

Buenas prácticas

en el fortalecimiento de la formación del profesional de

gastronomía

a través del uso de herramientas de

gamificación y lectura crítica

María Teresa Machado Durán
María Elena Pérez Terrón
José Víctor Manuel Vallejo Córdoba
teresa.machado@correo.buap.mx





Uno de los objetivos del Plan de Desarrollo Institucional 2021-2025 de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) en relación con el Eje 3: Educación desarrolladora para la transformación es “Fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la innovación en las estrategias didáctico-pedagógicas enfocadas a la construcción de aprendizajes significativos con valor instruccional integrados a los planes de estudio de los diferentes programas educativos” (BUAP, 2021, pág. 52), lo cual pone en juego el diseño de actividades que muestren la aplicación de habilidades blandas dentro de las cuales se inscribe la propuesta que se presenta, la cual pone su atención en el desarrollo de los estudiantes

en la búsqueda, cotejo y procesamiento de información de manera creadora, con técnicas que estén diseñadas desde herramientas de gamificación universitaria y combinen la lectura crítica de textos para generar reportes de lectura que den lugar a una exposición que sea socializada tanto en el contexto áulico como también a gran escala, esto es, contextos más amplios tales como eventos científicos. Con la experiencia que se presenta se atiende no solo a la profundización en la formación cultural integral del educando en lo relacionado con la directriz sociocognitiva que pone en juego el trabajo colaborativo y multidisciplinario, sino también la esfera socioemocional para una comunicación asertiva y rigurosa de los resultados obtenidos por los educandos, en

segundo término, permite fortalecer la formación de un profesional de excelencia en tanto al talento humano que “descubre” a través de la gestión de información utilizando herramientas de gamificación y lectura crítica, los paradigmas de su ramo que aportan modelos inspiradores al futuro chef, el desarrollo de valores identitarios con su nación, así como modos de actuación relacionados con el valor del trabajo en equipo, por solo mencionar algunos que más adelante serán ejemplificados. La experiencia pedagógica tuvo lugar en talleres de profundización, de la asignatura Administración del Capital Humano, con estudiantes del tercer semestre de la Licenciatura en Gastronomía, durante el curso 2024.

Elementos teóricos de partida

Se toma en cuenta como elementos de partida los documentos rectores esenciales en relación con la formación del Licenciado en Gastronomía de la BUAP, estos son Plan de Desarrollo Institucional 2021-2025 (BUAP, 2021) y el programa de la asignatura Administración del Capital Humano (Águila et al., 2016).

Se asume la gamificación en la educación superior como una estrategia pedagógica que utiliza elementos y mecánicas de juegos en un entorno educativo con el propósito de mejorar la motivación, la personalización del aprendizaje, la participación colaborativa y el aprendizaje más accesible, incluyendo estudiantes con capacidades diferentes (Corchuelo, 2018). Desde esta perspectiva, Vallejo y Ma-

chado (2024, p. 297) subrayan que la gamificación es una herramienta prometedora para personalizar la educación, que permite mejorar la eficacia de la enseñanza y los desafíos éticos y prácticos que su implementación conlleva.

Se considera la lectura crítica según Morales en 2020, como un proceso cognitivo y social con el potencial para el desarrollo de habilidades propias del pensamiento de orden superior, de las que depende: el aprendizaje significativo, la reelaboración de ideas y la modificación de los

conocimientos que hacen parte de los esquemas mentales que, una vez sometidos a verificación, se confirma su validez, se reformulan o se sustituyen con el propósito de darle sentido a lo aprendido, asimismo, se recomienda la consulta de la serie de interrogantes que propone el autor tanto para el docente como para el lector universitario en formación, como secuencia de apoyo para lograr apropiarse del conocimiento científico.





Metodología

Trabajo colaborativo. Los alumnos se agrupan por afinidad en equipos de tres a cinco miembros.

Métodos. Triangulación metodológica de herramientas de gamificación y lectura crítica.

Premisas.

-Que los estudiantes hayan trabajado en talleres previos, dentro del aparato categorial de la materia, la definición de capital humano, su gestión y la noción trabajo en equipo en la empresa.

-Saber cómo navegar en el sitio web de la Biblioteca Digital de la Dirección General de Bibliotecas (DGB) de la BUAP e identificar las bases de datos que tributan a su área de conocimiento.

-Utilizar motores de búsqueda para acceder a información acreditada de repositorios de información reconocida.

Taller 1

Objetivo. Caracterizar talentos humanos de la especialidad de gastronomía que constituyan personalidades inspiradoras en su formación de la cocina internacional.
Personalidad objeto de estudio. Marie-Antoine Carême.

Sistema de actividades

- Identifica en la Biblioteca Digital de la DGB de la BUAP tres textos de gastronomía francesa que traten la figura de Marie-Antoine Carême.
- Menciona otros chefs de la cocina francesa que también constituyan figuras paradigmáticas.
- Además de los chefs paradigmáticos que ha aportado la cocina francesa a la cocina internacional, qué otros atributos relacionados con la figura del chef hunden sus raíces en Francia.
- Identificar las técnicas culinarias innovadoras que introdujo Carême y explica a qué influencias culturales se deben.
- Organicemos un juego de roles donde afloren los datos biográficos de Carême. Cada miembro del equipo hará suyo el diseño de uno de sus pasteles (*pièces montées*), con los que ganó amplia fama en París) y explicará desde su empoderamiento en los saberes de este chef, cómo tiene lugar su elaboración.
- Resuman en una presentación en formato digital las ideas fundamentales del legado que hace de Marie-Antoine Carême el Padre de la Alta Cocina. Tome en cuenta que la presentación cuente con ilustraciones, fotos y texto de apoyo en una lógica que permita demostrar el talento de Carême.
- Al finalizar la presentación en el aula, respondan para el plenario a las preguntas: ¿Con qué se quedan?, ¿qué hacen suyo de la vida de este chef? La pregunta también puede ser compartida con el grupo para favorecer la interacción dialógica entre todos los participantes.

Marie-Antoine Carême



Nota. Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia CC BY-SA-NC

Taller 2

Objetivo. Caracterizar talentos humanos de la especialidad de gastronomía que constituyan personalidades inspiradoras en su formación y pertenezcan a la cocina mexicana.

Personalidad objeto de estudio. Chef Enrique Olvera

Sistema de actividades

-En una selección de entrevistas realizadas a Enrique Olvera -que ofrece el docente-, los estudiantes deberán revisar críticamente la noción sostenibilidad, uso de ingredientes mexicanos y la reinterpretación de la cocina tradicional de dicho chef.

-Realizar una búsqueda de información en la Biblioteca Digital de la DGB de la BUAP u otros repositorios que permitan ampliar los datos sobre este chef y elaborar fichas de trabajo cuyo contenido respalde la innovación, sostenibilidad, uso de ingredientes locales en Olvera.

-Presentar una historia visual de la biografía de Olvera donde se haga un paneo de su formación, filosofía culinaria, y éxitos destacados, como su restaurante Pujol.

-Argumentar un diseño de menú que haga suyo alguna de las técnicas de Olvera.

-Elaborar una infografía para el 15o Tendedero Científico “por Jóvenes Investigadores RIIGESDO” (25-28 de noviembre de 2024, Facultad de Administración, BUAP) que visualice el proceso investigativo realizado sobre las aportaciones del chef Enrique Olvera a la cocina mexicana. La infografía debe destacar la influencia de Olvera en la formación de talento humano y su papel en la gestión de cocinas exitosas.

Infografía Chef Enrique Olvera



Nota. Elaborada por Pineda, Rodríguez y Pantoja (2024)

Taller 3

Objetivo. Caracterizar el valor del trabajo en equipo para el progreso de la empresa, en este caso, un restaurante, a través del ejemplo del restaurante Central y el trabajo del chef Virgilio Martínez.

Sistema de actividades

-Realizar el visionado de un video corto acerca de la historia del restaurante Central y el enfoque del chef Virgilio Martínez en su cocina, resaltando su visión de trabajo colaborativo.

-Cada estudiante, en su cuaderno de clases, va a elaborar una hoja de análisis donde mencione: en dos columnas roles y colaboraciones respectivamente, que identifica dentro del equipo de Central.

-Al terminar el visionado del video, los estudiantes, en equipos de trabajo, van a llegar a consenso acerca de las buenas prácticas observadas, y plantearan de manera crítica, en una tercera columna qué otras experiencias conocen.

-Realizarán la ampliación de la información en estudios específicos del restaurante Central, donde se muestre cómo el trabajo en equipo con biólogos, agricultores y otros, ha sido esencial para lograr sus objetivos en el restaurante.

-Cada equipo definirá entre sus miembros roles específicos, inspirados en los principios observados en Virgilio Martínez y su equipo para conformar el “equipo de cocina ideal” para un restaurante.

-Con la información recopilada, cada equipo grabará un video para TikTok donde preparará una receta inspirada en el restaurante Central y las innovadoras técnicas del chef Virgilio Martínez. Los videos no solo serán un homenaje al chef, sino también una oportunidad para demostrar cómo cada equipo, con sus habilidades únicas, contribuye al aprendizaje colectivo. Al compartir sus creaciones en una plataforma social, los estudiantes promueven la colaboración y construyen un repositorio de conocimientos que puede ser consultado por futuras generaciones, tal como lo plantean Delgado y Solano (2009).

Chef Virgilio Martínez



Nota. Fotografía tomada de la revista *Estrategia y Negocios* (2016).

Conclusiones

La experiencia que se presenta, como su título lo indica, es una experiencia que emplea la gamificación y la lectura crítica para mejorar el aprendizaje significativo de los estudiantes y el desarrollo de competencias clave en estudiantes de Gastronomía.

El resultado en cuestión está alineado con el Plan de Desarrollo Institucional de la BUAP y la materia Administración del Capital Humano, y considera no solo el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades sociales, colaborativas y creativas que contribuyen a la formación de profesionales comprometidos e inspirados.

El taller 1 enfocado en Marie-Antoine Carême permitió a los estudiantes apreciar la alta cocina francesa y la influencia histórica de Carême. Las actividades permitieron desarrollar una comprensión profunda de técnicas culinarias clásicas y reconocer cómo la innovación y la identidad cultural impactan en la gastronomía, lo cual es motivo de inspiración profesional.

En el taller 2 dedicado al estudio de Enrique Olvera y su enfoque en la sostenibilidad, el uso de ingredientes locales, permitió poblar la mirada de los estudiantes hacia la cocina mexicana. Este taller no solo alimentó la relevancia de la identidad nacional en la gastronomía, sino que también promovió una perspectiva crítica y responsable hacia la innovación culinaria, que fortalecen la esfera valorativa de los estudiantes en cuanto a la adopción de valores de respeto y compromiso con el entorno.

En el taller 3 sobre el restaurante Central y el chef Virgilio Martínez puso de relieve la importancia del trabajo en equipo en el éxito de un restaurante. A través de actividades colaborativas y la creación de un “equipo de cocina ideal,” los estudiantes experimentaron cómo la colaboración multidisciplinaria puede potenciar el desempeño y el valor colectivo en una cocina profesional, asimismo, se refuerza el valor del trabajo en equipo como una competencia indispensable para la gestión del talento humano en la industria gastronómica.



Referencias:

- 1.- Águila, R., Aceves, L., Romero, Á., y García, M. (2016). Asignatura de “Administración del Capital Humano” de la Licenciatura en Gastronomía. Facultad de Administración de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla: Dirección General de Educación Superior de la Vicerrectoría de Docencia de la BUAP.
- 2.- BUAP. (2021). Plan de Desarrollo Institucional (PDI) 2021-2025 de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://pdi.buap.mx/>
- 3.- Corchuelo, C. A. (28 de marzo de 2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (63), 29-41. <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0002-5489-6602>
- 4.- Delgado, M., y Solano, A. (30 de agosto de 2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Revista Actualidades Investigativas En Educación*, 9(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/aie.v9i2.9521>
- 5.- Estrategia y Negocios (E&N). (10 de octubre de 2016). Virgilio Martínez abrirá restaurante en la ‘cima del mundo’. *Revista Estrategia y Negocios (E&N)*: <https://www.revistaeyn.com/ocio/virgilio-martinez-abrira-restaurante-en-la-cima-del-mundo-EBEN1011324>
- 6.- Morales, J. (2 de junio de 2020). Lectura crítica: un proceso inherente a una formación universitaria competente y significativa. *Revista Conrado*, 14(74), 240-247. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000300240&lng=es&tlng=pt.
- 7.- Pineda, V. I., Rodríguez, D. I., y Pantoja, E. (2024). Infografía Enrique Olvera. En E. Larios Gómez (Ed.), 15o Tendedero Científico “por Jóvenes Investigadores RIIGESDO” evento adjunto al 15o Coloquio Internacional de Investigación “Gestión y Desarrollo de las Organizaciones” [CIIGESDO]. Puebla: 15o Coloquio Internacional de Investigación “Gestión y Desarrollo de las Organizaciones” [CIIGESDO].
- 8.- Vallejo, J. V., y Machado, M. T. (2024). El rol transformador de la gamificación basada en el uso de inteligencia artificial en la educación universitaria. En O. Buzón García, y C. Romero García, *Aprendizaje 4.0: inteligencia artificial, redes sociales y rol docente en la era digital* (1 ed., Vol. 1, pp. 297-311). Madrid: Dykinson S.L. <https://www.dykinson.com/libros/aprendizaje-40-inteligencia-artificial-redes-sociales-y-rol-docente-en-la-era-digital/9788410700581/>