

"EL REINO DE LOS VIDEOJUEGOS"

Había una vez un niño llamado Martín, apasionado por los videojuegos. Un día, mientras exploraba la tienda de juegos de su barrio, encontró un misterioso cartucho con un título que nunca había visto: "El Reino de los Videojuegos".

Intrigado, Martín corrió a casa y conectó la consola. Para su sorpresa, en lugar de la pantalla de inicio habitual, fue transportado a un mundo mágico lleno de colores brillantes y personajes divertidos. Estaba dentro del juego.

En este reino virtual, Martín conoció a Píxel, una simpática niña, personaje que le explicó que el Reino de los Videojuegos necesitaba su ayuda. Un malvado villano Alandro, había robado todos los códigos de programación, y sin ellos, los videojuegos estaban en peligro.

Martín aceptó la misión y comenzó su viaje junto con Píxel y Catuno. Tuvo que superar desafíos, resolver acertijos y ganar batallas contra enemigos programados. Cada nivel presentaba nuevos obstáculos, pero Martín estaba decidido a restaurar la paz en el Reino de los Videojuegos.

Después de enfrentarse al jefe final, Martín recuperó todos los códigos de programación y restauró la armonía en el reino. Píxel le agradeció y le dijo que siempre sería bienvenido para jugar en ese mundo mágico cuando quisiera.

De vuelta en casa, Martín reflexionó sobre su increíble aventura y se dio cuenta de la importancia de la perseverancia y la resolución de problemas, incluso en el mundo de los videojuegos.



María José Taffur

Preguntas de comprensión Lectora:

1. ¿Cómo descubre Martín el juego "El Reino de los Videojuegos"?

- a) En una librería
- b) En un baúl
- c) En una tienda de juegos

2. ¿Qué le explica Píxel a Martín cuando entra al juego? Organiza las ideas.

Un malvado villano había robado todos los códigos de programación,

El Reino de los Videojuegos necesitaba su ayuda

Sin ellos, los videojuegos estaban en peligro.

3. ¿Cuál es la misión de Martín en el Reino de los Videojuegos?

4. ¿Qué desafíos tiene que superar Martín durante su viaje en el juego?

- a) Hambre y sed, solo podía dormir dos horas al día.
- b) Resolver acertijos y ganar batallas contra enemigos programados.
- c) Resolver sopas de letras y exámenes de matemáticas y programación.

5. ¿Cuál es la lección que Martín aprende de su experiencia en el Reino de los Videojuegos?

6. Escoge el nombre correcto de los personajes.



María José Taffur