



RETO AL INGENIO

Profesorado coordinador: Manuel Martínez Díaz, Ana García López

María Aguilar, Ana M^a Barba, Jesús Bernal, Jonás Bornes, Brenda Castro,
Álvaro Galo, María Guisado, Míriam La Cave, Carlos Lazo, Jairo Ocaña,
Laura Palomino, Alejandro Partida, Fco. De Paula Pérez, Daniel
Rodríguez, Javier Romero, Celia Vera

IES Cristóbal Colón

Avda. La Rondeña, s/n. 11540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)

mamardi64@gmail.com

Aunque puede admitir una opción individual, la versión que aquí presentaremos será la de un juego por equipos, que permite la colaboración, discusión y toma de decisiones de un grupo de personas ante un problema. El equipo lo forman 4 jugadores y pueden participar 4 equipos, cada uno de los cuales tendrán distintivos que los identificarán y los diferenciarán de sus adversarios. El tablero es cíclico y contiene 40 casillas. Cada casilla lleva una imagen que activará un vídeo de Realidad Aumentada. El objetivo del juego consiste en levantar todas y cada una de las 40 casillas, las cuales contienen un problema (puzzle) o un enfrentamiento matemático con otro equipo. Estos problemas o enfrentamientos conllevan una puntuación. Al final del juego, es decir, cuando no queden casillas por levantar, el equipo que más puntos haya conseguido será el equipo vencedor. La dinámica del juego es la siguiente: Un equipo lanza sus dados y se mueve en el tablero a la dirección que estime oportuna el número que ha resultado de la operación de los dados. Cae en una casilla, sobre dicha casilla habrá una imagen o, caso de que haya sido vuelta una instrucción. Haciendo uso de su teléfono móvil y enfocando a la imagen de la casilla, ésta se transformará en un vídeo (Realidad Aumentada) que le indicará los puntos que supone resolver el reto y el reto matemático o enfrentamiento matemático que deberá llevar a cabo con otro equipo. Es necesario la instalación de la app Aurasma en el dispositivo. Mientras que este equipo está realizando su reto, los dados pasan al siguiente equipo que iniciará su lanzamiento, de esta manera el juego no deja tiempo muerto para los jugadores. Caso de que los dados lleguen de nuevo a un equipo que no ha terminado de realizar su reto, éste puede optar por pasar del reto en el que se encuentre y volver a lanzar, o continuar con el reto en el que estaban enfrascados y pasar los dados al siguiente equipo. Cuando un equipo resuelve el reto matemático que escondía la casilla en cuestión, ésta se vuelve dejando ver una instrucción para el siguiente equipo que caiga en esta casilla. También habrá la posibilidad de solicitar ayuda al público, bajo ciertas restricciones, lo que hará mucho más espectacular la puesta en escena.

Palabras clave: *matemáticas, reto, ingenio, recreaciones, puzzle, realidad aumentada, juego, trabajo en equipo.*