

LEP4

2017/2018



Nombre y apellidos:

Centro escolar:

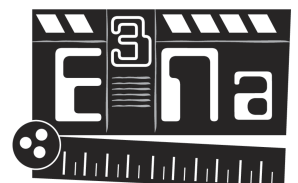
Grupo/Aula:

Localidad:

Fecha:

Competencia Lingüística **Lengua Castellana**

4º de Educación Primaria





Instrucciones

La prueba tiene dos partes: una de comprensión lectora y otra de producción escrita.

- En la **primera parte** de la prueba vas a leer varios textos y a responder a preguntas sobre lo que has leído. Te encontrarás con distintos tipos de preguntas. Algunas tendrán cuatro posibles respuestas y, en ellas, tienes que elegir la correcta y rodear la letra que se encuentre junto a ella. Por ejemplo:

¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?

A. Tantos como Barcelona.

B. Unos 200.000.

C. Un millón.

D. Varios millones.

Si decides cambiar la respuesta, tacha con una **X** tu primera elección y rodea la respuesta correcta, tal como se muestra en el ejemplo:

¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?

A. Tantos como Barcelona.

B. Unos 200 000.

C. Un millón.

D. Varios millones.

En otras preguntas te pedirán que contestes si es verdadero (V) o falso (F) o bien que escribas la respuesta en el espacio señalado con puntos:

¿Qué es lo más conocido de Pamplona?

.....

Unas preguntas son más sencillas y otras son más difíciles. Si no entiendes alguna pregunta puedes continuar y luego volver a intentarlo.

- En la **segunda parte** de la prueba vas a realizar una redacción, siguiendo las indicaciones que se dan.



Tienes 60 minutos para hacer esta prueba.

1ª parte - Comprensión lectora

SÉMOLA, SEMOLARUM

No sé por dónde comenzar a contar esta historia. Quizás, lo más apropiado sea empezar desvelando el final: Mauri, mi perro cocker, lleva desde ayer escondido debajo de la cama. No quiere salir.

Todo comenzó el día de mi cumpleaños, cuando papá apareció con una caja envuelta en papel charol. Mi regalo. Prometí no abrirlo hasta después de la fiesta, cuando todos se hubiesen marchado.

Así que, cuando cayó la noche, me senté en el suelo del salón y, ansioso, comencé a desliar el paquete. ¡El juego del mago Tristante! Papá siempre sabe qué regalarme. Mientras esparcía por la alfombra los cachivaches y leía con interés las instrucciones, el abuelo miraba atento la televisión. A esta hora, emitían su programa favorito, *Las leyendas del mar*. Aunque no lo creáis, el abuelo fue un gran marino. En su pequeño barco, El Siroco, navegó por los siete mares, descubrió decenas de islas exóticas y luchó contra peligrosos piratas.

En una ocasión, fue atacado por un terrible monstruo marino, una especie de pulpo gigante, del tamaño de una ballena. Fue un milagro que escapara con vida de sus enormes tentáculos. Ahora vive retirado de los mares y pasa el día sentado en su butacón, con sus zapatillas de cuadros y leyendo el periódico. Eso sí, nunca se desprende de la gorra marinera.

De todos los trastos que contenía la caja del juego, el que más me llamó la atención fue la varita mágica. Mostraba un aspecto extraño y, según el manual, estaba fabricada con el cuerno de un unicornio.

Seguí las indicaciones del libro para hacer desaparecer un objeto. Podía haber señalado al jarrón de porcelana china o al cuadro de los ciervos, pero no lo hice.

Sin saber por qué, apunté al abuelo con la varita, cerré los ojos, pronuncié las palabras mágicas SÉMOLA SEMOLORUM, y conté hasta cien, pero al revés. 100, 99, 98..., cuando llegué al 0, volví a abrir los ojos. Increíble: el abuelo no estaba allí. Vi sus zapatillas de cuadros en el suelo y a Mauri ocupando su puesto sobre el butacón, muy atento a la pantalla del televisor. La verdad, en ese momento, no le di importancia al hecho y continué jugando.

Llegó el momento de la cena y el abuelo no apareció por la cocina. Mamá comenzó a inquietarse. “¿Dónde se habrá metido este hombre?”, se preguntaba. Pero el reloj marcaba la hora de ir a dormir y el abuelo seguía sin aparecer. “Esto no es normal. Ha debido de ocurrirle algo”, dijo entre sollozos. Fue en ese instante cuando recordé el juego del mago Tristante y el truco del SÉMOLA SEMOLARUM. Les conté a mis padres lo ocurrido y, también, el extraño comportamiento de nuestro perro ante el televisor.

Como siempre, no me hicieron caso.

Papá echó del butacón al cocker, se puso el abrigo y denunció en la comisaría de policía la desaparición del abuelo.

Tengo que advertir que mi padre odia a Mauri, sobre todo desde el día en que se comió el décimo premiado de la lotería. Todos pensamos que fue un accidente, pero él continúa empeñado en que lo hizo aposta.

Sémola Semolarum.
Paco López Mengual.
(Fragmento)

- 1. ¿Quién cuenta la historia?**
 - A. Mauri.
 - B. El hijo.
 - C. La hija.
 - D. El abuelo.

- 2. ¿Cuándo comienza la historia que se nos cuenta?**
 - A. Después de merendar.
 - B. El día del cumpleaños.
 - C. Cuando llega su padre.
 - D. Cuando cae la noche.

- 3. ¿Dónde tiene lugar esta historia?**
 - A. Bajo una cama.
 - B. En una casa.
 - C. En un butacón.
 - D. En el océano.

- 4. ¿Quiénes viven con la persona que relata la historia?**
 - A. El padre, la madre, el abuelo y Mauri.
 - B. El padre, la madre, el abuelo y Tristante.
 - C. El padre, la madre, el perro y Tristante.
 - D. El padre, la madre, la hermana y el abuelo.

- 5. ¿Qué fue el abuelo?**
 - A. Mago.
 - B. Pescador.
 - C. Marino.
 - D. Policía.

6. ¿A la persona que narra la historia, le gustó el regalo que le hizo su padre? Responde SÍ o NO y da DOS razones que expliquen tu respuesta.

.....
.....
.....

7. El regalo que recibe es un juego de magia llamado:

- A. Sémola, Semolarum.
- B. El juego del mago Tristante.
- C. Los cachivaches del Siroco.
- D. Las leyendas del mar.

8. ¿Cuáles son las palabras mágicas?

- A. Contar hasta 100 al revés.
- B. Cuerno de unicornio.
- C. Sémola Semolarum.
- D. Las leyendas del mar.

9. Para hacer desaparecer un objeto hay que seguir cuatro pasos:

Paso 1:

Paso 2:

Paso 3:

Paso 4:

10. ¿En qué momento empezó la madre a inquietarse?

- A. Al ver a Mauri en el butacón.
- B. A la hora de ir a dormir.
- C. Al poner la denuncia.
- D. A la hora de la cena.

11. ¿Por qué odia el padre a Mauri?

- A. Porque se sienta en el butacón grande.
- B. Porque rompió la zapatilla de cuadros.
- C. Porque se comió el décimo de lotería.
- D. Porque tuvo un accidente aposta.

12. Numera del 1 al 5 los siguientes hechos según el orden en que ocurren en la narración:

El abuelo ya no se encuentra en el sillón.

El perro se esconde debajo de la cama.

Coge la varita mágica y la utiliza.

El padre denuncia la desaparición del abuelo.

Cuenta a sus padres lo ocurrido.

13. ¿Por qué se inquietó la madre?

- A. Porque era tarde y no terminaba la televisión.
- B. Porque papá se había comido toda la cena.
- C. Porque el abuelo no apareció por la cocina.
- D. Porque estaban las zapatillas de cuadros en el suelo.

14. ¿Por qué crees que la persona que narra la historia contó a sus padres lo ocurrido?

- A. Porque quería que Mauri saliera de debajo de la cama.
- B. Porque era la hora de la cena y tenía hambre.
- C. Porque creía que había hecho desaparecer a su abuelo.
- D. Porque había visto al perro en el butacón mirando la tele fijamente.

15. ¿Qué provoca el truco de la varita mágica?

- A. Que el padre se enfade con el perro.
- B. Que el perro salga de su casa.
- C. Que el abuelo se convierta en Mauri.
- D. Que el perro se meta debajo de la cama.

ANTES DEL VIAJE

El vikingo despistado
que colecciona monedas
y vive en la vieja aldea
de los árboles helados
llenó un día sus maletas
de cosas raras y viejas,
de trastos rotos y extraños.

Sacó brillo a su gran casco
y preparó su armadura
para una gran aventura
de viajero solitario.

En el mesón de la abuela
donde casi siempre cena,
todos lo vieron bailar
descalzo sobre la mesa,
canturreando promesas
de trotamundos sagaz.

A todos les repetía
su estribillo de ilusiones,
pero nadie le creía
porque siempre les juraba
que pronto se marchaba,
que esta vez ni volvería,
que otras tierras lo esperaban,
que su dicha estaba escrita
en los sueños migratorios
de las aves peregrinas.

Hoy al fin deja la aldea.



El viaje del vikingo soñador.

Ana Merino.

(Fragmento adaptado)

16. ¿Con quién iba a realizar el viaje el vikingo?

- A. Con la abuela.
- B. Solo.
- C. Con las aves.
- D. Con amigos.

17. ¿Por qué crees que el vikingo llenó las maletas con sus cosas?

- A. Para venderlas en el mercadillo.
- B. Para tirar las rotas a la basura.
- C. Porque coleccionaba monedas.
- D. Porque se preparaba para un viaje.

18. ¿Cómo bailó el vikingo en el mesón de la abuela?

- A. Descalzo.
- B. Con casco.
- C. Con armadura.
- D. Con monedas.

19. ¿Qué es lo que repetía a todos?

- A. Sus promesas cumplidas.
- B. Sus aventuras mundiales.
- C. Las cosas que poseía.
- D. Su estribillo de ilusiones.

20. ¿Por qué nadie le creía?

- A. Porque era muy mentiroso.
- B. Porque tenía trastos extraños.
- C. Porque al final nunca se marchaba.
- D. Porque no cumplía las promesas.

21. ¿Cómo diríamos que es el vikingo?

- A. Asustadizo.
- B. Soñador.
- C. Vago.
- D. Sinvergüenza.

22. ¿Crees que el vikingo llegó a realizar su viaje?

- A. No, porque no se puede hacer un viaje con cosas inservibles.
- B. Sí, porque al final se anima a iniciar su aventura.
- C. No, porque siempre lo anunciaba y nunca lo hacía.
- D. Sí, porque lo que se desea siempre se consigue.

23. ¿Qué quería hacer el vikingo?

- A. Irse a otras tierras.
- B. Cantar y bailar.
- C. Ser como las aves.
- D. Coleccionar cosas.



Continúa en la siguiente página

2ª parte - Producción escrita

Ahora el escritor eres tú... ¡vas a escribir tu propio cuento!

Imagina que estás viendo en la televisión tu serie de aventuras favorita cuando, de repente, uno de los protagonistas alarga su mano y traspasando la pantalla, de un tirón, te mete dentro.



Escribe acerca de tu aventura, relatando con detalle todo lo que ocurre. No olvides describir el lugar o lugares a los que vas y con quién vives esa aventura.

Antes de empezar a hacer la redacción, puedes anotar en este recuadro algunas breves ideas que te sirvan de guion.

24. Escribe tu aventura y recuerda:

- Hazlo despacio, con buena letra y buena presentación.
- Separa el texto en párrafos.
- El texto debe ocupar una página.
- Respeta las normas de ortografía.
- ¡Y no olvides utilizar los signos de puntuación!

Handwriting practice lines consisting of 25 horizontal dotted lines.

Fin

***Tabla de puntuaciones a completar
por el profesor corrector***

	Puntuación 0, 1, 2 o 3
Presentación y ortografía	
Coherencia de la historia	
Corrección gramatical y riqueza léxica	
Ítem 24 – Total:	