

Material de familiarización

ESTUDIANTES

Lengua

7º grado

fepBA2025



Buenos Aires Ciudad

¡Hola!

Luego del receso escolar de invierno, se va a realizar la evaluación FEPBA. Es una prueba que se toma a todos/as los/as estudiantes que están cursando 7º grado en escuelas primarias de la Ciudad de Buenos Aires.

En estas páginas vas a encontrar algunas actividades similares a las de la prueba. Además, las actividades de este cuadernillo están disponibles en el simulador en línea (<https://evaluacionescaba.bue.edu.ar/webalumnos/login>).

**Unidad de Evaluación Integral
de la Calidad y Equidad Educativa**



Indicaciones para responder la prueba

Para que tengas en cuenta antes de resolver las actividades:

- Leé con atención cada texto de la prueba de Lengua. Volvé a leerlos todas las veces que necesites y poné atención a lo que pide cada consigna.
- Algunas actividades te van a parecer fáciles y otras, más complejas. Si alguna te resulta difícil, pasá a la siguiente y retomala más tarde para volver a pensarla.
- En la prueba podés encontrar consignas de opción múltiple y de respuesta abierta.

A continuación, te damos algunos ejemplos para que sepas cómo responder en cada caso.

1. CONSIGNAS DE OPCIÓN MÚLTIPLE

Tenés que elegir la respuesta correcta entre las cuatro opciones que se presentan, llenando el cuadrado correspondiente. En todos los casos, **hay una sola opción correcta**.

Para marcar la opción correcta, respetá estas instrucciones.

INSTRUCCIONES DE LLENADO	
<ul style="list-style-type: none">• Usá únicamente lápiz.• Llená el cuadrado completamente.• Si te equivocás, borrá bien y volvé a marcar.• No hagas otro tipo de marca.	Es decir, la respuesta correcta la tenés que marcar así: <input checked="" type="checkbox"/> Y no así: <input checked="" type="checkbox"/>

2. CONSIGNAS DE RESPUESTA ABIERTA

Tenés que escribir tu respuesta en los renglones con letra clara. Por favor, revisá lo que escribiste y verificá que estés respondiendo a lo que se pide en la consigna.

AQUÍ COMIENZAN LAS ACTIVIDADES

Para comenzar, vas a leer un cuento escrito por un autor argentino muy conocido: Pablo De Santis. Luego, te vamos a presentar algunas consignas para resolver.

La pieza ausente

Comencé a colecciónar rompecabezas cuando tenía quince años. Hoy no hay nadie en esta ciudad —dicen— más hábil que yo para armar esos juegos que exigen paciencia y obsesión.

Cuando leí en el diario que habían asesinado a Nicolás Fabbri, adiviné que pronto sería llamado a declarar. Fabbri era Director del Museo del Rompecabezas. Tuve razón: a las doce de la noche la llamada de un policía me citó al amanecer en las puertas del museo.

Me recibió un detective alto, que me tendió la mano distraídamente mientras decía su nombre en voz baja —Lainez— como si pronunciara una mala palabra. Le pregunté por la causa de la muerte: “Veneno”, dijo entre dientes.

Me llevó hasta la sala central del museo, donde está el rompecabezas que representa el plano de la ciudad, con dibujos de edificios y monumentos. Mil veces había visto ese rompecabezas: nunca dejaba de maravillarme. Era tan complicado que parecía siempre nuevo, como si, a medida que la ciudad cambiaba, manos secretas alteraran sus innumerables fragmentos. Noté que faltaba una pieza.

Lainez buscó en su bolsillo. Sacó un pañuelo, un cortaplumas, un dado, y al final apareció la pieza. “Aquí la tiene. Encontramos a Fabbri muerto sobre el rompecabezas. Antes de morir arrancó esta pieza. Pensamos que quiso dejarnos una señal”.

Miré la pieza. En ella se dibujaba el edificio de una biblioteca, sobre una calle angosta. Se leía, en letras diminutas, “Pasaje La Piedad”.

—Sabemos que Fabbri tenía enemigos —dijo Lainez—. Coleccionistas resentidos, como Santandrea, varios contrabandistas de rompecabezas, hasta un ingeniero loco, constructor de juguetes, con el que se peleó una vez.

—Troyes —dije—. Lo recuerdo bien.

—También está Montaldo, el vicedirector del museo, que quería ascender a toda costa. ¿Relaciona a alguno de ellos con esa pieza?

Dije que no.

—¿Ve la “B” mayúscula, de “Biblioteca”? Detuvimos a Benveniste, el anticuario, pero tenía una buena coartada. También combinamos las letras de “La Piedad” buscando anagramas. Fue inútil. Por eso pensé en usted.

Miré el tablero: muchas veces había sentido vértigo ante lo minucioso de esa pasión, pero por primera vez sentí el peso de todas las horas inútiles. El gigantesco rompecabezas era un monstruoso espejo en el que ahora me obligaban a reflejarme. Solo los hombres incompletos podíamos entregarnos a aquella locura. Encontré (sin buscarla, sin interesarme) la solución.

—Llega un momento en el que los coleccionistas ya no vemos las piezas. Jugamos en realidad con huecos, con espacios vacíos. No se preocupe por las inscripciones en la pieza que Fabbri arrancó: mire mejor la forma del hueco.

Lainez miró el punto vacío en la ciudad parcelada: leyó entonces la forma de una M.

Montaldo fue arrestado de inmediato. Desde entonces, cada mes me envía por correo un pequeño rompecabezas que fabrica en la prisión con madera y cartones. Siempre descubro, al terminar de armarlos, la forma de una pieza ausente, y leo en el hueco la inicial de mi nombre.

Pablo De Santis (2014). “La pieza ausente”. Extraído de *Trasnoche*. Buenos Aires, Alfaguara Juvenil.

Luego de leer, resolvé las siguientes consignas. Consultá el texto todas las veces que necesites.

1

¿Por qué el narrador es llamado a declarar?

- a) Porque es un detective de la policía. 1
- b) Porque es un especialista en rompecabezas. 2
- c) Porque es el asesino del director. 3
- d) Porque es sospechoso del crimen. 4

2

¿Qué imagen formaba el rompecabezas de la sala central?

- a) La pieza ausente. 1
- b) La ciudad en la que vive. 2
- c) Una letra gigantesca. 3
- d) La sala central del museo. 4

3

¿Por qué al narrador le maravillaba el rompecabezas?

- a) Porque nunca era igual. 1
- b) Porque era colecciónista. 2
- c) Porque mostraba la forma de la ciudad. 3
- d) Porque tenía edificios y monumentos. 4

4

¿Cómo se relaciona el dibujo que aparece en la pieza ausente con la detención de Benveniste?

- a) Su nombre era un anagrama de “La Piedad”, como el pasaje. ₁
- b) Su nombre empezaba con B, como la Biblioteca. ₂
- c) Benveniste era anticuario. ₃
- d) Benveniste tenía una buena coartada. ₄

5

¿Por qué mataron a Fabbri?

- a) Porque el asesino quería ser director del Museo. ₁
- b) Porque el asesino era un coleccionista resentido. ₂
- c) Porque el asesino se había peleado con él alguna vez. ₃
- d) Porque el asesino era contrabandista de rompecabezas. ₄

6

¿Cuál de estas cuatro frases conducen al arresto de Montaldo?

- a) “combinamos las letras de ‘La Piedad’ buscando anagramas”. ... ₁
- b) “–Troyes –dije– lo recuerdo bien”. ₂
- c) “mire mejor la forma del hueco”. ₃
- d) “¿Ve la ‘B’ mayúscula de ‘Biblioteca’?”. ₄

Ahora, vas a leer la reseña de una novela escrita por Pablo De Santis, autor del cuento anterior.

Nº 127 | RESEÑAS DE LIBROS | 28 de abril de 2004

Cuando la novela entra como un juego



El inventor de juegos

Pablo De Santis

Ilustraciones de Max Cachimba

Buenos Aires, Alfaguara, 2003. Colección Alfaguara Juvenil, Serie Roja.

Cuando una niña de hace cincuenta años arrojaba su piedra al primer casillero de la rayuela, probablemente no sabía que estaba iniciando el camino que lleva de la Tierra al Cielo y de la vida a la muerte. Cuando el experto jugador de ajedrez come un peón de su adversario, repite los antiguos y sanguinarios gestos de la guerra. Cuando un apostador tira los dados sobre el paño verde, es plenamente consciente de que está poniendo su destino en manos del azar. Por eso, quien piense que los juegos son solamente cosa de chicos, corre el serio peligro de ignorar uno de los mayores poderes que le han sido otorgados.

Mucho de este poder del juego se encuentra en la nueva novela de Pablo De Santis, *El inventor de juegos*. La historia comienza cuando el pequeño Iván Dragó festeja su séptimo cumpleaños con sus padres en un parque de diversiones que no lo divierte, pero que le proporciona la pista para iniciar un camino insólito. El premio consuelo de uno de los juegos es una vieja revista. En la revista hay un aviso que ofrece un premio especial para el inventor del mejor juego. Iván envía el juego sin prever las consecuencias: la desaparición de los padres, una tía insoportable, un colegio siniestro. Los dones y el ingenio de Iván le permitirán hundir el colegio bajo tierra, viajar al pueblo de Zyl, donde vive su abuelo, y reconocer la tradición a la que realmente pertenece. Nada le resulta simple y cada paso es un desafío. Finalmente, el juego inventado por Iván reaparecerá cuando deba enfrentarse con Morodian, un extraño y omnipotente personaje que maneja un imperio de juegos por medio del terror y de los sueños.

Pero, además de una historia entretenida, *El inventor de juegos* proporciona un disfrute adicional para quienes sienten el placer de jugar desde la infancia. Por allí aparece una versión fantasmagórica y polvorienta del entrañable Cerebro Mágico, que contestaba preguntas con solo conectar dos cablecitos en los sitios correctos; se describen rompecabezas tan minuciosos que reproducen a escala la Muralla China en varios millones de piezas o surgen laberintos vegetales que cambian a cada instante para desesperación del explorador incauto.

Buena parte de la obra de Pablo De Santis está plagada de pistas que conducen a estos mundos extraños que, finalmente, terminan siendo claves de la lectura, de la escritura y de la vida misma.

Tomado de *Imaginaria*.

Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil (texto adaptado).
www.imaginaria.com.ar/12/7/inventorjuegos.htm [consultado el 31/10/2024].

Luego de leer, resolvé las siguientes consignas. Consultá el texto todas las veces que necesites.

7

¿Qué recibe Iván que le permite iniciar un camino insólito?

- a) Un premio especial. ₁
- b) Una vieja revista. ₂
- c) Una nueva novela. ₃
- d) Un juego inventado. ₄

8

¿Cuál es el objetivo del segundo párrafo de la reseña?

- a) Presentar el estilo del autor. ₁
- b) Explicar el juego de Iván Dragó. ₂
- c) Contar de qué se trata la novela. ₃
- d) Recomendar la lectura de la novela. ₄

9

¿Elegí entre estas cuatro frases la que expresa una opinión de la autora?

- a) “En la revista hay un aviso que ofrece un premio especial para el inventor del mejor juego”. ₁
- b) “Buena parte de la obra de Pablo De Santis está plagada de pistas que conducen a estos mundos extraños...”. ₂
- c) “...El inventor de juegos proporciona un disfrute adicional para quienes sienten el placer de jugar desde la infancia”. ₃
- d) “Finalmente, el juego inventado por Iván reaparecerá cuando deba enfrentarse con Morodian...”. ₄

A partir de la lectura del primer párrafo, ¿qué opinión tiene la autora de la reseña sobre los juegos?

- a) Que son solamente cosas de chicos. ₁
- b) Que no son cosas del azar. ₂
- c) Que son cosas de vida o muerte. ₃
- d) Que no son solamente cosas de chicos. ₄



**Unidad de Evaluación Integral
de la Calidad y Equidad Educativa**
Ministerio de Educación



ueicee@bue.edu.ar
6076-6000 int. 7193