



CIEEM 2025/2026

Simulacro para la primera evaluación de Lengua  
Clase n° 11 del 28 de junio

*El vino del estío*, de Ray Bradbury.

**Actividad n° 1. La comunicación**

a. **Leé el siguiente fragmento y completá con el nombre del personaje correspondiente**

*Sacó una libreta de tapa gris amarillenta. Sacó un lápiz amarillo. Abrió la libreta. Pasó la lengua por la punta del lápiz.*

—\_\_\_\_\_—dijo—, tú y tus estadísticas me habéis dado una idea. Llevaré cuenta de las cosas. Por ejemplo, ¿notaste que todos los veranos repetimos cosas del verano anterior?

—¿Como qué, \_\_\_\_\_?

—Como hacer vino, como comprar zapatos tenis, como lanzar el primer cohete del año, como hacer limonada, como clavarnos astillas en los pies, como recoger moras silvestres. Todos los años lo mismo. Esto es la mitad del verano.

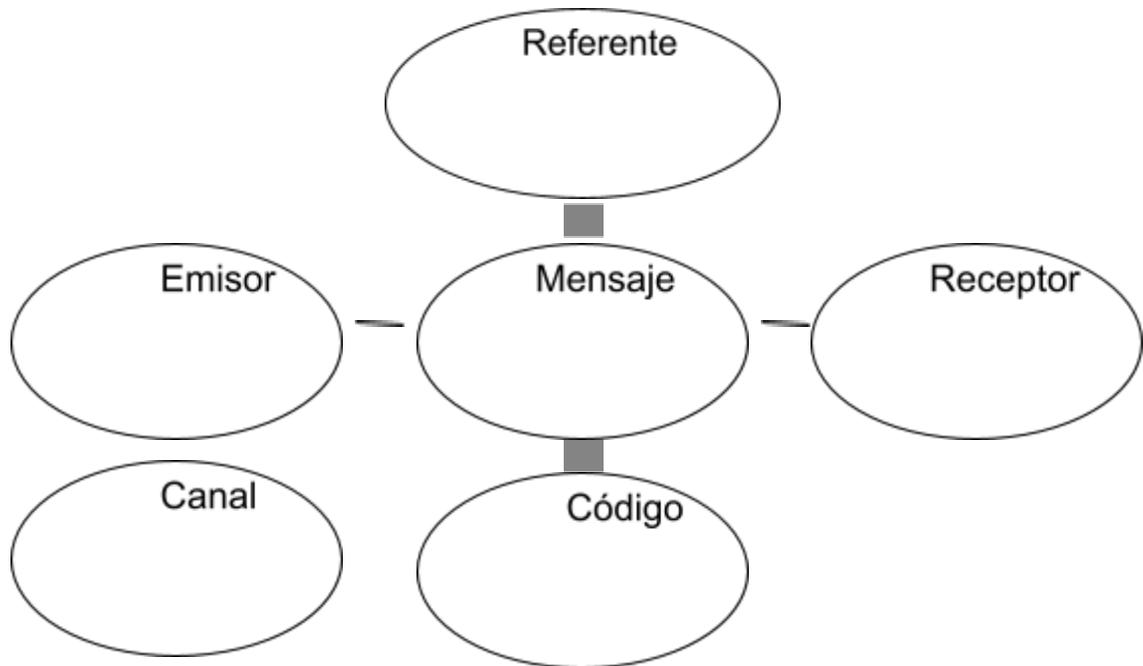
b. **Elaborá el circuito de la comunicación correspondiente al fragmento extraído y subrayado del segundo capítulo de la novela *El vino del estío*. Determiná la función del lenguaje que predomina.**

*“Los niños descendieron llevando los azules baldes de latón del camino sucio y solitario al olor de la lluvia caída.*

*—Buscad abejas —dijo el padre—. Las abejas rondan las uvas como los chicos las cocinas. Douglas alzó rápidamente los ojos.*

*—Estás a un millón de kilómetros —dijo el padre—. Despierta. Camina con nosotros.*

*—Sí, señor.*



Función predominante: \_\_\_\_\_

**Actividad n° 2. Comprobación lectora**

Escribí en el recuadro la palabra “Correcta” o “Incorrecta” según corresponda, teniendo en cuenta las acciones de la novela.

Douglas compra sus zapatillas en la tienda del señor Sanderson.	
La tía Rose, con sus consejos prácticos, logra mejorar la comida de la abuela.	

Distintos personajes, como el abuelo y Leo Auffmann, descubren que la felicidad reside en las pequeñas cosas de la vida.	
La señorita Fern y la señorita Roberta guardan la máquina verde porque quieren disfrutar de la naturaleza	

### Actividad n° 3. Comprensión lectora

Leé atentamente el siguiente cuento de Rodolfo Walsh

#### Los jugadores de dados

Cuando se hizo de día, nadie se acordó de apagar la luz. Ni siquiera advirtieron que era de día. La lamparilla siguió encendida, amarillenta de insomnio. En el cuarto no había un mueble, un cuadro, una tela de araña, una salivadera, nada. Su grisura desnuda oprimía como una muerte lenta. Por un tragaluz abierto en lo alto, el cielo arriesgaba, apenas, un goterón de azul reciente.

Los cuatro jugadores estaban sentados en el piso, apoyados contra cada una de las paredes. ¿Por qué tan lejos unos de otros?, es difícil de explicar, pero se me ocurre una teoría: todos estaban armados de filosos cuchillos, cada uno sabía que los demás estaban armados, de producirse una disputa, estando pegados los unos a los otros, ganaba el más traicionero. Cada uno sabía que los otros eran más desleales que él. La distancia igualaba las probabilidades.

Arrojaban los dados con cierta violencia automática que los rostros inmóviles no acogían. Cantaban los puntos, decían "gano" o "pierdo". Al perder -o al fingir que lo hacían, pues tanto el ganar como el perder eran fingimiento-, hacían rodar los dados y el dinero por el suelo. Los demás no alcanzaban a ver, por la distancia, los puntos que echaba el jugador. De vez en cuando alguien decía:

-Es mentira -bostezaba, hundía la mano en el bolsillo y pagaba a pesar de todo. Rebelarse era una estupidez.

En una oportunidad, sin embargo, alguien confesó espontáneamente: "pierdo".

Esta sinceridad conmovió a todos, pero no lo imitaron. Él tampoco volvió a imitarse.

En un momento determinado, alguien pensó marcharse. Hizo el recuento de su dinero, advirtió que iba en ganancia. Vio recién entonces la puerta, inexorablemente cerrada, los torvos ademanes reclamando los puñales, la prefiguración del castigo en las caras de súbito animadas. Dar el desquite era ley. Lo embargó una sombría desesperación y siguió jugando.

Rato después -años después, quizás-, otro de los jugadores también pensó en irse. Pero había perdido, debía desquitarse. La rebelión vino de adentro, esta vez. Una desesperación más negra que la de su compañero se apoderó de él. La pérdida de esperanza lo invadió y siguió jugando.

Tal vez alguno llegó a preguntarse, con el tiempo, para qué jugaban, puesto que de un modo u otro estábales prohibido escapar, ya que si ganaban, no podrían irse nunca, y si perdían, tampoco podrían irse nunca. Cuánto había durado aquello, si era así desde siempre y si siempre seguiría siendo así, y, en último término, si valdría la pena escapar, ya que lo más probable era que en cualquier otro sitio del mundo, o fuera de él, todos estuvieran haciendo, hubieran hecho y tomaran a hacer lo que ellos hacían.

Y prosiguiendo sus meditaciones, no es improbable que al pasear la vista por las cuatro paredes del cuarto, haya llegado a la conclusión de que así debía ser un dado por dentro, de que aquel cuarto era un dado y alguien estaba jugando también con ellos.

- a. **Escribí en el recuadro si las siguientes consideraciones son V (verdaderas) o F (falsas) según corresponda, teniendo en cuenta las acciones del cuento leído en esta evaluación.**

“Los jugadores de dados” es un cuento predominantemente dialogal porque presenta la alternancia de voces a partir de lo que expresa el narrador.	
<i>Los jugadores de dados</i> es una ficción literaria porque presupone de antemano que el autor “ha inventado” una historia que da cuenta de su modo de ver la “realidad”.	
Los tres jugadores de dados se encontraban sentados en el piso.	
<i>Los jugadores de dados</i> es un cuento realista cuyo verosímil (el mundo creado en el texto) presenta situaciones creíbles, lógicas y sujetas a leyes racionales.	
<i>Los jugadores de dados</i> es un cuento que pertenece al género narrativo, pues presenta un suceso en un marco.	
Durante todo el cuento los personajes saben perfectamente en qué lugar se encuentran.	
<i>Los jugadores de dados</i> es el relato de la vida de jugadores que están encerrados en un dado.	

b. **Marcá con una cruz la opción del cambio del desenlace del cuento que cumple con la normativa gráfica y con los criterios de coherencia y cohesión.**

Y prosiguiendo sus meditaciones no es improbable que al pasear la bista por las cuatro paredes del cuarto haya llegado a la conclusión de que solo podría escapar del cuvo al lanzar un ocho o un nueve.	
Y prosiguiendo sus meditaciones, no es improbable que al pasear la vista por las cuatro paredes del cuarto, siguiendo sus meditaciones, haya llegado a la conclusión de que solo podrian escapar al lansar un ocho o un nueve.	
Y prosiguiendo sus meditaciones, no es improbable que al pasear la vista por las cuatro paredes del cuarto, haya llegado a la conclusión de que solo podrían escapar al lanzar un ocho o un nueve.	

#### Actividad n° 4. Coherencia y cohesión

**Leé los siguientes fragmentos adaptados del cuento y prestá atención a los destacados. Luego, escribí cuál es el recurso cohesivo que empleó el autor en cada caso.**

¿Por qué tan lejos unos de otros?, es difícil de explicar, pero se me ocurre una teoría: todos estaban armados de filosos cuchillos, cada uno sabía que los demás estaban armados, de producirse una disputa, estando pegados los unos a los otros, ganaba el más <u>traicionero</u> . Cada uno sabía que los otros eran más <u>desleales</u> que él. La distancia igualaba las probabilidades.	
En una oportunidad, sin embargo, <u>un jugador</u> confesó espontáneamente: "pierdo". Esta sinceridad conmovió a todos, pero no <u>lo</u> imitaron.	
Una <u>desesperación</u> más negra que la de su compañero se apoderó de él. La <u>pérdida de esperanza</u> lo invadió y siguió jugando.	

#### Actividad n° 5. Pronombres

**Clasificá semánticamente los pronombres destacados en el siguiente fragmento.**

Los cuatro jugadores estaban sentados en el piso, apoyados contra cada una de las paredes. ¿Por qué tan lejos unos de otros?, es difícil de explicar, pero se me ocurre una teoría: todos ellos estaban armados con sus cuchillos, cada uno sabía que los demás estaban armados, de producirse aquella disputa, estando pegados los unos a los otros, ganaba el más traicionero. Cada uno sabía que los otros eran más desleales que él. La distancia igualaba las probabilidades.

Pronombre	Clasificación semántica

#### Actividad n° 6. Tildación

**Subrayá, en la columna de la derecha, la clase de palabra del monosílabo marcado en la columna de la izquierda.**

Pronombre	Clasificación semántica
Esta cena la cocinó <u>mi</u> papá.	pronombre posesivo/ pronombre personal
Cada vez hay <u>más</u> casos de celiacuía.	adverbio de cantidad/ conjunción adversativa
Ojalá me <u>dé</u> una respuesta.	verbo/ preposición
¿ <u>Te</u> sirvo un té?	sustantivo/ pronombre personal
<u>Si</u> gana Argentina, voy a festejar.	adverbio de afirmación/ conjunción condicional

**Actividad nº 7. Tildación**

Completa el siguiente cuadro, según corresponda.

Palabra	Separación en sílabas y <u>subrayado</u> de la sílaba tónica			Clase de palabra según su acentuación	Lleva tilde porque...	No lleva tilde porque...
		antepenúltima	penúltima			
conoció						
dados						
jamás						
útil						
útiles						
humanidad						

**Actividad nº 8. Normativa gráfica**

Completá los espacios en blanco con “b”, “v”, “c”, o “s” según corresponda.

*Ray Bradbury nació el 22 de agosto de 1920 en Waukegan, Illinois, Estados Unidos. Durante la Gran Depresión se trasladó con su familia a Los Ángeles, donde se graduó en 1938 en Los Angeles High School. Su educación académica acabó ahí, pero continuó formándose    e por cuenta propia hasta que en 1943 se convirtió en escritor profesional. Sus obras más cono   idas son «Crónicas marcianas» (1950), «El hom   re ilustrado» (1951) y «Fahrenheit 451» (1953). Bradbury, además de novelas, también ha escrito innumera   les guiones de televisión, ensayos y poemas. Su preocupación como escritor no solo se centra en cuestionarse el modo de vida actual, también se adentra en el reino de lo fantástico y maravilloso, con un estilo poético y a veces provocati   o. En su niñez, Bradbury fue muy propenso a las pesadillas y horribles fantasías, que acabó por plasmar en sus relatos muchos años después.*