SUPER LETRAS

01

Game over

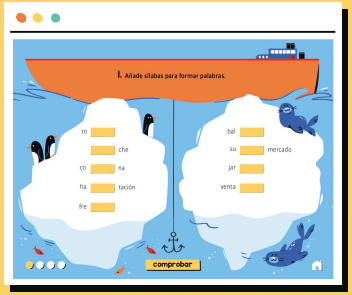
tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

6.º de Primaria

Guía del Supermaestro (Incluye 7 sesiones de muestra)

SuperCíber.

la herramienta digital de Superletras.



- Diseñada para afianzar los contenidos de los bloques Conocimiento de la lengua, Comprensión lectora y Expresión escrita.
- Con actividades adaptadas al nivel de cada alumno.
- Con *feedback* inmediato, que permite la autoevaluación.
- De navegación intuitiva, ágil y lúdica, que fomenta la autonomía y la motivación del alumno.
- Con acceso a informes sobre el progreso de cada uno de tus alumnos, para poder personalizar su aprendizaje.

SuperCíber, una herramienta digital eficaz para ti, un reto motivador para ellos.

La clave del aprendizaje es la motivación

El **aprendizaje por proyectos** convierte a los alumnos en protagonistas y les permite aprender a través de la experimentación, la investigación, la práctica y la creación. Esto fomenta enormemente su implicación en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades más complejas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Todos los proyectos proponen temas que van más allá del área de lengua, así como actividades contextualizadas y lúdicas que permiten que los alumnos desarrollen las **habilidades lingüísticas en contextos realistas y significativos**.

Superletras se organiza en **nueve proyectos para la comprensión por curso**, basados en retos, en problemas y en libros, para desarrollar las competencias lingüísticas desde diferentes contextos auténticos.

A continuación, encontrarás una **muestra de la Guía del maestro** en la que se describen las características del proyecto, la secuencia metodológica, las estrategias de evaluación competencial y algunas de las sesiones de aprendizaje.

Proyecto basado en un reto

Game over es un proyecto para la comprensión que reta a los alumnos a crear el *game design* de un videojuego y a presentarlo a un concurso escolar. Para conseguirlo, los alumnos deben aprender acerca de los distintos elementos que componen un videojuego, utilizar técnicas de aprendizaje cooperativo y desarrollar las habilidades orales necesarias para presentar su proyecto en el concurso de videojuegos escolar.

Tópico generativo

El diseño de un videojuego.

Hilos conductores

- ¿De qué manera se integran los videojuegos en el ocio actual?
- ¿De qué manera la sociedad actual está presente en la narrativa de los videojuegos?
- ¿Cómo interviene la creatividad en los videojuegos?

Metas de comprensión

Que los alumnos comprendan que...

1. Para diseñar un videojuego es necesario crear una estructura narrativa.
2. Es importante tener en cuenta las estrategias de comunicación oral para exponer un texto.
3. Pueden comunicar y desarrollar ideas a través de la escritura.
4. Cooperar permite alcanzar un objetivo común y enriquece el resultado.

Producto final

Game design para presentar en un concurso de videojuegos escolar.

Contenidos

En el proyecto *Game over* se desarrollan los siguientes contenidos de cada uno de los bloques curriculares.

Comunicación oral: hablar y escuchar

- Expresión de ideas y opiniones.
- Expresión y producción de textos orales según su tipología: texto persuasivo.
- Estrategias y normas para el intercambio comunicativo.

Comunicación escrita: leer

- Lectura de textos como fuente de diversión y conocimiento.
- Uso de estrategias de comprensión lectora.
- Comprensión de textos leídos en voz alta.

Conocimiento de la lengua

- La familia de palabras.
- El sustantivo, el adjetivo y el artículo.
- Los sinónimos y los antónimos.
- Los demostrativos y los pronombres.
- Las reglas generales de acentuación.
- Acentuación de monosílabos.
- Dictados.

Comunicación escrita: escribir

- Producción de textos para comunicar conocimientos: narrativo y descriptivo.
- Normas y estrategias para la producción de textos.

Educación literaria

- Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y disfrute personal.

SUPER LETRAS

Metodología

Este proyecto consta de 15 sesiones distribuidas en las tres fases propias de una investigación. A lo largo de ellas, se desarrollan actividades representativas de las metodologías basadas en la **cultura de pensamiento, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de la creatividad, la práctica de habilidades lingüísticas** y el juego en los **centros de aprendizaje**.

A continuación, te indicamos las actividades destacadas y en qué momento se llevan a cabo.

- **Rutina de pensamiento *Headlines*.** Esta rutina ayuda a los alumnos a identificar las ideas centrales de un tema y a resumirlas y a conectarlas con conclusiones y reflexiones personales.
- **Técnica de aprendizaje cooperativo *Preparar la tarea*.** Esta técnica permite a los alumnos comprender la tarea con facilidad, desarrollar estrategias para la planificación del trabajo, obtener habilidades para trabajar de manera autónoma y autorregular los aprendizajes.
- **Técnica de expresión oral *El eco*.** Esta técnica permite a los alumnos practicar la dicción y reflexionar acerca de la dificultad de retener o recordar información obtenida de manera oral.

Más información en la *Guía didáctica*.

Secuencia del proyecto

Evaluación continua y compartida

Este proyecto favorece la **evaluación continua y global** a través de los indicadores de evaluación que encontrarás en cada sesión. Además, está pensado para valorar de manera específica los criterios de evaluación relacionados con:

- Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.
- Producir textos orales breves y sencillos de los géneros más habituales y relacionados con las actividades del aula, imitando modelos: el texto persuasivo.
- Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes situaciones con vocabulario preciso y estructura coherente.

En la secuencia del proyecto te indicamos los momentos de **evaluación compartida** que sirven para que los alumnos tomen conciencia de sus aprendizajes.

Por último, estos son los **instrumentos de evaluación** que encontrarás en myroom:

- **Para el maestro:** *Rúbrica de comunicación oral* y *Registro de evaluación*. En el caso de la *Rúbrica de comunicación oral*, es recomendable priorizar las categorías que se trabajan en el proyecto.
- **Para los alumnos:** *Base de orientación*.

Para una evaluación más ágil, tienes a tu disposición todos estos instrumentos también en **Additio for schools**. Evalúa desde cualquier dispositivo con un solo clic y comparte los resultados de manera instantánea con las familias. Accede a través de myroom y disfruta de todas sus ventajas.

SUPER LETRAS

Sesión 2

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal

Lógico-matemática

Objetivos

- Participar en situaciones comunicativas.
- Interpretar datos estadísticos.

Material

- Libro del alumno: página 6

Actividades

Para empezar

10 min

- **Diálogo sobre el *game design* o diseño de videojuegos**: «¿Sabéis qué es el *game design* de un videojuego?», «¿Qué creéis que hay que tener en cuenta para crear un videojuego?», «¿Qué tipo de videojuegos conocéis?», «¿Creéis que todos los videojuegos tienen el mismo objetivo o la misma finalidad?», «¿Qué pensáis acerca de la creación de mundos y de personajes de los videojuegos?».

Desarrollo

10 min

- **Realización, de manera individual, de la actividad de la página 6 del Libro del alumno** en la que los alumnos tienen que completar una encuesta sobre videojuegos.

5 min

- **Presentación del producto final del proyecto**: un *game design* de un videojuego que deberá crearse en grupos y entregarse en un formato de libro de muestra que se presentará oralmente en un concurso de videojuegos escolar.

10 min

- **Escritura, de manera individual, de los criterios necesarios para llevar a cabo textos orales persuasivos en el bloc del reportero**: los alumnos deben escribir en el bloc del reportero sus ideas acerca de los aspectos que consideren necesarios para llevar a cabo una exposición oral de calidad que persuada a un público.

Para acabar

10 min

- **Realización, de manera individual, de una sesión de SuperCíber** para reforzar o afianzar los contenidos trabajados hasta el momento.

En casa

- Anima a los alumnos a que expliquen a sus familiares el producto final del proyecto y el concurso en el que van a participar.

Gestión de aula

Para la creación del *game design*, los alumnos tienen que diseñar todos los elementos que componen un videojuego; desde la misión, la historia y los personajes hasta los escenarios y los niveles. El libro de muestra que debe contener el *game design*, debe representar la estética del videojuego y aportar toda la información necesaria.

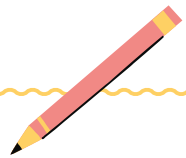
Aprendizaje digital

Para que los alumnos desarrollen la competencia digital, es recomendable preparar la sesión de manera previa y construir la encuesta del **Libro del alumno** en Google Forms. Esta herramienta permite generar gráficos con las respuestas de manera automática y ofrece la oportunidad de reflexionar y extraer conclusiones de manera grupal.

Evaluación

Observación

- Expone sus ideas y sus opiniones durante el diálogo.
- Extrae conclusiones a partir de datos estadísticos.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 4

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal *Interpersonal*

Objetivos

- Identificar la idea central de un mensaje oral.

Material

- myroom: vídeo *Entrevista a David Carbó*
- Libro del alumno: páginas 7-9

Actividades

Para empezar

5 min

- **Proyección del vídeo *Entrevista a David Carbó***: el maestro reproduce el vídeo de la entrevista al *gamer* y *caster* de videojuegos David Carbó para los alumnos.

Desarrollo

15 min

- **Rutina de pensamiento *Headlines***: los alumnos, en parejas, tienen que escribir en la página 7 del **Libro del alumno** posibles titulares que muestren las ideas centrales del mensaje del entrevistado.

10 min

- **Lectura compartida en voz alta del texto *Jóvenes y videojuegos en el punto de mira***, de las páginas 8 y 9 del **Libro del alumno**.

Para acabar

15 min

- **Diálogo sobre la noticia**: «¿Creéis que los niños y niñas juegan demasiado a videojuegos?», «¿Cuáles son los riesgos de jugar demasiadas horas?», «¿Qué creéis que quiere decir la frase: 'Los videojuegos utilizan estereotipos masculinos como eje central de la narrativa del juego'?», «¿Os enfadáis o sentís rabia cuando perdéis una partida?», «¿Cuáles creéis que son los beneficios de jugar a videojuegos?», «¿Creéis que es un problema que la mayoría de videojuegos contengan violencia?».
- Recordatorio del mural de las palabras: los alumnos deben anotar en el mural las palabras que les hayan resultado más complejas o hayan llamado más su atención.

En casa

- Anima a los alumnos a que expliquen a sus familiares qué es el *game design* de un videojuego.

Cultura de pensamiento

La rutina de pensamiento *Headlines* permite identificar las ideas centrales de un tema de estudio y ayuda a resumir contenidos. Además, sirve para conocer las ideas previas de los alumnos en torno a un tema y les permite reflexionar sobre la evolución en su pensamiento tras estudiarlo en profundidad o considerar otros puntos de vista.

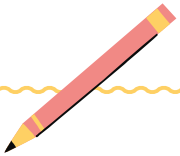
Gestión de aula

Es recomendable que, para la próxima sesión, los alumnos traigan de casa distintas videoconsolas, móviles o tabletas para jugar a videojuegos. En este sentido, también es aconsejable ver algunos vídeos en YouTube que hablen o analicen videojuegos de tipologías diversas.

Evaluación

Recogida de evidencias

- Sintetiza la idea central del mensaje oral del entrevistado en un titular.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 6

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal

Interpersonal

Objetivos

- Planificar textos atendiendo a una estructura y a una temática determinadas.
- Desarrollar habilidades sociales.

Material

- Libro del alumno: páginas 10, 11 y 12

Actividades

Para empezar

5 min

- **Recordatorio de los aspectos clave de la ficha técnica de un videojuego**: el maestro debe recordar a los alumnos los aspectos clave que debe contener el *game design* de un videojuego haciendo uso de la ficha técnica de las páginas 10 y 11 del **Libro del alumno**. Además, debe indicarles que el videojuego no puede tener contenido violento.

Desarrollo

30 min

- **Realización, en grupos, de la actividad de la página 12 del Libro del alumno** en la que los distintos grupos deben elaborar la estructura de su videojuego. Una vez que se hayan consensuado las ideas generales de los distintos apartados, cada miembro del grupo debe completar la ficha técnica en su propio **Libro del alumno**.
- Transcripción de los aspectos acordados a ordenador: un miembro de cada grupo debe transcribir en un ordenador los acuerdos a los que se han llegado, los cuales formarán parte del libro de muestra del *game design* del videojuego de cada equipo.

Para acabar

10 min

- **Realización, de manera individual, de una sesión de SuperCíber** para reforzar o afianzar los contenidos trabajados hasta el momento.

En casa

- Invita a los alumnos a que escuchen distintas bandas sonoras de videojuegos junto a sus familiares.

Personalización del aprendizaje

Una ficha técnica permite estructurar los aspectos clave de un videojuego y desarrollar varias habilidades lingüísticas como la comprensión oral y escrita, la síntesis de la información o la categorización de ideas clave. Es recomendable ofrecer ejemplos de cada apartado antes de completar la ficha.

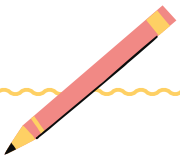
Aprendizaje cooperativo

La responsabilidad individual es un elemento clave en el aprendizaje cooperativo. En este sentido, es fundamental que los alumnos tengan claro el objetivo de la actividad y que recuerden la importancia de que todos los miembros del equipo participen para alcanzar el objetivo común. Es importante observar las interacciones entre los miembros y ayudarles a resolver cualquier dificultad que pueda surgir.

Evaluación

Observación

- Completa la ficha técnica con los aspectos clave del videojuego.
- Respeta las ideas y las aportaciones de sus compañeros.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 7

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal

Interpersonal

Objetivos

- Planificar textos escritos.

Material

- Libro del alumno: páginas 10-13

Actividades

Para empezar

5 min

- **Recordatorio, en grupos, de la ficha técnica de cada grupo**: los alumnos deben leer y recordar los aspectos clave de la ficha técnica de su videojuego de la página 12 del **Libro del alumno**.

Desarrollo

30 min

- **Realización, en grupos, de la actividad de la página 13 del Libro del alumno** en la que los alumnos deben redactar la historia de su videojuego. Para ello, deben dialogar, crear y definir una introducción, un nudo y un desenlace. Pueden tomar como ejemplo la historia de la ficha técnica de las páginas 10 y 11 del **Libro del alumno**.
- Transcripción de los aspectos acordados a ordenador: un miembro de cada grupo debe transcribir en un ordenador los acuerdos a los que se han llegado, los cuales formarán parte del libro de muestra del *game design* del videojuego de cada equipo.

Para acabar

10 min

- **Técnica de expresión oral *El eco***: los alumnos, en grupos, deben colocarse en círculo. A continuación, uno de los miembros del grupo debe explicar en voz baja un apartado de la ficha técnica del *game design* de su videojuego al compañero de su izquierda. Este debe explicar la misma información al siguiente compañero. La dinámica debe continuar hasta que la información haya llegado hasta el último miembro del grupo. Finalmente, el último alumno debe decir en voz alta la información que le ha llegado y contrastarla con el alumno que ha iniciado la explicación.

En casa

- Invita a los alumnos a que jueguen a la técnica de expresión oral *El eco* con sus familiares y amigos.

Expresión oral y escrita

La técnica de expresión oral *El eco* permite practicar la dicción y desarrollar la escucha activa. Además, permite a los alumnos comprobar su capacidad para reproducir la información de manera exacta y percibir la dificultad de retener la información obtenida de manera oral.

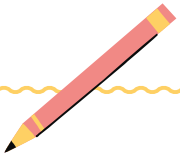
Educación emocional

La técnica de expresión oral *El eco* es adecuada para desarrollar las habilidades sociales básicas, las normas de interacción y la escucha activa. Entrenar estas habilidades es importante para que los alumnos adquieran competencias sociales clave para mantener vínculos y relaciones saludables y positivas. En este sentido, es recomendable recordar las normas de convivencia de manera previa a la realización de la técnica.

Evaluación

Observación

- Escribe una historia con introducción, nudo y desenlace.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 12

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal *Interpersonal*

Objetivos

- Identificar categorías y tipos de palabras.

Material

- Kit de aula: *¿Quién soy?*, *Operación frase* y *Póster Mentor*
- Libro del alumno: páginas 25, 26 y 27

Actividades

Para empezar

5 min

- Distribución de tres espacios y tres grupos homogéneos de alumnos para trabajar de manera simultánea los centros de aprendizaje: el maestro debe adjudicar un espacio físico diferenciado a cada centro y distribuir a los alumnos en tres grupos.
- **Explicación de las actividades y los materiales de los tres centros de aprendizaje propuestos**: ágora, consejo y mentor.
- Explicación del funcionamiento de las rotaciones: cada grupo debe empezar en un centro y, cuando hayan pasado 10 minutos, debe rotar hasta el siguiente. De esta manera, cuando acabe la sesión, todos los grupos deben haber pasado por los tres centros de aprendizaje.

Desarrollo

10 min

- **Ágora: juego con *¿Quién soy?* del Kit de aula**. Por turnos, cada alumno debe tomar una carta y, sin mirarla, mostrarla a los demás. A continuación, debe adivinar la persona o personaje de la carta formulando preguntas que solo puedan contestarse con un «sí» o con un «no» a sus compañeros.

10 min

- **Consejo: juego, en parejas heterogéneas, con *Operación frase* del Kit de aula**. De manera previa, el maestro debe seleccionar los pronombres personales y los demostrativos. A continuación, por turnos, cada alumno debe mostrar una de las tarjetas a su pareja. Esta debe identificar si se trata de un pronombre personal o de un demostrativo.

10 min

- **Mentor: intercambio y resolución de dudas a través del *Póster Mentor* del Kit de aula**. Los alumnos deben elegir una de las acciones que aparecen en el póster y reflexionar sobre ella en parejas.

Para acabar

10 min

- **Realización, de manera individual, de las actividades de las páginas 25, 26 y 27 del Libro del alumno.**

En casa

- Propón a los alumnos que busquen el título y el autor de alguna banda sonora de un videojuego para la siguiente sesión.

Gestión de aula

El centro de aprendizaje *Mentor* está pensado para reflexionar sobre el aprendizaje en parejas; un alumno hace de mentor del otro y, de este modo, se ayudan entre sí. Si es necesario, es recomendable guiarlos para que escojan el reto a partir del cual reflexionar y agruparlos en parejas heterogéneas.

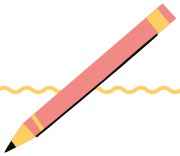
Personalización del aprendizaje

Es importante formar grupos homogéneos en las sesiones de centros de aprendizaje en las que se introducen nuevos conceptos para observar con más facilidad la correcta adquisición de los aprendizajes, hacer ajustes en caso de que sea necesario y adaptar el nivel de las actividades en función de los diferentes ritmos de aprendizaje. Para conocer mejor la gestión de los centros de aprendizaje es recomendable leer la *Guía didáctica*.

Evaluación

Observación

- Identifica los pronombres personales y los demostrativos.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 13

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal

Musical

Objetivos

- Aplicar los conceptos trabajados durante el proyecto.
- Participar en una dinámica musical.

Material

- Libro del alumno: páginas 28-30
- Kit de aula

Actividades

Para empezar

5 min

- **Dinámica musical**: el maestro debe reproducir diferentes bandas sonoras relajantes de videojuegos para los alumnos y estos deben dibujar libremente lo que les sugiera la música.

Desarrollo

30 min

- **Realización, de manera individual, del *Ponte a prueba* de las páginas 28, 29 y 30 del Libro del alumno**: los alumnos deben llevar a cabo los ejercicios de distinta complejidad cognitiva que siguen el modelo de pruebas de competencias.

Para acabar

10 min

- **Juego libre con el Kit de aula**: los alumnos que vayan acabando el *Ponte a prueba* pueden jugar con el material del **Kit de aula** de su elección. A medida que los alumnos vayan acabando, pueden ir uniéndose a los distintos grupos de juego.

En casa

- Propón a los alumnos que lleven a cabo la dinámica musical con sus familiares.

Educación emocional

Las dinámicas musicales son adecuadas para aportar calma y tranquilidad antes de una prueba. Es recomendable escoger bandas sonoras que permitan a los alumnos relajarse y concentrarse.

Gestión de aula

Durante el *Ponte a prueba* los alumnos aplican las destrezas y los aprendizajes que han adquirido a lo largo del proyecto siguiendo el formato de las pruebas de competencias externas.
Es importante recordar a los alumnos que hayan terminado la prueba que todavía hay compañeros que necesitan un ambiente que les permita concentrarse. En este sentido, es recomendable buscar un espacio de juego alejado que no interrumpa la dinámica de clase o recomendarles que lean de manera libre e individual en silencio.

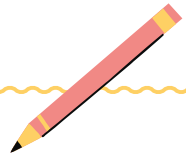
Evaluación

Recogida de evidencias

- Aplica los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto en el *Ponte a prueba*.

Observación

- Participa en la dinámica musical.



Notas:

SUPER LETRAS

Sesión 15

Inteligencias múltiples

Lingüístico-verbal

Intrapersonal

Objetivos

- Afianzar el vocabulario trabajado a lo largo del proyecto.
- Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.

Material

- myroom: *Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo*

Actividades

Para empezar

10 min

- **Realización, en equipos de trabajo, del *Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo***: «¿Cómo habéis trabajado con vuestros compañeros?», «¿Con qué dificultades os habéis encontrado?», «¿Qué os ha aportado trabajar en equipo?».

Desarrollo

30 min

- **Realización, en grupos, de la dinámica *SuperDictado Adivinando palabras***: por turnos, cada miembro del grupo debe definir formal y semánticamente una palabra del muro de las palabras; el resto de miembros del grupo debe adivinar de qué palabra se trata. Cada vez que un miembro del grupo acierte una palabra, gana un punto. El ganador es el alumno que haya acumulado más puntos al final del juego.

Para acabar

5 min

- **Reflexión sobre la dinámica**: «¿Recordabais todas las palabras que han salido en el juego?», «¿Las habéis adivinado todas?», «¿Cuál os ha resultado más difícil?», «¿Por qué?».

En casa

- Invita a los alumnos a jugar con sus familiares y amigos a *Adivinando palabras*.

Conocimiento de la lengua

El mural de las palabras es una herramienta pensada para que los alumnos enriquezcan su vocabulario. La dinámica *Adivinando palabras* permite a los alumnos contextualizar las palabras de manera lúdica. Para que los alumnos consigan afianzarlas, es importante que las utilicen en otros contextos de aprendizaje.

Estrategias de evaluación

El *Instrumento de evaluación del trabajo cooperativo* desarrolla la metacognición y permite a los alumnos conocer qué han hecho; cómo lo han hecho; qué decisiones han tomado; hacia dónde deben dirigir su esfuerzo y de qué manera. Es recomendable escoger un aspecto concreto y establecer un tiempo de respuesta para facilitar la evaluación. También es importante que los alumnos sean capaces de identificar aquellos aspectos que necesitan trabajar o reforzar.

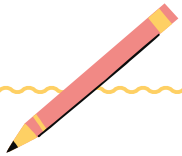
Evaluación

Recogida de evidencias

- Asimila el vocabulario del proyecto.

Observación

- Identifica sus debilidades y sus fortalezas.



Notas:

SUPER LETRAS

El primer número de la revista *Superletras* se acabó de imprimir un agitado día de septiembre. Pip trabajó tanto sus nervios que consiguió ganar a Diego al pimpón dos veces seguidas. Por su parte, Mila creó un diseño tan espectacular que consiguió ganar el concurso de videojuegos del barrio.

Acompañamiento personalizado

Enseñar con los programas tekman es una auténtica apuesta por la innovación educativa y por el compromiso con tus alumnos. Un desafío emocionante e inspirador que abordamos junto a ti, con ilusión y rigor.
Para ello, ponemos a tu disposición **recursos, formaciones y un plan de acompañamiento personalizado** durante todo el curso. Encontrarás todos estos recursos y servicios siempre en **myroom, tu plataforma online docente**.

tklearning

Plataforma formativa con todo lo necesario para especializarte en nuestros programas.

Acompañamiento en el aula

Te acompañamos desde la planificación de la sesión hasta la realización en el aula.

Labs

Encuentros formativos y experienciales con otros docentes como tú.

Webinars

Conversaciones y talleres con referentes y expertos en educación.

Reuniones pedagógicas

Resuelve tus dudas con un pedagogo siempre a tu disposición.

Centro de ayuda

Una base de conocimiento para resolver tus consultas de manera inmediata.

Superletras es un programa de Lengua Castellana y Literatura dirigido al segundo y tercer ciclo de Educación Primaria y creado especialmente para desarrollar las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las **inteligencias múltiples** y el desarrollo de las **competencias**.

Su **trabajo por proyectos** supone una gran herramienta de motivación para el alumnado, permite contextualizar su aprendizaje y le aporta herramientas para sentar las bases de sus aprendizajes futuros. Además, las sesiones de **centros de aprendizaje** consiguen afianzar los conocimientos de manera lúdica, manipulativa y cooperativa.

Superletras incorpora técnicas de **escritura creativa** que actúan como detonantes imaginativos, técnicas de **expresión oral** para practicar las principales habilidades de la comunicación, **estrategias de lectura** para mejorar la comprensión de los textos... ¡Tus clases de Lengua y Literatura van a ser **SÚPER**!

tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

SUPER LETRAS

01

Game over

tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE

6.º de Primaria

Libro del alumno (Incluye lecturas y actividades de muestra)

Cada proyecto, una aventura

El **Libro del alumno** es un apoyo a la realización de las sesiones y permite a los alumnos investigar sobre el proyecto, plasmar sus aprendizajes y crear el producto final. También contiene páginas para trabajar los **aspectos formales de la lengua** de manera lúdica e incluye las secciones **Ponte a prueba** (basada en pruebas de competencias) e **Instrumentos de autoevaluación**, que facilitan a los alumnos una participación consciente en su proceso de aprendizaje.

Nos aproximamos al lenguaje de los niños a través de una estética que les es muy cercana: el cómic. Los protagonistas son unos valientes periodistas que tienen el reto de investigar y escribir sobre los temas más fascinantes de su entorno. Las páginas de Superletras se convierten en un fanzine lleno de color para un **aprendizaje divertido y emocionante.**

Metas de aprendizaje

Al finalizar ***Game over*** podré...

- Diseñar un videojuego a partir de la creación de su estructura narrativa.
- Hacer exposiciones orales teniendo en cuenta las normas de interacción oral.
- Expresar y desarrollar mis ideas a través de la escritura.
- Contribuir a crear un mejor resultado a partir de mi implicación en el equipo.

Aspectos formales de la lengua

Además, en este proyecto aprenderé a...

- Reconocer las familias de palabras.
- Diferenciar las palabras primitivas de las derivadas.
- Identificar el sustantivo, el adjetivo y el artículo en las oraciones.
- Conocer sinónimos y antónimos de distintas palabras.
- Reconocer los demostrativos y los pronombres.
- Aplicar las reglas de acentuación.
- Conocer las reglas de acentuación en palabras monosílabas.

«Su comportamiento resultaba bastante excéntrico hasta para los parámetros de los diseñadores de videojuego».

Ready Player One, Ernest Cline

I. Responde las preguntas de esta encuesta sobre videojuegos.
Puedes marcar más de una opción en cada caso.

01 ¿Cuántos años tienes?

- ◯ entre 8 y 12
- ◯ entre 13 y 17

02 ¿Te gustan los videojuegos?

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

03 ¿Cuántas horas juegas a la semana?

- ◯ entre 0 y 2
- ◯ entre 3 y 5
- ◯ entre 6 y 8
- ◯ 9 o más

04 ¿Qué tipo de juegos te gusta más?

- ◯ 1 jugador
- ◯ multijugador

05 ¿Con quién juegas?

- ◯ solo
- ◯ con amigos o familia
- ◯ con otras personas

06 ¿Qué plataforma usas para jugar?

- ◯ dispositivos portátiles (consolas, tabletas, móviles...)
- ◯ ordenador

07 ¿Dónde sueles adquirir tus videojuegos?

- ◯ en tiendas *online*
- ◯ en tiendas físicas
- ◯ otros

08 ¿Qué aspectos hacen que te guste un videojuego?

- ◯ jugabilidad
- ◯ innovación
- ◯ banda sonora
- ◯ historia
- ◯ gráficos
- ◯ otros

09 De los siguientes, ¿qué tipo de videojuego te gusta más?

- ◯ acción
- ◯ deportivo
- ◯ simulación
- ◯ arcade
- ◯ estrategia
- ◯ otros

10 ¿Crees que deberían usarse los videojuegos como medio de aprendizaje?

- ◯ sí
- ◯ no
- ◯ no lo sé

11 ¿Cuál es tu videojuego favorito?

.....

12 ¿Cuál es tu personaje favorito?

.....

I. ¿Cuál dirías que es la idea principal del vídeo de David Carbó? Recógela en dos titulares.

Tema .....

Primer titular

.....

.....

Razona el primer titular.

.....

Razona el segundo titular.

.....

Segundo titular

.....

.....

Noticia

Jóvenes y videojuegos en el punto de mira

Según diversos estudios llevados a cabo por plataformas como Qustodio o la Asociación Española de Videojuegos, el número de horas que los menores españoles pasan jugando a videojuegos ha aumentado considerablemente durante el último año. Además, ambas plataformas destacan la preferencia por los contenidos violentos.

El último año, en España, el número de personas que juega a videojuegos ha superado los 15 millones; esto supone cerca de la mitad de los españoles de entre 6 y 64 años. También ha aumentado un 42 % el número de jugadoras y los participantes de *esports*, o competiciones de videojuegos o deportes electrónicos, que ya suman más de 2,9 millones.

Los españoles han dedicado una media de 6,7 horas a la semana a jugar a videojuegos y, aunque esto supone un aumento de horas respecto a años anteriores, España todavía se sitúa por debajo de países como Reino Unido, con 11 horas, o Francia, con 8,6 horas.

Los riesgos de jugar demasiadas horas

Según los expertos, los niños y las niñas corren un mayor riesgo de padecer patologías relacionadas con la dependencia a los videojuegos y a los juegos *online* debido a la necesidad a estas edades por demostrar las habilidades ante el resto, competir o ganar.

Son los adolescentes varones los que han demostrado tener más dependencia a los videojuegos y a los juegos *online*. Esto puede deberse, dicen los expertos, a que los videojuegos que se comercializan están directamente dirigidos a ellos.

Los expertos coinciden en que es más importante la manera de relacionarse con los videojuegos que el número de horas de juego. Según ellos, los videojuegos permiten asumir riesgos y deben considerarse dentro del contexto natural de los jóvenes porque les permiten explorar temas que les interesan y experimentar de manera autónoma e independiente.

Además, varios estudios revelan que los videojuegos permiten desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo y que algunos de ellos están especialmente creados para estos fines.

Los juegos más populares entre los menores españoles

Brawl Stars, *Fortnite* y *Roblox* son los juegos más jugados por los menores españoles y los que contienen más violencia. Los que ocupan los últimos puestos de este ranquin, y que cuentan con un número mucho menor de jugadores, son *Pokémon GO* y *FIFA Soccer*, que son, al mismo tiempo, los dos únicos juegos no violentos de esta clasificación.

Top 10 de juegos	
1. Brawl Stars	6. League of Legends
2. Fortnite	7. Clash of Clans
3. Roblox	8. Los Sims
4. Minecraft	9. Pokémon GO
5. Clash Royale	10. FIFA Soccer

Videojuegos favoritos por edades	
Entre 4 y 9 años	Roblox, Brawl Stars y Minecraft
Entre 10 y 18 años	Brawl Stars, Fortnite y Clash Royale

La violencia como denominador común

Los estudios demuestran que los tres juegos favoritos para cualquier rango de edad contienen algún tipo de violencia. Además, la diferencia del tiempo diario invertido en juegos violentos y el invertido en juegos no violentos es de 85 minutos.

De hecho, el 80 % de los videojuegos más populares entre los niños de 4 a 9 años presenta contenidos violentos. En el caso de los videojuegos más populares entre niños y niñas de entre 10 y 18 años, este porcentaje desciende al 70 %.

I. Completad la ficha técnica de vuestro videojuego.

Título .....

Misión

Género

Público

Recompensas

SUPER LETRAS

I. Diseña la historia del videojuego. Define una introducción, un nudo y un desenlace para la historia, como si fuera una novela.

Introducción .....

Nudo .....

Desenlace .....

SUPER LETRAS

Los demostrativos y los pronombres

Determinantes demostrativos. Se utilizan para identificar a personas, animales o cosas señalando la distancia que mantienen con respecto al hablante y siempre acompañan a un sustantivo.

Pronombres demostrativos. Tienen la misma forma que los determinantes demostrativos, pero no acompañan a un sustantivo con el que concuerdan, sino que lo reemplazan.

		determinante demostrativo			pronombre demostrativo		
		aquí	ahí	allí	aquí	ahí	allí
masculino	singular	este	ese	aquel	este	ese	aquel
	plural	estos	esos	aquellos	estos	esos	aquellos
femenino	singular	esta	esa	aquella	esta	esa	aquella
	plural	estas	esas	aquellas	estas	esas	aquellas
forma neutra		-	-	-	esto	eso	aquello

I. **Di si las palabras subrayadas son determinantes demostrativos o pronombres demostrativos.**

- ¿De quién son esos libros? .....
- Esto que me acabas de contar es muy divertido. .....
- Quiero probarme esta camiseta. .....
- Aquellas luces de allí son muy bonitas. .....
- Esto es muy difícil, ¿me puedes ayudar? .....

2. **Completa estas oraciones con los demostrativos adecuados.**

- ¿Seguro que quieres comprar .....? (pronombre, aquí, forma neutra)
- ..... coche lleva allí, mal aparcado, todo el mes. (determinante, allí, masculino singular)
- Sí, ... que nos explicaron en clase es muy útil. (pronombre, allí, forma neutra)

3. **Di si los demostrativos subrayados son determinantes o pronombres.**

- ¿De quién son aquellos libros que hay sobre la mesa? .....
- Me gustaría cambiar mi libreta por esa de ahí. .....
- ¿Te acuerdas de aquella vez que fuimos al puerto de Huelva? .....
- De todos los personajes del videojuego, el que más me gusta es este. .....

Familias de palabras

Las **familias de palabras** son el conjunto de palabras que derivan de una misma palabra primitiva. Todas tienen la misma raíz y cierta relación en su significado.

La **palabra primitiva** es la que da origen a otras palabras y no proviene de ninguna otra palabra. Al añadir prefijos o sufijos a una palabra primitiva se crea una **palabra derivada**.

palabra primitiva → pan

palabras derivadas → panadero, panadería, empanar, empanadilla

I. **¿Cuál es la palabra primitiva en cada caso? Escríbela.**

colorante: ..... caminante: .....

pastor: ..... salado: .....

fruticultura: ..... caserío: .....

2. **Escribe tres palabras derivadas de estas palabras primitivas.**

niño: ....., ..., ...

mar: ....., ..., ...

luna: ....., ..., ...

3. **Encuentra y escribe dos palabras derivadas de las siguientes palabras primitivas.**

T	H	E	T	C	R	A	Z	M	Y	F	O	X
J	P	R	E	O	C	U	P	A	D	O	U	M
L	P	S	R	O	V	E	R	R	T	H	E	L
E	A	Z	R	Y	D	C	O	E	G	L	O	C
Ñ	R	E	E	M	F	A	I	M	A	R	E	A
A	S	T	N	R	U	R	M	O	P	E	C	R
D	I	A	O	D	O	T	E	T	R	V	U	T
O	L	P	R	I	L	E	Ñ	O	S	O	S	E
R	L	I	O	N	I	L	O	M	J	I	H	R
G	Í	F	T	E	R	R	E	S	T	R	E	A
E	N	C	A	S	I	L	L	A	R	E	D	C
B	E	A	S	O	C	U	P	A	C	I	Ó	N

silla: ....., ...

tierra: ....., ...

ocupar: ....., ...

mar: ....., ...

leña: ....., ...

carta: ....., ...

4. **Agrupa las palabras de la misma familia.**

panera | frutería | casita | caserío | librito | panecillo | librería | caserón | portalibros

empanar | afrutado | panadera | frutero | frutal | casero | librero

pan: .....

fruta: .....

casa: .....

libro: .....

5. **Marca la palabra que no forma parte de cada familia de palabras.**

- marea, marinero, mar, mareado, martillo
- floristería, rosa, flor, florero, florecita
- cafetería, descafeinado, cofre, cafetera, cafeína
- Carmen, carne, carnicero, carnitas, carnicería
- caballo, cabellera, cabalgata, caballero, caballería

6. **Completa estas oraciones con palabras de la familia de palabras de flor.**

a. El dueño de la ..... del barrio es muy amable.

b. Mi tío es el mejor ..... de la ciudad, hace unos ramos impresionantes.

c. ¿Cómo se llaman las ..... rojas que hay en el campo de trigo?

d. Han ..... todos los rosales de mi jardín.

e. ¡Qué desastre! Se me cayó el ..... al suelo.

7. **Escribe frases que contengan dos palabras de la misma familia.**

- escribir: .....

.....

- cantar: .....

.....

- papel: .....

.....

Actividad con audio

BASADO EN PRUEBAS DE COMPETENCIAS

Puntos de vista

Juan y Sandra son buenos amigos. Suelen juntarse los fines de semana para jugar a videojuegos, sin embargo, tienen gustos muy diferentes. A Sandra le gusta la realidad virtual y las vanguardias tecnológicas; a Juan, en cambio, le gustan los juegos de plataforma, las videoconsolas y la ciencia ficción.

—¡Oye! ¡Que casi me aplastas! —grita Juan.

—¡Perdona! Estoy construyendo un nuevo ayuntamiento —dice Sandra, quitándose rápido unas gafas de realidad virtual.

—Pero ¿se puede saber qué ves cuando te pones esas gafas? —responde él, un poco molesto.

—Te he dicho mil veces que juegues, ¡pero vives en el pasado! —afirma ella.

—Ese es tu punto de vista —dice él, afectado.

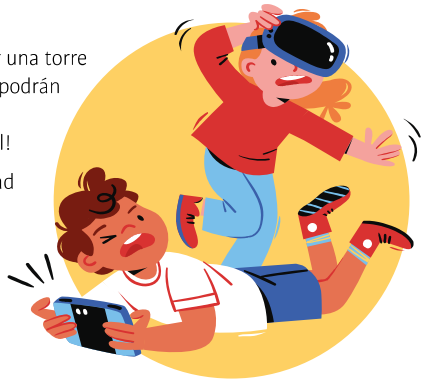
—¡Exacto! —grita Sandra.

Juan, que ha pausado su partida, la mira sin entender:

—¡No me mires así! —dice Sandra, riendo—. Es otro punto de vista.

Juan no entiende nada.

—Mira, en este juego tienes que construir una torre alta en la que vivirá un cibermago al que solo podrán visitar algunas personas meticulosamente escogidas. Entre ellas yo, claro... ¡Es muy fácil!



—Pero esa ciudad... no es como la realidad —dice Juan—. ¿Me dejas jugar?

—¡Claro! —afirma Sandra, sonriendo—. Ya te lo había dicho...

—Sí, sí... —dice él, quitándole importancia—. ¡Otro punto de vista!

1. Di si estas afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

a. Juan y Sandra quedan una vez al mes para jugar a videojuegos. .....
b. A Sandra le gustan la realidad virtual y las videoconsolas. .....
c. Juan está un poco molesto por lo que ha dicho Sandra. .....
d. Sandra está construyendo una torre alta donde vivirá un mago. .....
e. Juan nunca acepta usar las gafas de realidad virtual. .....

2. ¿A qué crees que se refiere Sandra cuando dice que al cibermago solo podrán visitarlo personas meticulosamente escogidas?

- [ ] Solo lo podrán visitar aquellas personas que vistan bien.
- [ ] Solo lo podrán visitar personas que, tras ser estudiadas, reúnan los requisitos.
- [ ] Solo lo podrán visitar sus amigos.

3. De los videojuegos mencionados en el texto, ¿cuál o cuáles son tus favoritos? Razona tu respuesta.

.....

.....

4. ¿A qué te gustaría jugar con unas gafas de realidad virtual?

.....

.....

5. Escribe la palabra primitiva de las siguientes palabras derivadas del texto.

fines: ..... realidad: .....
buenos: ..... sonriendo: .....
construyendo: ..... meticulosamente: .....

6. Señala, con tres colores distintos, los sustantivos, los adjetivos y los artículos de estas oraciones del texto.

- A Sandra le gusta la realidad virtual.
- Estoy construyendo un nuevo ayuntamiento.
- (...) tienes que construir una torre alta.

7. Di cuál de las palabras resaltadas es un determinante demostrativo y cuál un pronombre demostrativo.

Pero ¿se puede saber qué ves cuando te pones **esas** gafas?

.....

Ese es tu punto de vista.

.....

8. Escribe un sinónimo y un antónimo para estas palabras del texto.

	sinónimo	antónimo
rápido		
alta		

9. Busca en el texto una palabra aguda, una llana y otra esdrújula, todas con tilde.

aguda	llana	esdrújula

10. Señala el monosílabo diacrítico de esta frase del texto y explica por qué se acentúa.

Ese es tu punto de vista —dice él, afectado.

.....

Base de orientación

Tema

¿Qué aspectos debo tener en cuenta?		
Presentación		☐
Desarrollo de puntos fuertes		☐
Conclusión		☐
Aspectos formales		☐

El primer número de la revista *Superletras* se acabó de imprimir un agitado día de septiembre. Pip trabajó tanto sus nervios que consiguió ganar a Diego al pimpón dos veces seguidas. Por su parte, Mila creó un diseño tan espectacular que consiguió ganar el concurso de videojuegos del barrio.

En ***Game over*** trabajaremos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las inteligencias múltiples y el desarrollo de las competencias.

Diseñaremos el *game design* de un videojuego utilizando técnicas de **trabajo cooperativo** y desarrollando las **habilidades orales persuasivas** necesarias para presentar un proyecto.

tekman
REVOLUCIÓN Y APRENDIZAJE