

¡Alerta Salud!: La Misión del Rotulado Secreto

Gamificación de Contenido | Persona y sociedad | Pensamiento Crítico | Tema: Etiquetado frontal de alimentos en Argentina

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Misión del Rotulado Secreto

En un futuro cercano, la sociedad argentina enfrenta un gran desafío: la creciente prevalencia de enfermedades relacionadas con la alimentación poco saludable está afectando a niños, jóvenes y adultos por igual. Para combatir este problema, el gobierno argentino ha promulgado la Ley 27.642, que establece un sistema de rotulado frontal de alimentos con etiquetas claras y visibles, diseñadas para que las personas puedan tomar decisiones más saludables al momento de elegir qué consumir.

Sin embargo, muchos ciudadanos aún no comprenden completamente esta nueva herramienta, y las grandes industrias alimenticias han desplegado una campaña secreta para confundir a la población con información engañosa y trucos visuales. Aquí es donde entran los estudiantes: ustedes, jóvenes agentes encargados de una misión vital, serán los especialistas en interpretación de etiquetas, encargados de desenmascarar la verdad oculta tras cada producto y de educar a la comunidad para que pueda elegir alimentos saludables con plena autonomía.

La experiencia se desarrolla en un escenario ambientado en una ciudad ficticia llamada NutriCiudad, dividida en diferentes distritos donde cada uno representa un tipo de producto alimenticio (bebidas, snacks, lácteos, etc.). Cada estudiante o equipo de estudiantes asume el rol de “Agentes NutriDetectives”, equipados con habilidades especiales para analizar y comparar etiquetas, interpretar símbolos y comunicar los hallazgos a la comunidad.

La misión principal es clara: recorrer NutriCiudad, investigar productos, superar retos que implican la interpretación del rotulado frontal según la Ley 27.642, y tomar decisiones informadas para aconsejar a los ciudadanos sobre las opciones más saludables. En el camino, deberán superar obstáculos, resolver enigmas, y demostrar su capacidad crítica y analítica para discernir información confiable, fomentando así habilidades instrumentales como la atención, percepción y funciones ejecutivas.

Esta travesía no solo busca que los estudiantes aprendan a interpretar el rotulado frontal, sino que también los desafía a pensar críticamente sobre la información que reciben, a debatir sus decisiones, a comunicar de forma clara y respetuosa, y a adaptarse a escenarios variables — todo dentro de un marco inclusivo donde la diversidad, equidad y la inclusión son pilares fundamentales. Así, los jóvenes agentes no solo serán expertos en etiquetas, sino ciudadanos conscientes, curiosos y autónomos, preparados para afrontar los retos del siglo XXI.

En resumen, esta experiencia gamificada transforma el aprendizaje del rotulado frontal de alimentos en una aventura dinámica, colaborativa y significativa que conecta la teoría con la vida cotidiana, empoderando a los estudiantes para tomar decisiones saludables y responsables en un mundo lleno de información compleja.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad y reto superado otorga puntos de experiencia (PX). Los puntos se acumulan para desbloquear niveles y recompensas. Por ejemplo, interpretar correctamente un rotulado otorga 50 PX, mientras que resolver un desafío grupal puede dar 100 PX.
- **Niveles de Agente:** Los estudiantes comienzan como “Agentes Novatos” y pueden avanzar a “Agentes Expertos” y “Maestros NutriDetectives” al alcanzar ciertos umbrales de puntos (e.g., 0-200 PX Novato, 201-400 Experto, 401+ Maestro).
- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas que reconocen habilidades específicas, tales como:
 - “Ojo Crítico”: por detectar información engañosa en etiquetas.
 - “Comunicador Efectivo”: por presentar argumentos claros en debates.
 - “Colaborador Estrella”: por trabajar eficientemente en equipo.
- **Retos y Enigmas:** Cada distrito presenta un reto distinto que incluye:
 - Interpretar etiquetas con diferentes niveles de dificultad.
 - Resolver preguntas de opción múltiple y análisis crítico.
 - Simulaciones de compra donde deben elegir productos saludables.
- **Progresión y Retroalimentación Inmediata:** Tras cada actividad, los estudiantes reciben feedback instantáneo en pantalla o verbal, guiándolos sobre aciertos y errores, además de consejos para mejorar, fomentando la reflexión y la mejora continua.
- **Recompensas:** Además de puntos e insignias, se ofrecen “Bonos de Sabiduría” que pueden canjearse para obtener pistas en retos más difíciles o para pedir ayuda al docente.
- **Tablas de Clasificación:** Se mantienen rankings visibles para motivar la competencia sana entre equipos o individuos, con actualización semanal.
- **Roles de Equipo:** En actividades grupales se asignan roles rotativos (Analista, Comunicador, Investigador, Moderador) para fomentar la participación equitativa y el desarrollo de habilidades diversas.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

1. Actividad: "Primer Contacto con el Rotulado"

Descripción: Los estudiantes exploran ejemplos reales y ficticios de rotulado frontal para familiarizarse con los símbolos y colores que establece la Ley 27.642.

Instrucciones:

- Formar equipos de 3-4 estudiantes.

- Repartir tarjetas impresas con imágenes de distintos productos con rotulado frontal (algunos con etiquetas reales, otros con etiquetas erróneas o manipuladas).
- Cada equipo debe analizar las etiquetas y clasificar los productos según riesgo nutricional: alto en azúcar, sodio, grasas saturadas, etc.
- Registrar sus observaciones en una planilla entregada.
- Compartir sus conclusiones con la clase en una breve exposición (3 minutos por equipo).

Tiempo estimado: 45 minutos.

Materiales: Tarjetas con etiquetas, planillas de análisis, marcadores, pizarrón para anotaciones.

Integración de mecánicas: Por cada clasificación correcta el equipo recibe 30 PX; por explicar bien sus argumentos, 20 PX adicionales. Se otorga la insignia “Ojo Crítico” a los equipos con mejor desempeño.

2. Actividad: "Desafío NutriCiudad - Simulación de Mercado"

Descripción: Se simula un mercado con puestos de diferentes distritos (bebidas, snacks, lácteos, etc.). Los estudiantes deben decidir qué comprar basándose en el rotulado frontal para cumplir con una dieta saludable.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos, cada uno recibe un presupuesto ficticio y una lista de necesidades nutricionales.
- Cada puesto exhibe productos con etiquetas variadas (reales y alteradas).
- Los equipos deben seleccionar productos para armar una canasta saludable sin exceder el presupuesto.
- Registrar las elecciones y justificar cada compra basado en la información del rotulado.
- Al finalizar, cada equipo presenta su canasta y explica sus decisiones.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Materiales: Productos (reales o imágenes), etiquetas impresas, fichas de presupuesto, listas de necesidades, planillas de registro.

Integración de mecánicas: Se otorgan puntos por presupuesto bien administrado (hasta 50 PX), por selección saludable (hasta 100 PX), y por presentación clara (30 PX). Equipos que logren balance nutricional reciben la insignia “Maestro NutriDetective”.

3. Actividad: "El Enigma del Etiquetado Engañoso"

Descripción: Los estudiantes enfrentan un reto para identificar prácticas engañosas en etiquetas y publicidad de alimentos.

Instrucciones:

- Se entregan a los estudiantes ejemplos de etiquetas reales y manipuladas, con mensajes confusos o contradictorios.
- En equipos, deben detectar qué elementos inducen a error y explicar por qué.
- Responder un cuestionario con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre la Ley 27.642 y prácticas engañosas.
- Discutir en plenaria las estrategias para informar a la comunidad y promover el consumo responsable.

Tiempo estimado: 60 minutos.

Materiales: Imágenes impresas, cuestionarios, pizarras, dispositivos digitales para responder (opcional).

Integración de mecánicas: Puntos por respuestas correctas (20 PX c/u), puntos extras por análisis crítico (30 PX). Se entrega la insignia “Comunicador Efectivo” a participantes destacados en la discusión.

4. Actividad: "Batalla de Argumentos NutriDebate"

Descripción: Debate gamificado donde los estudiantes defienden o cuestionan distintas posturas sobre la importancia y alcance del rotulado frontal.

Instrucciones:

- Los estudiantes forman dos grandes equipos: Pro-rotulado y Críticos del rotulado.
- Se les asignan roles rotativos a los integrantes: orador principal, investigador, moderador, y observador.
- Cada equipo prepara argumentos basados en información científica, legal y social.
- Se realizan rondas de debate con tiempos limitados (3 minutos por orador).
- Los observadores evalúan el respeto, claridad y profundidad de los argumentos.

Tiempo estimado: 80 minutos.

Materiales: Recursos bibliográficos, acceso a internet para consulta rápida, cronómetro, hojas para notas.

Integración de mecánicas: Puntos por participación (15 PX por intervención), por calidad de argumentos (hasta 40 PX por ronda), y por evaluación positiva de observadores (30 PX). Se otorga la insignia “Resolutor de Problemas” y “Comunicador Efectivo”.

5. Actividad: "Proyecto Final - Campaña de Concientización NutriCiudad"

Descripción: En equipos, los estudiantes diseñan una campaña educativa para informar a la comunidad de NutriCiudad sobre cómo interpretar el rotulado frontal y elegir alimentos saludables.

Instrucciones:

- Planificar y crear materiales (afiches, videos breves, presentaciones, podcasts) con mensajes claros e inclusivos.
- Integrar los aprendizajes de actividades previas, incluyendo la Ley 27.642 y recomendaciones saludables.
- Presentar la campaña ante la clase y, si es posible, compartirla en redes escolares o comunitarias.
- Evaluar el impacto potencial y recibir retroalimentación del docente y compañeros.

Tiempo estimado: 3 sesiones de 60 minutos.

Materiales: Computadoras o tablets, acceso a internet, materiales para diseño gráfico o grabación, papel, marcadores.

Integración de mecánicas: Puntos por creatividad (hasta 50 PX), por claridad y precisión (50 PX), y por inclusión de criterios DEI (30 PX). Equipos destacados reciben la insignia “Agente de Cambio”.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

- Materiales con lenguaje claro y accesible para estudiantes con diferentes niveles de comprensión lectora.
- Opciones de formatos diversos para la presentación de resultados (oral, escrita, visual, digital).
- Roles rotativos para asegurar la participación equitativa dentro de los equipos.
- Adaptaciones para estudiantes con discapacidad visual o auditiva, como descripciones verbales o subtítulos.
- Fomento de un ambiente respetuoso donde se valoran todas las opiniones y experiencias culturales relacionadas con la alimentación.

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Condiciones de Victoria: El juego finaliza cuando todos los equipos completan el proyecto final y se evalúan sus campañas. El equipo ganador será el que acumule más puntos totales y demuestre aplicación crítica y creativa de los conceptos aprendidos.

Penalizaciones:

- Descuentos de puntos (-10 PX) por no respetar turnos o interrumpir a compañeros.
- Penalización (-20 PX) por entregar análisis incorrectos sin justificación en actividades de interpretación.
- Reducción de puntos (-15 PX) por falta de participación en debates o actividades grupales.

Turnos y Roles: En actividades grupales, se establecen turnos para intervenir y roles rotativos para garantizar la participación activa y equitativa. El moderador se encarga de gestionar tiempos y mantener el orden.

Tabla de Puntos:

Acción	Puntos
Interpretar correctamente etiqueta	50 PX
Justificación clara en actividades	20 PX
Participar en debate (por intervención)	15 PX
Presentar proyecto final	100 PX
Detectar práctica engañosa	30 PX
Organización y trabajo en equipo	30 PX
Uso efectivo de presupuesto en simulación	50 PX

Sistema de Logros: Los estudiantes pueden desbloquear logros e insignias al alcanzar ciertos hitos, como acumular puntos, demostrar liderazgo, o presentar campañas con alto impacto inclusivo. Estos logros se registran y pueden consultarse en un mural digital o físico.

Evaluación Gamificada

Evaluación Integrada y Gamificada

La evaluación se realiza de forma continua y formativa, integrada a las actividades gamificadas, y contempla criterios claros para evidenciar el aprendizaje y el desarrollo de competencias.

Criterios de Evaluación

- **Interpretación Correcta del Rotulado:** Capacidad para identificar y explicar los símbolos y advertencias según la Ley 27.642.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Análisis profundo de información, detección de inconsistencias y toma de decisiones fundamentadas.
- **Comunicación Efectiva:** Claridad en la exposición oral y escrita, respeto en los debates y argumentación sustentada.
- **Adaptabilidad y Colaboración:** Participación activa en equipo, asumiendo roles diversos y ajustándose a dinámicas cambiantes.
- **Inclusión y Respeto a la Diversidad:** Integración de perspectivas diversas, uso de lenguaje inclusivo y consideración de diferentes necesidades.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Necesita Mejorar (1)
Interpretación del Rotulado	Identifica y explica con precisión todos los símbolos	Identifica la mayoría con explicaciones claras	Identifica algunos símbolos con explicaciones limitadas	No identifica o explica incorrectamente
Pensamiento Crítico	Analiza críticamente y resuelve problemas complejos	Propone soluciones razonables y argumenta bien	Argumenta de manera superficial	No analiza ni argumenta adecuadamente
Comunicación	Se expresa con claridad, respeto y coherencia	Comunica ideas con cierta claridad y respeto	Comunicación poco clara o poco respetuosa	Comunicación confusa o inapropiada
Adaptabilidad y Colaboración	Participa activamente y se adapta con facilidad	Colabora y se adapta en la mayoría de las situaciones	Participa poco o tiene dificultades para adaptarse	No colabora ni se adapta
Inclusión y Respeto	Promueve un ambiente inclusivo y respetuoso	Generalmente respeta y considera la diversidad	Respeto y consideración limitados	No respeta ni incluye a otros

Evidencias de Aprendizaje

- Registros de análisis y clasificaciones de etiquetas.
- Decisiones y justificativos en la simulación de mercado.
- Cuestionarios y respuestas en retos de identificación de prácticas engañosas.
- Participación y calidad en debates.
- Campañas finales presentadas y materiales producidos.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión de reflexión donde los estudiantes comparten cómo su percepción sobre la alimentación y el rotulado frontal ha cambiado. Se vincula con la narrativa: como agentes NutriDetectives, ahora son promotores activos de salud en su comunidad, capaces de analizar críticamente y tomar decisiones informadas. Esta reflexión fortalece la autonomía y compromiso social, cerrando la experiencia con un sentido de propósito y empoderamiento.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para Implementación

- **Tiempo Necesario:** Recomendada una duración total de 6 a 8 sesiones de 60 minutos, distribuidas para desarrollar todas las actividades y culminar con el proyecto final.
- **Espacio Físico:** Aula amplia con espacio para organizar estaciones o puestos (en simulación de mercado). Disponibilidad de pizarras, espacios para presentaciones orales y mesas para trabajo grupal.
- **Materiales y Herramientas TIC:**
 - Tarjetas impresas de etiquetas y productos.
 - Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y creación de campañas.
 - Herramientas digitales para diseño (Canva, PowerPoint, etc.) y plataformas para compartir (Google Classroom, blogs escolares).
 - Cronómetro o temporizador para controlar turnos.
- **Tamaño del Grupo:** Ideal entre 15 y 30 estudiantes para facilitar el trabajo en equipos y manejo de actividades grupales.
- **Preparación Previa del Docente:**
 - Conocer en profundidad la Ley 27.642 y la normativa vigente sobre rotulado frontal.
 - Preparar y organizar materiales impresos y digitales.
 - Planificar roles y dinámicas de equipos, asegurando rotación y equidad.
 - Familiarizarse con las mecánicas de gamificación propuestas para guiar la experiencia.
- **Posibles Dificultades y Soluciones:**
 - *Dificultad para interpretar etiquetas:* Proporcionar ejemplos guiados y apoyo individualizado.

- *Desigual participación en equipos:* Asignar roles claros y rotativos, monitorear y motivar la inclusión activa.
- *Limitaciones tecnológicas:* Adaptar actividades con recursos impresos o analógicos, o realizar presentaciones grupales.
- *Resistencia al debate o participación oral:* Ofrecer formatos alternativos para expresión (escritos, videos) y fomentar ambiente seguro y respetuoso.