**Evaluación de los aprendizajes en el videojuego**

En el videojuego AnalisApp se implementará la evaluación formativa a través de cuestionarios de selección múltiple, verdadero o falso y complete la cual estará disponible en los diversos niveles de la aplicación educativa para evaluar las habilidades lectora de los estudiantes luego de realizar la sección de lectura.

La aplicación educativa tendrá sopas de letras de donde los estudiantes extraerá de la lectura o malla de letras presentada las palabras indicadas en la actividad

Igualmente, el videojuego permitirá al docente evaluar al estudiante a través de analizar su comportamiento y acciones como indicadores de su aprendizaje, es decir que cuando el estudiante complete las actividades, se puede inferir que adquirido nuevas habilidades en la comprensión lectora.

Al final de cada nivel, presentará actividades relacionadas con los contenidos vistos. Los estudiantes deben responder antes de poder avanzar. Esto permite evaluar de forma más directa lo aprendido.

El video juego permitirá recopilar datos sobre el desempeño y progreso de los estudiantes a través del juego, como tiempo empleado, errores cometidos, niveles superados, etc. Estos datos pueden analizarse posteriormente para evaluar el aprendizaje y brindarle una retroalimentación formativa.

Por lo tanto, la evaluación formativa se centra en monitorear el progreso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. En un videojuego de comprensión lectora, la evaluación formativa incluye preguntas integradas en el juego que midan la comprensión de textos, la velocidad de lectura, la retención de información, entre otros aspectos.

La evaluación formativa según (Tiburcio Moreno Olivos, 2022) “abarca todas aquellas actividades realizadas por los profesores, y/o por sus estudiantes, que proporciona información que puede ser usada como retroalimentación para modificar las actividades de enseñanza y aprendizaje en las que ellos están comprometidos”.

Según (Reyes, 2023)” La evaluación formativa desempeña un papel fundamental en la evaluación por competencias. Proporciona retroalimentación continua a los estudiantes sobre su progreso y los ayuda a identificar áreas de mejora. Los docentes pueden utilizar estrategias como la revisión de trabajos, las discusiones en clase, las autoevaluaciones y las coevaluaciones para brindar retroalimentación constructiva y promover el aprendizaje continuo.

**Mecánicas de juego**

El jugador debe leer un texto corto o un pasaje de un libro.

Después de leer, responderá a una serie de preguntas de opción múltiple, sobre el contenido del texto.

Las preguntas evaluarán diferentes niveles de comprensión, como:

Comprensión literal: preguntas sobre hechos y detalles explícitos en el texto.

Comprensión inferencial: preguntas que requieren hacer inferencias y sacar conclusiones.

Comprensión crítica: preguntas que evalúan la capacidad del jugador para analizar, evaluar y hacer juicios sobre el texto.

Si el jugador responde correctamente a un cierto porcentaje de preguntas, podrá avanzar al siguiente nivel o etapa del juego.

Si el jugador falla en responder correctamente, recibirá retroalimentación formativa y tendrá la oportunidad de volver a leer el texto y responder nuevamente.

**Preguntas de verdadero y falso**

Después de leer el texto, responde si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Selecciona "Verdadero" si la afirmación es correcta según el texto.

Selecciona "Falso" si la afirmación es incorrecta según el texto.

Si el jugador responde correctamente, podrá avanzar a la siguiente actividad del juego.

Si el jugador falla en responder correctamente, recibirá retroalimentación formativa y tendrá la oportunidad de volver a leer el texto y responder nuevamente.

**Complete**

Después de leer el texto, responde las preguntas completando los espacios en blanco con la palabra correcta.

 Si el estudiante responde correctamente, se le felicita y se le anima a continuar avanzando en el juego.

Si tiene errores, se le sugiere volver a leer el texto con más atención y se le da la oportunidad de intentarlo de nuevo

**Sopas de Letras**

Tienen que encontrar palabras escondidas en una malla de letras.

Si el jugador responde correctamente, podrá avanzar a la siguiente actividad del juego.

Si el jugador falla en responder correctamente, recibirá retroalimentación formativa y tendrá la oportunidad de volver a leer el texto y responder nuevamente.

**Niveles y progresión**

El videojuego tiene diferentes niveles de dificultad, con textos más cortos y preguntas más sencillas en los niveles iniciales, y textos más largos y preguntas más complejas en los niveles avanzados.

A medida que el jugador avanza, los textos son extraídos de diferentes géneros literarios, como cuentos, novelas, poesía, teatro, etc.

Cada nivel puede tiene un enfoque específico, como la comprensión de personajes, el análisis de la trama, la interpretación de símbolos, etc.

**Elementos de gamificación**

Otorgar puntos o recompensas por cada respuesta correcta.

Incluir un sistema de vidas o intentos, donde el jugador pierde una vida cada vez que responde incorrectamente.

Tiene un sistema de clasificación o ranking para motivar a los jugadores a mejorar su desempeño.

Ofrecer premios o bonificaciones especiales por completar ciertos objetivos o por alcanzar altos niveles de puntuación.

**Retroalimentación y seguimiento**

Proporcionar retroalimentación inmediata después de cada respuesta, indicando si es correcta o incorrecta, y explicando la razón.

Pistas para ayudar al jugador a mejorar su comprensión del texto.