KG1 — UD3 — 03: Identificar las ideas principales de un texto

IKASLEEK BETE BEHARREKO FITXA — LIVEWORKSHEETS

BLOQUE 1 — Conceptos teóricos

Selecciona la respuesta correcta.

1. ¿Qué es la idea principal de un texto?

A) La primera palabra del texto.
B) La información más importante que transmite el texto.
C) La última frase del texto.
D) La opinión del lector.

2. ¿Qué son las ideas secundarias?

A) Las opiniones de los personajes.
B) Las ideas que no tienen ninguna relación con el texto.
C) Las ideas que siempre aparecen al final.
D) Las informaciones que explican o amplían la idea principal.

3. ¿Qué pregunta debemos hacernos para encontrar la idea principal?

A) ¿Qué es lo más importante que nos cuenta el texto?
B) ¿Cuántas palabras tiene el texto?
C) ¿Me gusta el texto?
D) ¿Cuántos personajes aparecen?

4. ¿Qué es el tema de un texto?

A) El final de la historia.
B) La opinión del escritor.
C) El asunto general del que trata el texto.
D) El nombre del protagonista.

5. ¿Qué debemos hacer antes de seleccionar las ideas importantes?

A) Escribir nuestra opinión.
B) Leer y comprender el texto completo.
C) Copiar la primera frase.
D) Eliminar todas las ideas secundarias.

LIVEWORKSHEETS

6. ¿Para qué sirve identificar la idea principal?

A) Para hacer que el texto sea más largo.
B) Para memorizar todas las palabras.
C) Para cambiar el significado del texto.
D) Para comprender, recordar y resumir mejor la información.

BLOQUE 2 — Identificar la idea principal

Lee cada texto y selecciona su idea principal.

7. Minecraft

Cuatro amigos comenzaron a construir una ciudad en Minecraft. Al principio, cada uno construía lo que quería y la ciudad era un desastre. Decidieron repartirse las tareas: uno construiría las casas, otro las carreteras y los demás conseguirían materiales. Gracias a su organización, terminaron la ciudad.

¿Cuál es la idea principal?

A) La organización y el trabajo en equipo permitieron terminar la ciudad.
B) Minecraft permite construir carreteras.
C) Cuatro amigos estaban jugando a un videojuego.
D) Conseguir materiales es la tarea más difícil.

8. El gimnasio

Un joven comenzó a ir al gimnasio porque quería ganar fuerza. Durante las primeras semanas apenas notó cambios. Sin embargo, continuó entrenando, descansando y cuidando su alimentación. Después de varios meses, consiguió mejorar considerablemente su fuerza.

¿Cuál es la idea principal?

A) Los gimnasios tienen muchas máquinas.
B) El joven quería comprar ropa deportiva.
C) La constancia y los buenos hábitos permitieron mejorar su fuerza.
D) El joven consiguió resultados inmediatamente.

9. El fútbol

Un delantero tenía mucha habilidad, pero siempre intentaba marcar él solo. Su equipo perdía muchos partidos. Cuando comenzó a pasar el balón y a colaborar con sus compañeros, el equipo mejoró sus resultados.

LIVEWORKSHEETS

¿Cuál es la idea principal?

A) El delantero no sabía jugar al fútbol.
B) La colaboración mejoró los resultados del equipo.
C) Todos los delanteros son egoístas.
D) Marcar goles es imposible.

10. GTA Online

Un grupo de amigos intentaba completar una misión en GTA Online. Fracasaron varias veces porque no tenían una estrategia común. Antes de volver a intentarlo, organizaron sus funciones y acordaron cómo comunicarse. Finalmente, completaron la misión.

¿Cuál es la idea principal?

A) GTA Online tiene muchas misiones.
B) Los amigos abandonaron el videojuego.
C) La misión era imposible.
D) La planificación y la comunicación permitieron completar la misión.

11. La ropa de marca

Una joven quería comprar unas zapatillas caras porque estaban de moda. Antes de comprarlas, comparó varios modelos y descubrió que unas zapatillas más económicas tenían características similares. Finalmente, eligió las que mejor se adaptaban a sus necesidades.

¿Cuál es la idea principal?

A) Comparar productos ayuda a tomar mejores decisiones de compra.
B) Todas las zapatillas caras son malas.
C) La joven compró las zapatillas más caras.
D) Todas las marcas venden los mismos productos.

12. La música

Un cantante principiante publicaba canciones en Internet, pero recibía pocas visitas. En lugar de abandonar, siguió practicando, mejorando sus letras y aprendiendo a grabar. Con el tiempo, consiguió crear canciones de mayor calidad.

¿Cuál es la idea principal?

A) Publicar canciones en Internet garantiza el éxito.
B) El cantante dejó de hacer música.
C) La práctica y la perseverancia permitieron mejorar su música.
D) Las visitas son lo único importante para un cantante.

LIVEWORKSHEETS

BLOQUE 3 — Identificar las ideas secundarias

Lee cada texto y selecciona la respuesta correcta.

13. Fortnite

Un equipo de Fortnite mejoró sus resultados cuando comenzó a comunicarse correctamente. Sus jugadores utilizaban auriculares, avisaban de los peligros y compartían recursos durante las partidas.

¿Cuál de las siguientes es una idea secundaria?

A) La comunicación mejoró los resultados del equipo.
B) Los jugadores utilizaban auriculares.
C) Fortnite es el mejor videojuego del mundo.
D) El equipo dejó de jugar.

14. Un viaje a Londres

Tres amigos organizaron un viaje a Londres intentando gastar poco dinero. Compararon vuelos, reservaron un alojamiento económico y utilizaron el transporte público.

¿Cuál de las siguientes informaciones NO aparece en el texto?

A) Compararon vuelos.
B) Utilizaron el transporte público.
C) Reservaron un alojamiento económico.
D) Visitaron el estadio del Chelsea.

15. Need for Speed

Un jugador quería mejorar sus tiempos en Need for Speed. Practicó durante varios días, aprendió dónde debía frenar y modificó la configuración de su coche. Finalmente, consiguió reducir sus tiempos.

¿Cuál de las siguientes es una idea secundaria?

A) Aprendió dónde debía frenar.
B) La práctica permitió mejorar sus resultados.
C) Los coches reales son mejores que los virtuales.
D) Abandonó todas las carreras.

16. El concierto

LIVEWORKSHEETS

Una cantante preparó un concierto durante varios meses. Ensayaba tres veces por semana, revisaba sus canciones y practicaba con su grupo. El día del concierto, todos estaban preparados y la actuación salió bien.

¿Qué información es un detalle que amplía la idea principal?

A) La preparación contribuyó al éxito del concierto.
B) La cantante canceló la actuación.
C) Ensayaba tres veces por semana.
D) La música no necesita preparación.

17. Naruto

Un joven ninja quería mejorar sus habilidades. Durante varias semanas entrenó con sus compañeros, escuchó los consejos de su maestro y corrigió sus errores. Poco a poco, consiguió superar pruebas que antes no podía completar.

¿Qué idea es secundaria?

A) El entrenamiento y el aprendizaje permitieron mejorar sus habilidades.
B) Escuchó los consejos de su maestro.
C) El joven ninja no quería aprender.
D) Consiguió todos sus objetivos sin esfuerzo.

18. La tienda de informática

Una tienda de informática tenía problemas porque sus productos estaban desordenados. Los trabajadores decidieron organizar los cables, clasificar los componentes y colocar etiquetas en las estanterías. Gracias a ello, encontraron los productos con mayor facilidad.

¿Qué acción concreta aparece como idea secundaria?

A) Cerraron la tienda.
B) Compraron ordenadores nuevos.
C) Contrataron más trabajadores.
D) Colocaron etiquetas en las estanterías.

BLOQUE 4 — El tema y la idea principal

Recuerda: el tema indica de qué trata el texto. La idea principal explica qué dice el texto sobre ese tema.

19. Las redes sociales

LIVEWORKSHEETS

Una persona compartía noticias en redes sociales sin comprobarlas. Un día descubrió que había difundido información falsa. Desde entonces, decidió consultar diferentes fuentes antes de compartir noticias.

¿Cuál es el tema del texto?

A) La información en las redes sociales.
B) Comprobar las fuentes ayuda a evitar la difusión de información falsa.
C) Los teléfonos móviles son caros.
D) Los videojuegos.

20. ¿Cuál es la idea principal del texto anterior?

A) Las redes sociales.
B) Los teléfonos móviles.
C) Comprobar la información antes de compartirla ayuda a evitar noticias falsas.
D) Internet.

21. El entrenamiento deportivo

Un atleta entrenaba todos los días sin descansar. Con el tiempo comenzó a sentirse cansado y su rendimiento empeoró. Su entrenador modificó la planificación e introdujo días de descanso. El atleta consiguió recuperarse y mejorar su rendimiento.

¿Cuál es el tema del texto?

A) Las competiciones internacionales.
B) El entrenamiento y el descanso deportivo.
C) Descansar adecuadamente ayuda a mejorar el rendimiento.
D) La ropa deportiva.

22. ¿Cuál es la idea principal del texto anterior?

A) El atletismo.
B) El entrenador.
C) Las competiciones.
D) El descanso adecuado es importante para mejorar el rendimiento deportivo.

23. Los videojuegos y las compras

Un jugador quería comprar todos los objetos disponibles en su videojuego favorito. Antes de hacerlo, calculó cuánto dinero podía gastar y decidió comprar únicamente los objetos que realmente quería. Así evitó gastar más dinero del previsto.

¿Cuál es el tema del texto?

A) Las compras dentro de los videojuegos.
B) Planificar los gastos ayuda a evitar compras excesivas.

LIVEWORKSHEETS

C) Los torneos de videojuegos.
D) La construcción de ordenadores.

24. ¿Cuál es la idea principal del texto anterior?

A) Los videojuegos.
B) Los objetos virtuales.
C) Planificar los gastos permite controlar mejor el dinero.
D) Las tarjetas bancarias.

BLOQUE 5 — Comprensión lectora aplicada

Lee atentamente los siguientes textos. Cada texto tiene tres preguntas.

TEXTO 1 — Un problema en el equipo

El sábado por la tarde, un grupo de amigos se reunió para jugar un torneo de videojuegos de fútbol. Habían preparado comida, bebidas y varios mandos para pasar toda la tarde jugando.

Dos de los participantes empezaron a discutir después de perder un partido. Uno culpaba al otro constantemente, mientras que el otro respondía con insultos. La discusión hizo que el ambiente del torneo empeorara y algunos participantes quisieran marcharse.

Una de las personas del grupo propuso establecer unas normas: respetar a los demás, aceptar las derrotas y evitar los insultos. Todos aceptaron la propuesta y pudieron continuar jugando en un ambiente mucho más agradable.

25. ¿Cuál es la idea principal del texto?

A) Los amigos organizaron el torneo un sábado.
B) El respeto y las normas de convivencia permitieron resolver el conflicto.
C) Los participantes tenían varios mandos.
D) Los videojuegos siempre provocan discusiones.

26. ¿Cuál de estas informaciones es un detalle prescindible para entender el mensaje principal?

A) Dos participantes comenzaron a discutir.
B) La discusión empeoró el ambiente.
C) Establecieron unas normas de respeto.
D) Habían preparado comida y bebidas.

27. ¿Cuál sería el título más adecuado para este texto?

LIVEWORKSHEETS

A) Cómo resolver un conflicto mediante el respeto.
B) Los mejores mandos para jugar.
C) Qué comida comprar para un torneo.
D) Los mejores jugadores de fútbol.

TEXTO 2 — ¿Tenemos que comprar siempre lo más nuevo?

Un joven disfrutaba jugando a videojuegos como Red Dead Redemption 2 y Minecraft. Su ordenador tenía varios años, pero todavía funcionaba correctamente y permitía jugar a los títulos que le gustaban.

Un día vio varios vídeos en YouTube sobre ordenadores de última generación. Algunos creadores de contenido mostraban equipos muy caros, con luces de colores y componentes modernos. El joven comenzó a pensar que necesitaba comprar un ordenador nuevo.

Antes de gastar su dinero, decidió informarse sobre las características de su equipo. Descubrió que podía mejorar su rendimiento sustituyendo algunos componentes, sin necesidad de comprar un ordenador completo.

Finalmente, decidió actualizar su equipo y ahorrar el resto del dinero. Comprendió que no siempre necesitamos comprar lo más nuevo, sino analizar qué necesitamos realmente.

28. ¿Cuál es la idea principal del texto?

A) Los ordenadores antiguos nunca funcionan correctamente.
B) Los ordenadores con luces son mejores.
C) Analizar nuestras necesidades permite tomar decisiones de compra más razonables.
D) Todo el mundo debería comprar un ordenador nuevo.

29. ¿Cuál de las siguientes es una idea secundaria?

A) Es importante analizar nuestras necesidades antes de comprar.
B) Algunos ordenadores que aparecían en los vídeos tenían luces de colores.
C) Todos los creadores de contenido mienten.
D) Comprar productos nuevos siempre es negativo.

30. ¿Cuál sería el título más adecuado para este texto?

A) Cómo ganar en Minecraft.
B) Los mejores videojuegos de la historia.
C) Cómo decorar un ordenador con luces.
D) Pensar antes de comprar.

LIVEWORKSHEETS