



Evaluación de Fluidez. Texto para el estudiante. Uno por división.

Los juegos antiguos vs. modernos

Los juegos han evolucionado de maneras inimaginables. Y no podemos obviar que esto ha generado un impacto psicológico de los juegos en nuestra mente. Desde los sencillos juegos de mesa y las actividades al aire libre hasta los complejos videojuegos y aplicaciones móviles, el entretenimiento ha cambiado drásticamente. Pero, ¿cómo afecta esta evolución a la psicología de niños y adultos?

En este artículo, exploraremos las diferencias entre los juegos antiguos y modernos y su impacto en la mente humana.

Los juegos para niños de antaño, como el escondite, la rayuela, o jugar con muñecas y carritos, fomentaban la creatividad y la interacción social directa. Estos juegos requerían imaginación y habilidades físicas, contribuyendo al desarrollo motor y social.

Los adultos se entretenían con juegos de mesa como el ajedrez, el dominó, y los juegos de cartas. Estas actividades promueven el pensamiento estratégico, la paciencia, y las habilidades sociales, ya que eran juegos típicamente jugados en grupo o en pareja.

Los juegos antiguos fomentaban una conexión interpersonal más profunda, la creatividad, y la resolución de problemas. Los niños aprendían a colaborar, negociar y resolver conflictos cara a cara, lo que contribuía a un desarrollo emocional y social equilibrado. Para los adultos, estos juegos eran una forma de desconectar, socializar y ejercitar la mente.

Hoy en día, los videojuegos y las aplicaciones móviles dominan el entretenimiento infantil. Juegos como Minecraft, Roblox, y Fortnite ofrecen mundos virtuales donde los niños pueden explorar, construir y competir. Estos juegos desarrollan habilidades cognitivas como la planificación y la toma de decisiones rápidas, pero también pueden llevar al aislamiento social y la dependencia tecnológica.

Los adultos ahora disfrutan de videojuegos complejos, juegos de realidad virtual, y aplicaciones de juegos móviles. Juegos como The Witcher, Call of Duty, y Candy Crush proporcionan una experiencia inmersiva y gratificante instantánea, pero también pueden generar estrés, adicción y reducir el tiempo dedicado a la interacción social real.

Mientras que los juegos modernos pueden mejorar las habilidades cognitivas y proporcionar una estimulación mental intensa, también pueden afectar negativamente la salud mental. El uso excesivo de videojuegos puede llevar a la adicción, la ansiedad, y la depresión. Además, la interacción social a menudo se limita a conexiones virtuales, lo que puede afectar la capacidad de establecer relaciones interpersonales profundas y significativas.

<https://barreiropricologia.com/blog/impacto-psicologico-de-los-juegos/>



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

Evaluación de comprensión lectora para el estudiante. Uno por 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. 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.



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

Rúbrica para evaluación de comprensión lectora. Uno por estudiante de acuerdo a la cantidad de divisiones.

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



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

Comprensión

Docente

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								



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

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



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

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						



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

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.



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

Evaluación de fluidez lectora- Texto para el docente. Una por división.

Los juegos antiguos vs. modernos

1 2 3 4 5

Los juegos han evolucionado de maneras inimaginables. Y no podemos obviar que

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

esto ha generado un impacto psicológico de los juegos en nuestra mente. Desde

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

los sencillos juegos de mesa y las actividades al aire libre hasta los complejos

26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

videojuegos y aplicaciones móviles, el entretenimiento ha cambiado

40 41 42 43 44 45 46 47

drásticamente. Pero, ¿cómo afecta esta evolución a la psicología de niños y

48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59

adultos?

60

En este artículo, exploraremos las diferencias entre los juegos antiguos y modernos

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

y su impacto en la mente humana.

73 74 75 76 77 78 79

Los juegos para niños de antaño, como el escondite, la rayuela, o jugar con

80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93

muñecas y carritos, fomentaban la creatividad y la interacción social directa. Estos

94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105

juegos requerían imaginación y habilidades físicas, contribuyendo al desarrollo

106 107 108 109 110 111 112 113 114

motor y social.

115 116 117

Los adultos se entretenían con juegos de mesa como el ajedrez, el dominó y los

118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132

juegos de cartas. Estas actividades promueven el pensamiento estratégico, la

133 134 135 136 137 138 139 140 141 142

paciencia y las habilidades sociales, ya que eran juegos típicamente jugados en

143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154

grupo o en pareja.

155 156 157 158

Los juegos antiguos fomentaban una conexión interpersonal más profunda, la

159 160 161 162 163 164 165 166 167 168

creatividad, y la resolución de problemas. Los niños aprendían a colaborar,

169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA

negociar y resolver conflictos cara a cara, lo que contribuía a un desarrollo

180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192

emocional y social equilibrado. Para los adultos, estos juegos eran una forma de

193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205

desconectar, socializar y ejercitar la mente.

206 207 208 209 210 211

Hoy en día, los videojuegos y las aplicaciones móviles dominan el entretenimiento

212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223

infantil. Juegos como Minecraft, Roblox, y Fortnite ofrecen mundos virtuales

224 225 226 227 228 229 230 231 232 233

donde los niños pueden explorar, construir y competir. Estos juegos desarrollan

234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244

habilidades cognitivas como la planificación y la toma de decisiones rápidas, pero

245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256

también pueden llevar al aislamiento social y la dependencia tecnológica.

257 258 259 260 261 262 263 264 265 266

Los adultos ahora disfrutan de videojuegos complejos, juegos de realidad virtual, y

267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278

aplicaciones de juegos móviles. Juegos como The Witcher, Call of Duty, y Candy

279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291

Crush proporcionan una experiencia inmersiva y gratificante instantánea, pero

292 293 294 295 296 297 298 299 300

también pueden generar estrés, adicción y reducir el tiempo dedicado a la

301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312

interacción social real.

313 314 315

Mientras que los juegos modernos pueden mejorar las habilidades cognitivas y

316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326

proporcionar una estimulación mental intensa, también pueden afectar

327 328 329 330 331 332 333 334

negativamente la salud mental. El uso excesivo de videojuegos puede llevar a la

335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347

adicción, la ansiedad, y la depresión. Además, la interacción social a menudo se

348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360

limita a conexiones virtuales, lo que puede afectar la capacidad de establecer

361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372

relaciones interpersonales profundas y significativas.

373 374 375 376 377

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



GOBIERNO DE
CORRIENTES Ministerio de
Educación

Dirección de Planeamiento e
Investigación Educativa



EVALUACIÓN DE FLUIDEZ Y COMPRENSIÓN LECTORA