul style="list-style-type: none"> <li>●La hospitalidad era muy importante: se atendía a los forasteros.</li> <li>●Acostumbraban lavarse las manos antes de comer y los pies en comidas más importantes.</li> <li>●A personajes distinguidos se les ungía los pies con perfumes o ungüentos.</li> </ul>
Persia	<ul style="list-style-type: none"> <li>●En los banquetes se usaban vasos y copas de oro y vasijas diferentes.</li> <li>●Duraban varios días y los invitados podían disponer de divanes para descansar, a veces de oro y plata.</li> <li>●El arreglo de salones era muy ostentoso.</li> <li>●Se servía vino en abundancia.</li> </ul>
China	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Los alimentos se servían siempre partidos en trozos pequeños. Se empleaban recipientes chicos para llevar la comida a la mesa.</li> <li>●Se inició el uso de palillos para comer durante el reinado de la dinastía Shang.</li> <li>●La bebida más usual era el té. El aguardiente se consumía con moderación.</li> <li>●Documentos antiguos señalan normas de buen comportamiento al comer.</li> </ul>

Civilización	Servicio a la mesa
Grecia	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se celebraban banquetes frecuentemente divididos en dos tiempos: el primero equivalía al primer y segundo plato y el segundo únicamente para postres.</li> <li>● Los cocineros eran personajes importantes.</li> <li>● El anfitrión proporcionaba baños, aceites, perfumes y ropa limpia a los comensales, mismos que procuraban ir debidamente arreglados.</li> <li>● Aparece la palabra <i>symposium</i>, comida alegrada con vino, donde se procuraba tener una conversación interesante que elevara el espíritu.</li> </ul>
Roma	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se destacó por el lujo y el derroche en las mesas y banquetes; fueron grandes anfitriones.</li> <li>● Entre los ricos se usaban vajillas finísimas de oro y plata, copas con piedras preciosas incrustadas. Tres tipos de cucharas, dos platos, hondo y extendido.</li> <li>● Comían recostados en triclinios y hacían cinco comidas al día.</li> <li>● A partir del siglo 1 d.C. se usó el mantel; el anfitrión proporcionaba servilletas y aguamaniles; cuidaba mucho la atención a sus invitados y guiaba la conversación.</li> <li>● En los banquetes había espectáculos muy variados durante las comidas.</li> </ul>

## Referencias

González, F. (2015). El estado de las gastronomías. España. Ediciones Nobel.

Long, J. (2003). Conquista y comida: consecuencias del encuentro de dos mundos. México. Editorial UNAM.

Monroy, P. (2004). Introducción a la Gastronomía. México. Editorial Limusa. P.35-40.

Otero, T. (2009). Protocolo y organización de eventos. España. Editorial UOC.

Otero, T. (2015). La historia del protocolo. España. Editorial UOC.



## **Logística de eventos**

Unidad 2 Planeación y elementos de la  
logística de eventos.

Logística de eventos

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

# Herramientas

## Logística de eventos

La organización de un evento de cualquier índole se puede describir como un proyecto, ya que tiene un objetivo o meta bien definida que los responsables o personas designadas tienen que llevar a cabo en un contexto determinado, en un plazo fijo y con medios concretos. Para ello se requiere el uso de las herramientas y trámites adecuados (Maders, 2002, citado en Desbordes, 2006).

Se establecen cuatro etapas cronológicas importantes:

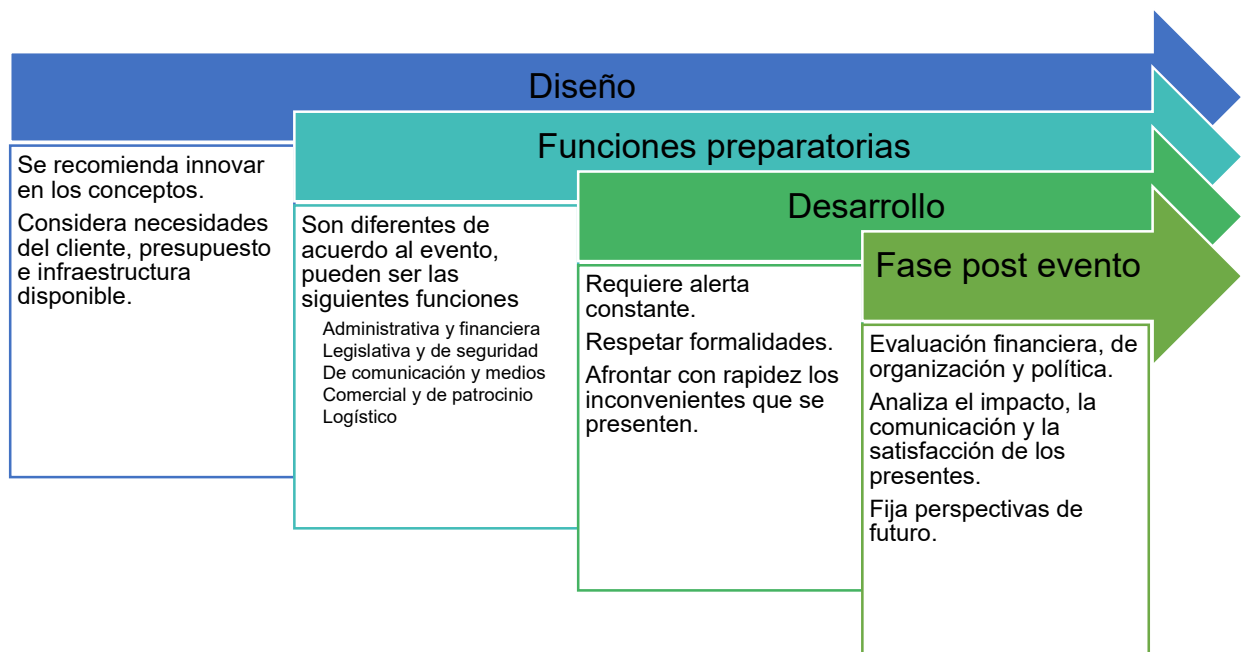


Gráfico 1 Etapas de la organización de un evento, adaptado del proceso de Desbordes, M. (2006).

En lo referente a logística, el Diccionario de la Real Academia Española (2014) lo define como el “conjunto de medios y métodos necesarios para llevar a cabo la organización de una empresa o de un servicio, especialmente de distribución” (disponible en <http://dle.rae.es/?id=NZJWMiV>).

El responsable de la logística de un evento se encargará de llevar a cabo la coordinación y gestión de los recursos humanos y materiales. Al mismo tiempo tiene

la función de anticipar situaciones respecto a problemas que pudieran surgir, por tanto requiere conocer a detalle el evento en general.

Roca (2015) define a la logística como “el conjunto de medios y métodos necesarios para organizar el evento, especialmente en lo que afecta a los traslados, la producción o planificación de las actividades, el transporte, el almacenaje, las compras o suministros, la manutención del personal y las relaciones con todos los proveedores y colaboradores externos que intervienen”(pág.119).

Existen diferentes herramientas en las que el encargado de la logística de un evento puede apoyarse para coordinar y llevar a cabo su tarea eficientemente, a continuación se describen cuatro de ellas, la orden de eventos, la bitácora, el checklist y la orden de servicio.

### Orden de eventos

Esta es una herramienta básica en la organización de un evento, ya que en este documento se describe toda la información general de la celebración. Al momento de tomar una orden de servicio es necesario redactar claramente y con el mayor detalle posible lo que el cliente requiere, además asegurarse de obtener un medio de contacto, en caso de que hubiera alguna modificación.

En la orden del evento deben estar especificados los siguientes conceptos que se describen en el gráfico 2.



Gráfico 2 Conceptos en una orden de servicio de acuerdo con Caro (2011).



Al mismo tiempo que se pueden especificar aspectos como el tipo de asistentes al evento, el tipo de ambientación y decoración del lugar, y demás detalles que sean útiles para la realización del montaje y acabados, y por supuesto la disposición de los alimentos. A continuación, en el gráfico 3 encontrarás un ejemplo de formato de una orden de un banquete.

<b>HOTEL ESTUR</b>		
<b>Banquetes</b>		
Fecha de evento _____ Orden de Servicio _____ Organización _____ Representante _____ Dirección _____ Tel. _____ Evento _____ Salón _____ Hora _____ De _____ A _____ Montaje _____ Garantía _____		
Menú	Bebidas	
	Observaciones	
Precio por persona _____ 15% _____ IVA _____ Precio por persona _____ 15% _____ IVA _____ Facturar a: _____ Anticipo: _____ Saldo: _____ Otros cargos: _____ Fotografía _____ Licencia: _____ Candelabros _____ Mantenimiento: _____ Flores _____ Electricista: _____ Manteles _____ Sonido _____ Tocado _____ Depto. de Crédito: _____ Guardarropa _____ Boleto de entrada _____ Música _____ A cargo de: _____ Menú impreso _____ Seguridad: _____ Supervisión _____ Montaje _____ Letrero _____ Director de Banquetes _____		
<b>Distribución</b>		
Steward <input type="radio"/>	Recepción <input type="radio"/>	Personal <input type="radio"/>
Bares <input type="radio"/>	Cocina <input type="radio"/>	Seguridad <input type="radio"/>
Mantenimiento <input type="radio"/>	Costos de A y B <input type="radio"/>	Cajas <input type="radio"/>
Crédito <input type="radio"/>	Maitre Hotel <input type="radio"/>	Montajes <input type="radio"/>

Gráfico 3 Orden de evento. (Lara, 2013, p. 232)

## **Bitácora**

Es una herramienta que permite llevar un registro de todas las acciones y/o actividades que se realizan en torno a un tema o proyecto en particular. La organización de entradas es de forma cronológica. El sitio web de definición ABC (2007) define a la bitácora como “el registro escrito de las acciones, tareas o actividades que se deben llevar a cabo en una determinada actividad, empresa o trabajo. En el mismo se incluirán tanto los imponderables que se desarrollaron durante su realización, las fallas, los costos y los cambios que debieron efectuarse para concretar los propósitos”.

Actualmente es muy popular en su formato electrónico, conocido como weblogs o blogs. Es un medio de comunicación colectivo y que permite dar a conocer los avances de una actividad de forma eficiente.

Algunas de los sitios en línea disponibles para elaborar bitácoras son:

- Blogger <https://www.blogger.com/>
- ZoomBlog <http://www.zoomblog.com/>
- Bitácoras <http://bitacoras.com/>
- WordPress <https://wordpress.com/>
- Blogsome <http://www.blogsome.com/>

Gracias al alto nivel de colaboración que permite, durante la organización de un evento puede ayudar a facilitar el proceso de información entre los departamentos o diferentes involucrados en la celebración.

## **Checklist**

En español esta herramienta es conocida como lista de cotejo o listas de control. En la organización de eventos es un formato usado para controlar el cumplimiento de una lista de actividades. Se usan para comprobar sistemáticamente el seguimiento de tareas y ayuda a verificar que no se olvide ningún detalle. Siempre deben estar

organizados en orden ideal establecido para el cumplimiento del objetivo del proyecto.

En definitiva, estas listas suelen ser utilizadas para la realización de comprobaciones rutinarias y para asegurar que al operario o el encargado de dichas comprobaciones no se le pasa nada por alto, además de para la simple obtención de datos. La ventaja de los checklist es que, además de sistematizar las actividades a realizar, una vez rellenos sirven como registro, que podrá ser revisado posteriormente para tener constancia de las actividades que se realizaron en un momento dado (PDCAHOME, 2012).

En caso de un evento particular las listas de control serán elaboradas por el coordinador del evento o los responsables de departamento, es importante incluir los siguientes elementos:

- El aspecto a controlar o revisar
- Determinar un criterio de aprobación
- Especificar el tiempo o la frecuencia en que se dará seguimiento
- Datos generales de identificación del evento
- Datos de la persona encarga de llenar el formato de lista
- Apartado de observaciones y/o comentarios.

Una de las ventajas de usar las listas de control es que con la información obtenida se pueden realizar gráficas de reporte o diagramas de la evolución de las actividades. Asimismo, también son útiles para reportes diarios de operaciones, evaluación de la tendencia y asignación de quehaceres. Con el establecimiento adecuado de criterios de conformidad el análisis de información es muy sencillo, ya que sólo es cuestión de verificar las causas de los defectos y aciertos en la lista.

## Orden de servicio

Esta herramienta también es conocida como hoja de producción. Es un resumen detallado del proceso que se debe realizar, establece un tiempo determinado y las pautas a seguir con base en la información general del evento a realizar. En cada departamento de producción se desarrolla una orden de servicio indicando los procedimientos y funciones que deben realizar. Los datos se obtienen de la orden del evento.

HOJA DE SERVICIO					
Evento	BANQUETE DE BODA				
Cliente	Sr. /Sra.:				
Datos contacto	Teléfono:				
	Email:				
Fecha	Día semana	Horario	Tipo evento	Salón	
DD/MM/AA	Detallar	De 20.30 a 04.30 h	Aperitivo y cena	X	
Nº de comensales: 42 adultos, 6 niños					
Programa general	20.30 h. Llegada de los invitados 20.45 h. Aperitivo en Salón X 21.30 h. Acceso de los invitados al salón principal 21.40 h. Comienzo del servicio de cena 24.15 h. DJ y barra libre 02.30 h. Petits fours 04.30 h. Fin del evento				
ALIMENTOS (Detallar)			BEBIDAS (Detallar)		
PREPARATIVOS					
NOTAS:	— 6 menús de niños — Sra. X en mesa 3: alérgica a...: sustituir plato por...				
SERVICIOS TÉCNICOS	Micrófono de mano Atril Megafonía Mesa de mezclas —aporta el DJ— Comprobar : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Megafonía del salón</li> <li>• Temperatura salones</li> </ul>				
MONTAJE	Salón 1: aperitivo Salón principal: cena Mesa presidencial rectangular de 6 personas Resto mesas: 6 redondas para 8 personas Colocar números en cada mesa Colocar minutas				
Decoración mesas	Centros de mesa —los aporta el cliente, de la floristería X; vendrán a colocarlos al mediodía—				
Facturación	Según contrato firmado con cliente				
Notas	<b>Barra libre:</b> Servicio de bebidas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferentes tipos de hielo</li> <li>• Cristalería especial</li> <li>• Preparar guarniciones especiales —canela, cortezas de limón y lima, pepino, etc.—</li> </ul>				

Gráfico 4. Hoja de servicio. (Cabero, 2013, p. 124).

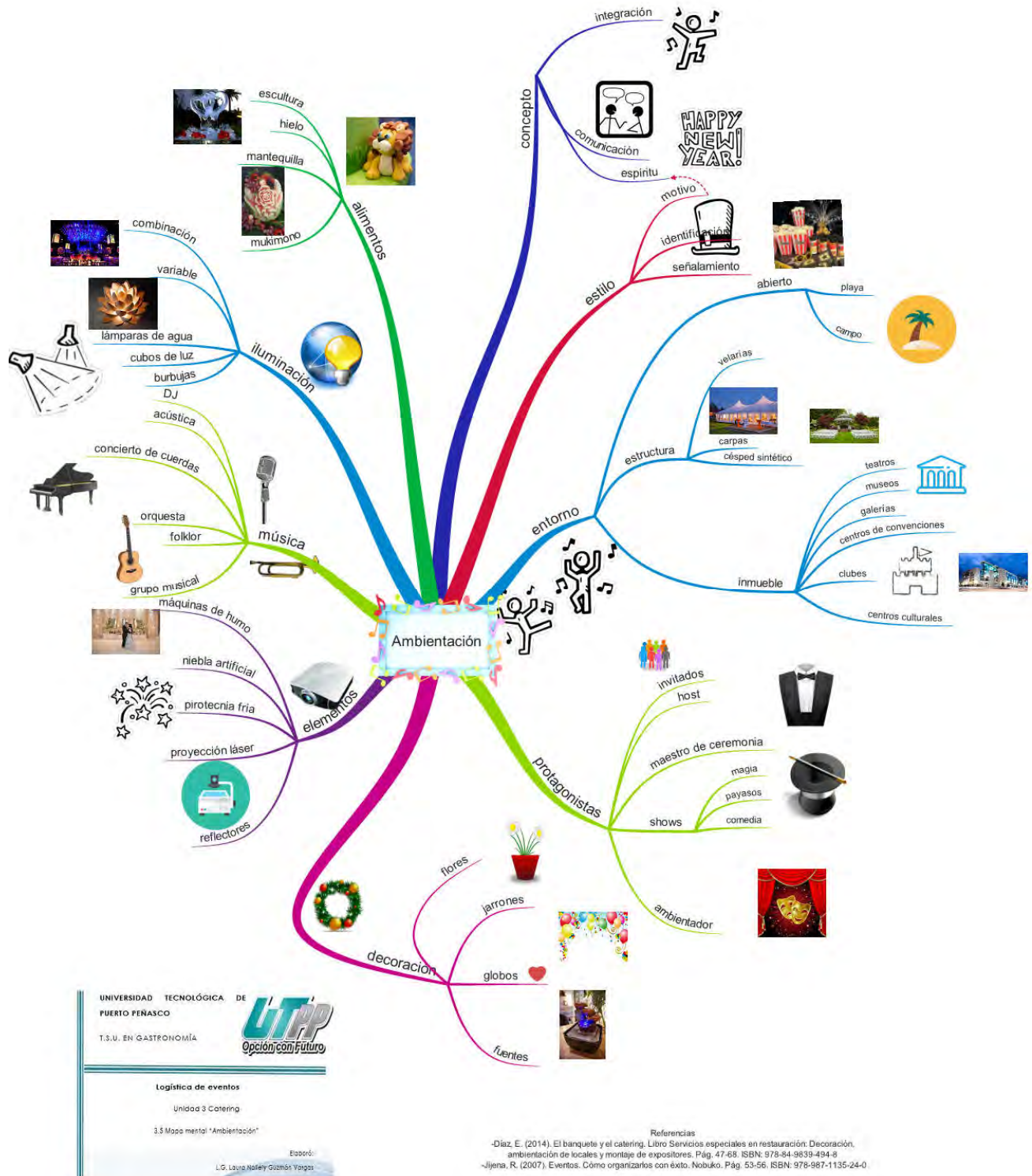
De acuerdo con Andreu (2014) la orden de servicio es un resumen general del evento para que todos los departamentos dispongan de los detalles y describe que “esta orden detalla las instrucciones de trabajo que tienen como objetivo fundamental que cada persona cumpla con la tarea que le corresponde para conseguir un resultado común” (pág. 140).

Existen diferentes formatos que se pueden seguir para la orden de servicio, desde los simples como las comandas en servicio de restaurante, o tan estructuradas como las de un evento masivo. En el gráfico 4 está ilustrado un ejemplo de una hoja de servicio para un banquete de boda. En la primera parte del formato están los datos del cliente, datos de contacto, después el programa general del evento y en por últimos los detalles de los preparativos, mismo que sirven como instrucciones para el personal.

## Referencias

- Andreu, V. (2014). Aprovechamiento y montaje para servicio de catering. España. Editorial Ideas propias.
- Cabero, C. (2013). Protocolo en hostelería y restauración. España. Ediciones Paraninfo.
- Caro, A. (2011). Servicios especiales en restauración. España. De la edición INNOVA.
- Desbordes, M. y Falgoux, J. (2006). Gestión y organización de un evento deportivo. España. Publicaciones INDE.
- Lara, J. (2004). Dirección de alimentos y bebidas en hoteles. Limusa, México.
- RAE (2014). Diccionario de la Real Academia Española. 23.ª ed. Madrid: España. Disponible en <http://dle.rae.es/>
- Roca, J. (2015). Planificación, organización y control de eventos. España. Editorial Paraninfo.
- Sitio Web Definición ABC. (s/f). Bitácora. Recuperado de <http://www.definicionabc.com/general/bitacora.php>
- Sitio Web PDCA Home. (s/f). Listas de chequeo: ¿Qué es un checklist y cómo usarlo? Recuperado de <http://www.pdcahome.com/check-list/>

### 3.5. Mapa Mental Ambientación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PUERTO PEÑASCO  
T.S.U. EN GASTRONOMÍA

**UTPP**  
Opción con Futuro

---

Logística de eventos  
Unidad 3 Catering  
3.3 Mapa mental "Ambientación"

Elaboró:  
L.G. Laura Nallely Guzmán Yagdas

Referencias  
-Díaz, E. (2014). El banquete y el catering. Libro Servicios especiales en restauración. Decoración, ambientación de locales y montaje de expositores. Pág. 47-68. ISBN: 978-84-9839-494-8  
-Jijena, R. (2007). Eventos. Cómo organizarlos con éxito. Nobuko. Pág. 53-56. ISBN: 978-967-1135-24-0

Mapa mental "Ambientación" de Guzman, L. (2015).

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA**

**DE PUERTO PEÑASCO**

T.S.U. EN GASTRONOMÍA



## **Logística de eventos**

Unidad 4 Producción a gran escala.

Hoja de servicio

Elaboró:

L.G. Laura Nallely Guzman Vargas

Whitehorse, YT.

Fecha de elaboración: Enero 2016.

## Hoja de servicio

HOJA DE SERVICIO				
Nombre del evento				
Cliente				
Datos de contacto				
Fecha	Día semana	Horario	Tipo de evento	Salón
Nº de comensales				
Programa general				
Alimentos	Bebidas			
(detallar)	(detallar)			

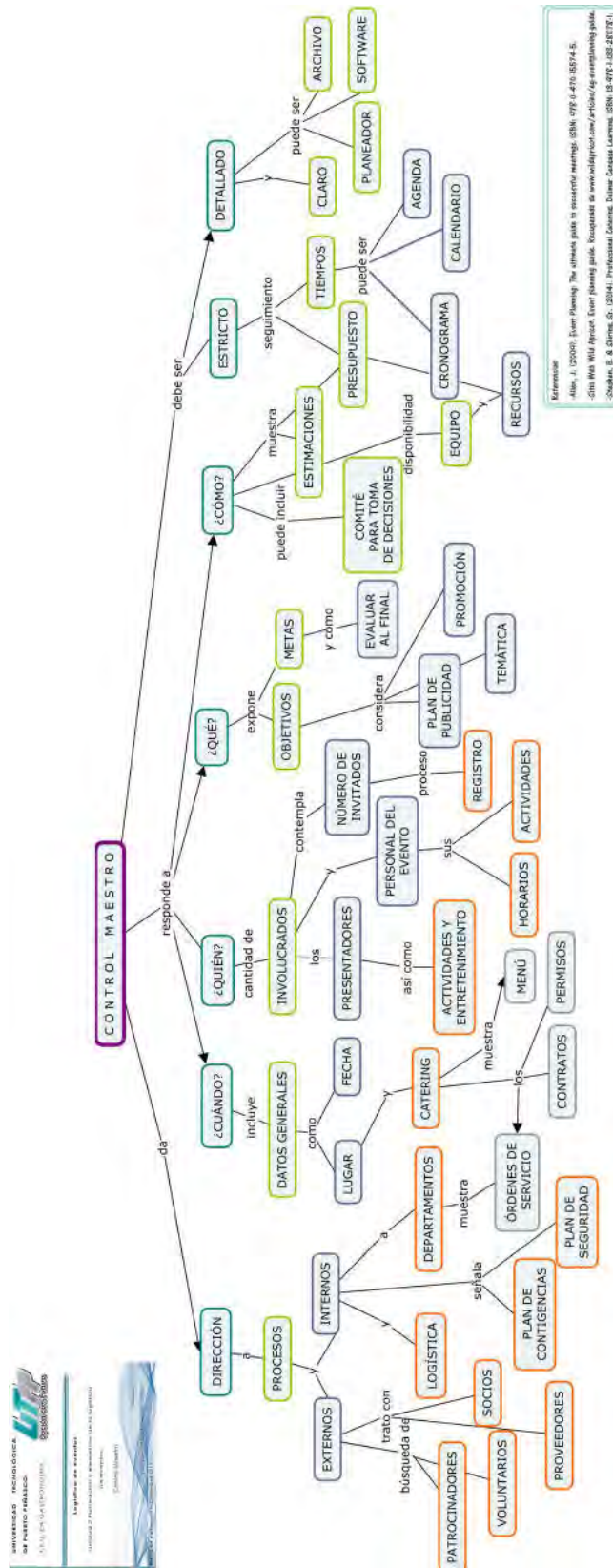


Preparativos	
Servicios técnicos	
Montaje	
Decoración de mesas	
Facturación	
Notas	

## Referencias

Cabero, C. (2013). Protocolo en hostelería y restauración. España. Ediciones Paraninfo. Pág. 124.

# Mapa conceptual Control Maestro



## VIII. Estrategias de implementación

En esta etapa del proyecto vale la pena recordar que el alcance del proyecto es de propuesta de mejora, con diseño y desarrollo del proyecto sin su instrumentación, mismo que incluye el diseño y desarrollo de la propuesta de intervención y mejora de un proceso educativo.

De acuerdo a la Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para Programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional, “no será necesario implementarlo, pero su desarrollo deberá incluir una descripción completa de todos los elementos y estrategias necesarias para su puesta en práctica y evaluación de resultados” (UAEH, 2014, p.5).

En esta sección se mencionan los elementos de logística para garantizar la operación adecuada del proyecto. Este es un curso en modalidad semipresencial estructurado y diseñado para la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco y específicamente para la asignatura logística en eventos.

La guía de implementación sigue las siguientes fases:

- Determinación de objetivos para el desarrollo del proyecto: diseñar el curso en un entorno virtual con el modelo educativo que genera las condiciones óptimas para la innovación educativa con orientación a la mejora educativa. Además como punto principal es la adquisición de competencias profesionales que posicionen al alumno en mejor situación de competitividad local, nacional e incluso internacional.
  - o Diseño y desarrollo de la guía didáctica del curso, donde se determinan e incluyen los datos de la institución, los datos del diseñador instruccional, los datos de la asignatura y la información general del curso.
  - o La redacción de acuerdo al modelo de diseño instruccional elegido de las secuencias educativas y de cada una de las actividades propuestas en el desarrollo del curso.

- o Elección de los recursos educativos adecuados para la ayuda del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Incluso en el caso de no tener el recurso indicado es necesario el diseño del material educativo multimedia conveniente para el cumplimiento de los objetivos.
  - o Esta etapa tiene como fecha de elaboración Febrero 2016 y el responsable de tal tarea es el diseñador instruccional: L.G. Laura Nallely Guzman Vargas
- Al concluir la fase de diseño de este curso será presentado a la Academia de gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco para su valoración, pertinencia y autorización, permitiendo así ponerlo al alcance de los alumnos que en el semestre Julio – Diciembre 2016, mismo que tendrán que cursar la asignatura logística en eventos del quinto semestre.
  - Una vez valorado y aprobado por parte de la academia de gastronomía de la UTPP, el curso será presentado de manera extra aula, es decir, será alojado en el servidor que hospeda la plataforma BlackboardCourseSites.
  - Es necesario mencionar que los alumnos han recibido y cursado asignaturas con anterioridad en forma presencial y algunos recurso en forma virtual, por lo que ya conocen el entorno de trabajo de la plataforma, sin embargo el diseño de un video tutorial de ingreso al curso será diseñado y proporcionado a la academia de gastronomía, misma que será proporcionada a los alumnos vía email.
  - El curso tiene una duración de seis semanas, repartidas en cuatro unidades, mismas que serán implementadas en el periodo cuatrimestral, quedando pendientes las fechas de inicio y terminación del mismo, las cuales serán determinadas por las autoridades de la universidad tecnológica de Puerto Peñasco tomando en consideración el calendario escolar para el periodo Julio-Diciembre 2016.
  - El cuerpo académico de gastronomía del periodo cuatrimestral está conformado por 6 docentes y es necesaria una capacitación sobre el uso de la plataforma

con privilegios de asesor, es decir, con los permisos necesarios para realizar las operaciones de uso cotidiano en el curso.

- o La capacitación tiene una duración programa de dos días o 6 horas dedicadas por día. La capacitación puede ser vía video tutorial, lo cual únicamente requiere el compromiso docente en cuanto al estudio de guías.
- El proceso de capacitación incluirá los siguientes puntos
  - o Solicitud de clave de acceso a la plataforma Blackboard
  - o Creación del curso obtención de la dirección URL en la plataforma BlackboardCourseSites
  - o Creación de la liga de la unidad 1 del curso
  - o Recolección de materiales para la unidad 1 del curso
  - o Publicación de los materiales correspondientes a la unidad 1
  - o Creación de la liga de la unidad 2 del curso
  - o Recolección de materiales para la unidad 2 del curso
  - o Publicación de los materiales correspondientes a la unidad 2
  - o Creación de la liga de la unidad 3 del curso
  - o Recolección de materiales para la unidad 3 del curso
  - o Publicación de los materiales correspondientes a la unidad 3
  - o Creación de la liga de la unidad 4 del curso
  - o Recolección de materiales para la unidad 4
  - o Publicación de los materiales correspondientes a la unidad 4
  - o Publicación de la liga de acceso al curso
- Evaluación del curso por la directora del proyecto

- Aprobación del proyecto por la academia de gastronomía de la UTPP
- Primera evaluación del curso por la academia de gastronomía de la UTPP y modificaciones al proyecto realizadas por el investigador de acuerdo a las sugerencias presentadas.
- Segunda evaluación del curso por la academia de gastronomía de la UTPP
- Impartición del curso de manera virtual al grupo piloto
- La duración del proceso anterior será de cuatro meses en el periodo educativo de la universidad.

## **IX. Estrategias de evaluación**

¿Para qué evaluar? De acuerdo con Santos (2014) la interrogante anterior es aún más importante que cómo llevar el proceso evaluativo. El aspecto primordial a plantearse es cómo se garantiza que el resultado de la evaluación, los datos y conocimientos que se derivan de tal proceso promuevan la mejora en la formación.

El mecanismo a seguir para que tal mejora se produzca pasa por la siguiente secuencia:

- Iniciativa de hacer la evaluación,
- Implicación de los protagonistas involucrados en el proceso,
- Producción de conocimiento riguroso, y
- Establecimiento de conexiones con la práctica.

Las conexiones involucran estrategias de difusión, estrategias de incidencia sobre las actitudes, y por supuesto la facilitación de condiciones de enseñanza necesarias, así como en el ambiente de aprendizaje. “De las evaluaciones se puede aprender a través de tres vías: la primera se refiere al contenido de información que nos provee; la segunda, a través del proceso mismo que ha tenido lugar; la tercera, a través del contraste entre lo que sucede en diferentes evaluaciones” (Santos, 2014, p.85).

La evaluación de este curso tiene la finalidad de evidenciar si los objetivos planteados han sido alcanzados, además para exponer los resultados y con base a ello determinar los aspectos que requieren ser mejorados para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea adecuado. A lo largo del desarrollo del proyecto se han hecho evaluaciones formativas de la redacción del documento, la planeación de objetivos, la delimitación del problema, la justificación, antecedentes, la investigación del marco teórico, el diseño de la propuesta, así como la estrategias de implementación, evaluación y resultados por parte de la directora del proyecto la Dra. Guadalupe Veytia.

En la evaluación sumativa y formativa de las asignaturas de Maestría en Tecnología Educativa en las que se inició este proyecto: Seminario de Investigación y Seminario de tesis los parámetros de evaluación fueron expuestos en listas de cotejo regularmente y por revisiones detalladas por parte de la directora del proyecto.

En relación al curso diseñado en la plataforma educativa BlackboardCourseSites se tienen rúbricas de evaluación y parámetros, mismos que se encuentran en la sección *Producto desarrollado*, p. 82. Para la metodología de evaluación del curso se tienen actividades individuales y colaborativas que serán valoradas de acuerdo a las rúbricas de evaluación y a los criterios que estén planteados en las secuencias de aprendizaje. El proyecto terminal del curso será evaluado de forma continua, se tomará en cuenta la calidad de los avances presentados, la pertinencia del proyecto y la bitácora de equipo que servirá como portafolio de evidencias.

A lo largo del curso la evaluación se realizará en modalidad formativa (autoevaluación) y sumativa (heteroevaluación, foros, actividades individuales y en equipo). Asimismo, la entrega de actividades se realizará por medio de la plataforma en tiempo y forma. Para acreditar este curso deberá alcanzarse al menos con el 80% en las actividades. Calificación mínima aprobatoria 8.

El total de las actividades está dividido en los siguientes criterios:

Actividades a evaluar en el curso.

5%	Línea del tiempo-Evolución histórica
5%	Mapa conceptual y/o mental tipos de eventos
5%	Foro de discusión-Propuesta de evento
5%	Foro Proceso de la logística de eventos.
5%	Bitácora
7%	Aforo
10%	Operación de servicio
5%	Normatividad (mapa conceptual o mental)
8%	Foro Decoración y ambientación
5%	Evento
5%	Foro Merma, excedente y tiempos.
8%	R_EA
7%	R_EB.
5%	Hoja de servicio
10%	Portafolio de evidencias Bitácora
5%	Autoevaluación y coevaluación
100%	TOTAL

La Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional de la UAEH (2014) presenta que las estrategias de evaluación aplican únicamente para cuando el alcance es de propuesta de mejora sin su instrumentación y este proyecto es el caso anterior.



Por tanto, las acciones previstas para evaluar la implementación del producto de este proyecto son las siguientes:

Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.

<p>1. ¿Qué se va a evaluar?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El impacto del uso de las Tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>● El diseño del curso</li> <li>● El desarrollo de curso</li> <li>● Las actitudes y habilidades desarrolladas en el curso</li> <li>● Valoración de la formación recibida</li> </ul>
<p>2. ¿Qué tipo de evaluación se realizará?</p>	<p>La evaluación propuesta es en forma de cuestionarios aplicados a los alumnos que cursaran la asignatura.</p>
<p>3. ¿Con base en qué modelo o parámetros?</p>	<p>En los cinco rubros a evaluar enunciados en la primera interrogante de esta tabla se usa una escala tipo Likert.</p>
<p>4. ¿Quién lo realizará?</p>	<p>Alguno de los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El maestro titular de la asignatura</li> <li>● Tutor del grupo</li> <li>● Encargado de la academia de gastronomía</li> </ul>
<p>5. ¿Cómo se realizará?</p>	<p>Tres opciones diferentes de acuerdo con los tiempos y circunstancias educativas al momento de evaluar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Vía electrónica subiendo el link en la plataforma educativa,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación del link de evaluación del curso en la sección <i>Evaluaciones</i></li> <li>• Impresión del cuestionario y llenado de forma presencial.</li> </ul>
6. ¿Cuándo se realizará?	Al término del curso.
7. ¿Cómo será el tratamiento de la información?	<p>Las categorías de respuesta en el cuestionario están en escala tipo Likert con parámetros de números que van de 1 al 6, siendo 1=Nada y 6=Mucho.</p> <p>En otros casos iniciando desde 0=Nada/Ninguno.</p> <p>El criterio propuesto para la interpretación de resultados es de respuestas mayores o iguales a 4 son consideradas como aceptables, y respuestas menores a 4 se consideran como no aceptables.</p>
8. ¿Qué utilidad se espera que tengan estos resultados? ¿Con qué finalidad se utilizarán?	<p>La finalidad de evaluar el curso es para comprobar que los objetivos planteados al inicio del diseño del curso sean alcanzados y para mejorar o bien perfeccionar aspectos que requieran mayor trabajo.</p> <p>Para decidir si es un curso de implantación factible con base en los resultados del cuestionario de planean las siguientes suposiciones:</p> <p>≥ 4: El curso es altamente funcional y los resultados alcanzados son de acuerdo a los objetivos planteados.</p> <p>&lt; 4: El curso diseñado no cumple con el objetivo y requiere urgente implementación de mejoras.</p>

El cuestionario para aplicar a los alumnos al término del curso está tomado de la tesis doctoral: Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje de Fandos (2003). Anexo IV. Cuestionario de evaluación del curso.

### **Matriz de Autoevaluación de un Proyecto Educativo con la intervención de las Tecnologías de la Información y Comunicación.**

Nombre del proyecto:	Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.			
Objetivo de la evaluación: Determinar si el desarrollo de este curso enfocado en el desarrollo de competencias profesionales es funcional y eficiente de acuerdo a las necesidades de los usuarios de la UTPP, con el fin de ponerlo en funcionamiento como un proyecto de inclusión de TIC en educación.				
<input type="checkbox"/> Software	<input type="checkbox"/> Medio Instruccional			
<input type="checkbox"/> Objeto de aprendizaje	<input checked="" type="checkbox"/> Curso			
<input type="checkbox"/> Plan de estudios	<input type="checkbox"/> Recurso digital			
<input type="checkbox"/> Rediseño	<input type="checkbox"/> Otro			
Señala si el proyecto elaborado cumple con los indicadores de cada dimensión o aspecto, esto te ayudará a identificar el alcance de tu propuesta.				
Aspecto	Indicador	Si	No	N/A
	Existe claridad en el propósito	✓		
	Hay integración de medios	✓		

Pedagógico	Se denota una motivación directa para los destinatarios y /o participantes	✓		
	Se promueve la interacción	✓		
	El objeto de evaluación propicia una retroalimentación oportuna y orientadora	✓		
Contenido	Actualidad	✓		
	Información relevante y clara	✓		
Producción	Uso de recursos multimedia	✓		
	Integración de medios	✓		
	Calidad en imágenes y texto	✓		
Tecnológico	Facilidad de uso o implementación	✓		
	Innovación	✓		

## X. Conclusiones

En el presente proyecto de carácter profesional se tiene como punto de referencia el impacto del diseño instruccional en modalidad semipresencial de la asignatura Logística de eventos para el desarrollo y fortalecimiento de competencias profesionales en los alumnos de la carrera Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco, y las conclusiones se exponen en los siguientes puntos:

- La competencia a desarrollar en la asignatura Logística de eventos es la gestión de eventos y servicios gastronómicos, a partir de la planeación logística, técnicas

de supervisión y evaluación, para satisfacer los requerimientos del cliente y contribuir al desarrollo económico de la región (UTPP, 2015).

- El problema específico de estudio es que debido a la duración del curso, cuatrimestre, es difícil que los alumnos desarrollen la competencia profesional de la asignatura mencionada forma excelente y que se posicionen en un alto nivel profesional para poder contender en puestos laborales a nivel local, nacional e internacional.
- Otro inconveniente es respecto a la organización de tiempos en la enseñanza y a que el sistema de enseñanza está fundamentado en el desarrollo de competencias mediante “aprender haciendo”, es decir, por poner un ejemplo la materia Logística de eventos tiene un total de 105 horas, de las cuales 35 son horas destinadas a la teoría y 70 horas prácticas. Sin embargo no se puede negar el impacto de los conocimientos, competencias y habilidades obtenidas mediante la enseñanza de teoría, durante el desarrollo profesional y estudiantil de los TSU en Gastronomía, ya que el poseer conocimientos técnicos, teóricos y prácticos, además de un grado superior universitario posiciona a los egresados en un mejor nivel competitivo, especialmente en el rubro de turismo.
- Específicamente teniendo como objeto de estudio el desarrollo de competencias profesionales en la asignatura Logística de eventos, se propuso realizar el diseño instruccional en modalidad semipresencial, mediante el uso de tecnología educativa, de la asignatura Logística de eventos del nivel Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco, con el fin de fortalecer el desarrollo de competencias profesionales, con base en el análisis del problema y diagnóstico realizado por el investigador en el periodo septiembre-diciembre 2015.
- El proceso de diseño e investigación se realizó en dos periodos principales, la fase de redacción del anteproyecto, donde se eligió y justificó en tema, se elaboró el diagnóstico, se planteó el problema, se formularon los objetivos, la justificación y el fundamento teórico. En el proceso de investigación se diseñaron instrumentos de obtención de información, cuestionarios de aplicación para los

alumnos y docentes, y una entrevista semiestructurada para la directora de academia de gastronomía de la UTPP. Los resultados obtenidos determinaron la factibilidad del proyecto y dieron bases para el diseñador instruccional para el inicio de la propuesta.

- La siguiente fase fue el desarrollo del proyecto donde se hizo el diseño funcional y técnico del producto, la selección de recursos multimedia y literatura para incluir en el programa, el diseño instruccional del curso, la elección de la plataforma para desarrollar el curso, la determinación de estrategias de implementación y evaluación, y finalmente la integración de proyecto. En este periodo se hizo también un montaje del curso en la plataforma BlackboardCourseSites con el fin de mostrar el curso en modo boceto o piloto, tanto a la dirección académica de gastronomía de la UTPP, como a la directora de este proyecto.
- En el desarrollo de este proyecto la metodología que se consideró adecuada para llevar a cabo el producto es el modelo ASSURE de Heinich y Col, en combinación con el modelo Dick y Carey. Se tomó en cuenta el modelo ASSURE porque parte de las características específicas del estudiante y se busca el fomento de la participación e involucramiento activo. Pero debido al alcance del proyecto como una propuesta ya no se continuó con las últimas dos etapas del modelo ASSURE que contemplan la participación de los estudiantes, así como la evaluación y revisión de la implementación y resultados del aprendizaje. Se propuso la continuación con las etapas del modelo de Dick y Carey, ya que la instrucción que propone se dirige específicamente en las habilidades y conocimientos que se enseñan y proporciona las condiciones para el aprendizaje.
- Recordemos que el alcance del proyecto es de propuesta, los resultados que se esperan obtener al implementar el proyecto es mejor organización de tiempo en la realización de actividades tanto para alumnos como docente, ya que las secuencias educativas estarán en la plataforma educativa con las instrucciones para su elaboración. El curso está planteado por unidades, cada una con

secuencias, recursos educativos y material didáctico seleccionado específicamente para el cumplimiento de objetivos. En la plataforma están establecidos los objetivos por módulo, las metodologías de evaluación y estudio. Incluso están cargadas las evaluaciones del curso y los reportes de calificaciones son automáticos, mismo que facilita la tarea del maestro.

- Al término del proyecto resulta que el objetivo general del proyecto se cumplió, se realizó el diseño instruccional en modalidad semipresencial, mediante el uso de Tecnología educativa, aplicaciones en las que se realizaron recursos didácticos y la plataforma BlackboardCourseSites en la que se implementó el curso. El diseño se encaminó al fortaleciendo el desarrollo de competencias profesionales.
- Una de las condiciones que representaron una desventaja en el desarrollo de este proyecto fue que la implementación real del proyecto en el cuatrimestre no fue llevada a cabo, por tanto no existió una medición de resultados en cuestiones estadísticas e informáticas.

### **Recomendaciones**

- En la implementación del proyecto se sugiere que el curso sea virtual en la parte teórica, que el desarrollo de sesiones vía sincrónica y asincrónica estén disponibles durante todo el periodo. Para el desarrollo del proyecto de la asignatura se pueden utilizar las horas presenciales y aprovechar las asesorías cara a cara para asesorar respecto al desarrollo del evento, pruebas de menú, y prácticas de elaboración de alimentos y bebidas.
- Finalmente, la planeación de un evento requiere el conocimiento de muchos elementos tanto de logística como de manejo de personal, manejo de alimentos y bebidas, previsión, gastos, seguridad, decoración, ambientación entre otros. La modalidad semipresencial del curso tiene como fin el desarrollo de competencias profesionales que proporcionen al alumno de las herramientas necesarias para diseñar y ejecutar eventos de primer nivel.

## XII. Referencias

- Aguilar, C. (2013). Implementación de herramientas tecnológicas de acceso libre para promover el desarrollo de competencias disciplinares para la asignatura de Matemáticas I de 1er semestre en el COBAEH Acatlán. Recuperado de <http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/231104/1920/3/AT18369.pdf>
- Ananiadou, K., y Claro, M. (2009). 21st century skills and competences for new millennium learners in OECD countries. OECD Education Working Papers, No. 41, OECD Publishing. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1787/218525261154>
- Argudín, Y. (2005), Educación basada en competencias. Nociones y antecedentes. México: Trillas. ISBN: 978-968-24-7244-2. Fragmento recuperado de [http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wp-descargas/bdigital/008\\_Educacion\\_basada\\_en\\_competencias.pdf](http://www2.minedu.gob.pe/digesutp/formacioninicial/wp-descargas/bdigital/008_Educacion_basada_en_competencias.pdf)
- Barberá, E. (2004). La educación en la red. Actividades virtuales de enseñanza aprendizaje. Recuperado de [http://rubenama.com/historia\\_unam/lecturas/barbera\\_15\\_25.pdf](http://rubenama.com/historia_unam/lecturas/barbera_15_25.pdf)
- Belloch, C. (2013). Diseño Instruccional. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Recuperado de <http://www.uv.es/~bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Blanco, N y Alvarado, M. (2005). Escala de actitud hacia el proceso de investigación científico social Revista de Ciencias Sociales (Ve), Vol. XI, No. 3, pp. 537-544. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/280/28011311.pdf>
- Caraballo, R. (2007). La Andragogía en la educación superior. Investigación y Postgrado, vol. 22, núm. 2, 2007. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/658/65822208.pdf>



- Caro, N. (2010). Metodología b-learning aplicada en la enseñanza de “estadística” en la universidad, una experiencia con cursos masivos. Facultad de Ciencias Económicas, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Recuperado de <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1481/1/Propuesta%20B%20learning%20Virtual%20Educa%202008.doc>
- CIDAC (2014). Encuesta de competencias profesionales 2014. ¿Qué buscan –y no encuentran- las empresas en los Profesionistas jóvenes? Centro de Investigación para el Desarrollo, A.C. (CIDAC). Recuperado de [http://www.miguelcarbonell.com/artman/uploads/1/Encuesta\\_de\\_competencias\\_profesionales\\_2014.pdf](http://www.miguelcarbonell.com/artman/uploads/1/Encuesta_de_competencias_profesionales_2014.pdf)
- CIDEC (2004). Competencias profesionales. Enfoques y modelos a debate. Centro de Investigación y Documentación sobre problemas de la Economía, el Empleo y las Cualificaciones Profesionales. I.S.S.N.: 1135-0989. Recuperado de [http://www.oei.es/etp/competencias\\_profesionales\\_enfoques\\_modelos\\_debate\\_cidec.pdf](http://www.oei.es/etp/competencias_profesionales_enfoques_modelos_debate_cidec.pdf)
- CONOCER (2017). Conocimiento, Competitividad, Crecimiento. Recuperado de <http://conocer.gob.mx/estandares-competencia-sector-productivo/>
- Correa, F.J. (2010). Ambientes de aprendizaje en el siglo XXI. Recuperado <http://www.bdigital.unal.edu.co/17050/2/12622-32986-2-PB.pdf>
- Curci, R. (2005). Diagnóstico de la educación superior virtual en Venezuela. La educación superior virtual en américa latina y el caribe, 403. Recuperado de <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/EducVirtual.pdf#page=403>
- Driscoll, M. (2002). Blended learning: Let’s get beyond the hype. *E-learning*, 1(4).
- Dziuban, C., Moskal, P., y Hartman, J. (2005). Higher education, blended learning, and the generations: Knowledge is power: No more. Elements of quality online education: Engaging communities. Needham, MA: Sloan Center for

Online Education. Recuperado de:  
[http://inspvirtual.mx/espm30/docentes/formdocente/jd2013/Julio\\_tlalpan/material\\_apoyo/blendedlearning.pdf](http://inspvirtual.mx/espm30/docentes/formdocente/jd2013/Julio_tlalpan/material_apoyo/blendedlearning.pdf)

Fandos, M. (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. Departamento de pedagogía. Universitat Rovira i Virgili. España. Recuperado de [http://tdx.cbuc.es/bitstream/handle/10803/8909/Etesis\\_1.pdf?sequence=5](http://tdx.cbuc.es/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf?sequence=5)  
Cuestionario recuperado de <http://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/8909/Ncuestionariofinal.pdf?sequence=14>

Frade, L. (2010). ¿Qué no es una competencia? Recuperado de <https://educontinua.files.wordpress.com/2010/04/que-no-es-una-competencia.pdf>

García, M. (2012). Globalización y competitividad. Contribuciones a la Economía. Recuperado de <http://www.eumed.net/ce/2012/gshcss.html>

Garrison, D. R., y Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105.

Gisbert, M., y Esteve, F. (2011). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La cuestión universitaria*, 7(2011), 48-59. Recuperado de [http://www.researchgate.net/profile/Francesc\\_Esteve/publication/221680100\\_Digital\\_Learners\\_la\\_competencia\\_digital\\_de\\_los\\_estudiantes\\_universitarios/links/09e4150b33eb28580f000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Francesc_Esteve/publication/221680100_Digital_Learners_la_competencia_digital_de_los_estudiantes_universitarios/links/09e4150b33eb28580f000000.pdf)

Gisbert, M., y Johnson, L. (2015). Educación y tecnología: nuevos escenarios de aprendizaje desde una visión transformadora. RUSC. *Universities and*

Knowledge Society Journal, 12(2). págs. 1-14. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2570>

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. CJ Bonk y CR Graham, The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs. Pfeiffer. Recuperado de <http://www.click4it.org/images/a/a8/Graham.pdf>

ILO (2011). A Skilled Workforce for Strong, Sustainable and Balanced Growth: A G20 Training Strategy. International Labour Organization ILO, 2011. ISBN 978-92-2-124278-9 (Web pdf). Recuperado de [http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---integration/documents/publication/wcms\\_151966.pdf](http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---integration/documents/publication/wcms_151966.pdf)

Larios, H. (2006). Competencia profesional y competencia clínica. Recuperado de [http://www.facmed.unam.mx/sms/seam2k1/2006/oct\\_01\\_ponencia.html](http://www.facmed.unam.mx/sms/seam2k1/2006/oct_01_ponencia.html)

Manzano, J. (2013) Diseño e implementación de un curso básico de ajedrez bajo la modalidad semi-presencial en el Centro Educativo de Enseñanza Reflexiva EliseFreinet. P. 75. Recuperado de [http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/231104/1849/1/Tesis\\_JorgeManzano.\\_Maestr%C3%ADa%20en%20Tecnolog%C3%ADa%20Educatva.pdf](http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/231104/1849/1/Tesis_JorgeManzano._Maestr%C3%ADa%20en%20Tecnolog%C3%ADa%20Educatva.pdf)

Mergel, B. (1998). Diseño instruccional y teoría del aprendizaje. Recuperado de <http://www.csudh.edu/dearhabermas/lrnthry01bk.pdf>

Moreno, M. (2006). Una historia de la educación a distancia en México. Documento de trabajo para el curso “Teoría y práctica de la Educación a Distancia”. Sistema de Universidad Virtual, Universidad de Guadalajara. Recuperado de [http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/1355/1/Una\\_historia\\_de\\_la\\_educacion\\_a\\_distancia\\_en\\_Mexico.pdf](http://recursos.udgvirtual.udg.mx/biblioteca/bitstream/123456789/1355/1/Una_historia_de_la_educacion_a_distancia_en_Mexico.pdf)

- Mswazi T. et al. (2014) "Implementing Blended Learning at a Developing University: Obstacles in the way" The Electronic Journal of e-Learning Volume 12 Issue 1 2014, (pp101-110). Recuperado de [www.ejel.org](http://www.ejel.org)
- Mulder, M. (2007). Competencia: la esencia y la utilización del concepto en la formación profesional inicial y permanente. Revista europea de formación profesional, (40), 5-24. Recuperado de [http://www.oei.es/etp/competencia\\_esencia\\_utilizacion\\_concepto\\_formacion\\_inicial\\_permanente.pdf](http://www.oei.es/etp/competencia_esencia_utilizacion_concepto_formacion_inicial_permanente.pdf)
- Netquest (2015). Soluciones Netquest de Investigación S.L. Calculadora de muestras. Recuperado de <http://www.netquest.com/es/panel/calculadora-muestras.html>
- OECD (2011). Towards an OECD Skills Strategy. Organization for Economic Cooperation and Development. Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/47769000.pdf>
- OECD (2013a). Higher Education in Regional and City Development: Sonora, Mexico 2013. ISBN 978-92-64-19333-8 (PDF). Recuperado de <http://www.oecd.org/edu/imhe/109255%20Cover%20+%20body%20opt.pdf>
- OECD (2013b). Informe de Resultados de PISA 2012. Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA). Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-results-mexico-ESP.pdf>
- OECD (2016). Informe de Resultados de PISA 2015. Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA). Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Mexico-ESP.pdf>
- Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias enseñar. Introducción: nuevas competencias profesionales para enseñar. Recuperado de <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>

- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista universidad y sociedad de conocimiento*. Vol. 1. Número 1. Recuperado <https://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>
- Sánchez, A. V., y Ruiz, M. P. (2004). Practicum y evaluación de competencias. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*, 8(2), 2. Recuperado de <http://www.ugr.es/~recfpro/rev82ART2.pdf>
- Santos, M. (2014). *La evaluación como aprendizaje. Cuando la flecha impacta en la diana*. Editorial Narcea. España.
- SECTUR (2014). *Compendio Estadístico del Turismo en México 2014*. Recuperado de <http://www.datatur.sectur.gob.mx/>
- SECTUR (2015). *Compendio Estadístico del Turismo en México 2015*. Recuperado de <http://www.datatur.sectur.gob.mx/SitePages/CompendioEstadistico.aspx>
- SEP (2008). Define la SEP siete modalidades para regular las escuelas de educación media superior. *Boletín 138*. Boletines 2008. Recuperado de [http://www.sep.gob.mx/wb/sep1/boletin\\_138#.VrGsdfrLIU](http://www.sep.gob.mx/wb/sep1/boletin_138#.VrGsdfrLIU)
- SEP (2013). *Programa Sectorial de Educación 2013-2018*. Recuperado de [https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA\\_SECTORIAL\\_DE\\_EDUCACION\\_2013\\_2018\\_WEB.pdf](https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/4479/4/images/PROGRAMA_SECTORIAL_DE_EDUCACION_2013_2018_WEB.pdf)
- SEP (2014). *Sistema Educativo de los Estados Unidos Mexicanos, Principales Cifras 2013-2014*. Recuperado de [http://fs.planeacion.sep.gob.mx/estadistica\\_e\\_indicadores/principales\\_cifras/principales\\_cifras\\_2013\\_2014.pdf](http://fs.planeacion.sep.gob.mx/estadistica_e_indicadores/principales_cifras/principales_cifras_2013_2014.pdf)
- Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*. Núm. 53. Artículo. 10. 31-03-2017. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>

- SNE (2015). Panorama de la Ocupación por Sector de Actividad Económica correspondiente al Primer Trimestre 2015. Secretaría del Trabajo y Previsión Social. Recuperado de [http://empleo.gob.mx/es\\_mx/empleo/en\\_que\\_sectores\\_de\\_la\\_economia\\_se\\_ocupan\\_los\\_](http://empleo.gob.mx/es_mx/empleo/en_que_sectores_de_la_economia_se_ocupan_los_)
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación. 4ª ed. México. Limusa, 2004. ISBN 968-18-5872-7. Recuperado de [http://www.biblioises.com.ar/Contenido/000/001/MARIO\\_TAMAYO\\_PROCESO\\_INVEST\\_CIENTIFICA.pdf](http://www.biblioises.com.ar/Contenido/000/001/MARIO_TAMAYO_PROCESO_INVEST_CIENTIFICA.pdf)
- Tobón, S. (2006a). Aspectos básicos de la formación basada en competencias. Talca: Proyecto Mesesup. Recuperado de [http://www.urosario.edu.co/CGTIC/Documentos/aspectos\\_basicos\\_formacion\\_basada\\_competencias.pdf](http://www.urosario.edu.co/CGTIC/Documentos/aspectos_basicos_formacion_basada_competencias.pdf)
- Tobón, S. (2006b). Competencias, calidad y educación superior. Cooperativa Editorial Magisterio. ISBN 958-20-0879-3.
- Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. Acción pedagógica, número 16. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2968540.pdf>
- Tobón, S. (2008). Conferencias: Los enfoques de las competencias. El enfoque complejo. Centro de investigación en formación y evaluación. Recuperado de [http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia\\_Dr.tobon.pdf](http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia_Dr.tobon.pdf)
- Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (2006). Métodos de recolección de datos para una investigación. Rev. Electrónica Ingeniería Boletín, 3, 12-20. Recuperado de [http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL\\_03\\_BAS01.pdf](http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_03_BAS01.pdf)
- Torres, P.L. y Rama, C. (2010). La Educación superior a distancia en América Latina y el Caribe. Realidades y tendencias. Recuperado de

[http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/oevalc\\_2010\\_\(tendencias\).pdf](http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/oevalc_2010_(tendencias).pdf)

Tuning, A. (2007). Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Informe final proyecto Tuning América Latina 2004-2007. Universidad de Deusto. Recuperado de [http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com\\_docman&Itemid=191&task=view\\_category&catid=22&order=dmdate\\_published&ascdesc=DESC](http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdate_published&ascdesc=DESC)

UAEH (2014). Guía para la Elaboración del Proyecto Terminal para Programas Educativos de Posgrado con Orientación Profesional. Recuperado de <http://www.uaeh.edu.mx/virtual/virtual/documentos/convocatoria/GuiaElaboracionProyectoTerminal.pdf>

UTPP (2015). Gastronomía. Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco. Recuperado de <http://utpp.edu.mx/gastronomia/>

UTPP (2015). Misión, Visión y Valores. Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco. Recuperado de <http://utpp.edu.mx/mision-vision-y-objetivo/>

Vázquez, Y. (2001). Educación basada en competencias. *Educación/nueva época*, 16, 1-29. Recuperado de [http://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Argudin-Educacion\\_basada\\_en\\_competencias.pdf](http://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Argudin-Educacion_basada_en_competencias.pdf)

Villar, G. (2003). La evaluación de un curso virtual. Propuesta de un modelo. Recuperado de <http://www.oei.es/tic/villar.pdf>

Young, J.R. (2002). 'Hybrid' teaching seeks to end the divide between traditional and online instruction. *Chronicle of Higher Education*, 48(28), A33-34. Recuperado de <http://chronicle.com/article/Hybrid-Teaching-Seeks-to-End/18487/>

Yukavetsky, G.J. (2003). La elaboración de un módulo instruccional. Recuperado de

<http://www1.uprh.edu/gloria/publicaciones/comoelaborarunmoduloinstruccional.pdf>

Zabala, A. y Arnau, L. (2008). La enseñanza de las competencias. Las competencias en la educación escolar. Aula de Innovación Educativa. Núm. 161. Recuperado de [http://srvcnpbs.xtec.cat/inslle/docs/2008\\_Competencias\\_Zabala.pdf](http://srvcnpbs.xtec.cat/inslle/docs/2008_Competencias_Zabala.pdf)

Zabalza, M. (2011). Metodología docente. Revista de Docencia Universitaria, Vol.9 (3), Octubre-Diciembre 2011. Recuperado de <http://red-u.net/redu/files/journals/1/articles/302/public/302-627-1-PB.pdf>

Zabalza, M. (2012). Las competencias en la formación del profesorado: de la teoría a las propuestas prácticas. Tendencias Pedagógicas N°20 2012. Recuperado de [http://www.tendenciaspedagogicas.com/articulos/2012\\_20\\_03.pdf](http://www.tendenciaspedagogicas.com/articulos/2012_20_03.pdf)



## **Anexos**

### **Anexo I Entrevista semiestructurada a la coordinadora en Dirección académica de Gastronomía de la UTPP.**

Vía: sesión de Skype

Antecedentes: La carrera de Técnico Superior Universitario en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco es un programa educativo primordialmente práctico, las horas de clase teóricas son mínimas variando en un porcentaje del 30 al 35% de las horas totales de la materia.

La UPTT como parte de su compromiso con su misión y visión de trabajo, está totalmente comprometida con la búsqueda de procesos innovadores y eficientes en la enseñanza-aprendizaje para que los alumnos adquieran las habilidades y competencias necesarias para una exitosa inserción en el campo laboral.

Objetivo:

1. Conocer un punto de vista experto en el contexto de la carrera TSU en Gastronomía en la UPTT y las competencias profesionales a desarrollar en los alumnos.
2. Indagar sobre las situaciones desfavorables actuales de la población estudiantil que requieren solución y delimitar la problemática que solucionará el proyecto.
3. Presentar la idea de proyecto de tecnología educativa.
4. Obtener datos actuales sobre estadísticas y plan de estudios vigente.

## Desarrollo temático de la entrevista

Proyecto: Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.

Presentación y agradecimiento por el apoyo, tiempo y consideración.

<b>Tema</b>	<b>Pregunta de entrevista</b>	<b>Respuestas Abiertas</b>					
Contexto de la carrera TSU en Gastronomía	¿Cómo fue que inicio la carrera de TSU en Gastronomía en la UTPP?		<b>Respuestas Abiertas</b>				
	¿Cuál es la estadística de egreso actual de la carrera TSU en Gastronomía?			<b>Respuestas Abiertas</b>			
	¿Cómo miden actualmente la posesión de competencias profesionales en los alumnos?				<b>Respuestas Abiertas</b>		
Población estudiantil	Desde tu punto de vista y experiencia, ¿Cuáles son los principales problemas académicos que has observado en el alumnado que limiten la competitividad en el campo laboral?					<b>Respuestas Abiertas</b>	
	¿Qué tan importante consideras el impacto de la materia logística de eventos en la capacitación profesional de los alumnos?						<b>Respuestas Abiertas</b>
Presentación de proyecto	¿Cuál es el porcentaje de horas teóricas y prácticas que regularmente están contempladas en el plan de estudio?						

de tecnología educativa	<p>¿Consideras que un modelo de enseñanza semi-presencial sería viable y funcional en la educación de los TSU en Gastronomía?</p> <p>Si te ofrezco la posibilidad de desarrollar un proyecto de enseñanza semi-presencial para la materia de logística de eventos que beneficie a los alumnos en el aprendizaje, optimización de tiempo, fortalecimiento de habilidades y competencias, y que además va de acuerdo con el compromiso de la misión y visión de la UTPP. ¿Te resultaría atractivo? ¿Podría contar con tu apoyo y autorización para la obtención de datos y aplicación de encuestas?</p>
Obtención de datos	<p>Datos necesarios para la elaboración del diagnóstico y delimitación del problema.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estadísticas de egreso</li> <li>-Mapa curricular vigente de la TSU en Gastronomía</li> <li>-Plan de estudio de la materia Logística de eventos</li> <li>-Autorización para la aplicación de instrumentos y obtención de datos.</li> </ul>
Agradecimiento y despedida	

Estructura de Entrevista. Adaptada de la entrevista temática de Mswazi T. et al. (2014, p106).

## Anexo II Encuesta Docentes



## 2 Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos

Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco:

Objetivo:

1. Identificar la situación actual de enseñanza y la forma de uso de recursos para instrucción los alumnos de la carrera TSU en Gastronomía de la UTPP.
2. Determinar la postura del docente en el desarrollo de competencias profesionales en los alumnos.
3. Conocer la postura de los docentes sobre un ambiente virtual de aprendizaje.

\* Required

### Género \*

- Masculino
- Femenino

### Edad \*

- 18-25
- 25-35
- 35-45
- más de 46

## Situación actual

1. La duración de las unidades y el período escolar es suficiente para el desarrollo de todas las actividades planeadas. \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

2. ¿Qué tipo de recurso usas para dar clases? Puedes seleccionar más de una respuesta. \*

- Pizarrón y marcador
- Copias de material didáctico
- Presentaciones electrónicas
- Páginas de internet
- Videos
- Música
- Exposición práctica de ejecución de tareas.

3. ¿Qué tan frecuentemente proporcionas material complementario al tema de clase para fortalecer las competencias profesionales? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

4. ¿Qué tan frecuentemente utilizas el Internet como recurso de enseñanza? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

## Competencias profesionales

5. ¿Cuál crees que sea una de las razones por las que el alumno no obtenga las competencias profesionales que debería? \*

- Falta de interés del alumno
- Las actividades son poco atractivas
- Los contenidos
- Las estrategias de enseñanza

6. ¿Cómo mides el nivel de competencia profesional en tus alumnos? \*

- Resolución de problemas o situaciones planteadas
- Investigaciones
- Desarrollo de proyectos
- Exámenes de conocimientos

7. ¿Consideras que el uso de material y recursos multimedia durante la enseñanza de teoría te facilite la comprensión de los temas? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

8. ¿Consideras que si las clases presenciales fueran meramente prácticas y la teoría se enseñara mediante estrategias de tecnología educativa, los alumnos aprenderían más y tendrían mayor habilidad en la ejecución de actividades y tareas? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

## Entorno Virtual de Aprendizaje

9. ¿Has escuchado el término clase semipresencial (b-learning, blended learning) o modalidad mixta? \*

- Sí
- Tal vez, me parece familiar
- No

10. ¿Consideras importante hacer uso de la tecnología en la educación? \*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo

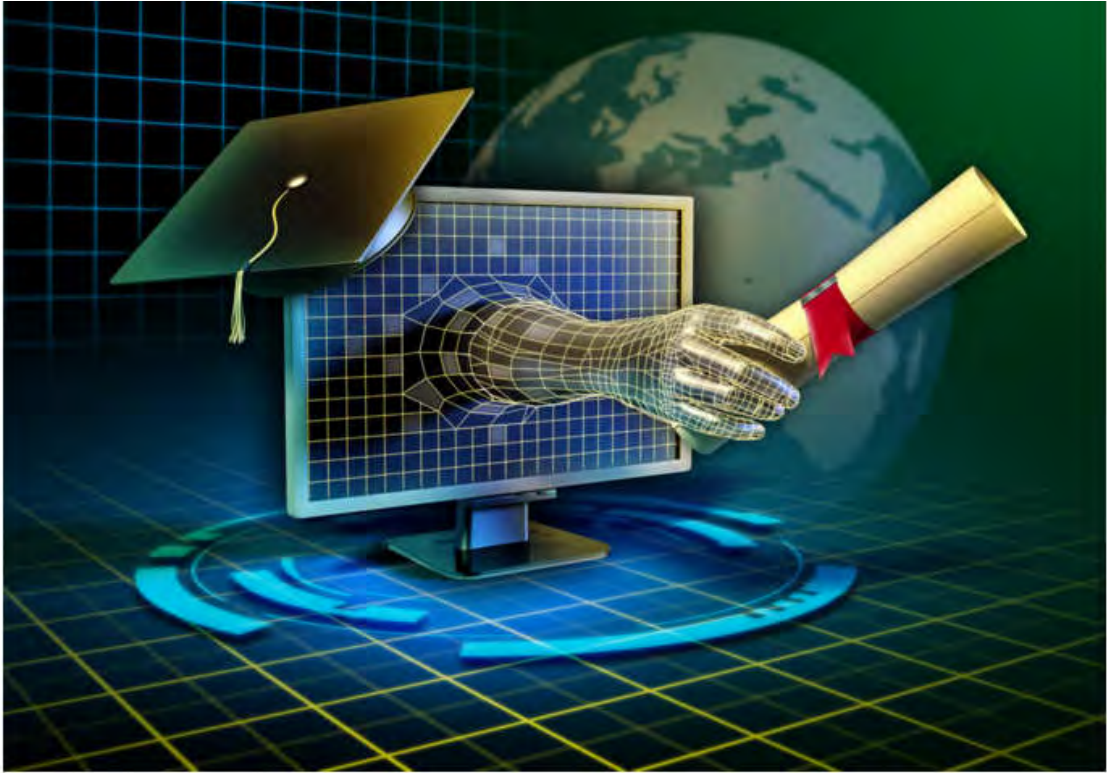
11. ¿Consideras que la información disponible en Internet y los cursos virtuales representan una ventaja del siglo XXI para la formación profesional? \*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo

Muchas gracias por tu participación!!!

Submit

## Anexo III Encuesta Alumnos



Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos



Diseño instruccional de la asignatura Logística de eventos en modalidad semipresencial para fortalecer el desarrollo de competencias profesionales de los Técnicos Superiores Universitarios en Gastronomía de la Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco.

Objetivo:

1. Identificar la forma en que usan actualmente el Internet los alumnos de la carrera TSU en Gastronomía de la UTPP.
2. Determinar la viabilidad de la enseñanza semipresencial mediante el uso de tecnología educativa de la materia logística de eventos.
3. Conocer la postura de los alumnos sobre un ambiente virtual de aprendizaje.

Buen día,

A continuación se presenta una serie de preguntas que servirán como fundamento para la investigación y diagnóstico de la implementación de modalidad de enseñanza semipresencial, mediante el uso de tecnología educativa.

Este estudio será realizado con el fin de obtener información relacionada con el uso del internet en este contexto, competencias profesionales, la factibilidad de sistema de enseñanza semipresencial, y el conocimiento de ambientes virtuales de aprendizaje. Los resultados serán utilizados de manera confidencial en el desarrollo de la profesional.

Tu opinión honesta es muy importante, para atender mejor tus necesidades de aprendizaje y proponer alternativas de solución viables.

Gracias por tu apoyo!!!

Instrucciones: Selecciona la respuesta que mejor describa tu situación actual.

\* Required

### Género \*

- Masculino
- Femenino

### Edad \*

- 18-25
- 25-35
- 35-45
- más de 46

## Uso del internet

### 1. ¿De qué forma tienes acceso a Internet? \*

- En casa
- Plan de celular
- Café-Internet
- Wi-Fi libre en lugares públicos

### 2. ¿Qué tan frecuentemente utilizas o navegas por Internet? \*

- Todos los días
- Tres veces a la semana
- Una vez a la semana
- Una vez al mes

### 3. ¿De qué forma utilizas el Internet? \*

- Consultas escolares
- Entretenimiento (juegos, música, videos, etc)
- Redes sociales
- Otros

### 4. ¿Con que frecuencia tus docentes utilizan recursos tecnológicos educativos para darte clase? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

### 5. ¿Consideras que tus docentes dominan las tecnologías que utilizan? \*

- Si
- No
- No lo he percibido
- Las estrategias de enseñanza

## Competencias profesionales

6. ¿Crees que es necesario actualizar las estrategias de formación profesional para te faciliten el desarrollo competencias profesionales? \*

- Si
- No
- Me es indiferente

7. ¿Consideras que la duración de la impartición de materias, el cuatrimestre, es suficiente para adquirir los conocimientos adecuados para poder aplicarlos en tu vida laboral? \*

- Muy adecuados
- Regular
- Insuficiente
- Muy corto

8. Aparte de lo que aprendes en clase, ¿Tú, personalmente buscas recursos o información extra para reafirmar tus conocimientos? \*

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

9. ¿De qué tipo de recursos educativos aprendes más o Páginas interactivas Videos explicativos 6/ utilizas más frecuentemente? Puedes elegir más de uno. \*

- Páginas interactivas
- Videos explicativos
- Trabajos en equipo
- Explicación del profesor en el pizarrón.

## Factibilidad de sistema de enseñanza semipresencial

10. ¿Qué tan importante consideras el estudio de teoría de logística de eventos para desarrollar habilidades y competencias profesionales que te ayuden a insertarte en el campo laboral? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

11. ¿En qué medida consideras que la implementación de clases semipresenciales te ayuden a manejar mejor tus tiempos y a combinar tus actividades escolares, de trabajo y personales? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

12. ¿Consideras que el uso de material y recursos multimedia durante la enseñanza de teoría te facilite la comprensión de los temas? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

13. ¿Consideras que si las clases presenciales de logística de eventos fueran meramente prácticas aprenderías más y tendrías mayor habilidad en la ejecución de actividades y tareas? \*

- Mucho
- Poco
- Nada

## Entorno Virtual de Aprendizaje

14. ¿Has escuchado el término clase semipresencial (b-learning, blended learning) o modalidad mixta? \*

- Si
- Tal vez, me parece familiar
- No

15. ¿Consideras importante hacer uso de la tecnología en la educación? \*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo

16. ¿Consideras que la información disponible en Internet y los cursos virtuales representan una ventaja del siglo XXI para tu formación profesional? \*

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo

Muchas gracias por tu participación!!!

Submit



La duración del curso se adecua a sus objetivos  
 Mi actividad profesional necesita formación continuada  
 Son mejores los cursos de formación a distancia que los presenciales


**A continuación se presentan una serie de afirmaciones acerca de la formación recibida. Emite tu opinión sobre ellas. (1 'muy desacuerdo' - 6 'totalmente de acuerdo')**

	Nada			Mucho		
	1	2	3	4	5	6
Los objetivos del curso han sido adecuados						
Los contenidos trabajados son adecuados para mi formación laboral						
Los contenidos se presentaron en ordenadamente						
La cantidad de conocimientos a trabajar es adecuada						
Los conocimientos presentados son novedosos						
El trabajo en grupos pequeños es mejor que en grandes grupos						
Es mejor la enseñanza individualizada que en grupos de aprendizaje						
Los aspectos prácticos son mejores que los teóricos						
El clima de trabajo en el grupo fue satisfactorio						
La presentación de los contenidos la consideras didáctica						
La duración del curso fue correcta						
Faltó tiempo para el intercambio de experiencias						
Los profesores sabían conducir el trabajo a realizar						
Los exámenes escritos son la mejor forma de evaluar este tipo de cursos						
Es preferible no evaluar un curso de este tipo						
La evaluación realizada estuvo de acuerdo con los criterios del curso						
Es necesario partir de una evaluación inicial						
Durante el curso se adquieren habilidades y actitudes para mi trabajo						
Lo aprendido en el curso corresponde a las necesidades de la práctica laboral						
El curso ofrece posibilidades profesionales de cara al futuro						
Esta modalidad de formación despierta el interés para hacer otros cursos						

**7. ¿Has encontrado adecuadas las actividades realizadas en el curso?**

a. Si  b. No

¿Por qué?

**8. ¿Qué tipo de actividades valoras más?**

**9. Valora la importancia de estos componentes en un curso de formación:**

	Nada			Mucho		
	1	2	3	4	5	6
Presentación de Teorías y Conceptos						
Demostración de la teoría o destreza (en vivo, en video, en audio, por escrito)						
Trabajos a realizar fuera del curso						
Presentación de materiales de aprendizaje						
Reflexión sobre la propia practica						
Adecuación de las tareas a los objetivos del curso						
Disponibilidad de medios materiales para desarrollar las tareas						
Facilidad para contar con apoyos personales durante el desarrollo de la tarea						

DESARROLLO DEL CURSO

**10. Valora la importancia de estos componentes en un curso de formación:**

	Nada			Mucho		
	1	2	3	4	5	6
Los participantes se han implicado con interés en el curso						
Los participantes sabían en todo momento lo que se esperaba de ellos						
Los participantes han podido intervenir cuando lo han deseado						
Se ha dado un ambiente de cooperación en las actividades en grupo						
Los participantes han percibido que la actividades del curso eran productivas						
En este curso se han llevado a cabo actividades nuevas e innovadoras						

**11. Cuáles de las siguientes actividades has realizado (Si/No) y que importancia crees que tienen para tu formación. (Valora su importancia de 0 a 5).**

Si	No		Ninguna					Mucha						
			0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Exposición de conocimientos previos	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Explicaciones del profesor de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Explicación de los participantes de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Búsqueda de documentos de apoyo	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Trabajo en pequeños grupos de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Debates propuestos por otros compañeros	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		Debates propuestos por el profesor/ dirigidos	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5

**12. Valora la importancia de tener los siguientes materiales para el desarrollo del curso:**

	Ninguna			Mucha		
	0	1	2	3	4	5
Programa del curso	0	1	2	3	4	5
Manuales de las herramientas	0	1	2	3	4	5
Videos de ejemplos	0	1	2	3	4	5
Tutoría electrónica	0	1	2	3	4	5
BSCW- entorno de trabajo colaborativo	0	1	2	3	4	5
Gráficos junto al texto	0	1	2	3	4	5
Esquemas- mapas conceptuales	0	1	2	3	4	5
Medios informáticos	0	1	2	3	4	5

Señala otros materiales que pudieran apoyar tu labor:

---



---

**13. ¿Qué peso deberían tener las siguientes actividades en este curso? Valore su importancia de 0 a 5.**

	Ninguna			Mucha		
	0	1	2	3	4	5
Exposición de conocimientos previos	0	1	2	3	4	5
Explicaciones del profesor de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5
Explicación de los participantes de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5
Búsqueda de documentos de apoyo	0	1	2	3	4	5
Trabajo en pequeños grupos de los contenidos del curso	0	1	2	3	4	5
Debates propuestos por otros compañeros	0	1	2	3	4	5
Debates propuestos por el profesor/dirigidos	0	1	2	3	4	5

¿Qué otras actividades de interés se deberían realizar?



14. Señale cuales de los siguientes principios metodológicos ha regido el curso. Valore su importancia de 0 a 5.

Si	No		Ninguna					Mucha
		Participación	0	1	2	3	4	5
		Individualización	0	1	2	3	4	5
		Funcionalidad y aplicabilidad	0	1	2	3	4	5
		Favorecer la actividad	0	1	2	3	4	5
		Favorecer la interrelación	0	1	2	3	4	5
		Partir de conocimientos previos	0	1	2	3	4	5
		Cooperación	0	1	2	3	4	5
		Motivar el aprendizaje	0	1	2	3	4	5

Señale otros principios de interés \_\_\_\_\_

15. Señale cuales de las siguientes técnicas didácticas han predominado en el curso (Si/No).

Valore

Si	No		Ninguna					Mucha
		• Explicación de profesor	0	1	2	3	4	5
		• Trabajo en pequeño grupo	0	1	2	3	4	5
		• Trabajo individual	0	1	2	3	4	5
		• Exposición de los participantes	0	1	2	3	4	5
		• Debates dirigidos	0	1	2	3	4	5
		• Debates espontáneos	0	1	2	3	4	5
		• Resolución de tareas	0	1	2	3	4	5
		• Simulaciones	0	1	2	3	4	5
		• Presentación de modelos de acción	0	1	2	3	4	5

#### ACTITUDES Y HABILIDADES EN EL CURSO

16. Valora cada uno de estos puntos.

##### 1. Respecto a las actividades

La actividad clarifica los contenidos difíciles de la materia para hacerlos comprender mejor

La actividad, mediante esquemas, diagramas o ilustraciones de las ideas principales, clarifica la información más confusa

La actividad relaciona la nueva información o problema con lo que he aprendido previamente

Uso ideas e información que conozco para entender algo nuevo

Poco			Mucho		
1	2	3	4	5	6

Las actividades planteadas me hacen desarrollar otras destrezas cognitivas (análisis, síntesis, crítica...) en el estudio

--	--	--	--	--	--	--

**2. Actitudes desarrolladas**

Esta actividad ha cambiado mi visión sobre el papel del alumno universitario  
Esta asignatura ha cambiado mi actitud como alumno, en la manera de afrontar mis estudios

Los alumnos hemos asumido responsabilidades en el proceso de aprendizaje

Mis compañeros y yo sugerimos posibles problemas educativos y tareas

Las actividades planteadas me hacen desarrollar otras destrezas instrumentales  
Encuentro nueva información acerca de los tópicos y materias usando las herramientas telemáticas

La modalidad no presencial o semipresencial me motiva a trabajar más esta asignatura

He compartido ideas, respuestas y visiones con mi profesor y compañeros

Me siento más implicado/a en esta asignatura, pues, me permite trabajar a mi ritmo

1	2	3	4	5	6

**3. Capacidad de autoaprendizaje**

La mayoría de las cosas que he aprendido del contenido de esta asignatura las he aprendido sin la ayuda del profesor

Las aportaciones de mis compañeros han sido de ayuda para trabajar la materia

He revisado los trabajos hechos por mis compañeros

Trato de participar en los debates que se han originado a lo largo del curso  
Creo que puedo determinar cuáles son los puntos más importantes del contenido de esta asignatura

Creo que los alumnos y alumnas podemos aprender más compartiendo nuestras ideas que reservándolas

Consigo más asistiendo a clase que dedicando ese tiempo al estudio en casa

Confío en mis propias habilidades para aprender el material importante

1	2	3	4	5	6

**4. Trabajo individual y en grupo**

Los contenidos presentados en la web han sido los adecuados

He consultado otro material, a parte del presentado en la asignatura, para profundizar sobre el tema

He planificado correctamente el trabajo a lo largo del curso, sin tener problemas de tiempo en ningún momento

He trabajado las lecturas complementarias de cada bloque hasta percibir que había entendido el material

Se ha establecido una síntesis al final de cada bloque, que ha ayudado a comprobar si había aprendido

Al inicio de cada bloque, he tenido claro lo que se esperaba de mi aprendizaje

Ha sido difícil establecer el trabajo equipo con mis compañeros

Las referencias bibliográficas han sido las adecuadas

1	2	3	4	5	6

**5. Relación con el profesor**

El profesor ha dado retroacción de manera adecuada

El profesor da a los estudiantes alternativas para mejorar y desarrollar las bases de cada actividad o tarea

1	2	3	4	5	6

El método de enseñanza aportado me ha permitido comprender mejor la asignatura  
 El profesor se asegura que los estudiantes que tienen dificultades en el trabajo con los materiales de clase encuentren ayuda tutorial  
 Adecuación de las estrategias didácticas a las condiciones en que se desarrolla el curso (horario, secuencia, temporalización, espacio, material, etc.)  
 El papel del profesor ha sido satisfactorio  
 La preparación del profesor fue adecuada  
 La comunicación ha sido constante y fluida  
 El profesor respondió mis dudas satisfactoriamente


**17. Valora cada uno de estos puntos.**

El planteamiento de los objetivos de esta asignatura  
 El desarrollo y la estructuración de los contenidos  
 El modo de realizar las actividades  
 El método de enseñanza  
 La evaluación del aprendizaje  
 Los resultados de mi aprendizaje  
 El trabajo del profesor  
 La comunicación y el canal de transmisión de mensajes  
 La interacción con los demás

Poco			Mucho		
1	2	3	4	5	6

ACTITUDES Y HABILIDADES EN EL CURSO

**18. Señala la importancia que ha tenido para ti desarrollar esta asignatura:**

Valor profesional  
 Contenido interesante  
 Aumentar mis conocimientos  
 Desenvolverse en un entorno virtual  
 Aumenta relación con los compañeros  
 Mejora la relación con el profesor

Nada			Mucho		
1	2	3	4	5	6

**19. Valora globalmente el curso recibido, según los siguientes aspectos:**

Interés por el curso  
 Calidad del curso  
 Nivel de conocimientos adquiridos  
 Nivel de destrezas adquiridas

Nada			Mucho		
1	2	3	4	5	6



## **Siglarlo**

CIDAC	Centro de Investigación para el Desarrollo, A.C.
CONOCER	Conocimiento, Competitividad, Crecimiento
ENCOP	Encuesta de Competencias Profesionales
FODA	Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas
IES	Instituciones de Educación Superior
ILO	International Labour Organization
OECD*	Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico
PISA*	Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos
PRODEP	Programa para el Desarrollo Profesional Docente
PTC	Profesor de Tiempo Completo
SEP	Secretaria de Educación Pública
SNE	Secretaria Nacional de Empleo
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación
TSU	Técnico Superior Universitario
UTPP	Universidad Tecnológica de Puerto Peñasco

\*por sus siglas en inglés.