


Sistema-App CONFE
Retos y juegos iniciales
Versión 1.0

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Historial de Revisiones

| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
|------------|---------|--------------------------------|----------------------------------|
| 14/09/2018 | 1.0 | Creación inicial del documento | Ing. Pedro Jesús Madrigal Trejos |



| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Tabla de contenido

| | |
|---|----|
| Historial de Revisiones | 2 |
| 1. Introducción..... | 4 |
| 1.1. Propósito | 4 |
| 1.2. Conceptos. | 4 |
| 2. Módulo Reto (Juegos y Retos) | 5 |
| ✓ Unidad 1: ¿Cresco en todos los aspectos?: | 6 |
| ✓ Unidad 2: Al encuentro con Jesucristo vivo: | 11 |
| ✓ Unidad 3: ¿He oído hablar del Espíritu Santo?: | 18 |
| ✓ Unidad 4: En marcha hacia una fe más firme: | 22 |
| ✓ Unidad 5: “Les imponían las manos y recibían el Espíritu”: . | 27 |
| ✓ Unidad 6: Corresponsables en la misión evangelizadora de la Iglesia: | 31 |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

1. Introducción

1.1. *Propósito*

El propósito de este documento es definir los juegos y retos iniciales que estarán contenidos en el app CONFÉ, para catequistas y catequizandos de Confirmación.


Para diseñar estos juegos se conformó un sub equipo con catequistas de confirmación de la Parroquia San Miguel Arcángel de Escazú, a cargo del sr. Pedro Madrigal Trejos.

1.2. *Conceptos.*

Unidad: Atributo de un texto de catequesis que distingue la temática central de los temas contenidos en él.

Encuentro: Todos los temas contenidos en la unidad, la catequesis no es un curso ni algo académico, por tanto no hay clases o lecciones, sino encuentros con Jesucristo. Cada encuentro también hace referencia una sesión de catequesis.

Catequizando: Es quien recibe la catequesis, en este caso el joven, usuario principal del sistema.

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

2. Módulo Reto (Juegos y Retos)

Se especifican adelante los detalles de los juegos y retos para el Módulo Reto, así como el encuentro al que pertenecen según el libro de texto:


El sistema permitirá al usuario crear un **avatar** (masculino o femenino según el sexo registrado) en su primer ingreso al módulo, no podrá editarlo más adelante.

Dicho avatar deberá ser sencillo, con aspecto juvenil y con ropa descuidada, deberá estar un poco empolvado. El fondo puede ser un lugar con caos, destrucción y ceniza.

Al iniciar el juego el avatar recibirá **"Las sandalias"** y un mensaje en pantalla: *"Recibe las sandalias del peregrino, pues hoy inicia tú caminar hacia una vida plena en la fe".*

Seguidamente, aparecerá una **barra de avance** que indicará el nivel de amistad que el catequizando tiene con Jesús y una mensaje en pantalla: *"Tú nivel de amistad con Jesús es bajo, continúa jugando para incrementar tu amistad con Él"*

La barra será un indicador del progreso del juego, estará dividida en las 6 unidades y al final de cada unidad se le entregará un símbolo al usuario subiendo el nivel de amistad. Sin embargo, luego de cada encuentro esta barra se irá cargando con las cosas vayamos logrando y entregando a Jesús. De tal forma, la aplicación deberá tener un **Jesús animado** que interactúe con el usuario en cada encuentro, haciendo los gestos según la acción que esté ejecutando o la emoción que esté expresando. Más adelante se detallan sus funciones (las del Jesús animado), de momento aún no debe aparecer.


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Luego, el joven podrá continuar jugando según los temas que ya haya abierto el catequista. **Es importante que en cada reto se indique el nombre del tema en el que se está.**


✓ **Unidad 1: ¿Crezco en todos los aspectos?:**

La unidad 1 contiene los temas antropológicos, es decir, el estudio de los aspectos físicos, culturales y sociales que rodean al joven y que benefician o perjudican su crecimiento en la fe. Los temas ayudan a reforzar la autoestima y mejorar las actitudes de vida como cristianos.

| Encuentro | Reto o Juego |
|--|---|
| 01- ¿Quién soy yo? ¿Quién quiero ser? | <p>Reto: El joven deberá tomarse un “selfie” y aplicarle obligatoriamente un filtro. Los filtros serán máscaras que representen las emociones: la felicidad, la risa, la tristeza, el miedo, la ira, la indiferencia, la sorpresa y la repugnancia (o asco). Una vez que haya finalizado el reto, aparecerá un Jesús animado que interactuará con el joven mediante una nube de diálogo (o rectángulo con el texto) pausando las frases del siguiente mensaje:</p> <p><i>"Hola, mi nombre es Jesús de Nazaret y soy carpintero, ya nos conocemos.</i></p> <p><i>Veo que escogiste la máscara de <nombre de la emoción escogida>, me pregunto...</i></p> <p><i>¿Cuál es la máscara que usas para cubrir tu verdadera identidad?</i> <i>¿Estás satisfecho con la versión de ti que tienes hasta hoy?</i></p> <p><i><Para emociones negativas:></i> <i>Me pregunto si puedo ayudarte a mejorar esa actitud...</i></p> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|-----------------------------|--|
| | <p><Para las emociones positivas:></p> <p><i>¡Aún se puede ser mejor! Aquí estaré para ayudarte”.</i></p> |
| 02- Llamados a vivir | <p>Juego: El catequizando deberá elegir un atuendo momentáneo para su avatar, con dicho atuendo deberá realizar una tarea más adelante.</p> <p>Podrá elegir entre los siguientes vestuarios: Traje entero, ropa de gala, pijamas, ropa de playa, traje de famoso, traje a la moda, ropa de esclavo, traje casual, traje de mochilero, traje scout, traje uniforme deportivo, traje del sirviente, ropa campesina, traje de religioso(a), ropa similar a la de los tiempos de Jesús.</p> <p>Una vez que haya elegido el atuendo aparecerá el Jesús animado para dialogar:</p> <p><i>"Veo que has escogido el traje de <nombre del traje>, interesante elección. Ahora es momento de ponernos a trabajar"</i></p> <p><i>"Te entrego estas monedas de oro para que trabajes. ¿Puedes hacer las misiones que te asigne para los siguientes 6 días?"</i></p> <p>Aparecerá una misión cada día, pero solamente una vez que la anterior haya sido cumplida:</p> <p><i>La misión de hoy será:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Construir una casa y sembrar en el huerto (día 1)</i> - <i>Alimentar al ganado y las ovejas. Regar la huerta. Construir un granero (día 2)</i> - <i>Alimentar al ganado y las ovejas. Regar la huerta y trasquilar las ovejas (día 3)</i> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

- *Alimentar al ganado y las ovejas. Regar la huerta y ordeñar las vacas (día 4)*
- *Ordeñar las vacas, trasquilar las ovejas, regar y abonar la huerta (día 5)*
- *Cosechar la huerta y guardar los productos en el granero, ganar dinero vendiendo las hortalizas, la lana y la leche (día 6)*

Una vez finalizados los 6 días al día séptimo NO se podrán hacer las misiones y en el juego tendremos tres escenarios posibles:

1. El joven no hizo ni un solo juego
2. El joven hizo los juegos pero no terminó
3. El joven hizo los juegos y los completó


Así que al séptimo día aparecerá el Jesús animado pidiendo cuentas de la moneda que había entregado y dará una de estas respuestas según cada caso:

Caso 1: *"¿Por qué no pusiste a trabajar mi dinero para que ganara más? Esto me recuerda a aquel criado perezoso de la parábola de los talentos (Mt 25, 14-30)*

¡Qué decepción!"

Caso 2: *"¿Por qué no pusiste a trabajar el dinero a tiempo para que ganara? Esto me recuerdo al criado de la parábola de los talentos, fuiste fiel en lo poco y, aunque no terminaste, te esforzaste por darme más de lo que te había entregado" (Mt 25, 14-30)*

¡Vas por buen camino!

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Caso 3: *"¡Excelente trabajo! Esto me recuerda a la parábola de los talentos (Mt 25, 14-30), a aquel que poniendo a trabajar el dinero fue capaz de entregar el doble a su señor al final.*


¡Estoy muy contento!

Finalizados estos momentos el Jesús animado explicará el significado del traje que se haya elegido y las labores que se han realizado, los trajes simbolizan lo siguiente:

Traje entero y ropa de gala (simbolizan la riqueza), pijamas y ropa de playa (que simbolizan los placeres y la diversión), traje de famoso y traje a la moda (que simbolizan la fama y el poder), traje de mochilero y traje scout (simbolizan al caminante cristiano), traje uniforme deportivo (simbolizan la fuerza para superar adversidades, la lucha y la disciplina), traje del sirviente y ropa de esclavo (simbolizan el servicio y entrega a los demás), ropa campesina (simboliza la humildad y sencillez), traje de religioso(a) y ropa similar a la de los tiempos de Jesús (simbolizan al discípulo de Cristo y servidor por amor de los demás), finalmente el traje casual (simboliza al cristiano promedio, con sus altos y bajos pero que continúa en su caminar constante)

Según el traje escogido, Jesús pedirá al jugador cambiar su atuendo por uno más sencillo. Para el traje entero, la ropa de gala, las pijamas, la ropa de playa, el traje famoso y a la moda el mensaje sería este:

"No quiero que vivas una vida para los bienes materiales, sin metas, para lo superficial, la amargura, la angustia o la tristeza. ¿Te

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

gustaría cambiar tu traje por uno más sencillo que te ayude a descubrir el sentido de la vida en el amor?"


Para los trajes de mochilero, scout, el uniforme deportivo, el traje del sirviente y la ropa de esclavo el mensaje será:

"No quiero que te fatigues de más en este camino, quiero que camines conmigo y lo hagas de una manera más cómoda. ¿Te gustaría cambiar tu traje por uno más sencillo que te ayude a descubrir el sentido de la vida en el amor?"

Finalmente, para la ropa campesina, el religioso(a), el discípulo y la ropa casual el mensaje será:

"Me gusta el atuendo que has escogido, pero apenas has comenzado este camino para ser un verdadero discípulo. ¿Puedes cambiarte de ropa para no sobresalir por nuestro exterior y sino más bien por el trabajo que iremos haciendo?"

Para cualquiera de las 3 preguntas: Si la respuesta es positiva aparecerán nuevos atuendos casuales (unos 4 más) entre los que podrá escoger el que más le gusta y el traje de mendigo será cambiado por el nuevo, conservando las sandalias ya ganadas al inicio del juego. Si la respuesta es negativa volverá al traje de mendigo.

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

✓ Unidad 2: Al encuentro con Jesucristo vivo:

El contenido de la unidad 2 se centra en Jesús, ¿quién es? ¿Cuál es su mensaje? ¿Qué hizo por nosotros? ¿Quién le ayudó para ser capaz de realizar todo lo que hizo?


Antes de iniciar con los juegos y retos por temas aparecerá el Jesús animado para dar la bienvenida y pedirá al joven que se desprenda de algunas cosas:

"Hola <nombre del catequizando>, nos volvemos a ver.

A partir de hoy quiero que me conozcas un poco más, pero para ello necesito que te desprendas de lo viejo"

El sistema pedirá al joven entregar a Jesús el selfie del tema 1, el traje del tema 2 (en caso de que sea aún el de mendigo) y el fondo del lugar donde se ha desenvuelto. Una vez hecho esto Jesús le otorgará una **estrella**, esta simboliza el crecimiento como persona y el paso que ha dado en autoestima y aceptación personal. La estrella tomará el fondo y lo transformará por uno "más verde", la ropa por una más colorida y alegre y el selfie lo pondrá en el corazón de Jesús, también se aumentará en una unidad el nivel de amistad con Jesús (según la barra de amistad que salió al inicio de la unidad 1. Una vez realizado esto se procede con el tema 3.

| Encuentro | Reto o Juego |
|---|---|
| 03- Jesucristo, el Hijo de Dios vivo | Reto: El Jesús animado pedirá al joven ordenar una lista "Top 10", con las cosas que más le interesan en su vida, en orden de preferencia, colocando en primer lugar el ítem de mayor interés. Los ítems son 12: <i>Jesús, Moda, Música, Deporte, Dinero, Celular, Amigos, Familia, Pareja, Arte, Redes Sociales, Fiestas</i> ; el joven |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

deberá escoger solamente 10 para dicha lista. Una vez que finalice de ordenar los ítems aparecerá un botón para que Jesús valore dicha lista. Seguidamente, se iniciará un diálogo entre Jesús y el joven, dependiendo del lugar en que Jesús se encuentre en el Top 10, así será el diálogo:

Jesús ubicado en los primeros 3 puestos:

"Veo que estoy en lo más alto de tu lista, eso me alegra mucho"

Jesús ubicado entre el puesto 4 y 8:

"Mmm, veo que no sientes que yo sea una de tus prioridades pero aun así me tienes presente en tu vida"

Jesús ubicado en los puestos 9 y 10:

(Con sorpresa): *"Estoy impresionado, ocupo un lugar muy bajo en tu lista, creí que teníamos una mejor relación, esto me pone a pensar..."*


Jesús fuera de la lista:

"Veo que no me incluiste en la lista de tus prioridades, ¿de verdad sientes que estamos tan alejados?"

Una vez analizado el lugar de la lista, el Jesús animado le hará unas preguntas al catequizando para descubrir si el puesto de la lista es el correcto:

"Te propongo algo, contesta estas preguntas para que verifiquemos cuál es en realidad el lugar que ocupo en tu vida"

Seguidamente, se harán 5 preguntas de selección única y, según las respuestas, se irán sumando puntos para que al final de la

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

entrevista Jesús ayude al joven a reflexionar sobre su relación y la posición en la que realmente este le puede tener. Será importante aclarar que el test es solo un reto para hacer una reflexión personal, pero NO define la autenticidad de la relación Cristo-Catequizando, pues cada uno tiene una historia de salvación personal con Jesús desde su bautizo. La intención del reto es solamente provocar, como ya se dijo, la reflexión necesaria para mejorar la relación Dios-hombre.

Preguntas y puntos (los puntos son para control interno de la aplicación solamente)

¿Qué tan a menudo oras?

- Todos los días (+3)
- De vez en cuando o cuando me acuerdo (+2)
- Cuando tengo problemas (+1)
- Nunca (0)

¿Qué tan frecuentemente vas a misa?


- Todos los días (+4)
- Todos los domingos (+3)
- De vez en cuando (+2)
- Para funerales, bodas y eventos especiales (+1)
- Nunca (0)

¿Qué tan seguido te confiesas?

- No me confieso desde que hice la primera comunión (0)
- Una vez al año (+1)
- Dos veces al año (+2)
- Tres o más veces al año (+3)

¿Por qué vienes a confirmación?

- Porque me obligaron (0)
- Porque vine con mis amigos (+1)
- Porque quiero recibir el sacramento para casarme o ser padrino (+2)
- Porque realmente quería hacer la catequesis para recibir el sacramento (+3)

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Si un día hubiera un partido importante, un evento musical, familiar o artístico, ¿faltarías a la catequesis para asistir al otro evento?

- *Definitivamente faltaría (0)*
- *Me excusaría con el catequista por la ausencia (+1)*
- *Le pediría permiso al catequista y buscaría una forma de reponer el encuentro (+2)*
- *No faltaría, prefiero asistir a la catequesis (+3)*

Si los resultados finales dan entre 15 y 16 puntos:

"Viendo los resultados de las preguntas no cabe duda, definitivamente estoy en el primer lugar de tu lista"

Si los resultados finales dan entre 11 y 14 puntos:


"Bueno, me alegra que yo esté en los primeros lugares de tu lista, viendo estos resultados de seguro debo estar en el puesto 2 ó 3"

Si los resultados finales dan entre 6 y 10 puntos:

"Viendo los resultados creo que tenemos que trabajar un poco más en nuestra relación, me ubico entre el puesto 4 y el 8 de tu lista. Me alegra que me tengas presente en tu vida y que no me excluyas del todo, pero creo que debemos mejorar nuestra amistad. ¡No te desanimes, de seguro lo lograremos en este proceso de catequesis!"

Si los resultados finales dan entre 3 y 5 puntos:

"Creo que esto se parece a la historia de aquel chico que perdió el interés en mí con el paso de los años. Sin duda podría ser triste para mí ver que estoy en los últimos dos puestos de tu lista, entre el 9 y el 10. Pero esto no me desanima, es una oportunidad para trabajar juntos en nuestra amistad."

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Si los resultados fueron de 2 puntos o menos:

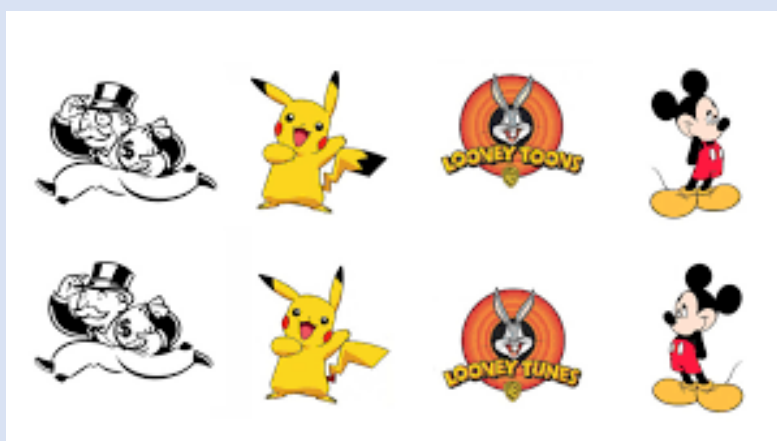
"Veo que estoy, prácticamente, fuera de tu lista de prioridades de vida. Quizás estás aquí y aún no estás muy convencido. Te invito a que me permitas, durante esta catequesis, hablarte al corazón, para que poco a poco podamos establecer una relación de amistad"


Finalizada esta parte, el diálogo continúa hasta introducir el siguiente juego.

"No se puede amar lo que no se conoce, no es lo mismo que sepas algo de mí a que tengas un encuentro conmigo que transforme tu vida hasta el punto de que decidas seguirme."


"Pero, para lograr esto, primero tienes que quitarte las ideas falsas que tienes de mí. Te propongo un juego"

Juego: Finalizado el reto anterior se abrirá un juego tipo "efecto Mandela". El efecto Mandela es cuando las personas recuerdan alguna situación, escena, cosa o imagen de una forma que nunca sucedió. Ejemplo, si lo pusieran a escoger a usted de los siguientes pares de imágenes cuáles son las correctas ¿cuáles escogería?:




| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|---|---|
| | <p>Bueno, la respuesta es sencilla, todas las imágenes superiores son falsas, Pikachu no tiene negro en la cola, Mickey no usa tirantes y el señor del Monopoly no usa monóculo y la forma correcta de escribir al equipo de Warner es Looney Tunes.</p> <p>Básicamente, se deberán diseñar pares de imágenes Efecto Mandela que representen a Jesús (como carpintero, como hombre, como Dios, como profeta, etc) el usuario deberá escoger entre pares cual es la correcta. Al final del juego se iniciará la suma de puntos globales y Jesús dará un mensaje al joven:</p> <p><i>"Yo siempre soy el mismo, Jesús, hijo de virgen y carpintero, nacido en Belén, criado en Nazaret. Aunque los demás me confundan soy Dios y hombre verdadero, soy el camino, la verdad y la vida y nadie puede llegar al padre, sino por mí (Cfr. Jn 14,6)</i></p> <p><i>Soy el pan vivo bajado del cielo, el Mesías, la luz del mundo, el buen pastor y la puerta del corral. Quien entre por esa puerta estará a salvo y sus esfuerzos no serán en vano (Cfr. Jn 6,51; 8,12; 10,9.11; Mt 16,16)"</i></p> |
| <p>04- Tú tienes palabras de vida eterna</p> | <p>Reto: Se le pide al joven que escriba sus propias bienaventuranzas. Deberán ser 3. El catequista podrá revisarlas y aprobarlas o rechazarlas, si rechaza una el catequizando deberá escribir otra. No podrá avanzar al reto siguiente hasta que sus 3 bienaventuranzas estén aprobadas. Cuando hayan bienaventuranzas para aprobar los catequistas deben ser notificados, si hay varios catequistas en un grupo basta con que uno acepte o rechace la bienaventuranza.</p> <p>Reto: Una vez listas las bienaventuranzas el joven deberá postear una durante los siguientes 3 días en el muro de la aplicación. Pero dicho posteo deberá realizarse en una de las siguientes formas: un</p> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|---|
| | <p>audio, un vídeo, un post de texto, una imagen. Para decidir esto el joven girará una ruleta cada día que le indicará en qué modalidad deberá publicar la bienaventuranza (ninguna categoría debe repetirse más de 1 vez). El post se realizará desde este módulo, si sale audio se abrirá el micrófono con una música de reflexión de fondo, si sale vídeo se abrirá la cámara del celular, si sale texto un cuadro para escribir el texto y si sale imagen habrán varias plantillas para escribir la bienaventuranza y luego publicarla. Cada elemento puede descargarse para su uso en redes sociales. Se espera que el Jesús animado les motive esta acción.</p> |
| <p>05- Jesús muerto y resucitado nos da la vida</p> | <p>Juego: La idea es hacer un juego de tipo “clicker” donde el participante tenga que llenar una barra de carga y esta nunca se complete. El juego tiene que tener una dificultad muy elevada, de manera que parezca imposible completarla. Se sugieren actividades como hacer series con un balón o similares.</p> <p>Reto: Como segunda opción, vendrá un reto que expondrá 3 casos de éxito-fracaso, en donde el joven deberá determinar si la situación que le sucede a los personajes son un éxito o un fracaso. Al finalizar el test se mostrarán las respuestas con una reflexión de acuerdo al tema. Anexo</p> |
| <p>06- El Espíritu Santo en la vida de Jesús</p> | <p>Juego: El Jesús animado pedirá al usuario que le acompañe en un viaje y le ayude a contar su historia. Una vez iniciado el juego Jesús irá caminando a través de la historia de su vida, el catequizando le irá ayudando a predicar, realizar milagros, curar enfermos, alimentar a la gente, etc... Según los evangelios, para poder cumplir con cada reto deberá ir recolectando palomas, que simbolizan al Espíritu Santo, el recorrido será largo pasando por varias pantallas, pero al llegar al momento de cargar la cruz el joven no podrá seguir por falta de palomas, el juego enviará un mensaje indicando que</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|---|
| | <p>estas se recargarán automáticamente cuando se abra el siguiente tema (que es el del Espíritu Santo).</p> <p>Cuando el juego vuelva a abrirse, una vez que se hayan cargado las palomas, habrá un mensaje emergente para que el joven lo responda:</p> <p><i>"¿Quién es la persona más importante en la vida de Jesús?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>a. La Virgen María</i> <i>b. San José</i> <i>c. San Pedro</i> <i>d. El Espíritu Santo</i> <i>e. María Magdalena"</i> <p>La respuesta correcta es el Espíritu Santo, si la marcan mal el sistema deberá hacer la corrección y si la marcan bien pues los felicitará, a todo esto le añadirá la presencia del Jesús animado para que dirija unas palabras:</p> <p><i>"El Espíritu del Señor está sobre mí, porque me ha ungido. Me ha enviado a llevar la buena nueva a los pobres, a anunciar la libertad a los presos, a dar la vista a los ciegos, a liberar a los oprimidos y a proclamar el año de gracia del Señor" (Lc 4, 18-19)</i></p> |
|--|---|

✓ **Unidad 3: ¿He oído hablar del Espíritu Santo?:**


La unidad 3 tiene como propósito hacer una presentación del Espíritu Santo, quien es, cuáles son sus dones y frutos, su labor en la Iglesia y como nos da fortaleza para enfrentar los retos de la vida y la fe.

Al igual que en la unidad anterior, cuando la unidad sea abierta por el catequista y antes de iniciar con los juegos y retos por temas, aparecerá el Jesús animado para dar la bienvenida y ver el avance que

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

el joven va teniendo en la “barra de amistad” con Él. Avisará que las palomas serán cargadas al finalizar uno de los retos del siguiente juego y que, luego de esto, debe regresar al juego anterior para completarlo y luego volver a esta unidad para subir el nivel de amistad. Cuando regrese, si ha completado todo, Jesús le entregará una **cruc** como símbolo de haberle recibido en el corazón y como mandato de tomar la cruz y seguirle. Ahora el paisaje de fondo del avatar tomará forma de camino desértico y pedregoso y este cargará la cruz sobre su hombro.

| Encuentro | Reto o Juego |
|---|---|
| 07- ¿Quién es el Espíritu Santo? | <p>Juego: El primer juego consistirá en buscar objetos. En primer lugar aparecerá el Jesús animado e iniciará el diálogo:</p> <p><i>"Hola, el Antiguo Testamento nos habla del Espíritu Santo y lo presenta como una fuerza divina que transforma, esa fuerza es expresada en símbolos e imágenes. Te reto a que los encuentres en la siguiente imagen"</i></p> <p>Se proyecta la imagen y el joven deberá escoger todos los símbolos del Espíritu Santo que estén presentes en ella. Se pueden poner 5 niveles de dificultad (muy fácil, fácil, normal, difícil, muy difícil) con 5 imágenes diferentes para hacerlo más interactivo y divertido. Una vez que el joven finalice las 5 pantallas se mostrarán los significados de cada símbolo. Los símbolos a buscar son: agua (símbolo de vida) aceite (unción que consagra), fuego (que purifica), nube luminosa (que cubre con su sombra protectora), sello (que deja la huella de Dios) y paloma (pues desciende y reposa sobre el ser humano).</p> <p>Al finalizar, el Jesús animado dirá:</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

"El Espíritu Santo es una persona divina, la tercer persona de la Santísima Trinidad, tiene actuar propio así como mi Padre y yo lo tenemos. Él también es Dios y merece la misma adoración que el Padre y el Hijo.


Por eso, aunque el Antiguo Testamento le ha comparado con símbolos yo he querido darle características de persona, pues eso es lo que es, es el Defensor, el Abogado, el consolador, el Espíritu de la Verdad, no es algo, sino alguien, no es un ser impersonal, es una Persona.

Le llamamos Espíritu porque impulsa y alienta y Santo porque es Dios y santifica."

Juego: Al joven se le entregan un **maletín** y un **carrito de compras**, con el maletín deberá ir a una librería y comprar 7 **libros** específicos, para ello, al entrar deberá buscarlos por toda la librería. Dichos libros tienen que tener nombres similares o que ejemplifiquen el auténtico significado de los dones del Espíritu Santo: Entendimiento, Consejo, Sabiduría, Piedad, Fortaleza, Temor de Dios y Ciencia. (Significado en **Anexo**). Una vez completada la misión deberá ir al supermercado a comprar 12 frutas diferentes, asignadas por el sistema, una vez que las encuentre el Jesús animado le pedirá que le entregue los libros y los frutos. El joven irá entregándolos uno por uno, empezando con los libros, cada vez que Jesús los recibe le explicará el significado de los dones y cuando sea el momento de recoger los frutos recogerá todo el carrito y explicará qué son los frutos del Espíritu Santo, cuales son y qué significan (Amor (caridad), Alegría, Paz, Paciencia, Longanimidad, Benignidad, Bondad, Mansedumbre, Fidelidad, Modestia, Templanza

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|---|--|
| | <p>y Castidad), de igual manera encontrará las definiciones en el Anexo.</p> <p>Juego: Como juego extra habrá un juego de tarjetas de memoria, con imágenes de los símbolos del Espíritu Santo, los dones y los frutos. Se espera que tenga varios niveles de dificultad, al menos 5. Completado el juego habrá un asocio dinámico entre los conceptos de los dones y los frutos con su respectivo nombre.</p> |
| <p>08- El Espíritu nos une en la Iglesia</p> | <p>Reto: El joven deberá tomarse un selfie en la parroquia y este será subido al muro, las imágenes serán puntuadas por los catequistas, considerando la creatividad de cada joven.</p> <p>Juego: Tipo Captcha (Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart, es decir: Prueba de Turing Completamente Automática y Pública para Diferenciar Ordenadores de Humanos). Se trata de una prueba desafío-respuesta utilizada en computación para determinar cuándo el usuario es o no humano.</p>  <p>Se le pedirá al joven que seleccione las imágenes que sean iglesia, "Demuéstranos que no eres un robot", el juego tendrá trampa, pues se presentarán imágenes de templos y personas, la respuesta correcta es marcar las personas y no lo templos, pues la Iglesia somos todos. No podrá continuar con los juegos hasta completar esta fase.</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|---|---|
| | <p>Juego: Aparecerá una imagen de Jesús con varios agujeros (unos 10) en el cuerpo. Esos agujeros el joven deberá llenarlos con selfies de él con otros miembros de la Iglesia, la cámara se activará al seleccionar uno de estos agujeros y la foto quedará insertada en el cuerpo de Jesús, pues la Iglesia es el cuerpo de Cristo. Para validar que las fotos están bien el juego no puntuará hasta que el catequista dé por aprobadas las fotos subidas.</p> |
| <p>09- El Espíritu nos fortalece en las luchas</p> | <p>Reto: Testimonio-Challenge: El joven deberá grabar un vídeo contando un testimonio de cuando ha sentido la fuerza del Espíritu Santo fortaleciéndole en alguna situación particular. Este vídeo solo lo podrán ver sus compañeros y catequistas dentro del mismo módulo de retos. El challenge lo da por aprobado el catequista para que se pueda puntuar en la tabla general.</p> |


✓ **Unidad 4: En marcha hacia una fe más firme:**

Esta cuarta unidad se centra en los Sacramentos de Iniciación Cristiana (Bautizo, Confirmación y Eucaristía) y en el Sacramento de la Reconciliación.


Al abrirse la unidad, y entrar el joven, si ya se han finalizado los juegos de la unidad anterior el Jesús animado entregará al catequizando una paloma, como símbolo del Espíritu Santo que habita en él por el bautismo, al recibir la paloma la cruz que carga sobre sus hombros pasará a acompañarle flotando detrás de él, como muestra de la fortaleza que el Espíritu nos da en las luchas y la paloma se posará sobre uno de los hombros. También deberá haber una mejora en el fondo sobre el que camina el avatar y el aumento respectivo en la amistad con Jesús. Las introducciones, instrucciones y conclusiones de los siguientes juegos deberán ser dadas por el Jesús animado.

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| Encuentro | Reto o Juego |
|---|---|
| 10- Nacidos por el agua y el Espíritu | <p>Juego: Se dispondrá de un bebé tipo muñeca de vestir, así como de accesorios varios que deberán ser utilizados en el momento correcto. Accesorios: Vestidura blanca, vela (encendida y apagada), óleo de los catecúmenos, el santo crisma y el agua. Cada accesorio podrá ser accedido para ver su descripción.</p> <p><i>El agua: Símbolo de vida y muerte. Se muere al pecado y se nace a la vida de fe.</i></p> <p><i>Vela encendida: Significa que Cristo ilumina al bautizado, quien se compromete a ser luz en el mundo.</i></p> <p><i>Óleo de los catecúmenos: Se coloca en el pecho del bautizando; es símbolo de la fortaleza que viene de Cristo Salvador.</i></p> <p><i>El Santo Crisma: se aplica en la coronilla y significa el don del Espíritu Santo que se comunica al cristiano una vez recibida el agua bautismal.</i></p> <p><i>La vestidura blanca: Es símbolo de la vida de gracia, indicando que el bautizado se ha revestido de Cristo.</i></p> <p>El juego iniciará pidiendo que se apliquen los objetos adecuados en el orden y lugar correcto, viendo transformaciones en el bebé en cada aplicación de un objeto, seguido por una sonrisa si está bien puesto y en buen orden, o por un gesto de molestia si se ha fallado. Cuando se le aplique el agua el sistema pedirá un nombre para el bebé, este deberá evitar que se usen expresiones o palabras soeces o vulgares.</p> |
| 11- Confirmados en la fe por el Espíritu | <p>Juego: Se utilizará el bebé del encuentro anterior. Para este juego, el joven deberá criarlo durante una semana, alimentándolo y cambiándolo cuando lo necesite, también habrá que enseñarle a caminar mediante un juego tipo clicker, cuando ya se haya superado</p> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFÉ | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|---|
| | <p>el bebé crecerá y deberá aprender a ir al baño, luego se convertirá en un niño más grande al que habrá que darle una mascota (escogida de varias) y enseñarle a leer y decir gracias. Cuando haya aprendido esto habrá que enviarlo a la catequesis. Finalizada la semana y las tareas el niño será un joven que emprenderá su viaje hacia la catequesis de confirmación. En esta parte el juego deberá explicar que la confirmación da crecimiento y vigor a la gracia bautismal, porque ya no ocuparemos más que nos cuiden la fe, sino que en adelante, después del sacramento, será nuestra plena responsabilidad velar por nosotros mismos, alcanzan la madurez física, intelectual y espiritualmente.</p> <p><i>"Porque nosotros no somos católicos perfectos, sino creyentes que caminamos hacia la plena madurez de la fe"</i></p> |
| <p>12- Fortalecidos por la Eucaristía</p> | <p>Juego: En este juego el joven descubrirá qué es el calendario litúrgico, como se reviste el sacerdote, las posturas en la misa y cuáles son los vasos sagrados que se utilizan en la Eucaristía. Pero para poder lograr esto deberá ir ganando y desbloqueando objetos a través de x mini juegos:</p> <p>Sopa de letras: Encuentre las siguientes palabras: Adviento, Navidad, Tiempo Ordinario, Ceniza, Cuaresma, Pascua, Morado, Blanco, Rosado, Verde, Rojo, Dorado, Negro, Celeste, Azul. Al finalizar la búsqueda el Jesús animado aparecerá indicando que es el Calendario Litúrgico y explicará el orden de las fases y significado de colores (ver Anexo para la explicación de cada fase), luego entregará La casulla como recompensa.</p> <p>Calendario Circular: En una especie de ruleta el joven colocará en el orden correcto las fases del calendario litúrgico y los colores que se utilizan, cuando se resuelva correctamente desbloqueará La</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

estola, este juego no podrá ser jugado si no se ha logrado la sopa de letras.


Simón Pedro dice: Será un “simón dice”, aparecerá el personaje que dejamos en el encuentro anterior de medio lado en un templo, con el reclinatorio delante y la banca atrás. Al deslizar el dedo hacia arriba el joven deberá ponerse de pie, al dar un clic deberá sentarse y al deslizar el dedo hacia abajo sobre la pantalla deberá hincarse, luego, “Simón Pedro dice” partes de la misa (entrada del sacerdote, lecturas, evangelio, homilía, credo, consagración, comunión, padre nuestro, oración después de la comunión, la paz, peticiones, salida del sacerdote, etc) de forma aleatoria y con un límite de tiempo por reacción y el joven asumirá la postura que se debe mantener en ese momento. Una vez que se obtenga el puntaje perfecto se explicarán las posturas básicas de la misa (lo hará el Jesús animado) y le entregará **El alba y el cíngulo** como recompensa al jugador.

Revistiendo al cura: Una vez completados todos los objetos se desbloqueará este mini juego y Jesús otorgará **El Sagrario** al joven como recompensa, seguidamente aparecerá un sacerdote (de aspecto juvenil) y el catequizando deberá escoger el orden correcto para revestirlo (similar a la muñeca), una vez que lo logre Jesús explicará el significado de cada prenda y obsequiará al joven **La Palia y La Patena**.

El ataque de los ateos: Este será un juego clicker, en donde el joven confirmando (el personaje que era bebé y ya está joven) estará en un lado de la pantalla recibiendo “ataques” de un joven no creyente ubicado al otro lado. Estos ataques pueden serán bolas que contengan el argumento ateo o preguntas referentes al tema de la Eucaristía. El jugador deberá responder cada ataque con otro

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|---|
| | <p>argumento (una flecha que estalle la bola) escogiendo la respuesta correcta de una lista que aparece abajo. El juego deberá tener 6 niveles, en el primer nivel no se recibe premio, al completar el segundo se recibirá como premio El Purificador, al completar el cuarto El Corporal, y al completar el último nivel recibirá La Llave del Sagrario.</p> <p>El Sagrario y El Altar: Una vez recolectados todos los objetos anteriores, y con la llave del Sagrario, el joven lo abrirá y encontrará allí los dos objetos restantes: El Cáliz y El Copón, una vez completados los objetos deberá colocarlos en un altar según aparezca marcado predefinidamente en él, una vez hecho esto los vasos sagrados tomarán forma en el orden usual que se presentan al Altar en la misa y se verá la explicación de lo que cada uno es y simboliza. Ver Anexo para significado de los Vasos Sagrados.</p> |
| 13- Reconciliados por el Espíritu | <p>Reto: Examen de conciencia, el Jesús animado retará a los jóvenes a realizar un examen de conciencia, los resultados no los conocerá ni el catequista ni los compañeros, ni siquiera quedarán guardados en la aplicación (es importante aclararles eso). Al iniciar el reto vendrá el examen de conciencia los jóvenes tendrán un puntaje que irá bajando según respondan cada pregunta, el examen será redactado de una forma más juvenil (ver Anexo), dependiendo del puntaje restante al final del reto el Jesús recomendará al joven "no descuidarse en su proceso de santidad" (si la mayoría de respuestas han sido negativas) o "irse a confesar" (si la mayoría de respuestas han sido negativas), luego de confesarse deberá contar su experiencia en el muro de la aplicación, narrando qué sintió, cómo fue, etc.</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

✓ **Unidad 5: "Les imponían las manos y recibían el Espíritu":**

Al finalizar la unidad anterior el avatar recibirá del Jesús animado **el agua y el aceite**, símbolos de la gracia sacramental, con el agua limpiará la suciedad que tenía hasta ahora (lo empolvado del avatar) y con el aceite ganará un resplandor alrededor de su cuerpo, el fondo y camino también recibirán mejoras.


Seguidamente iniciaremos los juegos y retos de la unidad 5, esta unidad está centrada completamente en el Sacramento de la Confirmación, pues es el centro de toda esta catequesis, en ella se explica el sacramento como un Pentecostés personal, se explican los ritos y los participantes de la celebración.

| Encuentro | Reto o Juego |
|--|---|
| 14- La Confirmación, mi Pentecostés | <p>Juego: Llegado este nivel el jugador podrá cambiar el atuendo de su avatar, su ropa y accesorios (gorra, anteojos, sombrero, pantalón y camiseta), también podrá "mejorar" sus sandalias cambiándolas por unas tennis si así lo desea. Luego de que haya hecho estas modificaciones (deberá hacer al menos una para poder continuar) aparecerá el Jesús animado:</p> <p><i>"En la vida hay acontecimientos individuales, familiares, sociales y otros que transforman la vida de las personas..."</i></p> <p><i>Yo espero que esta catequesis te esté acercando más a mí, que esté transformando tu vida...</i></p> <p><i>Por eso te hemos permitido que cambies ya el diseño de tu avatar pero ahora te propongo un reto, haz la siguiente trivia y obtén premios especiales para tu avatar por cada respuesta correcta"</i></p> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

Trivia (respuestas correctas en morado):

- ¿Qué simboliza el fuego en la Biblia?
 - Misericordia
 - La presencia de Dios y la Acción transformadora del Espíritu Santo
 - Valentía
- La venida del Espíritu Santo en Pentecostés inaugura la vida de la Iglesia, por eso se dice que Pentecostés es un acontecimiento:
 - Transformador
 - Extraordinario
 - Eclesial
- ¿Quién es el sucesor de los apóstoles?
 - Pedro
 - El sacerdote
 - El obispo
- Es Espíritu Santo se posó sobre los apóstoles en forma de:
 - Lenguas de fuego
 - Paloma
 - Nube luminosa
- El ruido impetuoso y el hecho de hablar en lenguas hace de Pentecostés un acontecimiento:
 - Visible
 - Eclesial
 - Extraordinario

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

6. Los apóstoles se transformaron el día de Pentecostés, transformando sus miedos por valentía y decisión. Esto hace de Pentecostés un acontecimiento:

- A) Visible
- B) Transformador
- C) Extraordinario

7. Indica la donación del Espíritu Santo sobre cada uno, es un símbolo de la presencia de Dios:

- A) El agua
- B) El fuego
- C) Hablar en lenguas

8. Fiesta litúrgica que se celebra cincuenta días después de la Pascua de Resurrección:


- A) Pentecostés
- B) Miércoles de Ceniza
- C) La ascensión de María al cielo

9. Realizarse de un modo extraordinario con signos como fruto de la intervención divina, como el viento impetuoso, las lenguas de fuego y las lenguas extrañas, hacen de Pentecostés un acontecimiento:


- A) Visible
- B) Extraordinario
- C) Transformador

10. La confirmación será tu Pentecostés personal, recibirás el don del Espíritu Santo para ser:

- A) Santo
- B) Un buen católico

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|--|
| | C) Testigo de Cristo |
| 15- Celebro el sacramento de la Confirmación | <p>Juego: Utilizaremos al personaje del joven catequizando (aquel que bautizamos y enseñamos a caminar y leer) para este juego. El joven podrá ponerle un atuendo formal para la ocasión y le escogerá un gafete (de entre varios) para la confirmación, así como un padrino o madrina (de igual manera escoger entre otros personajes), luego de esto ingresará al Templo e irá viendo la narración del rito de la Confirmación. Sin embargo, dicha narración será interactiva, deberá poner de pie al confirmando animado al inicio de la celebración, sentarlo en las lecturas y ponerlo de pie al evangelio. Luego mantenerlo en pie durante la presentación y sentarlo en la homilía, para la renovación de las promesas se le entregará una vela y se encenderá, así mismo deberá ir contestando las renunciaciones. Seguidamente pasará a la imposición de manos, caminará hasta el obispo con el padrino (viéndolos de espaldas: el joven va a la derecha y el padrino a la izquierda, con la mano derecha sobre el hombro izquierdo del joven, esto NO puede fallar en la animación) e interactuará con las palabras del celebrante, este dirá el nombre del joven (el que el catequizando le había puesto) y la fórmula sacramental, así también le ungirá y le dará el gesto de la paz. Finalmente, el jugador llevará al joven animado a comulgar, dando así por logrado el juego.</p> |
| 16- La Confirmación: una fiesta de la comunidad | <p>Reto: ¿Qué espero? El reto consistirá en completar con texto ¿qué espera el joven del obispo o celebrante de la confirmación? ¿Qué espera de la comunidad, los padrinos, los padres o encargados, los ministros y el catequista? Sin embargo, para el caso de los padres, los padrinos y el catequista deberá tomarse un selfie con ellos antes de poder completar el mensaje, el selfie debe quedar subido en el mismo reto.</p> |


| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

✓ **Unidad 6: Corresponsables en la misión evangelizadora de la Iglesia:**

La unidad 6 es la unidad final del texto, habla del testimonio y la misión que el confirmando tiene como cristiano, de cómo debe vivir su vida dentro y fuera de la parroquia siendo testigo de Cristo.

Al finalizar la unidad anterior completamente, el Jesús animado entregará **El Fuego** al catequizando, este, al igual que al final de cada núcleo, llenará la barra de amistad con Jesús y además, se posará sobre la cabeza del joven, fusionándose con la paloma e incrementando el brillo del avatar.

| Encuentro | Reto o Juego |
|---|--|
| 17- El Espíritu nos llama a servir | <p>Reto: El joven deberá fotografiar un problema de la comunidad, subir la fotografía, una descripción del problema y las acciones que él puede ejecutar para solucionar o mermar dicha situación. ¿Cuál sería el aporte que él puede hacer?</p> <p>Reto: El joven será retado a realizar una buena acción durante la siguiente semana, para ayudarlo se explicarán las Obras de Misericordia como pistas que le ayuden a cumplir el reto. Una vez realizado el mismo deberá contar la buena obra de la semana mediante un audio.</p> |
| 18- Testigos de Cristo para hacer un mundo nuevo | <p>Juego: ¿Quién quiere ser confirmado? Se presentará al joven un escenario similar al popular programa “¿Quién quiere ser millonario?” con diferentes preguntas sobre toda la catequesis que han recibido (ver Anexo), contarán con el comodín del 50/50, el de preguntarle al público (a los compañeros a través de la aplicación) y al catequista a través de un mensaje privado por la misma aplicación, todo esto dentro del mismo módulo. El formato será exactamente el mismo del juego convencional. El joven podrá jugar las veces que desee pero solamente el primer intento se tomará</p> |

| | |
|--|---|
| Sistema App CONFE | Versión: 1.0 |
|  <p>Centro Nacional de Catequesis</p> | Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| Juegos y Retos | Fecha: 14/09/2018 |

| | |
|--|--|
| | <p>como válido para puntuar, gana quien llegue más arriba pues recibirá mayor puntaje en cada zona segura.</p> <p>Reto: Finalmente, el joven tendrá que subir un vídeo contando todo lo que aprendió en el proceso, lo que le pareció, sintió y cambió en la vida de él, el vídeo no debe ser muy extenso pero debe durar más de un minuto.</p> |
|--|--|

Al completar todos los retos y juegos el Jesús animado le entregará una **Antorcha** encendida como símbolo de la amistad que han completado y de cómo ahora Él le transfiere la misión de llevar el Evangelio a los demás pues *"en un mundo donde hay egoísmo hacen falta testigos de la fraternidad y la solidaridad, testigos de la fe cristiana"*. El fondo del avatar cambiará a uno que simbolice la tierra de misión.

Se espera que el joven pueda descargar todos los vídeos, fotografías que tomó en su celular y las imágenes del avatar con sus diferentes atuendos, una vez finalizado todo y se le recuerda que será desactivado del sistema en los siguientes 3 meses de haber finalizado la catequesis. Esta fecha será corroborada por el catequista quien, cuando todos hayan terminado, deberá señalar que el grupo ha concluido, para que el sistema borre todos los registros del mismo en el tiempo ya mencionado.