

Desafío Saludable: Revoluciona el Pan de Pascua

Gamificación Estructural | Salud Integral y Bienestar | Hábitos alimenticios saludables | Tema: como bajar las calorías de pan de pascua

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo: La Misión de los Maestros del Sabor Saludable

Bienvenidos a una aventura culinaria donde tú y tus compañeros se convierten en auténticos expertos en hábitos alimenticios saludables y en innovadores del sabor. Imagina que formas parte de un grupo selecto llamado “Los Maestros del Sabor Saludable”, un equipo de especialistas encargados por una gran empresa de alimentos para responder a una solicitud muy especial de sus consumidores: crear una versión del tradicional pan de pascua con menos calorías, sin perder el sabor ni la esencia que lo hacen único en las celebraciones.

La ambientación es la siguiente: nos encontramos en una ciudad donde la preocupación por la salud y el bienestar está en auge. Los consumidores están cada vez más informados y exigen productos que no solo sean deliciosos, sino también nutritivos y con menor impacto calórico. La empresa “Dulce Navidad S.A.” ha decidido lanzar una línea especial de pan de pascua bajo en calorías, y ha convocado a un equipo multidisciplinario para desarrollar esta propuesta innovadora.

Tu rol dentro de esta narrativa es el de un “Nutricionista Innovador” o “Chef Saludable”, dependiendo de tu preferencia, donde deberás aplicar tus conocimientos sobre hábitos alimenticios saludables, creatividad, pensamiento crítico y colaboración para diseñar y proponer una fórmula mejorada del pan de pascua. Además, tendrás que negociar con otros miembros del equipo, adaptar tu propuesta a diferentes necesidades y presentar argumentos sólidos para convencer a la dirección de la empresa.

La misión principal es clara: reducir las calorías del pan de pascua tradicional sin sacrificar su sabor ni su textura, y lograr que el producto sea atractivo para diferentes públicos, desde personas con restricciones dietéticas hasta quienes simplemente buscan opciones más saludables. Esta tarea implica analizar ingredientes, investigar alternativas, calcular valores nutricionales, y realizar propuestas innovadoras que puedan ser evaluadas y seleccionadas para su producción.

Esta experiencia gamificada conecta con el tema de aprendizaje de hábitos alimenticios saludables al involucrar a los participantes en una problemática real y relevante, donde deben aplicar conceptos de nutrición, cálculo calórico, sustitución de ingredientes y diseño de alimentos. Además, se fomenta el desarrollo de competencias del siglo XXI como la creatividad, pensamiento crítico, innovación, emprendimiento, resolución de problemas, colaboración, negociación, adaptabilidad y autonomía.

Durante el desarrollo de la experiencia, los participantes asumirán diferentes roles y colaborarán en equipos para superar retos específicos, ganar puntos, subir de nivel y obtener insignias que reflejen sus habilidades y logros. La narrativa se va enriqueciendo con cada actividad, manteniendo alta la motivación y el compromiso de los jugadores.

En conclusión, esta aventura no solo es un juego, sino una oportunidad para aprender, crecer y transformar un alimento tradicional en una opción más saludable para la comunidad, contribuyendo a la salud integral y bienestar

personal y colectivo.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego para el Desafío Saludable

Sistema de Puntos:

- Los participantes ganan puntos por completar actividades, responder preguntas correctas, presentar propuestas innovadoras, colaborar efectivamente y participar en negociaciones.
- Los puntos se asignan según la calidad y creatividad de las respuestas, la participación activa y el cumplimiento de desafíos dentro del tiempo establecido.
- Ejemplo: +10 puntos por propuesta innovadora aprobada, +5 puntos por participación en discusión, +15 por presentar cálculo calórico correcto.

Niveles:

- La experiencia está dividida en 4 niveles que reflejan el progreso del jugador:
 - *Nivel 1: Aprendiz Nutricional* – Introducción a conceptos básicos y análisis del pan de pascua tradicional.
 - *Nivel 2: Investigador Creativo* – Búsqueda y evaluación de ingredientes alternativos.
 - *Nivel 3: Diseñador Innovador* – Desarrollo de la propuesta de pan de pascua baja en calorías.
 - *Nivel 4: Presentador Emprendedor* – Defensa y negociación de la propuesta ante un jurado simulado.
- Para subir de nivel, los jugadores deben acumular una cantidad mínima de puntos y cumplir retos específicos.

Insignias:

- Se otorgan insignias digitales o físicas al conseguir hitos importantes, por ejemplo:
 - *“Analizador Nutricional”* por completar el análisis completo del pan tradicional.
 - *“Innovador en Ingredientes”* por aportar alternativas saludables efectivas.
 - *“Maestro Negociador”* por demostrar habilidades de negociación y colaboración.
 - *“Campeón del Sabor Saludable”* por presentar la propuesta final con éxito.

Retos:

- Se plantean retos específicos en cada nivel, como calcular calorías de ingredientes, resolver problemas de sustitución, defender argumentos, etc.
- Superar retos otorga puntos adicionales y desbloquea contenidos o pistas para las siguientes fases.

Recompensas:

- Además de puntos e insignias, se ofrecen recompensas simbólicas como “certificados de experto” y reconocimiento público dentro del aula.
- La tabla de clasificación actualiza en tiempo real y motiva la competencia sana.

Progresión:

- El avance se refleja en el nivel alcanzado, puntos acumulados y las insignias ganadas.
- Se puede visualizar en un tablero o mural físico/digital para mantener la motivación.

Retroalimentación Inmediata:

- Cada actividad incluye feedback automático o del docente para que los participantes conozcan sus aciertos, áreas de mejora y sugerencias.
- Esto permite ajustar estrategias en tiempo real y reforzar el aprendizaje.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: "Detectives del Pan de Pascua Tradicional"

Descripción: Los participantes analizan la receta tradicional del pan de pascua, identifican ingredientes y calculan su aporte calórico total.

Instrucciones:

- Dividir la clase en equipos de 3-4 personas.
- Entregar a cada equipo una ficha con la receta tradicional y tabla de calorías de ingredientes comunes.
- Los equipos deben sumar las calorías de cada ingrediente para obtener el total calórico del pan.
- Registrar resultados en una plantilla estándar.
- Presentar sus cálculos al grupo y discutir posibles problemas nutricionales.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Receta impresa, calculadoras, tablas de calorías, hojas de trabajo, lápices.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan puntos por precisión en el cálculo y presentación clara. Al finalizar, reciben la insignia "Analizador Nutricional".

Actividad 2: "Cazadores de Ingredientes Saludables"

Descripción: Los participantes investigan y seleccionan ingredientes alternativos para reducir calorías manteniendo sabor y textura.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe una lista de ingredientes habituales y posibles sustitutos (con información nutricional y características).
- Investigar en internet o material proporcionado para validar beneficios y contraindicaciones.
- Elaborar una propuesta con sustituciones justificadas para cada ingrediente calórico.
- Preparar una breve presentación para el resto del grupo explicando sus elecciones.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Tablets o computadoras, fichas de ingredientes, acceso a internet, hojas para presentación.

Integración con mecánicas: Se asignan puntos por creatividad, fundamentación científica y presentación. El equipo obtiene la insignia “Innovador en Ingredientes” si cumple con criterios establecidos.

Actividad 3: "Diseñadores del Pan Saludable"

Descripción: Con la información recolectada, cada equipo formula una receta baja en calorías, calcula el nuevo valor calórico y planifica su presentación.

Instrucciones:

- Usar la plantilla de receta para redactar la nueva fórmula con ingredientes seleccionados.
- Calcular el aporte calórico total usando tablas y calculadoras.
- Diseñar un cartel o infografía que explique los beneficios nutricionales y sabor del nuevo pan.
- Simular un pitch para vender la idea a la empresa.

Tiempo estimado: 120 minutos

Materiales: Computadoras, software de diseño básico (PowerPoint, Canva), hojas, marcadores, calculadoras.

Integración con mecánicas: Los puntos se otorgan por precisión, creatividad y calidad del pitch. Al completar esta fase, los jugadores ascienden al nivel “Diseñador Innovador”.

Actividad 4: "Mesa Redonda de Negociadores Saludables"

Descripción: Simulación de presentación y negociación entre equipos para seleccionar la receta final que se producirá.

Instrucciones:

- Organizar una mesa redonda donde los equipos exponen sus propuestas ante un jurado conformado por docentes y compañeros.
- Cada equipo defiende su receta, responde preguntas y negocia cambios para mejorar la aceptación.
- El jurado evalúa basándose en criterios de sabor, valor calórico, innovación y viabilidad comercial.
- Se realiza una votación final para seleccionar la propuesta ganadora.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Sala con espacio para presentación, proyector, hojas de evaluación para jurado.

Integración con mecánicas: Puntos por habilidades de negociación, argumentación y colaboración. Insignia “Maestro Negociador” para participantes destacados. El equipo ganador recibe “Campeón del Sabor Saludable”.

Actividad 5: "Reflexión y Retroalimentación Final"

Descripción: Espacio para reflexionar sobre el aprendizaje, competencias desarrolladas y cierre de la narrativa.

Instrucciones:

- Los participantes completan un cuestionario reflexivo sobre lo aprendido, retos enfrentados y competencias fortalecidas.

- Se realiza una discusión grupal guiada por el docente para compartir experiencias y conclusiones.
- Se entrega un certificado simbólico de participación y logros a cada jugador.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Cuestionarios impresos o digitales, sala para discusión.

Integración con mecánicas: Puntos por participación en la reflexión. Cierre de la narrativa con reconocimiento de todos como Maestros del Sabor Saludable.

Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)

Durante todas las actividades se deben considerar:

- Adaptar materiales para personas con diferentes niveles de alfabetización y habilidades cognitivas (uso de imágenes, lenguaje claro, apoyo visual).
- Fomentar la participación equitativa respetando ritmos y estilos de aprendizaje diversos.
- Formar equipos heterogéneos para promover la colaboración entre perfiles diversos (género, cultura, experiencia).
- Ofrecer opciones para presentaciones orales, escritas o visuales según preferencias y necesidades.
- Garantizar accesibilidad física y tecnológica para todos los participantes.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Condiciones de Victoria:

- El equipo ganador será aquel que obtenga la mayor cantidad de puntos acumulados al finalizar el nivel 4 y que logre la aceptación del jurado en la presentación final.
- Los jugadores individuales pueden ganar reconocimientos personales como “Mejor Negociador” o “Analizador Destacado”.

Penalizaciones:

- Se descuentan puntos por incumplimiento de tiempos, falta de participación o plagio en las propuestas.
- Comportamientos irrespetuosos o que limiten la inclusión pueden implicar amonestaciones y pérdida de puntos.

Turnos y Roles:

- Durante discusiones y presentaciones, los turnos serán coordinados por el docente o un facilitador designado.
- Cada equipo debe asignar roles internos (por ejemplo: coordinador, investigador, presentador) para fomentar autonomía y colaboración.

Restricciones:

- Las recetas deben basarse en ingredientes accesibles y comunes en el contexto local para garantizar viabilidad.
- No se permiten propuestas que impliquen riesgos para la salud o que incumplan normas alimentarias básicas.

Tabla de Puntos (Ejemplo):

Actividad	Acción	Puntos
Actividad 1	Cálculo calórico correcto	+10
Actividad 1	Presentación clara	+5
Actividad 2	Alternativa creativa y fundamentada	+15
Actividad 3	Receta baja en calorías precisa	+20
Actividad 3	Pitch convincente	+10
Actividad 4	Defensa y negociación efectiva	+25
Actividad 5	Participación en reflexión	+5

Sistema de Logros:

- Insignias se otorgan al cumplir hitos mínimos de puntos y calidad en cada actividad.
- Los niveles se desbloquean al alcanzar umbrales de puntos predefinidos (ej. Nivel 2: 30 puntos, Nivel 3: 60 puntos, Nivel 4: 90 puntos).
- Los logros se reflejan en un mural visible para todos, incentivando competencia saludable y reconocimiento social.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación:

- **Conocimiento Nutricional:** Precisión en cálculo calórico, comprensión de ingredientes y sus funciones.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad de las propuestas para reducir calorías manteniendo sabor y textura.
- **Habilidades de Comunicación:** Claridad en presentaciones, argumentos y negociación.
- **Trabajo en Equipo:** Colaboración efectiva, reparto de roles y respeto a la diversidad.
- **Autonomía y Adaptabilidad:** Capacidad para resolver problemas y adaptar propuestas ante retroalimentación.

Rúbrica Integrada (Ejemplo):

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Conocimiento Nutricional	Cálculos precisos y detallados, explicación clara	Cálculos mayormente correctos con mínimas omisiones	Errores en cálculos y explicaciones poco claras	Falta de comprensión evidente
Creatividad e Innovación	Propuestas originales y bien fundamentadas	Propuestas con alguna creatividad y fundamentación adecuada	Propuestas poco innovadoras o mal justificadas	Propuestas sin fundamento ni creatividad

Comunicación	Presentación clara, persuasiva y estructurada	Presentación clara pero con algunos detalles a mejorar	Presentación confusa o poco organizada	Presentación incomprensible o ausente
Trabajo en Equipo	Alta colaboración, roles claros y respeto a la diversidad	Colaboración adecuada con mínimas dificultades	Colaboración limitada y conflicto ocasional	Falta de trabajo en equipo y respeto
Autonomía y Adaptabilidad	Resuelve problemas y adapta propuestas eficazmente	Resuelve problemas con apoyo y adapta parcialmente	Dificultad para resolver problemas y adaptarse	No muestra autonomía ni capacidad de adaptación

Evidencias de Aprendizaje:

- Plantillas y cálculos de calorías realizados por los equipos.
- Recetas diseñadas y propuestas presentadas.
- Grabaciones o notas de las negociaciones y discusiones.
- Cuestionarios reflexivos completados.

Reflexión Final y Cierre de Narrativa:

- Se realiza una sesión plenaria donde se reconocen los aprendizajes, se resalta el impacto de la innovación saludable y se celebra el rol de cada participante como “Maestro del Sabor Saludable”.
- Se invita a los participantes a pensar en cómo aplicar estos aprendizajes en su vida personal y laboral para fomentar hábitos alimenticios saludables.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario:

- La experiencia completa puede desarrollarse en 5 sesiones de 2 horas cada una (total 10 horas aproximadamente).
- Se recomienda distribuir las actividades para no saturar y permitir reflexión entre sesiones.

Espacio Físico:

- Aula con disposición para trabajo en equipo (mesas agrupadas).
- Espacio para presentaciones (proyector, pizarra, área para exposiciones).
- Zona con acceso a internet para investigación.

Materiales y Herramientas TIC:

- Computadoras o tablets con acceso a internet.
- Software básico para presentaciones (PowerPoint, Canva, etc.).

- Material impreso: recetas, tablas de calorías, cuestionarios.
- Calculadoras, hojas, marcadores, pizarras o rotafolios.

Tamaño del Grupo:

- Ideal para grupos entre 12 y 24 participantes para permitir formación de equipos de 3-4 personas.
- En grupos más grandes, se pueden replicar equipos o dividir en subgrupos con facilitadores.

Preparación Previa del Docente:

- Revisar y adaptar materiales a contexto local y perfil de los estudiantes.
- Familiarizarse con las herramientas TIC disponibles y la mecánica de puntos y niveles.
- Preparar la tabla de puntos y sistema de insignias visibles para motivar.
- Planificar roles y turnos para facilitar el desarrollo de debates y negociaciones.
- Establecer normas claras con enfoque en DEI para garantizar un ambiente seguro e inclusivo.

Posibles Dificultades y Cómo Superarlas:

- *Falta de acceso a internet o dispositivos:* Preparar material impreso con información suficiente y realizar actividades offline.
- *Diversidad en niveles de conocimiento:* Formar equipos heterogéneos para que se apoyen entre sí.
- *Resistencia a la colaboración o participación:* Incentivar con recompensas, crear un ambiente seguro y promover respeto.
- *Dificultad para calcular calorías:* Ofrecer apoyo extra, tutoriales breves o guías paso a paso.
- *Desbalances en roles de equipo:* El docente debe monitorear y facilitar la distribución equitativa de tareas.

Con estas recomendaciones, la experiencia gamificada será un espacio dinámico, inclusivo y enriquecedor donde los adultos en educación para el trabajo puedan aprender de manera significativa y práctica.