

Nuevamente y como segundo año consecutivo, el proyecto educativo de gamificación “La cocina de Bisoño 2.0”, ve la luz con un nuevo formato más actualizado y dinámico. Tal como expuse en la primera entrega del proyecto, se trata de una actividad formativa y profesional dirigida a alumnos y alumnas de FP básica, cuya misión es la del auto aprendizaje de las técnicas y procedimientos de cocina adaptadas a la enseñanza.

Mi propósito es conseguir reforzar el aprendizaje del alumnado, respetando y ampliando las unidades didácticas programadas para el curso. Además, con el proyecto he pretendido abarcar todos los contenidos de los dos módulos profesionales de 1º de FP básica de cocina y restauración.

- Técnicas elementales de preelaboración
- Aprovisionamiento y conservación de materias primas e higiene en la manipulación

Por otro lado, el uso de las TIC, ha sido fundamental para poder desarrollar gran parte del entramado de “La cocina de Bisoño 2.0”, ya que mediante la plataforma “Google Workspace for Education” (anteriormente GSUITE for education) y algunas APP educativas, nuestro alumnado ha generado mucha simpatía y aceptación por el proyecto, sintiéndose muy cómodos a la hora de realizar las actividades, y de paso, han reforzado las competencias digitales que a ellos tanto les agrada.

*“La gamificación es un método que integra diferentes estrategias de juego en entornos no lúdicos, cuyo principal objetivo es motivar, enseñar y hacer más ameno el aprendizaje de los alumnos en la clase”.*

El proyecto “La cocina de Bisoño 2.0” se ha desarrollado en CPIFP Escuela de hostelería y turismo de Teruel. El grupo de 1º FP básica es muy reducido, tan solo 4 alumnos y alumnas, el cual ha permitido con bastante comodidad poder llevar a cabo todo el proceso.

Soy David Esteve, profesor técnico de cocina y pastelería. Por mi carácter, formación y trayectoria profesional, soy muy propenso a realizar actividades de mejora y de superación en el campo de la educación. En estos momentos tengo varios proyectos en marcha, aunque “La cocina de Bisoño 2.0” (por cierto, significa la cocina del aprendiz), es uno de los proyectos más complejos que estoy llevando a cabo.



## Objetivos de la actividad.

El proyecto “La cocina de Bisoño” nació unos años atrás cuando detecté graves carencias en el aprendizaje por parte del alumnado de FP básica (algo no estaba haciendo bien). Llegué a la conclusión que mi alumnado tenía bastantes deficiencias de estudio y aprendizaje, con ciertas limitaciones en algunos casos y por lo tanto debía enfocar mis clases de otra manera.

*¿Cómo hago para que aprendan de forma entretenida?, ¡Vamos a jugar!*

Los objetivos marcados a priori para este proyecto son los siguientes:

- Analizar el concepto de gamificación desde diversos puntos de vista, así como su uso en un CBFP (ciclo básico de formación profesional).
- Conocer diferentes herramientas TIC y recursos didácticos para realizar un proyecto gamificado en el aula y en el taller de cocina.
- Desarrollar un proyecto gamificado que logre involucrar al alumno en su propio proceso de autoaprendizaje.
- Poner en práctica este proyecto obteniendo mejores rendimientos académicos que años atrás.
- Valorar y reflexionar acerca de los resultados y de la puesta en práctica del sistema gamificado.
- Analizar la puesta en práctica del proyecto gamificado para estudiar sus puntos fuertes y

débiles.

## Contenidos trabajados.

Desde un primer instante que comienza el juego, mediante la narrativa, el alumnado crea su propia historia en una cocina con un avatar. Partiendo del nivel más bajo (como en una cocina real) comienzan a avanzar tal como van superando las actividades y retos mediante el aprendizaje. Si aprenden y realizan los retos designados por el profesor, tendrán la opción de pasar “cada Nivel” del juego. Además, a medida que avanzan y superan los retos que les aporta el juego, irán obteniendo distintos premios (Bonus) que les servirá para seguir jugando.

En la cocina de Bisoño 2.0, hemos trabajado:

- La Dependencia positiva con retos y desafíos. Hemos potenciado con el juego las habilidades e interacción de la clase mediante esta experiencia participativa, y a su vez, les hemos creado deseo de aprender cocina mediante la curiosidad y la competitividad.
- Activar la curiosidad y la imaginación. Hemos despertado la curiosidad en los alumnos empleando vacíos de información para que ellos mismos comenzaran a razonar cómo hacer las cosas. De esta manera los alumnos aprenden a sortear el aburrimiento y el miedo a equivocarse.
- Sentido de la competencia. Tablas de resultados y rankings posibilitan que el alumno sea consciente de su esfuerzo y su progreso en el aprendizaje. De esta manera se promueve una competencia sana mediante la información o feedback en los puntos fuertes y débiles sobre el esfuerzo del alumno.
- Aprender a aprender. Como cualquier trabajo de investigación o re-interpretación, los alumnos han tenido que “aprender a aprender” para ejecutar correctamente las recetas. De hecho en este proyecto han mejorado sus capacidades de organizar sus tareas y tiempo y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

- Tolerancia al error. Hemos conseguido que los alumnos comprendan que el error es parte del aprendizaje y por ello no tiene que tener miedo a equivocarse o no ser capaces de cumplir con las expectativas exigidas. Ser capaces de seguir el reto hasta el final les fortalece a hora de enfrentarse a los problemas en un trabajo real.

Especialmente hemos mejorado en las competencias clave, destacando las competencias digitales tras realizar algunas actividades con aplicaciones digitales mediante el uso de TIC.

## Recursos y Herramientas utilizados.

Para desarrollar este proyecto de cocina, los alumnos y alumnas aprenden desde cómo identificar los productos de limpieza, técnicas de menaje, sistemas de mantenimiento de almacén y cámaras o elaboración de recetas al más alto nivel. Para este propósito, necesitamos una serie de herramientas y recursos que estén al alcance de todos y nos proporcionen una cierta comodidad a la hora de realizar los retos.

Mediante el paquete de “Workspace” hemos obtenido algunas herramientas necesarias para evaluar el aprendizaje, calificar su evolución e incluso para organizar los retos en la cocina, tales como classroom, drive o docs. Además, he de destacar una serie de APP que han ayudado bastante en esta tarea como Educaplay, Edpuzzle, o Quizziz. La mayoría de ellas guardan la calificación de los alumnos en “Google Classroom”, de tal manera que supone una potencial ayuda en el desarrollo del proyecto.

Por otra parte, hemos empleado un ordenador portátil, un proyector y la red wifi del centro educativo para hacer trabajos de grupo. Los alumnos emplean sus propios ordenadores personales o sus terminales móviles para realizar las pruebas teóricas que se realizan quincenalmente.

## Desarrollo de la actividad .

Esta actividad comenzó en la primera evaluación del curso 2020-2021. En primer lugar, el profesor explicó detalladamente cómo funcionaba el juego “La cocina de Bisoño 2.0”, apoyándose con una infografía proyectada, seguidamente se les dio toda la información por escrito formulando en una historia-relato de la trayectoria de un joven chaval llamado Bisoño.

- *Bisoño es un chico de 17 años que quiere empezar a trabajar en cocina. El joven es contratado en un restaurante y debe comenzar desde abajo, limpiando, fregando y haciendo las tareas básicas de un empleado de “la plonge”. A partir de este momento, Bisoño aprende todo lo referente a la profesión, creciendo a nivel profesional y superando retos que van apareciendo en su trabajo, hasta que un día podría llegar a ser Jefe de cocina.*

La dinámica del juego consiste en esto mismo; los alumnos y alumnas irán pasando a través del juego superando obstáculos y creciendo a nivel profesional tal como vayan aprendiendo todas las lecciones que Bisoño va superando.

Cada semana el profesor va colgando el temario de dos casillas en “Google Classroom”, el alumnado deberá estudiarlo, memorizarlo y asimilarlo. Un día a la semana se emplea una clase para aclarar dudas y dar un repaso al aprendizaje recibido. Cada dos semanas, deben pasar un test en “Quizziz” donde demuestren que son merecedores de superar las casillas programadas. El test se compone de 5 preguntas por unidad didáctica. Si superan 4 de las 5 preguntas, pasan a la siguiente casilla, en cambio si se atascan, se quedarán en la casilla que estaban. Esto crea un ambiente de competitividad por ver quién pasa más casillas.

Hay algunas casillas que tienen “Bonus” (diversas herramientas), estas herramientas los habilitan para hacer una prueba práctica que se evalúa mediante una rúbrica. Por ejemplo, una de las herramientas Bonus es un acanalador de verduras. La prueba práctica de esta

herramienta consiste en la elaboración de sistemas de decoración y adornos de verduras. Hay otra que se les premia con una puntilla Bonus (cuchillo pequeño), con esta herramientas deberán hacer cortes de piezas pequeñas, torneado de champiñones y cortes de vegetales.

Cada una de las casillas tienen que ver con lo que aprendería un futuro cocinero, comenzando desde la limpieza de la cocina, desinfección y fregado de material, pasando por la manipulación de los alimentos, elaboración y cocinado de productos, atención a proveedores, gestión de las partidas de cocina y finalmente elaboración de menús. Puesto que cada nivel conlleva un rango en la cocina, cuando un jugador llega al nivel de cocinero o cocinera, deberá ordenar ciertas elaboraciones a los alumnos que se han quedado en las casillas de ayudante (esto es para las pruebas prácticas), de esta manera se crea competitividad para aprender y subir de cargo lo más rápido posible mediante el aprendizaje. Se pretende lograr una competitividad positiva.

A medida que se va desarrollando el juego, tienen que ir haciendo unas pruebas semanales (actividades) que les aporta puntos extras. Mediante Edpuzzle, el profesor les pone un vídeo relacionado con las casillas semanales, por ejemplo limpieza de cortadora de fiambres y de hornos en cocina. A lo largo del video se van haciendo cortes con preguntas relacionadas con lo que cuenta el narrador, de esta manera han de estar atentos para poder contestar bien.

## Temporalización.

El proyecto “La cocina de Bisoño 2.0” está planteado para durar de 20 a 25 semanas. Descontando festividades locales y nacionales, además de alguna semana que no se realiza por no ser compatible con semanas culturales, actividades de departamento (charlas, actividades propuestas por orientación o Jefatura de estudios, etc.), la cocina de Bisoño 2.0 finaliza a mediados del mes de mayo.

## Evaluación.

Tanto en la primera como en la segunda evaluación parcial, al participar en el proyecto, los alumnos realizaron un test (prueba quincenal). Al finalizar la evaluación, se obtuvo la nota media de la sub notas de cada alumno mediante los resultados grabados en “Quizziz”. A parte durante el programa se les solicitó una serie de actividades o tareas, empleando “Edpuzzle” en cuanto a visionado de vídeos relacionados con cada casilla, donde respondieron una serie de preguntas evaluadas posteriormente por el docente, que también quedó reflejado en este programa. Hay que citar que empleamos “Educaplay”, una interesante aplicación que sirvió para hacer roscos de preguntas, crucigramas, rellenar huecos de textos etc. todos relacionados con las U.D (casillas) que habían superado. Finalmente, realizaron semanalmente una o dos fichas técnicas de las recetas que habíamos trabajado esa semana, las cuales fueron evaluadas con una rúbrica mediante la plataforma “Classroom”. Como veis, la exigencia de aprendizaje es bastante amplia.

La parte práctica se resolvió mediante diversas pruebas por evaluación que hicieron referencia a todo lo aprendido en “La cocina de Bisoño 2.0” que evalué mediante rúbricas.



Una de las líneas de actuación también fue la de evaluar en el aula taller al alumnado, mediante un “cuestionario por indicadores”, verificando que aplicaban los conocimientos adquiridos (orden, limpieza, mise en place, cortes, técnicas etc.)

En un segundo instante y antes de finalizar la evaluación parcial, se valoró mediante una “rúbrica concreta”, todos los procedimientos de cocinado e iniciativa personal (una especie de examen, pero más laxo)

En todo momento, y con cada una de estas herramientas, el profesor revisó los Resultados de aprendizaje y los Criterios de evaluación de los dos módulos, pretendiendo supervisar que

alcanzaran los Objetivos generales y los Objetivos didácticos, siempre sin perder de vista las Competencias pps.

En la tercera evaluación parcial, se evaluó y calificó la última actividad del curso con una presentación de las unidades didácticas empleando Prezi. Con esta tarea, se ha pretendido que el alumnado vuelva a leer las unidades didácticas y elabore un resumen del temario. Para esta actividad también se ha usado una rúbrica concreta.

Finalmente, acabó la evaluación con una prueba práctica evaluable, donde el alumnado ejerció el rol de jefe de partida en diversos servicios de cocina, la cual asumieron con mucho agrado y gran inquietud.

¿Qué pasa si un alumno o alumna no supera el juego? Al finalizar el juego, el profesor revisa las casillas que no ha superado el alumno, para nuevamente y de forma personalizada hacer hincapié en los criterios no alcanzados. De tal manera que se pudiese preparar una prueba ordinaria en el mes de junio.

Si diese el caso que el alumno o alumna siguiera sin superar dicha prueba, hay elaboradas una serie de actividades teóricas y/o prácticas para que en el mes de junio se presente a la segunda prueba ordinaria y pueda abordarlas con suma facilidad, siempre que supere los criterios mínimos exigidos por el docente. Tanto para este caso como para situaciones donde el profesor detecte que un alumno o alumna tiene problemas de aprendizaje, se tendrán preparadas unas actividades de orientación para superar el módulo pendiente.

¿Te parece interesante?, descubre más de “La cocina de Bisoño 2.0” en:

<https://sites.google.com/view/la-cocina-de-bisono/curso-2020-21?authuser=0>