

Proyecto REGICHEF

Colegio Regina Martyrum

*Profesores Claudia Gucciardo, Mag. Pablo González, Claudia Pereira,
Gerardo Recuero, Gastón Santiñaque, Henry Lagarde*

Ficha técnica

Nivel educativo: Segundo año de Educación Media Básica

Institución: Liceo y Colegio Regina Martyrum, Montevideo

Espacios curriculares involucrados: Física, Matemática, Biología, Informática, Educación Física

Docentes responsables: Claudia Gucciardo, Pablo González, Claudia Pereira, Gerardo Recuero, Gastón Santiñaque

Duración: Todo el año

Modalidad: Presencial

Síntesis: Proyecto gamificado donde los estudiantes diseñan desayunos saludables en formato de competencia *MasterChef*, integrando saberes científicos y tecnológicos.

Intenciones:

- Promover el aprendizaje significativo a través de la gamificación.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la interdisciplinariedad.
- Aplicar contenidos curriculares en situaciones reales y creativas.

Competencias posibles a desarrollar:

- Resolución de problemas.
- Comunicación y argumentación científica.
- Trabajo en equipo.
- Pensamiento crítico.
- Alfabetización digital y nutricional.

Recursos: Cocina escolar, fichas de ingredientes, rúbricas impresas, dispositivos digitales, materiales de laboratorio

Evaluación: Rúbricas interdisciplinarias, observación del proceso, presentación final ante jurado

Fecha de realización: Marzo a noviembre de 2025

Resumen

El presente trabajo desea mostrar un ejemplo de un trabajo interdisciplinar entre las asignaturas de Biología, Ciencias Físicas, Matemáticas, Informática y Educación Física, en el cual se desarrolla como metodología activa y colaborativa la gamificación.

La gamificación refiere a la utilización de elementos y técnicas de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. El objetivo principal es aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La referencia del juego se basa en el *reality* Master Chef, donde personas compiten para llegar a ser el mejor cocinero *amateur*.

Dicha actividad se llevó a cabo en segundo año de liceo, donde los estudiantes forman los equipos, piensan sus recetas, siguiendo las directivas entregadas por los docentes, y por ejemplo, cómo debe ser un desayuno saludable, cómo es el desayuno de la comunidad en la que se desenvuelven, elaborar una receta, un logo correspondiente y stand.

Se observó, y se destaca, que los estudiantes trabajan de forma más entretenida, aprenden a comprometerse y trabajar de forma cooperativa y colaborativamente, se involucran más en la búsqueda de los contenidos teóricos que necesitan para las distintas etapas del proyecto y, principalmente, se apoderan de estos contenidos porque son partícipes activos en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras claves: interdisciplina, gamificación, aprendizaje, motivación, compromiso.

Introducción

Desde hace más de 20 años el Colegio Regina Martyrum lleva adelante en el área de Ciencias propuestas innovadoras que procuran un enfoque dinámico en el aula con el propósito de que los estudiantes adquieran un conocimiento más profundo a través de la exploración activa de los desafíos y problemas del mundo real.

Los docentes del área Ciencias del Colegio Regina creemos que esta es una de las mejores estrategias para que los estudiantes comiencen a entrar en contacto con la metodología científica, el lenguaje específico, las formas de comunicación y el trabajo colaborativo. Se trata también de entrar en contacto con la educación científica, vital para comprender temas medioambientales, médicos, tecnológicos y otros problemas a los que se enfrentan las sociedades actuales, según Klein et al. (2005, citado por Marca, 2021).

El trabajo colaborativo tiene como propósito la construcción de los nuevos saberes a través de la participación activa e interacción de los miembros de un grupo de estudiantes, proceso caracterizado por la indagación, el debate, la reflexión, el análisis y la negociación. Mediante las actividades grupales participativas se procura crear la conciencia crítica sobre un tema determinado y promover habilidades y capacidades profesionales y sociales.

Ahora bien, para introducir a los jóvenes en la ciencia, no se busca hacerlo de una manera tradicional, donde el docente expone y el alumno es un mero receptor pasivo de la información, sino por el contrario, como lo plantea Ausubel (1983), se busca lograr el aprendizaje significativo, o sea, que la nueva información *se conecte* con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, permitiendo una interacción entre ellos.

Para provocar dicho proceso se recurrió a la gamificación, utilizando las estrategias o mecánicas de los juegos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, y así volverlo más lúdico y atractivo para los estudiantes. Según Hanus y Fox (2015, citado por Pegalajar, 2021), la gamificación establece un vínculo entre el estudiante y el contenido desde una perspectiva diferente, con la intención de comprender mejor el conocimiento o perfeccionar determinadas habilidades que favorezcan su empleabilidad como pueden ser: creatividad, resolución de problemas, comunicación y colaboración, toma de decisiones, alfabetización.

Pero también hay que tener en cuenta que gamificación no es jugar en el aula, según Contreras y Eguia (2016):

«La gamificación no es un juego, y no es utilizar videojuegos [...]. La gamificación es utilizar mecánicas asociadas al juego o al videojuego para presentar al alumno una serie de retos de aprendizaje, que cuanto el alumno lo haya cumplido, generará una recompensa a corto plazo dimensionada a la complejidad del reto. No tiene por qué haber un videojuego de por medio, o cualquier tipo de tecnología involucrada para que funcione correctamente.»

Podemos decir, en esta línea de pensamiento, que la gamificación no es solo jugar a un juego, sea electrónico o no. Para el proyecto Regichef se utilizó la mecánica de la competencia, con jurados y degustación de platos, donde los estudiantes van un poco más allá de la competencia y deben elaborar infografías del porqué un alimento es saludable, cómo se obtienen las calorías de estos, qué importancia tiene la alimentación para la actividad física, presentar videos, etc. En otras palabras, desarrollar y potenciar una serie de habilidades y fortalecer los contenidos teóricos específicos de cada espacio curricular trabajados en clase, para que los estudiantes logren apropiarse de ellos. Como lo manifiesta Ripoll (2014, citado por Contreras y Eguia),¹ dicho de otra forma, debemos conseguir que los alumnos jueguen con los contenidos que proponemos, viéndolos como retos que quieren superar.

Si bien la gamificación es una metodología potente para potenciar la motivación de los estudiantes y permitir aterrizar contenidos trabajados en la clase de forma amena y divertida, no debemos descuidar que esta, como lo plantea Pegalajar (2021), en el desarrollo de estrategias didácticas de gamificación sea transversal al proceso didáctico planteado por el profesorado, lo que requiere de un análisis inicial que examine el punto de partida de los agentes educativos implicados. Por tal motivo, el proyecto Regichef es planteado desde el comienzo del curso y se va incursionando en los contenidos necesarios para su desarrollo en las distintas asignaturas participantes de la actividad.

1 En el artículo «Gamificar significa hacer jugar» (Ripoll, 2014) se exponen algunos de los principios que sustentan la necesidad de considerar la gamificación como un juego.

Desarrollo

La propuesta nació del deseo de transformar el aula en un espacio de exploración activa, donde el conocimiento se construye desde la acción, la colaboración y el juego.

Inspirados en el programa de televisión *MasterChef*, diseñamos una competencia saludable en la que los estudiantes debían preparar desayunos nutritivos, integrando saberes científicos y tecnológicos en cada etapa del proceso.

El objetivo principal era fomentar aprendizajes significativos a través de la gamificación, articulando contenidos curriculares de las cinco disciplinas participantes en una experiencia concreta, divertida y desafiante.

La experiencia se llevó a cabo durante todo el año. En marzo se realizó una jornada de presentación del proyecto a los estudiantes de segundo año. Se mostraron y comentaron las experiencias de los alumnos de los años anteriores y se les planteó el desafío de diseñar y ejecutar una receta saludable para el desayuno. Luego se les pidió que se organizaran en equipos para que pensaran el nombre correspondiente, realizaran una *lluvia de ideas* para la receta futura y asumieran roles específicos. Cada grupo debía: analizar los nutrientes de los ingredientes y justificar su elección, calcular calorías, proporciones y costos, aplicar conceptos de calor, energía y conservación en la cocción, presentar su receta en formato digital, con gráficos y visuales.

La competencia culminó con una presentación estilo *MasterChef*, con un jurado *lookeado* para la ocasión, donde se evaluó tanto el producto final como el proceso de investigación y argumentación.

Cabe destacar que, de inmediato, la motivación fue evidente: los estudiantes se apropiaron del proyecto, investigaron más allá de lo solicitado y mostraron entusiasmo en cada instancia. La cocina se volvió laboratorio. El aula y otras locaciones del colegio se transformaron en set de televisión, y el conocimiento se volvió experiencia.

Como docentes, nos enfrentamos a preguntas constantes: ¿cómo sostener el rigor académico en un formato lúdico?, ¿qué hacer cuando un grupo se desorganiza o no logra consensuar? y ¿cómo evaluar sin desmotivar?

La experiencia nos sorprendió por la profundidad de los aprendizajes emergentes. Estudiantes que usualmente no participaban se destacaron como líderes, y los contenidos cobraron sentido al estar vinculados a decisiones reales.

La dificultad principal fue coordinar tiempos y asegurar que todos los roles tuvieran peso, pero se superó con ajustes en las consignas y tutorías grupales.

Entre los aportes de esta experiencia a la práctica educativa destacamos: integración de los saberes, promoción del protagonismo estudiantil, demostración de que el juego no está en oposición con el aprendizaje profundo, invitación a repensar la evaluación como proceso y no solo como resultado.

Pero nos quedan algunas preguntas abiertas: ¿cómo escalar esta propuesta a otros niveles?, ¿cómo sostener la interdisciplinariedad en el tiempo?, ¿qué otros formatos televisivos podrían inspirar nuevas experiencias?

Algunas experiencias de participación en el proyecto

En mi opinión, el proyecto Regichef fue una forma divertida y original de evaluar y poner a prueba nuestro aprendizaje en cada materia, porque no solo consistió en algo académico, sino que también tuve la oportunidad de aprender cosas nuevas sobre la cocina mientras me divertía con mis amigos. Otro aspecto que me pareció interesante es que no solo éramos parte los que cocinamos, sino que también incluía a alumnos de otras clases, que podían visitar cada uno de nuestros puestos mientras charlábamos y probaban la comida. Resumiendo, yo lo considero uno de los mejores proyectos en los que participé, porque en vez de ser una evaluación en la que solo nos pedían que registráramos en escrito todo lo que sabíamos, fue una actividad entretenida en la que pudimos cocinar junto a nuestros amigos, aprender cosas nuevas y socializar con gente nueva mientras aplicábamos y hasta mejorábamos el conocimiento de cada materia.

Sasha Otero, 16 años, participó en 2022

Cuando yo lo hice la pasé r bien, porque era algo distinto a lo que hacemos siempre en clase. Me gustó cocinar con mis compañeros, aprender cosas nuevas y ver cómo entre todos podíamos lograr algo. Me quedó un recuerdo relindo y siento que te ayuda a soltarte más y a confiar en vos mismo.

Pierina Fernández, 16 años, participó en 2023

Mi experiencia en el Regichef fue buenísima, muy divertida. Muchas risas con nuestros amigos y trabajar en conjunto para que saliera bien. Buena experiencia.

Mateo Pini, 16 años, participó en 2023

Participar en el Regichef fue una experiencia muy buena y divertida. Más allá de cocinar, aprendimos a organizarnos en equipo, a distribuir las tareas y a trabajar con responsabilidad, pero al mismo tiempo con mucha creatividad. Estuvo bueno ver cómo materias como Informática, Química o Física se relacionaban con algo tan cotidiano como preparar un desayuno saludable. Sin duda, es una experiencia que nos dejó recuerdos lindos y aprendizajes que nos van a servir en el futuro.

Antonella Zamora, 16 años, participó en 2023

Hola, mi experiencia en el RegiChef fue muy buena e interactiva. Me encantó cómo conecté con mis compañeras de equipo para conseguir lograr nuestro objetivo, que obviamente era ganar, aunque no pudimos jajaj Pero quedamos en tercer lugar. En conclusión, me gustó mucho hacerlo y más todo lo que me reí cocinando con mis compañeras, ya que ninguna sabía ni cómo hacer un huevo.

Melina Gil, 16 años, participó en 2023

Desde hace cinco años sigo con atención el proyecto interdisciplinario denominado RegiChef que realizan conjuntamente los docentes de Ciencias Biológicas, Ciencias Físicas, Informática, Matemática y Educación Física. En el 2024, el proyecto se implementó en el mes de noviembre, trabajando los estudiantes en distintas instancias con tareas domiciliarias y en clase, organizándose en duplas, triplas, cuádruplas y una jornada final donde fueron quintuplas y donde presentaron su trabajo final.

Desde ahí se intentó: comunicar los resultados utilizando el lenguaje científico acorde, comprender que el calor es un tipo de energía, poder calcular el calor, pensar, planificar y cocinar un desayuno saludable, reconocer en los alimentos los diferentes nutrientes. Los docentes presentaron un guion muy bien pensado para el desarrollo del evento y una rúbrica muy bien provista y eficaz. Los estudiantes se involucraron intensamente y el espacio sigue siendo un foco de innovación permanente para el Colegio, a la vez que las familias mostraron su satisfacción, siguiendo muchas de ellas el evento por streaming.

Alejandro Sánchez Blanco, director de Secundaria

Consideraciones finales

Desde una perspectiva pedagógica, esta experiencia se inscribe en el paradigma del aprendizaje activo, donde los estudiantes dejan de ser receptores pasivos para convertirse en protagonistas de su propio proceso formativo. Como señala Michael Fullan (2013), «el compromiso profundo del alumno surge cuando el aprendizaje tiene propósito, relevancia y conexión con el mundo real».

El formato gamificado, inspirado en *Masterchef*, logró precisamente eso: transformar contenidos curriculares en desafíos significativos que requerían investigación, creatividad y cooperación.

La gamificación entendida como el uso de elementos del juego en contextos educativos no solo aumentó la motivación, sino que generó un entorno propicio para el desarrollo de habilidades transversales. Según Werbach y Hunter (2012), «los juegos bien diseñados promueven la autonomía, la competencia y la relación social, tres pilares fundamentales para el aprendizaje significativo». En este caso, los estudiantes asumieron roles, tomaron decisiones, resolvieron problemas y defendieron sus ideas frente a sus pares, lo que favoreció una apropiación genuina de los contenidos.

Además, el trabajo en equipos con roles definidos potenció la colaboración y el sentido de pertenencia. Como plantea Lev Vygotsky en su teoría del aprendizaje sociocultural, «el conocimiento se construye en interacción con otros», y esta experiencia lo evidenció con claridad. Los estudiantes no solo aprendieron contenidos disciplinares, sino que desarrollaron habilidades comunicativas, organizativas y reflexivas que difícilmente se logran en propuestas individuales y fragmentadas.

Desde la mirada docente, esta experiencia invita a repensar los dispositivos de enseñanza. ¿Qué sucede cuando el aula se convierte en un set de televisión, y la evaluación en una degustación argumentada? ¿Cómo sostener el rigor académico sin perder la frescura del juego? ¿Qué lugar ocupa el error, la improvisación y la sorpresa en el aprendizaje?

Lo que sorprendió fue la transformación del vínculo con el saber: los estudiantes investigan porque lo necesitaban, discutían porque querían convencer y aprendían porque estaban comprometidos con una meta compartida. Las dificultades como la gestión del tiempo, la distribución de roles o la evaluación equitativa fueron parte del proceso y se abordaron con ajustes, diálogo y flexibilidad.

En definitiva, esta experiencia aporta una mirada renovada sobre la enseñanza: una que valora el juego como estrategia didáctica, la interdisciplinariedad como camino y el protagonismo estudiantil como motor del aprendizaje.

Bibliografía

- AUSUBEL, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- AUSUBEL, D. (2002). [*Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*](#).
- CONTRERAS-ESPINOSA, R. S., y EGUÍA GÓMEZ, J. L. (Coords.). (2016). [*Gamificación en aulas universitarias*](#). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- FULLAN, M., y LANGWORTHY, M. (2013). [*Nuevas pedagogías para el aprendizaje profundo*](#). Red Mundial para la Educación.
- GAITÁN, V. (2013). [*Gamificación: el aprendizaje divertido*](#).
- MARCA, G. (2021). [*El trabajo colaborativo como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje*](#) [Trabajo de investigación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNSA.
- MEJÍAS GONZÁLEZ, L. (2019). [*Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias: Metodología activa y aprendizaje basado en proyectos*](#). [Trabajo final de Máster, Universidad de La Laguna]. EducaNew.
- PEGALAJAR, M. del C. (2021). [*La gamificación como estrategia de aprendizaje en Educación Superior: implementación plural de herramientas emergentes*](#) [Proyecto de innovación docente, Universidad de Jaén]. CREA-UJA.
- RIPOLL, O. (2016). [*Taller de creació de jocs: una assignatura gamificada*](#). En R. S. Contreras Espinosa y J. L. Eguía Gómez (Coords.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp. 25–37). Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- VYGOTSKY, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. En M. COLE, V. JOHN-STEINER, S. SCRIBNER y E. SOUBERMAN (Eds.). Editorial Crítica.
- WERBACH, K., y HUNTER, D. (2013). *Gamificación: Las técnicas de los juegos aplicadas a la gestión empresarial* (1ª ed.). Pearson Educación. ISBN: 978-8490354575.