

## SESIÓN 3: O DESEÑO DOS RETOS

### INTRODUCCIÓN E CONTEXTO NARRATIVO

Como vimos na sesión anterior, o IES A Cachada atópase atrapado nunha espiral de esquecemento: un plano sombrío e borroso amosa o centro dividido en zonas bloqueadas. Para evitar que se perda a súa identidade e o seu pasado, a clase organizarse en 5 grupos de traballo (@s Garda-Luz).

Cada grupo será o responsable de escoller e liberar **unha das 5 zonas clave** do instituto. Para conseguir desbloquear esa área no mapa interactivo, o equipo deberá deseñar un reto competencial orixinal, integrado nunha narrativa misteriosa e composto por pistas, claves, crebacabezas e mecanismos de escapismo.

### RETOS POR ZONA

É o voso turno. A continuación preséntanse 8 exemplos concretos para que teñades unha referencia e poidades empezar a deseñar os vosos retos.

#### **1. A Biblioteca (Competencia Lingüística)**

- **Narrativa:** As páxinas dos libros máis antigos sobre Boiro e a Ría de Arousa están a perder as súas palabras por mor do esquecemento.
- **Mecánica do reto:** Un ou máis acrósticos (códigos) ocultos nun poema de autoría local. Para superar o reto, deberase asociar o/os acróstico/os con un ou máis datos ata chegar a unha única cifra para o candado final.

#### **2. A Cafetería (Competencia Cívica e Hábitos Saudables)**

- **Narrativa:** O menú do centro quedou alterado e as mensaxes sobre a convivencia e o comercio local do Barbanza foron borradas.
- **Mecánica do reto:** Un dilema de convivencia e hábitos saudables onde os xogadores deben clasificar un conxunto de produtos segundo a súa procedencia e impacto sostible. A suma das calorías ou dos quilómetros de proximidade (km 0) dos produtos correctos revela o código de apertura.

#### **3. O Taller de Tecnoloxía (Competencia Enxeñería e Lóxica)**

- **Narrativa:** Os circuítos que acenden a luz do taller quedaron interrompidos e a maquinaria está bloqueada.
- **Mecánica do reto:** Reconstruír un esquema de circuíto eléctrico ou un algoritmo sinxelo usando pezas de madeira ou tarxetas físicas. Ao colocar os condutores na orde correcta, desvélase un patrón xeométrico que corresponde á forma dunha clave numérica.

#### 4. O Aula de Informática (Competencia Dixital)

- **Narrativa:** O servidor central do instituto sufriu un ciberataque que borrou os arquivos históricos do *Club do Antifás*.
- **Mecánica do reto:** Traducir unha mensaxe oculta escrita en código binario ou reconstruír un código QR que foi dividido en catro fragmentos impresos en papel. Ao dixitalizar o QR co móbil/tablet, ábrese un formulario que solicita a clave de paso.

#### 5. O Aula de Polos Creativos (Competencia Deseño e Maker)

- **Narrativa:** A impresora 3D quedou sen o modelo orixinal da serea do 25º aniversario.
- **Mecánica do reto:** Un reto de montaxe ou deseño en 3D/bloques. Os xogadores teñen que ensamblar unha figura seguindo unhas instrucións. O número de pezas empregadas na figura final pode dar a cifra buscada.

#### 6. O Ximnasio / Pista Exterior (Competencia Motriz e Cooperación)

- **Narrativa:** A chave da porta do material quedou pechada nunha caixa forte cuxa combinación depende do traballo en equipo.
- **Mecánica do reto:** Un circuíto de orientación no que os membros do grupo teñen que seguir coordenadas e ritmos de movemento. En cada estación do circuíto atópase unha pista física que só se pode ler se se realiza o exercicio en cooperación.

#### 7. O Aula de Radio (Competencia Audiovisual e Comunicativa)

- **Narrativa:** Unha vella emisión da *RadioBuguina* quedou gravada con interferencias e agocha a última mensaxe do antigo alumnado.
- **Mecánica do reto:** escoitar un fragmento de audio (ou código Morse) con ruído de fondo. O alumnado debe illar os sons clave, contar cantos golpes de ritmo ou palabras clave contén a emisión e descodificar así o número secreto.

#### 8. O Laboratorio de Ciencias (Competencia Científica e STEM)

- **Narrativa:** A mostra de auga da Ría de Arousa perdeu as súas etiquetas e hai que analizar a súa pureza antes de que se contamine por completo.
- **Mecánica do reto:** Unha proba de reacción química sinxela e segura (ou uso de luz ultravioleta/mensaxe con líquido invisible como zume de limón/bicarbonato). Ao revelar a mensaxe oculta no papel filtro, aparece unha ecuación química sinxela cuxo resultado é a clave final.

- Nome do grupo:
- Integrantes:
- Zona do IES A Cachada seleccionada:
- A nosa narrativa (Que pasou nesta zona?):
- En que consiste a proba / reto?:
- Pistas e materiais necesarios:
- Mecanismo do candado / clave final: