

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.