



Aprendizajes
de calidad



Evaluación Formativa 1

Cuadernillo de lectura **grado 6°.**

La Secretaría de Educación del Distrito (SED) agradece tu participación en la estrategia de Evaluación Formativa. Antes de empezar a responder, es importante que tengas en cuenta la siguiente información:

Materiales

- Cuadernillo con las preguntas de lectura.
- Hoja de respuestas para cada una de las preguntas.

Pasos a seguir

- Lee cada pregunta y elige solo una opción.
- Marca tu selección en la hoja de respuestas.
- Responde todas las preguntas de lectura.
- Si tienes alguna pregunta sobre la hoja de respuestas, consulta con tu profesor.



Tiempo de aplicación: 1 hora y 30 minutos.

Número de preguntas: 24.

Evaluación Formativa 1

Secretaría de Educación del Distrito - Bogotá, Colombia. 2025.



Reconocimiento – No comercial – Compartir igual (by-nc-sa): no se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

En la conceptualización, diseño metodológico, investigación y escritura de este documento participaron los siguientes profesionales de la Subsecretaría de Calidad y Pertinencia: Viviana Cortés, Julie Serna, Arturo Poveda, Norma Triana, Elizabeth González, Jennifer García, Jenny Martínez y Yanneth Castelblanco.

Diseño y diagramación: Juliana Isaacs



Medio kilo de azúcar

—Buenas tardes, mi querido vecino. Venía a pedirle un favor...

El duende Jeromo torció el gesto. Siempre pidiéndole favores a él, con la fama de tacaño que tenía. ¿Por qué no escarmentaban? Él vivía tranquilamente en su hongo gigante sin pedir nunca nada a nadie.

Durante el verano hacía sus provisiones para el invierno, y durante el invierno se las comía y nada más. ¿Por qué no hacían lo mismo todos sus vecinos, que siempre andaban pidiéndole que si un huevo, que si un poquito de sal, que si una taza de néctar, que si un gramo de pimienta? ¡Brrr!

—¿Qué quieres ahora, pequeño? —gruñó al ver que el más chiquitito de los castores seguía en la puerta y no se marchaba.

—Mamá está haciendo un pastel y dice que si usted, que es tan bueno, le puede prestar un kilo de harina.

El duende Jeromo se llevó las manos al gorro verde y puntiagudo que tapaba su calva. ¡Nada menos que un kilo de harina! ¿Y cuándo se lo devolverían?

Castorín aseguró que enseguida, en cuanto Mamá Castora fuese al mercado el jueves.

A regañadientes, el duende Jeromo se metió en la cocina y salió con el paquete, que era más grande que él. Castorín se lo cargó a la espalda a duras penas y salió tambaleándose. Y el duende egoísta cerró la puerta, le dio una vuelta a la llave y se puso a leer delante de la chimenea.

Pero al poco tiempo volvieron a llamar. ¡Toc, toc!...

Tomado de: Gobierno de Chile. (2006). *Cocinemos para los amigos*.
<https://www.rmm.cl/sites/default/files/usuarios/icort/doc/200708241946420.200703022011390.2bAsicounidad1ProfesorCocinemos.pdf>.



1. El protagonista del fragmento anterior es

- A.** el pequeño castor.
- B.** la mamá castor.
- C.** el duende Castorín.
- D.** el duende Jeromo.

2. ¿Cuál es la función de la siguiente oración del texto: “Siempre pidiéndole favores a él, con la fama de tacaño que tenía”?

- A.** Dar a conocer el carácter de los castores.
- B.** Mostrar la amabilidad de Jeromo con sus vecinos.
- C.** Dar a conocer el carácter que tenía Jeromo.
- D.** Mostrar lo necesitados que eran los vecinos.

3. El texto anterior hace parte de

- A.** un poema, porque su estructura consta de un conjunto de estrofas y versos.
- B.** una novela, porque profundiza en las acciones que realizan todos los personajes.
- C.** una obra de teatro, porque se estructura por completo en diálogos de los personajes.
- D.** un cuento, porque presenta unas acciones desarrolladas por personajes.



Ellos son los niños genios de robótica del país que viajarán al mundial en China

Tras tocar puertas para reunir el dinero del viaje lograron el apoyo de la alcaldía de Yumbo, Valle.

Son llamados los niños genios de la robótica en una zona rural de Yumbo, el municipio industrial del Valle del Cauca. Ellos representaron al departamento y ganaron las competencias del país en Rionegro (Antioquia), en el último mes.

Son estudiantes del semillero de robótica de la institución educativa José Antonio Galán, que venían buscando ayuda para lograr reunir el dinero que les permitiera viajar a China para participar en otro desafío: el mundial de robótica que tendrá lugar en Yantai, puerto pesquero de la provincia de Shandong.

El encuentro se llevará a cabo del 7 al 10 de diciembre, en el Centro Internacional de Exposiciones y Convenciones de Bajiaowan. Los niños que participarán en el mundial de China son Thomas Giraldo, de 12 años, y Emelly Hoyos y Paula Andrea Vélez, ambas de 13 años, de la mano del profesor Alexander Parra, coordinador del semillero de robótica en la José Antonio Galán.

Desde hace seis años se formó este semillero en la institución educativa pública José Antonio Galán, cuando la Secretaría de Educación de Yumbo, de ese entonces, les entregó elementos de robótica básica, como sensores para medir la temperatura y una tarjeta de programación.

En el semillero, estos niños ganaron las competencias en el Valle y en el país con un robot que va recorriendo una pista, mientras cumple órdenes con solo pulsar un botón y con un control a través de bluetooth. También tiene un detector ultrasonido para detectar objetos.

Tomado y adaptado de: Ramírez, C. (22 de noviembre de 2023). Ellos son los niños genios de robótica del país que viajarán a mundial en China. *El Tiempo*.
<https://www.eltiempo.com/colombia/cali/los-ninos-genios-de-robotica-del-pais-son-de-yumbo-y-viajaran-a-mundial-en-china-828265>.



4. Según el texto, ¿cuándo se llevará a cabo el mundial de robótica?

- A.** El 7 de diciembre del 2023.
- B.** Del 23 de octubre al 22 de noviembre.
- C.** El 12 de noviembre del 2023.
- D.** Del 7 al 10 de diciembre.

5. Lee el siguiente fragmento:

“Ellos representaron al departamento y ganaron las competencias del país en Rionegro (Antioquia), en el último mes”.

¿Para qué se emplean los paréntesis “()”?

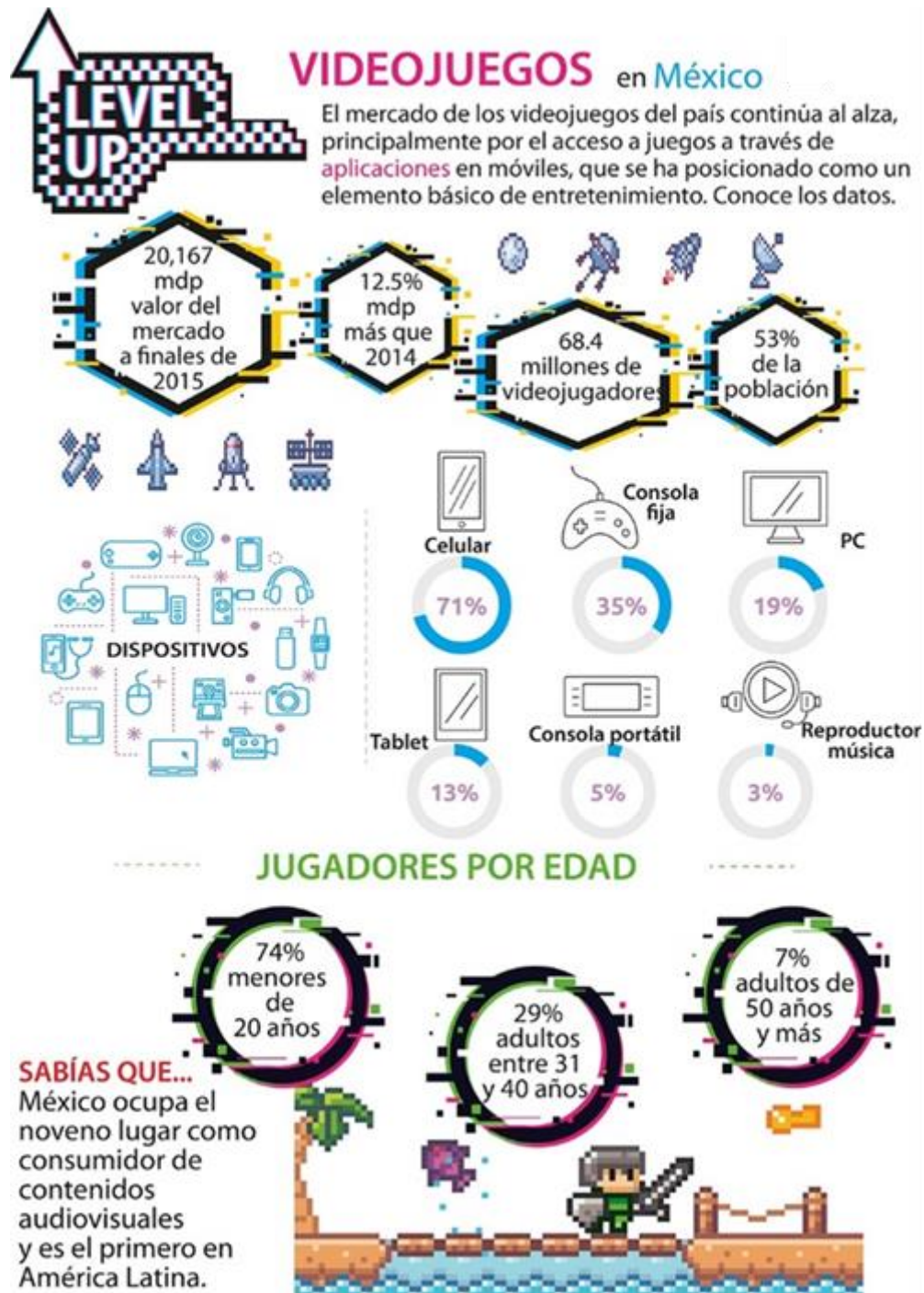
- A.** Para incluir información adicional sobre un lugar específico.
- B.** Para señalar las intervenciones en un diálogo del texto.
- C.** Para encerrar las palabras dichas por una persona.
- D.** Para destacar el significado de una expresión dicha en el texto.

6. ¿Cuál es la idea principal del texto?

- A.** Destacar el logro de un grupo de niños genios de robótica de Yumbo, Valle.
- B.** La historia de cómo se formó el semillero de robótica en la institución educativa José Antonio Galán.
- C.** Destacar la creación de un semillero de robótica en una institución educativa pública.
- D.** Se centra en la importancia de la ayuda financiera de la alcaldía de Yumbo.



RESPONDE LAS PREGUNTAS 7 A 10 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO.



Nota: mdp representa millones de pesos mexicanos.

Tomado de: Semanario consentido. (16 de abril de 2017). [Twitter]. *Aumenta la demanda por los videojuegos.* <https://twitter.com/SemConsentido/status/853620078805254144>.



- 7.** Según la información expuesta en la infografía, los dispositivos de juego menos usados son
- A.** el reproductor Mp3 y la consola fija.
 - B.** la consola portátil y el reproductor Mp3.
 - C.** la computadora y la consola portátil.
 - D.** el teléfono móvil y la consola fija.
- 8.** ¿Qué se puede concluir de la información que brinda la infografía sobre las edades de la población que más juega videojuegos?
- A.** Que la mayoría de las personas que dedican su tiempo a los videojuegos oscilan entre los 31 y 40 años.
 - B.** Que la mayoría de las personas que dedican su tiempo a los videojuegos tienen más de 25 y 40 años.
 - C.** Que la mayoría de las personas que dedican su tiempo a los videojuegos tienen más de 20 años.
 - D.** Que la mayoría de las personas que dedican su tiempo a los videojuegos no tienen más de 20 años.
- 9.** ¿Qué estrategia se utiliza en la infografía para explicar cuáles son los dispositivos usados para jugar videojuegos?
- A.** Mostrar los porcentajes del dispositivo más usado al menos usado.
 - B.** Mostrar los porcentajes del dispositivo menos usado al más usado.
 - C.** Presentar los datos de ventas de los dispositivos más comprados.
 - D.** Exponer el aumento en los costos de descarga de videojuegos.
- 10.** ¿Cuál es el propósito del texto?
- A.** Narrar una historia sobre las adicciones a los videojuegos.
 - B.** Argumentar sobre las causas del consumo de videojuegos.
 - C.** Informar sobre el alto consumo de videojuegos en México.
 - D.** Exponer las razones de adicción a los videojuegos en México.



La pequeña cerillera

En la última noche del año, una joven vendedora de cerillas enfrenta el frío y la indiferencia de la gente mientras intenta vender sus productos. Después de un día agotador y sin haber vendido ninguna cerilla, se refugia en un rincón para resguardarse del frío.

Desesperada y congelada, decide encender una cerilla para sentir un poco de calor. Cada vez que enciende una cerilla, experimenta escenas reconfortantes y hermosas, desde un cálido salón con una estufa hasta una mesa repleta de comida deliciosa y un árbol de Navidad resplandeciente. Sin embargo, cada visión desaparece cuando la cerilla se apaga.

A medida que la joven sigue encendiendo cerillas, se encuentra frente a su abuela, la persona más querida para ella. Llena de alegría, le pide que no se vaya. Cuando finalmente se agotan las cerillas, la abuela toma la mano de la niña, y ambas desaparecen juntas.

Al amanecer, alguien encuentra a la niña inmóvil, rodeada de cerillas apagadas, pero con una sonrisa radiante en su rostro. Aunque para el mundo exterior puede parecer una tragedia, la joven se ha ido hacia un lugar mejor, acompañada de la felicidad y el amor de su abuela.

Tomado y adaptado de: (s. f.). La pequeña cerillera. *Cuentoscortos*. Recuperado el 9 de marzo de 2024 de <http://www.cuentoscortos.com/cuentos-clasicos/la-pequena-cerillera>.

11. Un sinónimo de la palabra “cerillas” es

- A.** leña.
- B.** fósforos.
- C.** carbón.
- D.** piedras.



12. Según el texto, ¿en qué momento ocurre la historia?

- A.** En la última mañana del año.
- B.** En una calurosa tarde de verano.
- C.** Durante una fría noche de invierno.
- D.** En medio de una tormenta de nieve.

13. Lea la siguiente frase del cuento:

“Aunque para el mundo exterior puede parecer una tragedia, la joven se ha ido hacia un lugar mejor, acompañada de la felicidad y el amor de su abuela”.

¿Cuál es la intención de la frase anterior?

- A.** Enseñar que la joven partió dejando una tragedia que nadie entenderá.
- B.** Apoyar la idea de una desaparición como un misterio doloroso.
- C.** Informar la tragedia de la joven vendedora de cerillas.
- D.** Transmitir que la joven ha encontrado un destino mejor.



RESPONDE LAS PREGUNTAS 14 A 16 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO.



Tomado de: (s.f.). *Pinimg*. Recuperado el 10 de junio de 2024 de <https://i.pinimg.com/originals/64/84/bf/6484bfda59fbcc1ab868e6a2f7ddef91.jpg>.

14. Un sinónimo del término “habilidades cognitivas” es

- A.** aptitudes intelectuales.
- B.** capacidades físicas.
- C.** destrezas manuales.
- D.** competencias emocionales.

15. ¿Cuál es la función del título de la infografía?

- A.** Anticipar la manera en que se abordará el tema en el texto.
- B.** Jerarquizar la información que se presentará en el texto.
- C.** Mostrar las diferentes partes que componen el texto.
- D.** Presentar de manera general el contenido del texto.



16. ¿Qué se puede concluir de la información que brinda la infografía sobre los beneficios del deporte en el cerebro?

- A.** El deporte tiene un impacto positivo en la salud mental y cognitiva.
- B.** El deporte no tiene efectos significativos en el bienestar emocional.
- C.** El deporte acelera la aparición de enfermedades neurodegenerativas.
- D.** El deporte solo beneficia la fuerza muscular, no el cerebro.



RESPONDE LAS PREGUNTAS 17 A 19 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO.

Viaje de Marco Polo

A través de la niebla de la mañana, miré el horizonte desde el muelle, y por un momento me pareció ver a lo lejos el perfil misterioso de China. Mi padre y mi tío me habían hablado de aquel reino lejano... Decían que en China abundaba el oro, que todo el mundo vestía ropas de seda, que se hablaba una lengua exótica, que había aves rarísimas y que se servían manjares extraños. ¡Cuánto deseaba conocer todo esto por mí mismo!

Fui feliz cuando mi padre me dijo: —¿Quieres viajar con tu tío y conmigo a China? ¡Por supuesto que quería! El día en que partimos de Venecia fue el más feliz de toda mi vida.

Después de una dura travesía y tres años y medio de viaje, llegamos a China. Cuando nos acercamos al pueblo, vimos que había templos por todos lados, llenos de estatuas de dioses, algunas de las cuales eran cinco o seis veces mayores que un hombre. Los funcionarios del poblado nos escoltaron hasta la residencia de descanso del Gran Kan.

El palacio del Kan era un enorme edificio de mármol situado en un parque lleno de arroyos y jardines. El Gran Kan estaba rodeado de toda su corte: más de un centenar de nobles, funcionarios, guerreros y sirvientes, que nos miraban con asombro, porque los europeos resultábamos muy exóticos en Shangdu.

Adaptado de: Lomazzi, G. y Rueda, J. (2021). Marco Polo. Viajero y explorador. Susaeta.

17. ¿En qué momento el protagonista fue feliz?

- A.** Cuando llegó a China por primera vez.
- B.** Cuando llegó al palacio del Gran Kan.
- C.** Cuando por fin llegaron a tierra.
- D.** Cuando su padre lo invitó a viajar a China.



18. En el primer párrafo se describe

- A.** el muelle al que llegan los viajeros.
- B.** la cultura y el paisaje de China.
- C.** la forma de vestir de los viajeros.
- D.** las personas que vivían en China.

19. La expresión “El palacio del Kan era un enorme edificio de mármol situado en un parque lleno de arroyos y jardines” es un ejemplo de

- A.** las memorias de un viajero.
- B.** un análisis literario.
- C.** un diario íntimo.
- D.** una descripción de un lugar.



RESPONDE LAS PREGUNTAS 20 Y 21 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO.



Tomado y adaptado de: UPN. (14 de agosto de 2017). *¿Qué hacer en caso de un terremoto?*
<https://blogs.upn.edu.pe/comienzo/2017/08/14/que-hacer-en-caso-de-un-terremoto/>

20. Según la información de la infografía, ¿qué se debe hacer durante un terremoto, si te encuentras en la calle?

- A.** Mantenerse en zonas cerradas.
- B.** Permanecer dentro del auto.
- C.** Comunicarse con los bomberos.
- D.** Ubicarse en espacios abiertos.



21. ¿Qué se puede concluir de la información que brinda la infografía sobre qué hacer “DESPUÉS” de un terremoto?

- A.** Que es importante tener lista la mochila de emergencias y alejarse de los derrumbes.
- B.** Que es más probable morir durante las réplicas del terremoto y en zonas costeras.
- C.** Que es importante mantenerse en zonas seguras y comunicarse sin saturar las líneas.
- D.** Que es menos probable morir en un terremoto si se permanece dentro del auto y comunicándose con la policía.



Buinaima

Buinaima encontró una matica de yuca dulce a la que comenzó a cuidar con esmero. Mientras la planta crecía, él organizaba bailes. Cuando la mata de yuca se abrió en ramas, Buinaima hizo su última fiesta, y durante la ceremonia repartió las ramas de la planta de la siguiente manera: al hijo mayor le dio la rama más gruesa y grande, a la que llamó Menizaï Buinaima. Este hijo quedó encargado de hacer el baile de ese nombre. Al segundo hijo le dio otra rama con el nombre de Zikīda Buinaima: es el que hace el Baile de Zikīi. La tercera rama se llama Yuaï Buinaima, y quien la recibió tiene a su cargo el baile de Yuaï. El tronco de la planta lo dejó Buinaima para él, y con ese palo se fue a la región de abajo diciendo así: —Yo los crie a todos ustedes: por eso crecieron tanto. Ya llegó la hora de irme al lugar que me tienen destinado, porque no todo el tiempo iba a estar aquí. Quienes oyeron mi consejo deben hacer lo mismo: enseñar para vivir bien y así crecer por toda la tierra, luego seguirán mi camino. Yo los acompañaré en espíritu pero no en persona. Este tronco de yuca que no entrego a nadie porque es mío, al hacer el baile tomará el nombre de Noino Buinaima y el baile se llamará Yadiko, y no lo podrán hacer sino mis descendientes. Los bailes se harán para que vivan contentos. Nada de rencores con nadie. Deben recordar que hay un padre y una madre que velan por ustedes: deben tenerles confianza. Así, de la misma manera que yo me voy, nadie ni nada de las cosas de este mundo durará para siempre: todo se acabará. Quizá algún día vuelva en medio de ustedes. Todas las palabras deben ser puestas en práctica. Que se vuelvan obras. No olviden enseñar todo a los nuevos vivientes. Nunca se deben seguir las malas costumbres: quien vive en el mal camino no estará tranquilo. Deben darse las manos unos con otros... Diciendo así, desapareció en medio de la gente.

Adaptado de: Urbina, F. (2010). *Las palabras del origen: breve compendio de la mitología de los Uitotos*. Bogotá: Ministerio de Cultura.

22. ¿Cuál de las siguientes palabras significa lo mismo que la palabra “esmero”?

- A.** Desinterés.
- B.** Dedicación.
- C.** Descuido.
- D.** Felicidad.



23. De acuerdo con el texto, ¿qué pasó con Buinaima al final de la historia?

- A.** Decidió desaparecer entre la multitud e irse a dormir.
- B.** Castigó a todos sus hijos por no ser obedientes.
- C.** Murió desapareciendo en medio de la gente.
- D.** Decidió seguir cuidando la mata de yuca dulce.

24. La enseñanza que dejó Buinaima a los Uitotos fue que

- A.** hay cuatro fiestas que no se deben hacer sin permiso de los dioses.
- B.** hay un mundo para los vivos y otro para los muertos, en él Buinaima espera.
- C.** la yuca es la planta que utilizan los Uitotos para alimentarse.
- D.** los hombres deben vivir en los mejores valores y por un buen camino.

