**Les invito a leer analíticamente el documento de lectura "Tipos de evaluación"  que se encuentra en la Sección Recursos didácticos de  la semana 5, para realizar las siguientes acciones:**

1. **Especificar el tipo de evaluación a implementar en el videojuego (según finalidad y función y según el momento de aplicación).**
2. **Fundamentar como mínimo 2 autores sobre el tipo de evaluación especificado.**
3. **Describir detalladamente la forma de implementación del tipo de evaluación especificado en el video juego.**

Para especificar el tipo de evaluación a implementar en el videojuego AnalisApp sobre comprensión lectora, se considera diferentes aspectos según su finalidad, función y momento de aplicación. Según la finalidad y función del videojuego, la evaluación puede ser de dos tipos principales:

Evaluación Formativa: Esta evaluación se centra en monitorear el progreso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. En un videojuego de comprensión lectora, la evaluación formativa podría incluir preguntas integradas en el juego que midan la comprensión de textos, la velocidad de lectura, la retención de información, entre otros aspectos.

Evaluación Sumativa: En contraste, la evaluación sumativa se realiza al final de un periodo de aprendizaje para medir el nivel de logro alcanzado. En el contexto de un videojuego de comprensión lectora, esta evaluación podría consistir en pruebas más extensas al final de ciertos niveles o etapas del juego para evaluar la comprensión global y la mejora en la competencia lectora.

En cuanto al momento de aplicación de la evaluación en el videojuego, se pueden considerar dos enfoques:

Evaluación Continua: Esta modalidad implica la evaluación constante a lo largo del juego, donde se van recopilando datos sobre el desempeño del jugador de manera continua. Esto permite ajustar el nivel de dificultad, ofrecer retroalimentación inmediata y adaptar el contenido según las necesidades del jugador.

Evaluación Puntual: En este caso, la evaluación se realiza en momentos específicos del juego, como al completar ciertas secciones, niveles o misiones. Estas evaluaciones puntuales pueden ser más exhaustivas y servir para medir el progreso general del jugador en la comprensión lectora.

En resumen, al implementar un videojuego sobre comprensión lectora, se puede optar por una evaluación formativa o sumativa, y decidir si se aplicará de forma continua a lo largo del juego o en momentos específicos. Estas decisiones dependerán de los objetivos educativos del juego y de cómo se desee medir y mejorar la competencia lectora de los estudiantes de manera efectiva.

El videojuego AnalisApp ofrece diversos tipos de actividades interactivas y lúdicas que pueden utilizarse para la evaluación formativa de la comprensión lectora en los estudiantes del Colegio Villa Libertad del Noveno Grado, como:

**Cuestionarios**

Los cuestionarios incluyen preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y emparejamiento, entre otros formatos, para evaluar la comprensión de los estudiantes.

**Crucigramas**

Los crucigramas son rompecabezas que pueden usarse para evaluar el conocimiento y la comprensión de los estudiantes sobre un texto o tema.

**Otras actividades**

Además de los cuestionarios y crucigramas, AnalisApp ofrece otras actividades interactivas como sopas de letras, que también pueden utilizarse para la evaluación formativa de la comprensión lectora. Estas actividades interactivas y lúdicas pueden motivar a los estudiantes y fomentar su compromiso, mejorando así la calidad de la educación.