

Fornite Mates Royal (versión para hacer en clase con el profesor)

<https://view.genial.ly/5c928a0c2682f972208eb4e3>

Fornite Mates Royal Tutor (para hacer el alumno sólo en casa)

<https://view.genial.ly/5c9d56c972992649167e9e9e/>



Fortnite Mates Royale es una actividad de gamificación diseñada para ser llevada a cabo en los cursos de **1º ESO, 2º ESO y 1º PMAR** (aunque es más que posible que pueda ser adaptada a **6º de Primaria**).

Esta es una actividad **competitiva y colaborativa** basada en el popular videojuego *Fortnite Battle Royale* que conserva la idea del mismo, pero elimina todo rastro de armas y conflicto sustituyéndolo por otra **arma aún más poderosa: el álgebra**. Los alumnos competirán mediante preguntas matemáticas sobre los conceptos trabajados en clase.

La actividad **Fortnite Mates Royale** (en adelante FMR) se realiza durante los 5–10 últimos minutos de algunas clases. Antes de “jugar”, todos los alumnos se ponen de pie y en fila alrededor de la clase (para que no se tapen la visión entre ellos) y FMR se proyectará en la pizarra digital.

El juego hará una pregunta a cada alumno en dificultad creciente. Si el alumno acierta correctamente, tanto él como su clase ganan un punto, y el alumno se vuelve a poner al final de la fila. Si el alumno falla, está eliminado y vuelve a sentarse en su sitio, no pudiendo participar más en el juego en lo que queda de sesión.



Fig 2. Ejemplo de pregunta con respuesta correcta.

Cada pregunta tiene 3 posibles respuestas, una de las cuales es la respuesta correcta, y el resto son falsas. Cada estudiante tienen 15 segundos para decidir la respuesta. En el caso de que no decida en ese tiempo, está eliminado automáticamente. El juego puede terminar de tres formas distintas.

En algunas de ellas los alumnos son los ganadores de la actividad, y en otra es el propio juego quien gana:

1. ¡ELIMINADOS!

Si todos los alumnos de la clase (salvo uno) han sido eliminados, gana el ese alumno a título individual y el juego a título grupal. La clase habrá ganado tantos puntos como preguntas correctas hayan acertado en total.

2. ¡RONDA SUPERADA!

Si los alumnos tienen el tiempo suficiente para responder a las más de 50 preguntas de **Fortnite Mates Royale**, gana la clase, y obtendrán tantos puntos como preguntas correctas hayan acertado en total. Además, se sumará un punto extra a modo de bonificación por cada alumno que aún siga en la cola.

3. ¡SE ACABÓ!

Si suena el timbre que anuncia que se ha acabado la clase, se permite que los alumnos que ya estén en la fila sigan contestando a las preguntas, pero ya no podrá ponerse nadie más en la cola, independientemente de que acierten o no. Si cuando hayan respondido todos aún quedan preguntas por responder, se aplica habrá ganado el juego (al igual que en el caso 1). Si se acaban las preguntas cuando aún queda gente, habrá ganado la clase (caso 2).

Fornite versión tutor para alumnos sólo

Los alumnos disponen de **Fortnite Mates Royale TUTOR** en el aula virtual del curso, una variante del juego anterior con 20 preguntas. Estas preguntas son distintas a las anteriores, y la mecánica del juego cambia ligeramente.

Esta vez, cuando el alumno falle una pregunta, estará eliminado y **tendrá que volver a empezar de nuevo**. Como esta versión está pensada para que el alumno juegue desde casa, no habrá ningún profesor presente cuando el alumno falle, por lo que, a priori, el alumno no obtendría una explicación sobre el porqué de su error.

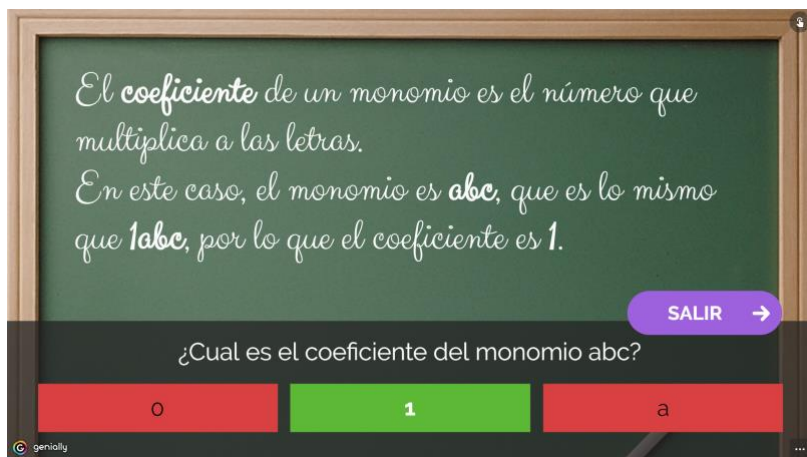


Fig 3. Ejemplo de explicación al fallar una pregunta.

Para arreglar eso, **Fortnite Mates Royale TUTOR** dispone de un botón de “Explicación” que aparece cuando el alumno falla una pregunta, y al pulsarlo aparecerá una explicación detallada del porqué de su error. La inclusión de este botón de explicación es de vital importancia, pues esta es una actividad de repaso.

El alumno que realice esta actividad no debe tener ninguna duda sobre porqué ha acertado, y sobretodo, sobre porqué ha fallado.

El alumno que responda correctamente a las 20 preguntas seguidas, llegará a un código alfanumérico que podrán compartir con vosotros para que comprobéis si han hecho la actividad o no. Por desgracia, ese código alfanumérico es el mismo para todos los alumnos, así que podríais pedir una foto con el móvil de esa pantalla si queréis asegurarnos de que han completado la actividad.

El único “punto malo” es que las preguntas son siempre las mismas salvo que yo las cambie manualmente, cosa que haré de vez en cuando a lo largo de la semana.