

Evaluación de Comunicación y Lenguaje L1

Nombre: _____ fecha: _____

Coloca cada palabra donde corresponde para completar las oraciones.

1. Carlos lleva _____ para almorzar.
2. La fiesta será el _____ por la noche.
3. Cinco muñecas nos _____ diez euros.
4. Mi _____ es en primavera.
5. Su _____ favorito es el de chocolate y vainilla.
6. No terminó los _____ a tiempo.
7. He ido a la _____ a cortarme el pelo.
8. He olvidado el _____ para ir a la piscina.
9. Ve a la _____ a comprar el pan.
10. Sin mis _____ no podré abrir la puerta.

costaron

cumpleaños

deberes

fresas

viernes

panadería

llaves

peluquería

helado

bañador

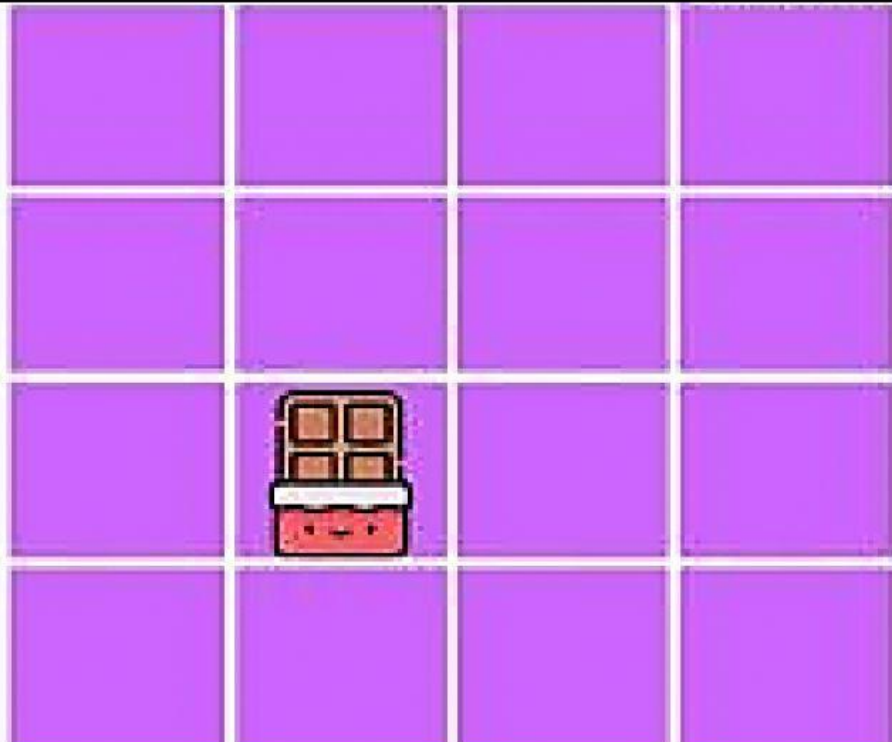
Completa las oraciones con verbos copulativos.

- 1.** La computadora _____ descompuesta.
- 2.** Yo _____ contento.
- 3.** _____ un ganador.
- 4.** Mi hijo _____ un buen deportista.
- 5.** Te prometo que hoy mismo _____ listo.

Sigue correctamente las instrucciones.



1. Coloca un animal que **vuela** a la derecha del chocolate.
2. **Encima del animal que vuela** coloca el objeto que utilizamos cuando llueve.
3. A su **izquierda** coloca un animal que va muy lento.
4. En la **esquina superior izquierda** coloca algo que utilizamos para pagar y debajo un animal que vive en un estanque.
5. Por último, en la **esquina inferior derecha** coloca lo que nos da luz.



Mueve las partes del párrafo para ordenar correctamente la narración.

EL MONO BARRIGÓN

Un día, fue a la oficina de empleo y dijo que quería ser guardabosques. Los empleados se rieron al oírlo y le dijeron que no podían darle el trabajo porque él era un mono.

Barrigón se fue muy triste, y no paraba de pensar qué podría hacer para conseguir su deseo.

De repente, exclamó:

— ¡Ya está!

El mono Barrigón vivía en la selva. Era amigo de todos los animales y siempre vigilaba que cada uno cuidara la naturaleza.

A Barrigón se le había ocurrido una idea maravillosa: fue a una tienda de disfraces y pidió un disfraz de hombre. Se lo puso y parecía un verdadero señor.

Volvió a la oficina de empleo y, esta vez..., ¡lo admitieron!

Arrastra cada palabra polisémica con sus significados.

	BOTÓN	CARRERA	LLAVE	RATÓN	FALDA	ÓRGANO	CARTA
	POTRO	PIE	HOJA	COPA	CHILE	SALSA	IMÁN
1)							
2)							
3)							
4)							
5)							
6)							
7)							
8)							
9)							
10)							
11)							
12)							
13)							
14)							

Utiliza un dado y lánzalo para crear un cuento en el espacio de abajo, debes lanzar 1 vez para elegir el personaje, otra vez para elegir el problema y una ultima vez para elegir el escenario.

Tira un Cuento

	Personaje	Problema	Escenario
	un señor 	sueña con dulces 	en un parque 
	una reina 	tiene el pelo parado 	en un tren 
	un pirata 	hace una banda 	en un globo 
	un caballo 	tiene mucho frío 	en la nieve 
	un elefante 	se enoja 	en una biblioteca 
	Santa 	se gana un premio 	en un trineo 

©2014 LWS