



Proyecto de gamificación “Math Royale”

Título:

Math Royale

Área:

Matemáticas

Fundamentación del proyecto:

Math Royale es un proyecto de gamificación de matemáticas con un sistema de recompensas que pueden conseguir a través de cartas e intercambio de gemas que irán ganando según se cumplan los objetivos de clase.

La idea surge hace unos meses, cuando los alumnos comenzaron a jugar al juego Clash Royale. Nos dimos cuenta de que estaban todo el día en el colegio hablando de cartas, cofres, personajes, etc... Desde ese momento lo vimos claro. Los veíamos motivados con el juego, así que comenzamos a hablar con ellos para que nos explicaran en qué consistía. Los aspectos más importantes que vimos que les gustaba del juego era el ganar batallas, conseguir gemas y demás. Nosotros por otro lado, pues nos convertimos en jugadores del juego durante una temporada para conocer en primera persona aquello que les gusta a nuestros estudiantes.

Aquí ya comenzamos a plantar la semilla porque les contamos a nuestros pupilos que estábamos dentro del juego. A partir de ahí, todo el día nos preguntaban que cómo nos llamábamos dentro del juego para luchar contra nosotros o nos pedían por favor formar parte de su clan.

Una vez que ya conocíamos el funcionamiento del juego, comenzamos a diseñar el proyecto y a ir dejando algunas pistas por twitter, por el colegio... para que los alumnos comenzasen a sospechar que algo se estaba cociendo.



Empezamos a diseñar las cartas, el sistema de puntuación y contextualizamos las actividades de matemáticas en el juego en sí. Para ello diseñamos la web, decoramos los pasillos con los personajes del juego y como no, aparecieron los cofres con las cartas dentro de clase. Entonces se dieron cuenta de todo y empezamos a disfrutar.

Objetivos:

- Motivar a los alumnos
- Contextualizar las matemáticas en sus intereses.
- El resto de objetivos siguen siendo los mismos del área.

Contenidos:

Los contenidos a trabajar son los mismos que marca el currículo y la gamificación se puede adaptar a cualquier tema.

- Ejemplo de actividades adaptadas:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/actividades>

- Ejemplo de retos individuales y grupales:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/retos>

- Juego de mesa creado:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/juego-de-mesa>

Explicación:

Se crea un registro de gemas en la tabla de excel adjunta a la web. Las gemas abren los diferentes cofres. Algunos cofres se abren con pocas gemas y otros con muchas. Dependiendo el cofre que sea las cartas que hay dentro serán de más valor o menos.

- Se da una gema a cada alumno después de cada clase de matemáticas si su comportamiento durante la sesión ha sido correcto y ha conseguido los objetivos de esa clase (participar, tener los deberes hechos...).
- Se pueden dar gemas en alguna actividad voluntaria que se mande para casa.
- Se pueden dar gemas por retos de forma individual o por equipos. Si es por



equipos, cada grupo formará su clan.

- Se pueden dar más o menos gemas en función de los resultados en los exámenes y controles.

La idea es que cada cofre se abra con un determinado número de gemas. El alumno puede decidir si abrir un cofre si tiene las gemas necesarias o esperar y conseguir más para abrir otro mayor.

Cuando el alumno abre un cofre, puede escoger una de las cartas que el cofre contiene. Si vuelve a abrir ese mismo cofre, el alumno no podrá volver a coger esa carta hasta que no haya utilizado todas las demás.

Para eso se crea un registro como el siguiente, así podemos saber qué cartas ha ido utilizando cada alumno y quiénes han conseguido más o las mejores cartas:

ALUMNOS 5C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A(
B(
C(
C(
CF																				
DF																				
EF																				
FE																				
FF																				
GI																				
GI																				
JL																				
LII																				
Mi																				
Mi																				
Mi																				
Mi																				
PI																				
P(
R(
S(

Falta por ver, cuántas gemas se utilizan para abrir cada cofre y qué cuatro cartas van a ir en cada uno de los cofres.

Cartas comunes:

¿Cómo se consiguen?

Hay que abrir el cofre de madera, para ello se necesitan 5 GEMAS



Ejemplos de cartas comunes:

- Salida al baño
- 3 minutos de invisibilidad
- Salir el primero en las filas
- Hacer un ejercicio con calculadora

Cartas especiales:

¿Cómo se consiguen?

Hay que abrir el cofre de planta, para ello se necesitan 10 GEMAS

Ejemplos de cartas especiales:

- Saltarte una actividad de matemáticas cuando quieras.
- Parar el tiempo durante 5 minutos.
- Obtener la solución de un ejercicio de tu elección.
- Poner 3 canciones en clase mientras se trabaja.

Cartas épicas:

¿Cómo se consiguen?

Hay que abrir el cofre de oro. Se necesitan 15 GEMAS

Ejemplos de cartas épicas:

- Un día sin deberes
- Solicitar ayuda durante un control o examen
- Obtener 0,50 un examen
- Eliminar una pregunta del examen

Cartas legendarias:

¿Cómo se consiguen?

Hay que abrir el cofre legendario. Se necesitan 20 GEMAS

Ejemplos de cartas legendarias:

- Hipnotizar al profe (decirte la respuesta a una pregunta, corregirte el examen al



momento, etc.).

- 20 minutos más de patio.
- Sesión con ipad
- Usar la calculadora durante un examen.

Evaluación:

El sistema de evaluación sigue siendo el mismo del área, es decir, a través de los diferentes controles y exámenes de clase.

Bibliografía /Material Audiovisual/Material complementario

- Web realizada especialmente para este proyecto y en la cual se obtiene toda la información acerca del mismo para todo aquel que quiera utilizarlo.

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>

- Ejemplo de actividades adaptadas:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/actividades>

- Ejemplo de retos:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/retos>

- Juego de mesa creado:

<http://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale/juego-de-mesa>



Anexos:

Anexo 1: Ejemplos de cartas propuestas para la actividad.

Cartas comunes

CALCULADORA TESLA (nivel 1)



Calidad: COMÚN **Tipo:** ESTRUCTURA

Quando necesitas resolver un ejercicio con calculadora, tengas el motivo que tengas, usa esta carta.

 **TIEMPO**
VALIDA PARA UN EJERCICIO

 **IMPORTANTE**
NO VÁLIDO PARA EXAMEN

Esqueleto meón (nivel 1)



Calidad: COMÚN **Tipo:** TROPA

El esqueleto meón necesita ir al baño constantemente pese a que solo tiene huesos. Si usas esta carta, podrás ir al baño cuando quieras.


 **TIEMPO**
3 minutos máximo

 **RECUERDA**
SE VA CAMINANDO

 **POR FAVOR**
GUIDA LOS ESPACIOS


Cartas épicas

AYUDA IMPORTANTE (nivel 3)




Calidad: Épica **Tipo:** Hechizo

Usando esta carta podrás tener ayuda del profe durante un control o examen de matemáticas.



 **TIEMPO UN DÍA**  **IMPORTANTE SOLO PARA MATEMÁTICAS**

BRUJA ANTIDEBERES (nivel 3)



Calidad: Épica **Tipo:** Tropa

Si tienes la carta de la bruja antideberes, podrás ser como ella y librarte un día de los deberes.

 **TIEMPO UN DÍA**  **IMPORTANTE SOLO PARA MATEMÁTICAS**

Cartas especiales

COLECTOR DE SOLUCIONES (nivel 2)



Calidad: Especial **Tipo:** Estructura

Con el colector de soluciones podrás obtener la solución a una actividad de clase solo con decirlo.

TIEMPO
1 ACTIVIDAD

RECUERDA
NO VÁLIDA PARA EXAMEN

GOLEM CONGELATIEMPO (nivel 2)



Calidad: Especial **Tipo:** Tropa

¿Te gustaría poder congelar el tiempo durante 5 minutos y poder hacer lo que quieras? Si es así, ésta es tu carta.

TIEMPO
5 MINUTOS

RECUERDA
CUIDADO CON MOLESTAR

Cartas legendarias

LEÑADOR DEL PATIO (nivel 4)



Calidad: **Legendaria** **Tipo:** **Tropa**

Si usas esta carta, podrás quedarte con el leñador del patio en el patio durante 20 minutos más que el resto de tus compañeros.

 **TIEMPO**
20 MINUTOS  **CUIDADO**
NO MOLESTAR A CLASES

MAGO DE HIELO (nivel 4)



Calidad: **Legendaria** **Tipo:** **Tropa**

El mago de hielo hipnotiza al profe, por lo cual podrás pedirle cosas como que te diga una respuesta, te corrija algo al momento o cosas similares...

 **IMPORTANTE**
SOLO PARA MATEMÁTICAS  **TIEMPO**
SOLO UNA PETICIÓN

 **CUIDADO**
CON LO SE PIDE

