

Break-out! colaborativo en tecnología de alimentos entre generaciones

Marta Rumayor^{1,*}, Maria Teresa Jimaré², Clara Casado-Coterillo¹

(* rumayormv@unican.es)

¹ Universidad de Cantabria, Departamento de Ingenierías Química y Biomolecular, Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales y Telecomunicación, Av. Los Castros 46, Santander, España

² Formaizen, Valencia, España

Palabras clave: escape-room; break-out; programa senior; grado; aprendizaje colaborativo

Resumen

La tecnología de alimentos es una materia transversal que despierta interés en grupos muy diversos. En la Universidad de Cantabria se oferta como optativa de 4º grado de ingeniería química para dar a conocer pinceladas de una de las principales salidas de su titulación. También recibe acogida en el Programa Senior de la Universidad de Cantabria. Para aumentar la motivación y participación en clase de los estudiantes de grado observados en los últimos años [1], propusimos la iniciativa de aunar la experiencia y participación de los alumnos del Programa Senior con los alumnos del Grado en Ingeniería Química. Esta actividad ha sido organizada en torno a uno de los temas que es común en la guía docente de ambas asignaturas, impartida por conferenciantes externos (Figura 1, izquierda). Se ha cambiado la exigencia convencional de un resumen o un cuestionario posterior para evaluar el aprovechamiento de las conferencias impartidas por una actividad tipo *Break-out!* educativo [2] en el que los participantes recibían una ficha con un cuestionario con dos acertijos, cuyas respuestas se encuentran en el contenido de las conferencias, (Figura 1, derecha), de manera que al finalizar las mismas tuviesen que interactuar con los demás para completar un código de tres dígitos para abrir unos candados y entregar la ficha para la evaluación continua contenida en el cofre. En el cofre escondimos la encuesta de satisfacción de la actividad y un bolígrafo de cartón reciclado obsequio. A los participantes que rellenasen la encuesta, les ofrecimos un obsequio y material adicional.

Enunciado 1	Grado	Senior
Grupos homogéneos	71%	33%
Información adecuada	43%	67%
Acertijos adecuados al nivel	100%	67%
Colaboración en el grupo	64%	33%
Satisfacción con la actividad	79%	67%

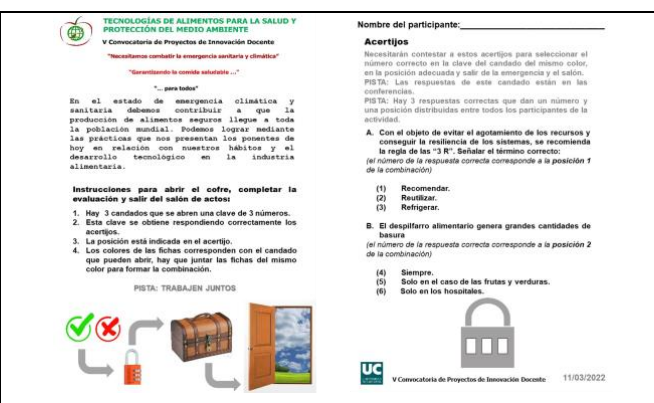


Figura 1 muestra un ejemplo de la actividad. A la izquierda, un documento de 'Tecnologías de Alimentos para la Salud y Protección del Medio Ambiente' con un acertijo que pide recomendar un alimento seguro. A la derecha, una ficha de 'Acertijos' con dos acertijos basados en las conferencias y una pista para trabajar juntos.

Figura 1. (izquierda) Resultados briefing y encuesta; (derecha) ejemplo de fichas de la actividad.

Un análisis preliminar de los resultados de la encuesta permite anticipar que actividades de tipo colaborativo relacionando generaciones entre asignaturas de contenido similar podría vencer reticencias iniciales, dado que dos terceras partes de los participantes opinaron que la interacción entre generaciones favorecería el aprendizaje y la resolución de problemas relacionados con la industria alimentaria. Las autoras agradecen la financiación de la V convocatoria de proyectos de innovación docente de la Universidad de Cantabria.

Referencias

[1] A.J. Fletcher, A.W.A. Sharif, M.D. Haw, M.D., 2017. Educ. Chem. Eng. 18, 11–25..

[2] M.T. Jimaré-Benito, “Juegos de Escape Educativos: Equipos de Alto Rendimiento y Formación Gamificada”, pp.55. ISBN-13: 979-8636802945, Amazon. EU S.a.r.L..