TRANSFORMACIÓN DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA

COMPROMISO POR LA ALFABETIZACIÓN

CENSO DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

CUADERNILLO DE APLICACIÓN

PRIMER Y SEGUNDO AÑO - NIVEL SECUNDARIO

CENSO 2026

GOBIERNO DE CORRIENTES

Siempre cerca

Ministerio de Educación

Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa

Presentación

Esta nueva edición del Censo de Fluidez y Comprensión Lectora para escuelas secundarias de toda la provincia en 2026 reafirma el compromiso con la alfabetización en estudiantes de primer y segundo año del nivel secundario. El objetivo principal es conocer el estado de situación de los estudiantes para diseñar estrategias pedagógicas que fortalezcan estas habilidades esenciales.

Este cuadernillo ha sido cuidadosamente elaborado para proporcionar orientaciones específicas a estudiantes, aplicadores, docentes y directivos que faciliten el desarrollo del proceso de evaluación. Como es habitual, el dispositivo se implementará en dos etapas: la primera en el primer cuatrimestre y la segunda en el segundo cuatrimestre, lo que permitirá realizar un seguimiento más preciso del progreso de los estudiantes a lo largo del año.

En la instancia del segundo cuatrimestre, el operativo se adaptará según los resultados logrados inicialmente. Aquellas instituciones que hayan obtenido un rendimiento por debajo de lo esperado en la primera etapa contarán con un carácter censal focalizado y recibirán el acompañamiento técnico directo de los equipos de la jurisdicción, con el fin de ajustar las intervenciones y monitorear los avances alcanzados.

Por su parte, las instituciones cuyo rendimiento fue el esperado realizarán un censo institucional con el propósito de dar continuidad al proceso y seguir fortaleciendo las prácticas de lectura y comprensión en sus aulas.

El/la rector/a de cada institución designará a una persona responsable de aplicar las evaluaciones a los estudiantes de primer y segundo año, pudiendo ser el/la docente del grupo evaluado. En las escuelas de personal único, esta tarea estará a cargo del directivo.

Estamos convencidos de que, trabajando en conjunto, podremos seguir fortaleciendo las habilidades de lectura y comprensión de nuestros estudiantes, proporcionándoles herramientas fundamentales para un futuro académico y profesional exitoso.

Consideraciones generales

La evaluación de fluidez y comprensión lectora se llevará a cabo (a diferencia de tomas anteriores) en un solo día o hasta finalizar con la toma; siempre utilizando el mismo texto para ambas instancias.

- **Durante la instancia de evaluación de fluidez:** el estudiante leerá en voz alta el texto durante un minuto. En ese lapso de tiempo, el aplicador registrará la cantidad de palabras leídas y completará la planilla correspondiente siguiendo los criterios y niveles establecidos.
- **Evaluación de comprensión:** inmediatamente después, se entregará al estudiante el mismo texto junto con las consignas y la rúbrica de comprensión (ver cuadro de rúbrica). Se le solicitará que realice una lectura completa del material en el tiempo asignado y marque las respuestas correctas en la rúbrica.
- **Registro de resultados:** una vez que el estudiante entregue las respuestas, el docente aplicador las registrará en la tabla de comprensión para su posterior análisis.

Fluidez Lectora

Instrucciones para el docente aplicador

El objetivo de esta instancia es evaluar la fluidez lectora (velocidad, precisión y prosodia) y la comprensión lectora de manera individual y consecutiva.

Recursos necesarios

- Lista de estudiantes según el registro de asistencia.
- Cronómetro o celular.
- Texto para el estudiante: “Los juegos antiguos vs. modernos”.
- Texto para el docente: incluye debajo de cada renglón el número total de palabras acumuladas para facilitar el cálculo de PPM (Palabras Por Minuto).
- Hoja de preguntas de opción múltiple.
- Planilla de registro de resultados (Tablas 1 y 2).
- En caso de alumnos con CUD, utilizar el texto adaptado y su respectivo cuestionario.

Procedimiento de aplicación (uno a uno)

Para garantizar un clima de confianza, se sugiere adecuar un ambiente cómodo y silencioso fuera del aula común, haciendo pasar a los estudiantes de a uno.

Evaluación de fluidez (1 minuto)

- Muestre el texto al estudiante y señale el título.
- Indique: “Vas a leer este texto en voz alta. Cuando yo te diga 'Alto', vas a detenerte donde estés”.
- Accione el cronómetro en cuanto el estudiante inicie la lectura.
- No brinde ayuda ni correcciones durante la lectura.
- Diga “ALTO” exactamente al cumplirse el minuto.
- Marque en su hoja la última palabra leída para el conteo de PPM.

Comprensión Lectora

Evaluación de comprensión

- Solicite al estudiante que realice la lectura completa del texto las veces que considere necesario para responder las preguntas.
- Aclare que contará con un tiempo total de quince minutos para leer y responder todas las preguntas.
- Sin retirar el texto, facilítele la rúbrica de evaluación.
- Permita que el estudiante responda con autonomía.
- Finalizado el tiempo indicado, retire los textos.

FLUIDEZ LECTORA (Velocidad, Precisión y Prosodia)

Texto para el docente

Los juegos antiguos vs. modernos

1 2 3 4 5

Los juegos han evolucionado de maneras inimaginables. Y no podemos obviar que
6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

esto ha generado un impacto psicológico de los juegos en nuestra mente.
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

Desde los sencillos juegos de mesa y las actividades al aire libre hasta los complejos
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

videojuegos y aplicaciones móviles, el entretenimiento ha cambiado drásticamente.
45 46 47 48 49 50 51 52 53

Pero, ¿cómo afecta esta evolución a la psicología de niños y adultos?
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

En este artículo, exploraremos las diferencias entre los juegos antiguos y modernos
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77

y su impacto en la mente humana.
78 79 80 81 82 83 84

Los juegos para niños de antaño, como el escondite, la rayuela, o jugar con muñecas
85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

y carritos, fomentaban la creatividad y la interacción social directa.
100 101 102 103 104 105 106 107 108 109

Estos juegos requerían imaginación y habilidades físicas, contribuyendo al desarrollo
110 111 112 113 114 115 116 117 118 119

motor y social.
120 121 122

Los adultos se entretenían con juegos de mesa como el ajedrez, el dominó y los
123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137

juegos de cartas. Estas actividades promueven el pensamiento estratégico, la
138 139 140 141 142 143 144 145 146 147

paciencia y las habilidades sociales, ya que eran juegos típicamente jugados en
148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159

grupo o en pareja.
160 161 162 163

Los juegos antiguos fomentaban una conexión interpersonal más profunda, la
164 165 166 167 168 169 170 171 172 173

creatividad, y la resolución de problemas. Los niños aprendían a colaborar,
174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184

negociar y resolver conflictos cara a cara, lo que contribuía a un desarrollo
185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197

emocional y social equilibrado. Para los adultos, estos juegos eran una forma de
198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210

desconectar, socializar y ejercitar la mente.
211 212 213 214 215 216

Hoy en día, los videojuegos y las aplicaciones móviles dominan el entretenimiento
217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228

infantil. Juegos como Minecraft, Roblox, y Fortnite ofrecen mundos virtuales
229 230 231 232 233 234 235 236 237 238

donde los niños pueden explorar, construir y competir. Estos juegos desarrollan
239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249

habilidades cognitivas como la planificación y la toma de decisiones rápidas, pero
250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261

también pueden llevar al aislamiento social y la dependencia tecnológica.
262 263 264 265 266 267 268 269 270 271

Los adultos ahora disfrutan de videojuegos complejos, juegos de realidad virtual, y
272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283

aplicaciones de juegos móviles. Juegos como The Witcher, Call of Duty, y Candy
284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296

Crush proporcionan una experiencia inmersiva y gratificante instantánea, pero
297 298 299 300 301 302 303 304 305

también pueden generar estrés, adicción y reducir el tiempo dedicado a la
306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317

interacción social real.
318 319 320

Mientras que los juegos modernos pueden mejorar las habilidades cognitivas y
321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331

proporcionar una estimulación mental intensa, también pueden afectar
332 333 334 335 336 337 338 339

negativamente la salud mental. El uso excesivo de videojuegos puede llevar a la
340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352

adicción, la ansiedad, y la depresión. Además, la interacción social a menudo se
353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365

limita a conexiones virtuales, lo que puede afectar la capacidad de establecer
366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377

relaciones interpersonales profundas y significativas.
378 379 380 381 382

https://barreiropsicologia.com/blog/impacto-psicologico-de-los-juegos/

¿Cómo registrar los resultados?

En la **tabla 1**, cuyo título es **Tabla de resultados - FLUIDEZ LECTORA**, registre los resultados de esta etapa. Deberá tenerla impresa al momento de la evaluación.

Complete la tabla luego de escuchar la lectura de cada estudiante, sabiendo que el número de estudiante corresponde a su orden en la lista del registro de asistencia.

En la primera columna (palabras por minuto - ppm) consigne el número de palabras que leyó cada estudiante en un minuto. Por ejemplo: 114.

En las columnas restantes, marque con una x la variable que indique el tipo de lectura predominante en cada estudiante ver referencias, (ver referencias, pág. 7). En la última fila, registre (en números) el **TOTAL** de estudiantes en cada caso. Una vez completo el cuadro, entregue al/la rector/a.

REFERENCIAS

1° AÑO		2° AÑO	
Rango de ppm	Nivel de Fluidez	Rango de ppm	Nivel de Fluidez
> 214	Excelente	> 228	Excelente
166 - 214	Muy Bueno	183 - 228	Muy Bueno
125 - 165	Bueno	137 - 182	Bueno
82 - 124	Regular	91 - 136	Regular
≤ 81	Bajo	≤ 90	Bajo

Tabla 1: Tabla de resultados - FLUIDEZ LECTORA

Censo de Fluidez y Comprensión Lectora - **Ciclo Lectivo:** 2026

ESCUELA: ..... **RECTOR/A:** .....
DOCENTE: ..... **AÑO:** ..... **DIVISIÓN:** ..... **FECHA:** ...../...../.....

Complete los casilleros de la tabla correspondientes al desempeño del estudiante (sabiendo que el número de estudiante corresponde a su orden en la lista del registro); la primera columna con número (ppm), las restantes con una **X**. Finalmente, sume cada columna para obtener los totales.

Estudiante	Palabras por minuto	No lee / se niega a leer	Deletrea	Silabea	Lectura corriente	Lectura expresiva
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						

20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
Total						

REFERENCIAS

- **No lee / Se niega a leer:** cuando un estudiante o lector manifiesta que no sabe, que no conoce las letras o que no quiere leer (en este caso el aplicador no deberá insistir).
- **Deletrea:** cuando un estudiante o lector hace sonar cada una de las letras de las palabras, sin poderlas juntar en sílabas.
- **Silabea:** cuando un estudiante o lector hace pausas entre sílabas mientras lee, en la mayor parte del texto.
- **Lectura corriente:** cuando un estudiante o lector lee las palabras de corrido sin respetar signos de puntuación y es una lectura llana, es decir, mantiene el mismo tono.
- **Lectura expresiva:** cuando un estudiante o lector muestra un adecuado ritmo y expresión, acelerando o deteniendo la lectura cuando convenga para buscar el sentido del texto, un fraseo adecuado haciendo las pausas pertinentes en función de las marcas gráficas, y diferenciando el tono de la lectura de determinadas palabras o frases.

1° AÑO		2° AÑO	
Rango de ppm	Cantidad de estudiantes	Rango de ppm	Cantidad de estudiantes
> 214 Excelente		> 228 Excelente	
166 - 214 Muy bueno		183 - 228 Muy bueno	
125 - 165 Bueno		137 - 182 Bueno	
82 - 124 Regular		91 - 136 Regular	
≤ 81 Bajo		≤ 90 Bajo	

Fecha: ..... / ..... /..... /

.....

Firma y aclaración del aplicador

Comprensión Lectora

¿Cómo proceder durante la prueba?

- Sin retirar el texto, entregue la rúbrica y diga: “Ahora, basándote en lo que acabas de leer, marcá con una cruz la respuesta que consideres correcta para estas 6 preguntas. Podés volver a leer el texto si lo necesitás”.
- Permita que el estudiante responda con autonomía.
- En caso de que el estudiante entregue la hoja antes del tiempo estipulado, verifique que haya respondido la totalidad de los ejercicios antes de que se retire.

Finalizada la lectura del texto, el estudiante leerá las preguntas de comprensión lectora que le entregará el docente y marcará con una X la respuesta correcta en la tabla, según el orden de lista.

Se sugiere que utilice las siguientes expresiones:

“Primero leé el texto hasta el final y cuando termines, encontrarás seis preguntas sobre lo que leíste. Para cada pregunta, verás varias opciones de respuesta, deberás elegir solo una, la que consideres correcta y marcar con una cruz ¡Vos podés!”.

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... **Fecha:** ..... / ..... / .....

Año .....

Luego de leer el texto, marcá con una **X** la respuesta correcta.

1. ¿Qué juegos infantiles se mencionan como propios del pasado?

a. Minecraft, Roblox y Fortnite. ☐
b. Escondite, rayuela y juegos con muñecas o carritos. ☐
c. The Witcher, Call of Duty y Candy Crush. ☐
d. Pelota, mancha congelada, y piedra, papel o tijera. ☐

2. Según el texto, ¿qué habilidades fomentaban los juegos antiguos en los niños?

a. La planificación y la toma de decisiones rápidas. ☐
b. La gratificación instantánea y la adrenalina. ☐
c. El aislamiento social y la dependencia tecnológica. ☐
d. La creatividad y la directa interacción social. ☐

3. ¿Qué habilidades pueden desarrollar los videojuegos modernos, según el texto?

a. Escritura manual y caligrafía. ☐
b. Memorización de textos largos. ☐
c. Planificación y toma de decisiones rápidas. ☐
d. Lectura comprensiva de textos literarios. ☐

4. ¿Por qué el texto sugiere que los juegos antiguos favorecían una "conexión interpersonal más profunda"?

a. Porque se jugaban únicamente en silencio y con mucha paciencia. ☐
b. Porque al ser cara a cara, los jugadores aprendían a negociar y gestionar sus emociones en tiempo real. ☐
c. Porque los juegos de mesa antiguos tenían reglas más difíciles que los videojuegos actuales. ☐
d. Porque antes los niños tenían más tiempo libre que en la actualidad. ☐

5. ¿Qué se puede deducir sobre los videojuegos modernos en relación con la interacción social?

a. Favorecen una socialización profunda y significativa con una comunidad global de jugadores. ☐
b. Generan una interacción social directa, profunda y significativa. ☐
c. Logran una interacción superficial con una comunidad global de jugadores. ☐
d. Se dan condiciones iguales a las de los juegos antiguos. ☐

6. ¿Qué diferencia se observa entre los juegos antiguos y los modernos?

a. Los antiguos promueven la interacción física y social, mientras que los modernos tienden al aislamiento y a la quietud. ☐
b. Los modernos fomentan más la creatividad y la imaginación, pero los antiguos desarrollan habilidades cognitivas complejas. ☐
c. Los antiguos eran más tecnológicos, sin embargo, los modernos pueden generar dependencia tecnológica. ☐
d. Los antiguos generan menor riesgo de adicción y los modernos contribuyen a regular las emociones. ☐

Rúbrica para comprensión lectora (imprimir)

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

Rúbrica para comprensión lectora (imprimir)

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... Fecha: ..... / ..... / .....

Año .....

1	a	b	c	d
2	a	b	c	d
3	a	b	c	d
4	a	b	c	d
5	a	b	c	d
6	a	b	c	d

Referencias para el profesor aplicador

Clave de respuestas correctas

1. B
2. D
3. C
4. B
5. C
6. A

¿Cómo registrar los resultados?

Complete la **tabla 2**, cuyo título es **Tabla de resultados - COMPRENSIÓN LECTORA**, luego de revisar cada una de las pruebas, sabiendo que el número de estudiante corresponde a su orden en la lista del registro.

Hágalo marcando con una X la columna que indique la cantidad de respuestas correctas que señaló cada estudiante. En la última fila, registre (en números) el **TOTAL** de estudiantes en cada caso.

Notará que la columna "3 respuestas correctas" se divide en: **LITERALES e INFERENCIALES.**

Esto responde a los niveles de lectura que se ponen en juego en los enunciados (ver REFERENCIAS). Consigne la cantidad de respuestas correctas que implican un proceso de comprensión literal, y la cantidad de respuestas correctas que implican un proceso inferencial. Por ejemplo: 1 y 2.

Finalmente, complete la **tabla 3**, titulada **Tabla de resultados - COMPRENSIÓN LECTORA** teniendo en cuenta los totales obtenidos en la **tabla 2**. Para el nivel BÁSICO, registre en números la cantidad de estudiantes que respondió correctamente 2 o más preguntas literales, y la cantidad que respondió 2 o más preguntas inferenciales.

Tabla 2: Tabla de resultados - COMPRENSIÓN LECTORA

Censo de Fluidez y Comprensión Lectora - **Ciclo Lectivo:** 2026

ESCUELA: ..... **RECTOR/A:** .....
DOCENTE: ..... **AÑO:** ..... **DIVISIÓN:** ..... **FECHA:** ...../...../.....

Complete la siguiente tabla teniendo en cuenta la rúbrica individual de cada estudiante (sabiendo que el número de estudiante corresponde a su orden en la lista del registro). En la columna de respuestas literales y respuestas inferenciales (3 respuestas correctas), complete con números; las restantes con una **X**. Finalmente, sume para obtener los totales.

Estudiante	6 respuestas correctas	5 respuestas correctas	4 respuestas correctas	3 respuestas correctas		2 respuestas correctas	1 respuesta correcta	0 respuestas correctas
				Literales	Inferenciales			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								

20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								
31								
32								
33								
34								
35								
36								
37								
38								
39								
40								
Total								

REFERENCIAS

NIVEL DE LECTURA	PROCESOS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	PREGUNTA DE EJERCICIO
Literal	**Localización e identificación:** • **de ideas principales:** la idea más importante de un párrafo o del relato; • **de secuencias:** identifica el orden de las acciones; • **por comparación:** identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos; • **de causa o efecto:** identifica razones explícitas de ciertos sucesos o acciones.	1. ¿Qué juegos infantiles se mencionan como propios del pasado? 2. Según el texto, ¿qué habilidades fomentaban los juegos antiguos en los niños? 3. ¿Qué habilidades pueden desarrollar los videojuegos modernos, según el texto?
Inferencial	• **Inferir detalles adicionales** que, según las conjeturas del lector, pudieron haberse incluido en el texto para hacerlo más informativo, interesante y convincente; • **inferir ideas principales,** no incluidas explícitamente; • **inferir secuencias sobre acciones** que pudieron haber ocurrido si el texto hubiera terminado de otra manera; • **inferir relaciones de causa y efecto,** realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres y sus relaciones en el tiempo y el lugar. Se pueden hacer conjeturas sobre las causas que indujeron al autor a incluir ciertas ideas, palabras, caracterizaciones, acciones; • **predecir acontecimientos sobre la base de una lectura** inconclusa, deliberadamente o no; • **interpretar un lenguaje figurativo**, para inferir la significación literal de un texto.	4. ¿Por qué el texto sugiere que los juegos antiguos favorecían una "conexión interpersonal más profunda"? 5. ¿Qué se puede deducir sobre los videojuegos modernos en relación con la interacción social? 6. ¿Qué diferencia se observa entre los juegos antiguos y los modernos?

Adaptado de Gordillo Alfonso, A., & Flórez, M. del P. (January 2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. Actualidades Pedagógicas, 1(53), Artículo 8. Universidad de La Salle. Email de contacto: adrigoal@hotmail.com (Adriana Gordillo Alfonso), mflorez@ (María del Pilar Flórez).

Tabla 3: Tabla de resultados - COMPRENSIÓN LECTORA

Niveles de comprensión lectora	Cantidad de estudiantes
Avanzado: 6 respuestas correctas	
Satisfactorio: entre 4 y 5 respuestas correctas	
Básico: 3 respuestas correctas	Mayoría literales ..... (en número) Mayoría inferenciales ..... (en número)
Debajo del básico: entre 1 y 2 respuestas correctas	
Muy por debajo del básico: 0 respuestas correctas o No responde	

Fecha: ..... / ..... /..... /

.....

Firma y aclaración del aplicador

Anexo

Estimados colegas:

La lectura no es un proceso de simple decodificación, sino una herramienta de empoderamiento. En los primeros años de la escuela secundaria, nuestros estudiantes se enfrentan a un flujo de información sin precedentes que exige nuevas habilidades. Este anexo propone un dispositivo de trabajo paulatino diseñado para acompañarlos en la transición de la comprensión literal hacia una lectura crítica. Es por ello que les ofrecemos un conjunto de consignas cuyo propósito consiste en introducir el trabajo con la lectura crítica y que oficien de cierto modelo para incluirlas a futuro en el censo de comprensión lectora junto a aquellas que apuntan a la lectura literal e inferencial.

Entendemos que el objetivo no es solo que el estudiante entienda qué dice un texto, sino que descubra desde dónde y para qué fue escrito. Según explica Cassany (2006), leer críticamente implica que el lector sea capaz de identificar la ideología y el propósito implícito detrás de las palabras, entendiendo que ningún texto es neutro.

Implementar este dispositivo en el aula permitirá que sus estudiantes de primer y segundo año comiencen a:

- **Cuestionar la fuente:** identificar quién es el autor y qué pretende lograr.
- **Detectar la subjetividad:** reconocer que el contenido está mediado por una mirada particular.
- **Construir ciudadanía:** tal como sostiene Cassany (2009), la competencia crítica es fundamental para que los jóvenes puedan participar plenamente en la sociedad democrática, evitando la manipulación y desarrollando una voz propia.

Los invitamos a integrar estas estrategias de forma gradual, transformando el aula en un espacio de indagación donde leer sea, ante todo, un ejercicio de libertad y análisis reflexivo. En consonancia con esta perspectiva, este apartado no incluye claves de respuestas correctas. Las consignas propuestas, desde un enfoque de lectura crítica, habilitan respuestas argumentadas y diversas, sustentadas en la interpretación, el análisis y la justificación. Más que arribar a una única respuesta válida, se busca promover procesos de reflexión que permitan a los estudiantes fundamentar sus posicionamientos frente a los textos.

Sabemos que muchas de estas prácticas ya forman parte del trabajo cotidiano en las aulas. Por ello, este anexo no busca establecer un modo único de abordaje, sino ofrecer algunas propuestas que puedan incorporarse gradualmente, adaptándose a las dinámicas y decisiones pedagógicas de cada docente. La invitación es seguir fortaleciendo espacios de indagación donde leer sea, ante todo, un ejercicio de libertad, análisis reflexivo y construcción del pensamiento crítico.

1. ¿Cuál es tu opinión sobre la postura del autor respecto a los videojuegos modernos?

a. Es totalmente pesimista, ya que solo destaca los riesgos de adicción y depresión.
b. Es equilibrada, porque reconoce mejoras cognitivas, pero advierte sobre peligros en la salud mental.
c. Es entusiasta, porque promueve el uso de Minecraft y Roblox en todas las edades.
d. Es indiferente, ya que se limita a describir los juegos sin dar una opinión clara.

2. Ante el riesgo de "dependencia tecnológica" mencionado, ¿qué rol debería asumir la escuela?

a. Prohibir el uso de cualquier dispositivo digital dentro de la institución.
b. Integrar las nuevas tecnologías de forma crítica para que el estudiante aprenda a usarlas con autonomía y responsabilidad.
c. Ignorar el problema, ya que el uso de videojuegos pertenece al ámbito privado del hogar.
d. Reemplazar todos los libros de texto por videojuegos para aumentar la motivación.

3. El texto afirma que los juegos antiguos fomentaban la "creatividad". ¿Considerás que esta afirmación subestima la creatividad que requiere un juego como Minecraft?

a. Sí, porque construir mundos digitales complejos requiere tanta o más creatividad que jugar con muñecas.
b. No, porque la creatividad solo existe cuando se fabrican objetos con las manos y materiales físicos.
c. El texto no menciona a Minecraft como un juego creativo, por lo tanto, la pregunta no tiene sentido.
d. La creatividad es la misma en ambos casos, por lo que el autor se equivoca al diferenciarlos.

4. ¿Creés que el autor es justo al vincular los videojuegos con la ansiedad y la depresión?

a. No, los videojuegos son la única solución para combatir el aburrimiento en el mundo moderno.
b. Sí, siempre y cuando se aclare que el problema es el "uso excesivo" y no el juego en sí mismo.
c. No, porque no existen pruebas de que la tecnología afecte la mente humana.
d. Sí, los videojuegos deberían prohibirse para proteger la salud de todos los ciudadanos.

5. ¿Qué valor ético parece defender el autor al elogiar los juegos de "antaño"?

a. La eficiencia y la rapidez por sobre todas las cosas.
b. El valor del encuentro humano y el fortalecimiento de los vínculos reales.
c. La importancia de ganar siempre frente a los demás competidores.
d. El rechazo total a cualquier forma de progreso o avance científico.

6. ¿Considerás que el lenguaje del autor es adecuado para convencer a un público joven sobre los riesgos de la tecnología?

a. Sí, porque usa ejemplos de juegos actuales que los jóvenes conocen muy bien.
b. No, porque suena como alguien que no entiende la tecnología y solo quiere criticarla.
c. Sí, porque utiliza términos científicos muy difíciles que demuestran autoridad.
d. No, porque no menciona los beneficios económicos de la industria de los videojuegos.

7. ¿Cuál es la intención principal del autor al escribir este artículo?

a. Vender juegos de mesa antiguos para que las empresas ganen más dinero.
b. Advertir sobre la necesidad de buscar un equilibrio entre el entretenimiento digital y la interacción humana real.
c. Promover el aislamiento social como una forma de protegerse de las enfermedades.
d. Convencer a los adultos de que dejen de jugar y se dediquen solo al trabajo.

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA - Para estudiantes con CUD

Juegos antiguos vs. juegos modernos

Los juegos han cambiado mucho con el tiempo.
Antes eran simples. Ahora son más complejos, como los videojuegos.
Esto puede afectar cómo pensamos y sentimos. Por eso es importante entender sus diferencias.

Juegos antiguos:

Antes, los niños jugaban a esconderse, a la rayuela o con carritos y muñecas.
Estos juegos ayudaban a usar la imaginación, a moverse y a hacer ejercicios, además a jugar con otras personas.
Los adultos jugaban al ajedrez, al dominó y a los juegos de cartas.
Estas actividades promueven el pensamiento, enseñan a tener paciencia, y a compartir con otros.
Los juegos antiguos eran en grupo, fomentaban la creatividad y la resolución de problemas.
Los niños aprendían a colaborar, a negociar y a resolver conflictos cara a cara, lo que contribuía a un desarrollo emocional y social equilibrado.

Juegos modernos:

Hoy, muchos niños juegan videojuegos, por ejemplo, Minecraft, Roblox y Fortnite.
Estos juegos permiten explorar mundos virtuales, construir cosas y competir.
También ayudan a planificar y a tomar decisiones rápidas.
Pero pueden causar problemas como jugar demasiado tiempo y aislarse de otras personas, teniendo una relación más superficial.
Los adultos también juegan videojuegos, como The Witcher, Call of Duty, Candy Crush.
Estos juegos pueden ser divertidos y emocionantes, pero pueden causar estrés, adicción y menos tiempo con otras personas.
Los juegos modernos pueden ayudar a pensar mejor. Pero el uso excesivo puede ser negativo, además puede causar ansiedad, tristeza y dificultad para relacionarse en la vida real, afectando negativamente la salud mental.

EVALUACIÓN COMPRENSIÓN LECTORA

Nombre y Apellido: ..... **Fecha:**

Año ..... **- División:** .....

Luego de leer el texto, marca con una **X** la respuesta correcta.

1. ¿Qué juegos infantiles se mencionan como propios del pasado?

a. Minecraft, Roblox y Fortnite. ☐
b. Escondite, rayuela y juegos con muñecas o carritos. ☐
c. The Witcher, Call of Duty y Candy Crush. ☐
d. Pelota, mancha congelada y piedra, papel o tijera. ☐

2. Según el texto, ¿qué habilidades fomentaban los juegos antiguos en los niños?

a. La planificación y la toma de decisiones rápidas. ☐
b. La gratificación instantánea y la adrenalina. ☐
c. El aislamiento social y la dependencia tecnológica. ☐
d. Jugar con otras personas. usar la imaginación, moverse y hacer ejercicios. ☐

3. ¿Qué habilidades pueden desarrollar los videojuegos modernos, según el texto?

a. Escritura manual y caligrafía. ☐
b. Memorización de textos largos. ☐
c. Planificación y toma de decisiones rápidas. ☐
d. Lectura comprensiva de textos literarios. ☐

4. ¿Por qué los juegos antiguos ayudaban a tener una mejor relación con otras personas?

a. Porque las personas jugaban en silencio. ☐
b. Porque jugaban cara a cara y aprendían a hablar, a resolver problemas y a manejar sus emociones. ☐
c. Porque los juegos eran más difíciles. ☐
d. Porque había más tiempo libre. ☐

5. ¿Cómo es la relación entre las personas en los videojuegos modernos?

a. Las personas hablan y se relacionan cara a cara. ☐
b. Las personas pueden jugar con otros, pero la relación es más superficial. ☐
c. Las personas hacen amistades más profundas que en los juegos antiguos. ☐
d. Las personas tienen la misma relación que en los juegos antiguos. ☐

6. ¿Qué diferencia se observa entre los juegos antiguos y los modernos?

a. Los juegos antiguos ayudan a moverse y a jugar con otros, mientras que los juegos modernos pueden hacer que las personas estén más solas y quietas. ☐
b. Los modernos fomentan más la creatividad y la imaginación, pero los antiguos desarrollan habilidades cognitivas complejas. ☐
c. Los antiguos eran más tecnológicos, sin embargo, los modernos pueden generar dependencia tecnológica. ☐
d. Los antiguos generan menor riesgo de adicción y los modernos contribuyen a regular las emociones. ☐

Referencias para el profesor aplicador

Clave de respuestas correctas (texto adaptado)

1. B
2. D
3. C
4. B
5. B
6. A

REFERENCIAS

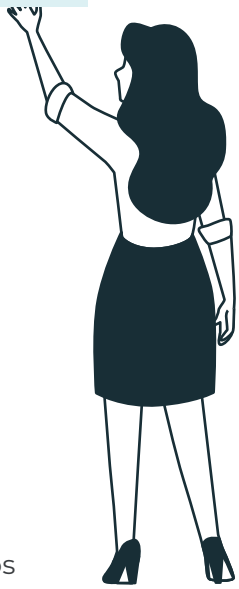
NIVEL DE LECTURA	PROCESOS QUE REALIZA EL ESTUDIANTE	PREGUNTA DE EJERCICIO
Literal	**Localización e identificación:** • de ideas principales: la idea más importante de un párrafo o del relato; • de secuencias: identifica el orden de las acciones; • por comparación: identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos; • de causa o efecto: identifica razones explícitas de ciertos sucesos o acciones.	1. ¿Qué juegos infantiles se mencionan como propios del pasado? 2. Según el texto, ¿qué habilidades fomentaban los juegos antiguos en los niños? 3. ¿Qué habilidades pueden desarrollar los videojuegos modernos, según el texto?
Inferencial	• Inferir detalles adicionales que, según las conjeturas del lector, pudieron haberse incluido en el texto para hacerlo más informativo, interesante y convincente; • inferir ideas principales, no incluidas explícitamente; • inferir secuencias sobre acciones que pudieron haber ocurrido si el texto hubiera terminado de otra manera; • inferir relaciones de causa y efecto, realizando hipótesis sobre las motivaciones o caracteres y sus relaciones en el tiempo y el lugar. Se pueden hacer conjeturas sobre las causas que indujeron al autor a incluir ciertas ideas, palabras, caracterizaciones, acciones; • predecir acontecimientos sobre la base de una lectura inconclusa, deliberadamente o no; • interpretar un lenguaje figurativo, para inferir la significación literal de un texto.	4. ¿Por qué los juegos antiguos ayudaban a tener una mejor relación con otras personas? 5. ¿Cómo es la relación con otras personas en los videojuegos modernos? 6 . ¿Qué diferencia se observa entre los juegos antiguos y los modernos?

Adaptado de Gordillo Alfonso, A., & Flórez, M. del P. (January 2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. Actualidades Pedagógicas, 1(53), Artículo 8. Universidad de La Salle. Email de contacto: adrigoal@hotmail.com (Adriana Gordillo Alfonso), mflorez@ (María del Pilar Flórez).

Indicaciones para el DIRECTIVO

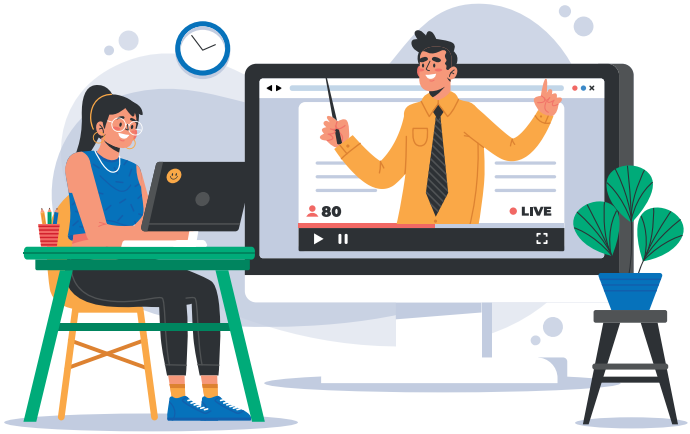
Cronograma

FECHAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES
5 días hábiles, desde la fecha de recepción de los materiales impresos.	Censo de Fluidez Lectora. Concreción de las actividades indicadas.	Rector/a Vicerrector/a Docente responsable
5 días hábiles, desde la implementación de las evaluaciones.	Presentación de los resultados - carga en el Módulo Alfabetización en la plataforma Gestión Educativa.	Rector/a
15 días hábiles luego de la implementación de las evaluaciones.	Abordaje institucional de los resultados obtenidos. Diseño de acciones superadoras en el marco del Plan de Mejora Institucional.	Rector/a Vicerrector/a Docentes



En caso de que surjan dudas, le solicitamos consultar los cuadernillos utilizados en la primera aplicación realizada en 2024. Puede acceder a ellos a través del siguiente enlace:

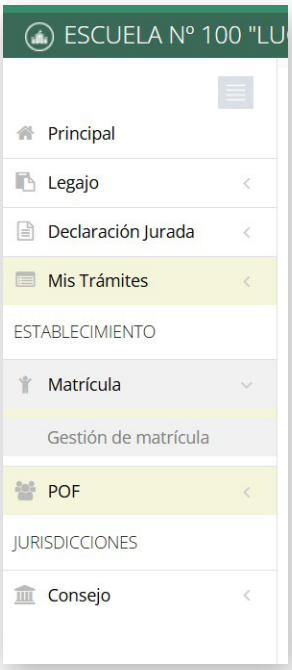
https://www.mec.gob.ar/plan-de-compromiso-por-la-alfabetizacion/leer-y-comprender-camino-para-aprender-2/



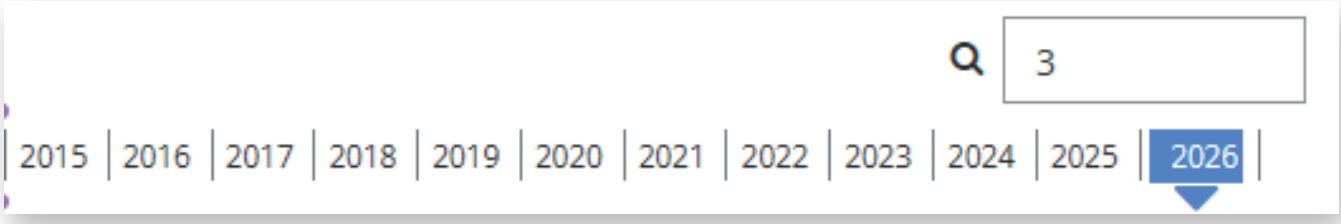
Instructivo para acceder al módulo **"Alfabetización"** de **Gestión Educativa** para registrar los resultados del **Censo de Fluidez y Comprensión Lectora.**

Podrá hacerlo el Director/Rector de la institución educativa o quien el/ella asigne para esa tarea, siempre que cuente con el **permiso de acceso a "Matrícula"**.

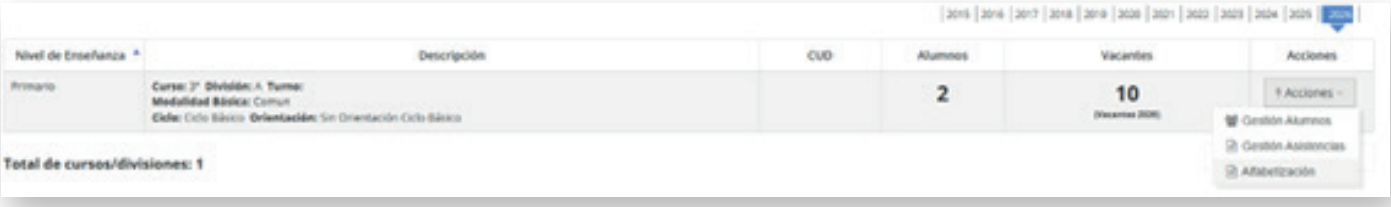
1. Ingrese a https://ge.mec.gob.ar/



3. Utilice el **buscador** (arriba a la derecha) para visualizar la/s sección/es del grado/curso con el que desea trabajar.

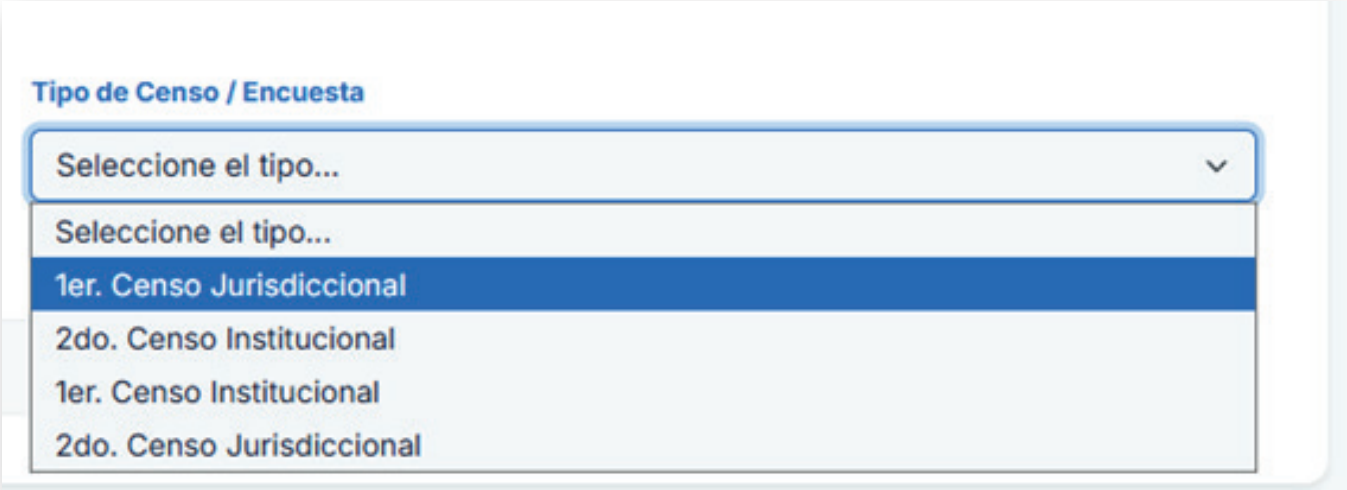


4. Despliegue las **Acciones** posibles para la sección elegida y haga clic en **Alfabetización**. Se abrirá una nueva pestaña.



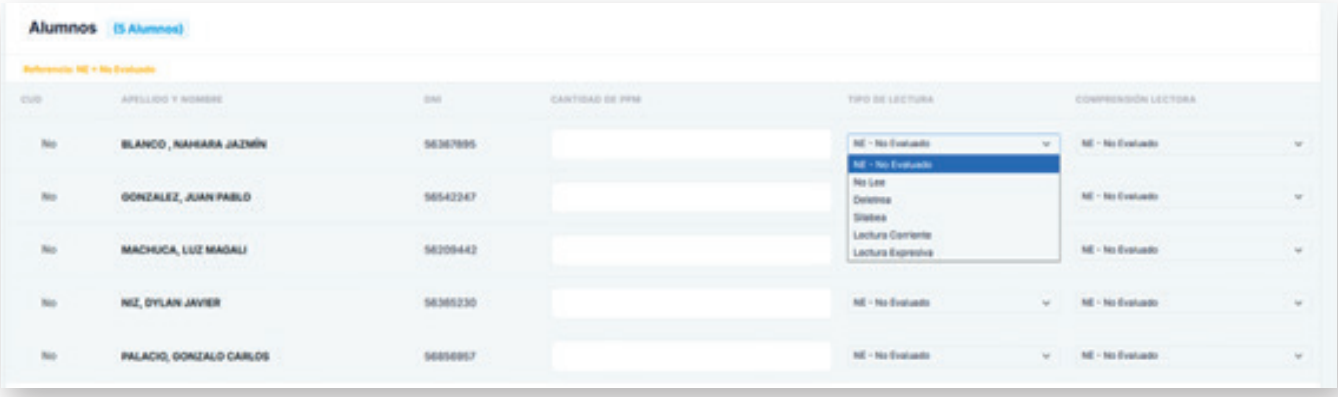
***La opción "Alfabetización" sólo está disponible para 3ro y 6to grado de nivel Primario y 1ro y 2do año de nivel Secundario.**

5. En la nueva pestaña, visualizará la información de la sección elegida para trabajar. "Seleccione Censo"



6. Más abajo, visualizará la lista de estudiantes de la sección que eligió en el punto 4 y los campos a completar para cada uno:

- En la columna “Cantidad de PPM”: indique solo número.
- En la columna “Tipo de lectura predominante” despliegue la lista y elija la opción que corresponda a ese estudiante.
- En la columna “Comprensión lectora” despliegue la lista y elija la cantidad de respuestas correctas dadas en la prueba de comprensión lectora.



7. Clic en **“Confirmar”** para finalizar el registro de

ATENCIÓN:

Podrá realizar la carga en distintos momentos. No es necesario completar el registro del 100% de los estudiantes en el mismo ingreso a la plataforma, pero siempre debe hacer clic en Completar, para que los datos cargados se guarden.

GOBIERNO DE
CORRIENTES

Ministerio
de Educación