

NutriAventureros: La misión saludable

Gamificación Completa | Educación Física | Nutrición y salud | Tema: gerar ideias de atividades gamificadas.

Contexto Narrativo

Contexto narrativo y ambientación

Imagina que el planeta Nutrilandia está en peligro. Su equilibrio natural y la salud de sus habitantes se están deteriorando por malos hábitos alimenticios y un estilo de vida sedentario. Tú y tus compañeros de clase han sido seleccionados como "NutriAventureros", un equipo de jóvenes exploradores con la misión de descubrir, aprender y promover hábitos saludables que restauren la vitalidad de Nutrilandia. Para lograrlo, deberán superar desafíos, resolver acertijos y diseñar estrategias que combinen una alimentación equilibrada con actividad física, todo mientras colaboran, innovan y desarrollan habilidades del siglo XXI.

Roles de los estudiantes dentro de la narrativa

Los estudiantes adoptarán roles dentro del equipo NutriAventurero, cada uno con responsabilidades específicas que fomentan la colaboración y el liderazgo:

- **Investigador Nutricional:** Encargado de buscar información clave sobre nutrientes, grupos alimenticios y efectos de los alimentos en el cuerpo.
- **Coach Deportivo:** Responsable de proponer actividades físicas adecuadas para complementar una nutrición saludable, promoviendo la actividad física en Nutrilandia.
- **Diseñador de Estrategias:** Planifica cómo integrar la alimentación y el ejercicio en un plan diario para mejorar la salud de los habitantes.
- **Comunicador Saludable:** Lidera la difusión de los aprendizajes, crea presentaciones y conecta al equipo con otros para compartir sus descubrimientos.

Misión principal y conexión con el aprendizaje

La misión principal es diseñar un "Plan Maestro NutriAventurero" que incluya actividades físicas y planes alimenticios equilibrados para diferentes perfiles de habitantes de Nutrilandia (jóvenes, adultos, personas con necesidades especiales, etc.). Para ello, el equipo debe aprender sobre nutrición y salud, aplicar el conocimiento en contextos reales y adaptarse a las condiciones cambiantes del planeta.

Esta narrativa motiva a los estudiantes a sumergirse en la temática de nutrición y salud desde un enfoque activo, creativo y colaborativo, donde cada decisión y estrategia contribuye a la "salvación" de Nutrilandia. A la vez, se desarrollan competencias como pensamiento crítico, innovación, comunicación, liderazgo y responsabilidad social.

Extensión de la narrativa

Nutrilandia es un mundo vibrante donde la naturaleza y la tecnología conviven, pero las malas elecciones alimenticias y la falta de movimiento han causado que la energía de sus habitantes decaiga y la biodiversidad sufra. Los

NutriAventureros han recibido un mapa digital interactivo con diferentes zonas afectadas por problemas específicos: en la zona de los Jóvenes Silenciosos, la obesidad juvenil ha aumentado; en el Bosque de los Antioxidantes, los recursos naturales están en peligro por la contaminación causada por dietas desequilibradas; y en la Ciudad Dinámica, la población adulta sufre enfermedades crónicas relacionadas con malos hábitos.

Para restaurar el equilibrio, los NutriAventureros deben recorrer estas zonas, recolectar “Píldoras de Conocimiento” (información sobre alimentación y ejercicio), superar pruebas que demuestran su comprensión y diseñar soluciones prácticas para cada comunidad. A lo largo del camino, enfrentarán retos inesperados que pondrán a prueba su adaptabilidad y creatividad, y deberán comunicar sus hallazgos para motivar un cambio real.

Esta experiencia no sólo busca que los estudiantes conozcan la teoría, sino que la apliquen y la vivan, fomentando una actitud proactiva hacia la salud personal y comunitaria.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego integradas

- **Sistema de puntos "Energía NutriAventurera":** Cada actividad completada con éxito otorga puntos que representan la energía recuperada en Nutrilandia. Los puntos se acumulan para subir de nivel y desbloquear nuevos desafíos.
- **Niveles y progresión:** Hay cuatro niveles (Explorador, Aprendiz, Experto y Maestro NutriAventurero). Al avanzar, se desbloquean contenidos y actividades más complejas y se obtienen insignias especiales.
- **Insignias y logros:** Se otorgan insignias por habilidades específicas desarrolladas, como "Maestro de la Nutrición", "Líder Comunicador", "Innovador Creativo" y "Colaborador Destacado". Las insignias pueden mostrarse en un mural físico o digital.
- **Retos diarios y semanales:** Pequeños desafíos que pueden ser individuales o grupales, como crear un menú saludable en 15 minutos o diseñar una rutina de ejercicios para un perfil específico. Cumplir retos otorga recompensas extra.
- **Retroalimentación inmediata:** Durante las actividades, los estudiantes reciben comentarios en tiempo real a través de cuestionarios interactivos, debates guiados o feedback del docente y compañeros, para ajustar y mejorar sus propuestas.
- **Cooperación y competencia saludable:** Los equipos NutriAventureros colaboran para superar retos, pero también compiten amistosamente para obtener el mayor puntaje o la mejor propuesta, fomentando motivación y trabajo en equipo.
- **Tablero de progreso:** Un mural físico o digital donde se muestra el avance de cada equipo, puntos acumulados, niveles alcanzados y logros obtenidos, para mantener la motivación visual y transparencia del proceso.
- **Roles rotativos:** Para garantizar la inclusión y el desarrollo integral de competencias, los roles dentro del equipo se rotan semanalmente, permitiendo que todos experimenten diferentes responsabilidades.

- **Elementos sorpresa:** Eventos inesperados durante la experiencia, como "Tormenta de Ideas" o "Misión Relámpago", que requieren adaptabilidad y creatividad para superarlos y obtener bonus de puntos.

Implementación de las mecánicas

El docente organizará las sesiones con un calendario claro donde se presenten los retos y actividades, se actualice el tablero y se entreguen insignias. Se utilizarán herramientas digitales accesibles como Google Classroom para cuestionarios y presentaciones, y materiales impresos para dinámicas presenciales. La retroalimentación será continua y constructiva, promoviendo un ambiente seguro donde la curiosidad y la autonomía sean valoradas.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

Actividad 1: Explorando Nutrilandia - Mapeo de conocimientos

Descripción: Introducción al tema mediante un juego de mapeo colaborativo donde los estudiantes identifican qué saben y qué quieren aprender sobre nutrición y salud.

Instrucciones:

1. Dividir a los estudiantes en equipos de 4, asignando los roles de Investigador Nutricional, Coach Deportivo, Diseñador de Estrategias y Comunicador Saludable.
2. Entregar a cada equipo un mapa físico o digital de Nutrilandia con zonas marcadas (Jóvenes Silenciosos, Bosque de los Antioxidantes, Ciudad Dinámica).
3. En cada zona, los equipos escriben en notas adhesivas lo que saben y lo que quieren descubrir sobre nutrición y actividad física relacionada.
4. Compartir y discutir en plenaria para generar un mapa colectivo con "Píldoras de Conocimiento" iniciales.
5. Otorgar 50 puntos de Energía NutriAventurera por participación y calidad de aportes.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Mapas impresos o digitales, notas adhesivas, marcadores, pizarra o herramienta digital colaborativa (Jamboard o Padlet).

Integración mecánicas: Inicio de la experiencia, asignación de roles, motivación por puntos, establecimiento de metas.

Actividad 2: Reto "Construye tu menú saludable"

Descripción: En equipos, diseñar un menú diario para un perfil específico (ejemplo: adolescente deportista, adulto sedentario, persona con diabetes).

Instrucciones:

1. El docente asigna perfiles variados a cada equipo para fomentar inclusión y diversidad.

2. Los Investigadores Nutricionales buscan información sobre necesidades nutricionales del perfil.
3. El Coach Deportivo propone actividades físicas complementarias.
4. El Diseñador de Estrategias arma el menú y la rutina diaria combinada.
5. El Comunicador Saludable prepara una presentación breve para compartirla con la clase.
6. Se realiza una sesión de preguntas y respuestas para recibir retroalimentación inmediata.
7. Los equipos reciben puntos según criterios de creatividad, adecuación nutricional, inclusión de actividad física y presentación.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Guías de grupos alimenticios, tablas nutricionales impresas o digitales, calculadora de calorías, papelógrafos, dispositivos para presentaciones.

Integración mecánicas: Retos, roles, puntos, niveles, insignias (por ejemplo, “Maestro de la Nutrición”), feedback inmediato.

Actividad 3: “Circuito NutriAventurero” - Actividad física y nutrición

Descripción: Un circuito de estaciones que combina actividad física con preguntas y mini-retos relacionados con la nutrición y la salud.

Instrucciones:

1. Organizar un circuito con 5 estaciones, cada una con un ejercicio físico (saltos, estiramientos, carrera corta) y una pregunta o reto rápido sobre nutrición.
2. Los equipos rotan por las estaciones en un tiempo asignado (5 minutos por estación).
3. Para avanzar y sumar puntos, deben completar el ejercicio y responder correctamente la pregunta.
4. Las preguntas incluyen temas como funciones de vitaminas, importancia del agua, efectos del azúcar, etc.
5. El Coach Deportivo lidera la motivación y supervisa la correcta ejecución de ejercicios.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Conos para delimitar estaciones, tarjetas con preguntas, cronómetro, espacio amplio para moverse.

Integración mecánicas: Retos físicos y cognitivos, sistema de puntos, colaboración, feedback en el momento, roles activos.

Actividad 4: “Innovación NutriAventurera” - Creación de productos o campañas

Descripción: Los equipos crean un producto (como una bebida saludable, snack, o campaña de concientización) que promueva la nutrición y la salud.

Instrucciones:

1. Los equipos investigan necesidades no cubiertas en Nutrilandia y diseñan una propuesta innovadora.
2. El Diseñador de Estrategias planifica la viabilidad, el Investigador Nutricional asegura la calidad, el Coach Deportivo integra la actividad física y el Comunicador prepara la campaña.

3. Preparan un prototipo o boceto y una presentación que incluye beneficios, ingredientes o acciones y cómo impacta la salud.
4. Se realiza una feria donde los equipos presentan sus propuestas y reciben retroalimentación del docente y compañeros.
5. Se otorgan puntos y una insignia especial “Innovador Creativo”.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos

Materiales: Materiales reciclables para prototipos, hojas, marcadores, dispositivos para presentación, plantillas para campaña.

Integración mecánicas: Niveles avanzados, roles, creatividad, innovación, puntos, insignias, competencia amistosa.

Actividad 5: Reflexión y cierre - Diario de NutriAventurero

Descripción: Cada estudiante escribe una reflexión personal sobre lo aprendido, sus aportes y cómo aplicará los conocimientos en su vida diaria.

Instrucciones:

1. Se entrega una plantilla con preguntas guía:
 - ¿Qué fue lo que más te sorprendió sobre la nutrición y la salud?
 - ¿Cómo ayudaste a tu equipo a cumplir la misión?
 - ¿Qué desafíos enfrentaste y cómo los superaste?
 - ¿Qué hábitos piensas cambiar o fortalecer en tu vida?
- Los estudiantes comparten voluntariamente sus reflexiones en pequeños grupos.
- El docente cierra la narrativa resaltando el impacto de sus acciones en Nutrilandia.
- Se otorgan puntos finales y se celebra la obtención de la insignia “Maestro NutriAventurero”.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Hojas de reflexión impresas o digitales, espacio para compartir.

Integración mecánicas: Autonomía, responsabilidad, evaluación formativa, cierre emocional y narrativo.

Resumen y conexión

Estas actividades están diseñadas para avanzar progresivamente, integrando teoría y práctica, fomentando competencias del siglo XXI, rotación de roles y asegurando participación activa de todos. Los materiales son accesibles y adaptables al contexto del aula, permitiendo una implementación real y efectiva.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego NutriAventureros

- **Inicio del juego:** Los equipos reciben roles asignados y el mapa inicial con la misión.

- **Condiciones de victoria:** El equipo que al final de la experiencia acumule la mayor cantidad de Energía NutriAventurera (puntos) y haya obtenido al menos 3 insignias distintas será declarado “Maestro NutriAventurero”.
- **Turnos y participación:** Las actividades se realizan en sesiones grupales, y los roles rotan semanalmente para asegurar equidad y diversidad de experiencias.
- **Penalizaciones:** No hay penalizaciones severas, pero la falta de participación o incumplimiento de roles implica no obtener puntos en la actividad correspondiente.
- **Colaboración obligatoria:** Todos los integrantes deben aportar, y se valoran las actitudes positivas, respeto y escucha activa.
- **Uso de materiales:** Se debe cuidar el material y el espacio, promoviendo responsabilidad y sostenibilidad.
- **Sistema de puntos:** Cada actividad tiene una tabla de puntos clara, que se comunica antes de iniciar. Por ejemplo, en la actividad de menú saludable:
 - Creatividad: hasta 20 puntos
 - Adecuación nutricional: hasta 30 puntos
 - Incorporación de actividad física: hasta 20 puntos
 - Presentación: hasta 20 puntos
 - Trabajo en equipo: hasta 10 puntos
- **Sistema de logros:** Las insignias se entregan cuando un equipo o estudiante cumple con criterios específicos, como:
 - Maestro de la Nutrición: precisión y profundidad en contenidos.
 - Líder Comunicador: habilidades claras para presentar y persuadir.
 - Innovador Creativo: propuestas originales y viables.
 - Colaborador Destacado: trabajo en equipo ejemplar.
- **Resolución de conflictos:** El docente actúa como mediador para asegurar un ambiente inclusivo y equitativo, atendiendo necesidades especiales y promoviendo la diversidad.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

Criterios de evaluación

- **Dominio conceptual:** Comprensión de conceptos básicos de nutrición y su relación con la salud y la actividad física.
- **Aplicación práctica:** Capacidad para diseñar planes alimenticios y actividades físicas adecuadas a diferentes perfiles.

- **Competencias socioemocionales:** Colaboración, liderazgo, comunicación y responsabilidad en el trabajo en equipo.
- **Creatividad e innovación:** Originalidad y viabilidad en propuestas y soluciones.
- **Reflexión crítica y autonomía:** Capacidad para autoevaluarse y planificar cambios personales.
- **Inclusión y equidad:** Consideración y respeto por la diversidad cultural, física y social en las propuestas.

Rúbrica integrada para actividades clave

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Adecuado (2)	Necesita mejorar (1)
Dominio conceptual	Explica con precisión y profundidad los conceptos y los aplica correctamente.	Explica bien los conceptos con pocas imprecisiones.	Conoce los conceptos básicos pero con errores menores.	No demuestra comprensión clara.
Aplicación práctica	Diseña planes completos, coherentes y adaptados a la diversidad.	Planes adecuados aunque con algunas limitaciones.	Planes básicos, con poca adaptación.	Planes incompletos o poco pertinentes.
Competencias socioemocionales	Participa activamente, lidera y escucha con respeto.	Participa y coopera de forma positiva.	Participa de forma limitada.	No coopera ni respeta al equipo.
Creatividad e innovación	Propuestas originales y viables que destacan.	Propuestas adecuadas con algunos elementos creativos.	Propuestas convencionales con poca innovación.	Propuestas poco originales o inviables.
Reflexión crítica y autonomía	Autoevalúa con profundidad y propone cambios claros.	Autoevalúa con algunos puntos de mejora.	Autoevaluación superficial.	No realiza reflexión.
Inclusión y equidad	Considera y respeta la diversidad en todas las propuestas.	Considera la diversidad en la mayoría de las propuestas.	Considera la diversidad de forma limitada.	No considera diversidad ni equidad.

Evidencias de aprendizaje

- Mapas colaborativos y notas de aportes.
- Menús y rutinas diseñadas.
- Presentaciones y prototipos de productos o campañas.
- Diarios de reflexión personal.
- Participación activa y actitud en las actividades físicas y cognitivas.

Reflexión final y cierre de la narrativa

Al finalizar, se realiza una sesión grupal donde los estudiantes comparten aprendizajes, desafíos superados y compromisos personales para aplicar lo aprendido en su vida diaria y comunidad. El docente conecta estos aprendizajes con la narrativa, celebrando cómo su “energía” ha salvado Nutrilandia y motivándolos a ser agentes de cambio en su entorno real.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 6 sesiones de 60 a 90 minutos, distribuidas en dos o tres semanas para permitir reflexión y rotación de roles.
- **Espacio físico:** Aula amplia para actividades grupales, espacio exterior o gimnasio para el circuito físico. Espacio para mural o tablero de progreso.
- **Materiales:**
 - Mapas impresos o digitales
 - Notas adhesivas, marcadores, papelógrafos
 - Guías y tablas nutricionales (pueden ser impresas o digitales)
 - Material para prototipos reciclables (cartón, botellas, papel, pegamento)
 - Conos o delimitadores para circuito
 - Dispositivos electrónicos para presentaciones y cuestionarios (tablets, laptops, smartphones)
- **Herramientas TIC:** Google Classroom, Jamboard o Padlet para colaboración digital, Kahoot o Quizizz para cuestionarios interactivos.
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 para facilitar roles y trabajo colaborativo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Conocer los contenidos de nutrición y salud a tratar.
 - Preparar materiales y recursos digitales.
 - Organizar el espacio para las actividades físicas.
 - Planificar calendario y explicar claramente roles y reglas.
 - Familiarizarse con las herramientas TIC y métodos de evaluación gamificada.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de motivación:* Utilizar la narrativa para conectar emocionalmente y hacer visibles los avances con el tablero de progreso.

- *Diferencias en habilidades o conocimientos:* Rotar roles para que todos desarrollen competencias diversas y fomentar la ayuda mutua.
- *Limitaciones de espacio o materiales:* Adaptar actividades al espacio disponible, usar materiales reciclados y recursos digitales gratuitos.
- *Desigualdad en acceso a TIC:* Priorizar actividades presenciales y ofrecer alternativas en papel cuando sea necesario.
- *Atención a la diversidad:* Diseñar actividades inclusivas que consideren necesidades especiales, diversidad cultural y estilos de aprendizaje.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar "NutriAventureros: La misión saludable" de forma práctica, efectiva y enriquecedora, garantizando el desarrollo integral de los estudiantes y promoviendo hábitos saludables sostenibles.