

PRESENTACIÓN

- Enfoque didáctico: Resolutivo, funcional con argumentos válidos.
- Competencia: Resolver problemas de manera autónoma.
- Aprendizaje esperado: Identifica problemas que se pueden resolver utilizando el algoritmo convencional en los casos que sea necesario.

Propósito: resolver problemas utilizando el algoritmo convencional a través del juego lúdico “Clash Royale: es hora de las batallas” que le permitan trabajar colaborativamente y tener una actitud asertiva.

- Clash Royale, también conocido por su abreviatura CR, es un videojuego de estrategia en línea para dispositivos móviles, creado por la compañía finlandesa Supercell. El cual retomando la idea de personajes y campo de batalla se adecuo para llevarlo al aula a través de la realización de un juego de mesa para el aprendizaje y la enseñanza de las matemáticas considerando los intereses de los estudiantes y la inclusión de un tema digital al interior del salón.

ESTRATEGIA

- Con base en el juego Clash Royale: Es hora de las Batallas” los alumnos se integran en equipos (clanes) siguiendo las siguientes reglas:
- - Ganará el clan que consiga derribar todas las torres o eliminar a los personajes del equipo contrario. En caso de que se agote el tiempo de juego, ganará el clan que más torres haya derribado o más jugadores contrarios haya eliminado.
- -Antes de comenzar las partidas a cada clan se le asignarán personajes que utilizarán para el combate y tendrá que situarlos en las últimas casillas del tablero.

REGLAS DEL JUEGO

- Ganará el clan que consiga derribar todas las torres o eliminar a los personajes del equipo contrario. En caso de que se agote el tiempo de juego, ganará el clan que más torres haya derribado o más jugadores contrarios haya eliminado.
- Antes de comenzar la partida cada clan debe elegir 5 personajes que utilizarán para el combate y tendrá que situarlos en las últimas casillas de su tablero.
- Un clan no puede repetir turno. Cada vez uno.
- Para comenzar a mover a los personajes hay que tirar el dado y mover el personaje tantas casillas como el dado indique. Solo un jugador por turno. Solo se puede avanzar en horizontal o vertical.
- Cuando situemos el personaje deseado en su casilla el otro clan nos formulará una pregunta. Si se acierta la pregunta el personaje se quedará en la casilla en la que está, pero si no se acierta deberá volver a donde estaba anteriormente.
- Cuando situemos el personaje deseado en su casilla el otro clan nos formulará una pregunta. Si se acierta la pregunta el personaje se quedará en la casilla en la que está, pero si no se acierta deberá volver a donde estaba anteriormente perdiendo también 1 punto de vida.
- Los clanes disponen de menos de un minuto para responder a la pregunta, en caso contrario se dará por incorrecta.

TABLERO



La Arquera tiene 600 flechas y como se va a ir a vivir al Valle de Hechizos se las va a regalar a 12 duendes en partes iguales. ¿Cuántas flechas le dará a cada duende?
R=50 flechas.

Personaje	Vida	Ataque	Personaje	Vida	Ataque	Personaje	Vida	Ataque

CARTAS Y PERSONAJES

<p>Gigante (nivel 1)</p> <p>Calidad: Especial Tipo: Troopa</p> <p>Es lento, pero resistente, y solo ataca las estructuras. ¿Faltas llamado a la brigada de demolición? ¡Aquí tienes a su único miembro!</p> <p>Costo: 80/400</p> <p>Daño: 4 Daño por segundo: 154</p> <p>Puntos de vida: 9 Resistencia de ataque: 253</p> <p>Objetivos: ESTABILIZAR Prioridad: ALTA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 20000</p>	<p>Valquiria (nivel 1)</p> <p>Calidad: Especial Tipo: Troopa</p> <p>Una luchadora cuerpo a cuerpo de armas blancas, capaz de infligir daño de área a su alrededor. Inválida herida o engañados, ¡y se los mandará sin desmayarse!</p> <p>Costo: 100/800</p> <p>Daño de área: 10 Daño por segundo: 178</p> <p>Puntos de vida: 4 Resistencia de ataque: 253</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: MEDIA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 5000</p>	<p>Caballero (nivel 2)</p> <p>Calidad: Común Tipo: Troopa</p> <p>Un agorrito luchador cuerpo a cuerpo, mucho más aguante y culto que su primo lejano, el bárbaro. Se rumorea que el único motivo por el que fue nombrado caballero es la genialidad de su sigra.</p> <p>Costo: 117/4</p> <p>Daño: 6 Daño por segundo: 48</p> <p>Puntos de vida: 1 Resistencia de ataque: 224</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: MEDIA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 70</p> <p>Usar</p>	<p>Princesa (nivel 1)</p> <p>Calidad: Legendaria Tipo: Troopa</p> <p>Esta descomponible princesa lanza una lluvia de flechas ardientes desde una gran distancia. Si te despierta sentirás calor seguro porque estás en flamas.</p> <p>Costo: 1/2</p> <p>Daño de área: 4 Daño por segundo: 14</p> <p>Puntos de vida: 1 Resistencia de ataque: 31</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: MEDIA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 5000</p> <p>Usar</p>
<p>Veneno (nivel 1)</p> <p>Calidad: Épica Tipo: Hechizo</p> <p> cubre la zona afectada con una toxina letal que daña a las tropas pero no a las torres.</p> <p>Costo: 1/2</p> <p>Daño por segundo: 10</p> <p>Resistencia: 31</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: ALTA</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 400</p> <p>Usar</p>	<p>Torre Testa (nivel 1)</p> <p>Calidad: Común Tipo: Estructura</p> <p>Estructura defensiva. Si no hay ningún enemigo alrededor, prefiere resguardarse bajo tierra.</p> <p>Costo: 20/2</p> <p>Daño: 1 Daño por segundo: 30</p> <p>Puntos de vida: 4 Resistencia de ataque: 75</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: ALTA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 5</p> <p>Usar</p>	<p>Bebé dragon (nivel 1)</p> <p>Calidad: Épica Tipo: Troopa</p> <p>Una unidad voladora que inflige daño de área. Cuando recién los bebés dragón son monisimos, pero también tienen mucha hambre y siempre les apetece un buen churrasco.</p> <p>Costo: 137/00</p> <p>Daño de área: 1 Daño por segundo: 100</p> <p>Puntos de vida: 4 Resistencia de ataque: 253</p> <p>Objetivos: VERROTEAR Prioridad: ALTA</p> <p>No ataca: No ataca Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 50000</p>	<p>Recolector de elixir (nivel 2)</p> <p>Calidad: Especial Tipo: Estructura</p> <p>Aumentará un punto de vida de todo aquel que beba de él.</p> <p>Costo: 109/4</p> <p>Puntos de vida: 555 Resistencia de ataque: 253</p> <p>Tiempo de despliegue: 1s</p> <p>Tiempo de vida: 100%</p> <p>Maestra Verónica</p> <p>Mejoras: 150</p> <p>Usar</p>

TARJETAS DE PROBLEMAS

El bebé dragón ya está listo para acompañar a nuestros amigos en la batalla ha cumplido 10 décadas, 10 lustros y 25 horas. ¿Qué edad tiene en años el bebé dragón? R=150 años 25hrs

Menciona el nombre de los cinco continentes del Mundo.

R=América, África, Asia, Europa y Oceanía.



¿Qué polígono forma el marco de la foto de la princesa?
R= Hexágono



Después de la batalla los espíritus de fuego han decidido hacer una fiesta utilizando el horno para preparar tortitas. Las tortitas solo llevan 45 min en el horno pero aún deben estar 25 min más. ¿Cuánto tiempo en total deben estar las tortitas para estar listas? R= 1h 10 min.



El marco de la foto de la princesa siendo un polígono hexagonal ¿Cómo podemos sacar el área de esa figura?

R= $p \times a$ (apotema) sobre 2



Los sábados, nuestros personajes siempre comen pizza y más concretamente porciones. ¿Qué tipo de figura es una porción de pizza?

R=Un triángulo