

# Evaluación del Período 3

## Lenguaje y Comunicación

### TERCER AÑO BÁSICO

#### 2013

Mi nombre

.....

Mi curso

.....

Nombre de mi escuela

.....

Fecha

.....

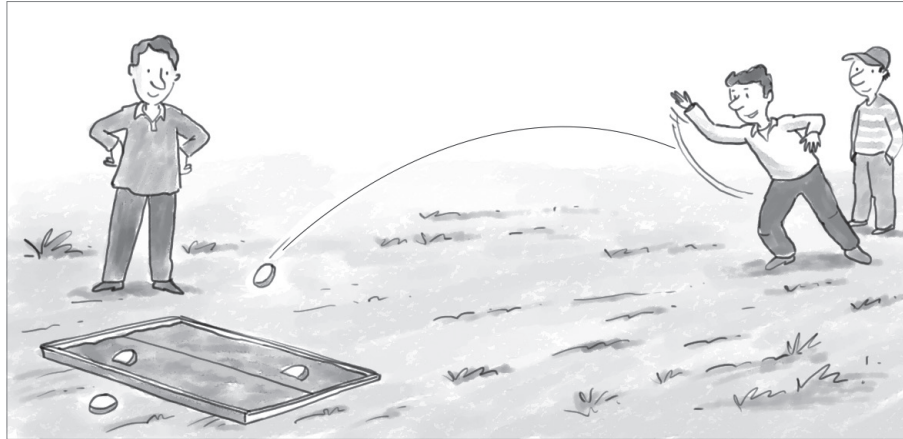




## Texto 1

Lee el texto y responde las preguntas de la 1 a la 8.

### La Rayuela



La rayuela es un juego tradicional que consiste en lanzar tejos circulares y metálicos hacia una raya dibujada con tiza en el suelo o hacia una lienza colocada a lo ancho de un extremo de la cancha.

La cancha de juego es un rectángulo de barro. Los bordes de la cancha se marcan con maderos. Antes de cada juego se verifica que el terreno esté lo suficientemente plano y húmedo para que los tejos se entierren.

Se participa en forma individual, en parejas o se arman equipos.

Previo al tiro, los jugadores toman una distancia de 18 a 25 pasos y luego lanzan los tejos, tratando de que caigan lo más cerca posible de la lienza o raya.

Y... *¿cómo lo sé?* Antología ilustrada de textos informativos. Santiago: Editorial Cal y Canto (Adaptación).

1. ¿Cuál es el propósito de este texto?

- A. Narrar el origen de la rayuela.
- B. Informar acerca del juego de la rayuela.
- C. Enseñar a preparar la cancha de rayuela.
- D. Convencer a los lectores para jugar rayuela.

2. ¿Con qué elemento se juega a la rayuela?

- A. Con tejos.
- B. Con barro.
- C. Con una tiza.
- D. Con una lienza.

3. Lee el siguiente fragmento:

**Previo** al tiro, los jugadores toman una distancia de 18 a 25 pasos.

En el fragmento, ¿cuál de las opciones significa lo mismo que la expresión destacada?

- A. Antes del.
- B. Durante el.
- C. Encima del.
- D. Después del.

4. ¿De qué material son los tejos?

- A. De tiza.
- B. De barro.
- C. De metal.
- D. De madera.

5. Lee el siguiente fragmento:

“La rayuela es un juego tradicional que consiste en **lanzar** tejos  
circulares y metálicos...”

En el fragmento, ¿qué significa la palabra destacada?

- A. Buscar.
- B. Arrojar.
- C. Marcar.
- D. Eliminar.

6. En la oración: “La rayuela es un juego entretenido.”, ¿cuál de las siguientes palabras es un adjetivo calificativo?

- A. Es.
- B. Juego.
- C. Rayuela.
- D. Entretenido.

7. Según el texto, ¿qué se debe verificar antes del juego?

- A. La humedad del terreno.
- B. Las parejas de jugadores.
- C. El largo de la lienza.
- D. El ancho de cancha.

8. ¿Qué deben hacer los jugadores previo al tiro?

- A. Marcar un rectángulo.
- B. Poner los maderos.
- C. Revisar la cancha.
- D. Tomar distancia.

## Texto 2.

Lee el siguiente texto y responde las preguntas 9 a la 18.

### El trompo de la vitrina

Había una vez un trompo que llevaba mucho tiempo en la vitrina de un viejo almacén.

Llevaba tantos años allí, que ya no sabía cuánto tiempo había pasado. Había visto muchos niños y niñas pararse frente a la vitrina y siempre creía que alguno lo compraría y lo haría bailar en el círculo que se divisaba desde allí; pero no, el tiempo pasaba y todos sus hermanos que estaban con él en la caja ya habían sido vendidos. Solo quedaba él, esperando a alguien que lo quisiera comprar.



Pasaba el tiempo y el trompo seguía viendo a niños y niñas que pasaban por la calle. Ahora usaban la vitrina para apoyarse mientras se entretenían con un aparato extraño en sus manos. Un día uno de esos aparatos llegó a la vitrina y el trompo fue dejado en un rincón para darle el mejor lugar al recién llegado. Su nombre era Game-Boy. Los niños y niñas ya no usaban trompos para jugar, ahora la moda eran estos juegos tecnológicos.

Nuestro amigo estaba muy triste, hasta que un día un pequeño entregó al vendedor todas las monedas que tenía y el trompo fue sacado de la vitrina y colocado en esas pequeñas manitas que lo acariciaban. ¡Cuánta emoción sintió entonces! Y que alegría cuando el pequeño enrolló en su cuerpo una cuerda y lo lanzó para bailar en el círculo hecho en la tierra, mientras sus amigos y amigas veían con admiración las proezas del pequeño niño.

Esa tarde nadie usó su Game-Boy, todos querían aprender a hacer bailar el trompo del pequeño niño.

Ana Mena Ahumada (11 años)  
www.chileparaninos.cl  
(Adaptación)

9. ¿Cómo se sentía el trompo en la vitrina?

- A. Viejo.
- B. Triste.
- C. Admirado.
- D. Emocionado.

10. ¿Cuál era el sueño del trompo?

- A. Bailar en la vitrina del almacén.
- B. Ser comprado por alguien para jugar.
- C. Permanecer por siempre en la vitrina.
- D. Transformarse en un juguete moderno.

11. Según el texto, ¿qué es un Game-Boy?

- A. Un trompo tecnológico.
- B. Un juguete de madera.
- C. Un juego tecnológico.
- D. Un juego antiguo.



12. ¿Qué veía el trompo desde la vitrina?

- A. Un vendedor.
- B. Un viejo almacén.
- C. Las monedas del pequeño niño.
- D. Los niños y niñas de la calle.

13. En el texto: ¿A quién se llama **recién llegado**?

- A. Al niño.
- B. Al trompo.
- C. Al vendedor.
- D. Al Game-Boy

14. ¿Qué mensaje transmite este cuento?

- A. Lo tecnológico siempre hace más feliz a las personas.
- B. No requieres de imaginación para jugar.
- C. Los juguetes tradicionales no son valiosos.
- D. No necesitas juguetes caros para pasarlo bien.

15. En el fragmento: **Nuestro amigo estaba muy triste**, ¿a quién se refiere la expresión destacada?

- A. Al Game-Boy.
- B. Al vendedor.
- C. Al trompo.
- D. Al niño.

16. ¿Quién es el personaje principal del cuento?

- A. El amigo.
- B. El trompo.
- C. El vendedor.
- D. El niño pequeño.

17. ¿Cuál es el final del cuento?

- A. El trompo bailó para los niños.
- B. El trompo se quedó feliz en la vitrina.
- C. El trompo fue guardado en un rincón.
- D. El trompo y el Game-Boy se hicieron amigos.

18. En el siguiente fragmento, "El trompo llevaba mucho tiempo en la vitrina de un **viejo** almacén", la palabra destacada significa:

- A. antiguo.
- B. extraño.
- C. pequeño.
- D. moderno.

