Laboratorio de

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

5

ESTE CUADERNO PERTENECE A:

_____

SANTILLANA

El **Laboratorio de Competencia Lingüística**, para quinto curso de Primaria, de la serie **3D** es una obra colectiva concebida, diseñada y creada por el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por Teresa Grence Ruiz.

En su elaboración ha participado el siguiente equipo:

Texto: Lydia Molina Gordon y Jose Luis Pérez Sánchez
Ilustración: Teresa Bellón
Edición: Lydia Molina Gordon
Edición ejecutiva: Carmen Ríos Collantes de Terán
Dirección del proyecto: Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

PRESENTACIÓN

3D

3D es una serie de cuadernos que están orientados al desarrollo de la **competencia lingüística** y la **competencia matemática**, destinados a los alumnos y las alumnas de Educación Primaria. El objetivo es la aplicación de los conocimientos y destrezas básicas de las áreas instrumentales a distintas situaciones de la vida diaria. Los cuadernos incluyen un sobre con plantillas para construir elementos manipulativos en **tres dimensiones**, que son los que le dan nombre a la serie.

El **Laboratorio de Competencia Lingüística** está organizado en **tareas** que tienen una extensión máxima de cuatro páginas. Cada tarea parte de una situación que hay que resolver consultando y produciendo distintos tipos de textos, bien orales o bien escritos.

A lo largo del cuaderno aparecen diferentes iconos que aportan información sobre la realización de algunas actividades:

Trabajo cooperativo

Actividad oral

Audio

3D **Elemento manipulativo**

Al finalizar cada tarea, los alumnos y las alumnas podrán consignar y valorar sus avances en la sección **Compruebo mi progreso**, incluida en las páginas iniciales.

Con la **serie 3D**, el alumnado progresará en la comprensión de todo tipo de textos y mejorará sus producciones orales y escritas.

Trabajo cooperativo.
Para resolver la actividad marcada con este icono, las alumnas y los alumnos tienen que interactuar entre ellos en pareja, en equipo o en grupo-clase.

Actividad oral.
Este icono aparece junto a las propuestas de trabajo que deben ser realizadas de forma oral.

Audio.
Algunas actividades están ligadas a la comprensión de una situación de comunicación oral recogida en un audio disponible en e-vocación y en www.santillana.es.

3D

Elemento manipulativo.
Este icono señala las actividades en las que es necesario usar alguno de los elementos que se incluyen en el sobre. Conviene prepararlos antes de empezar las tareas.

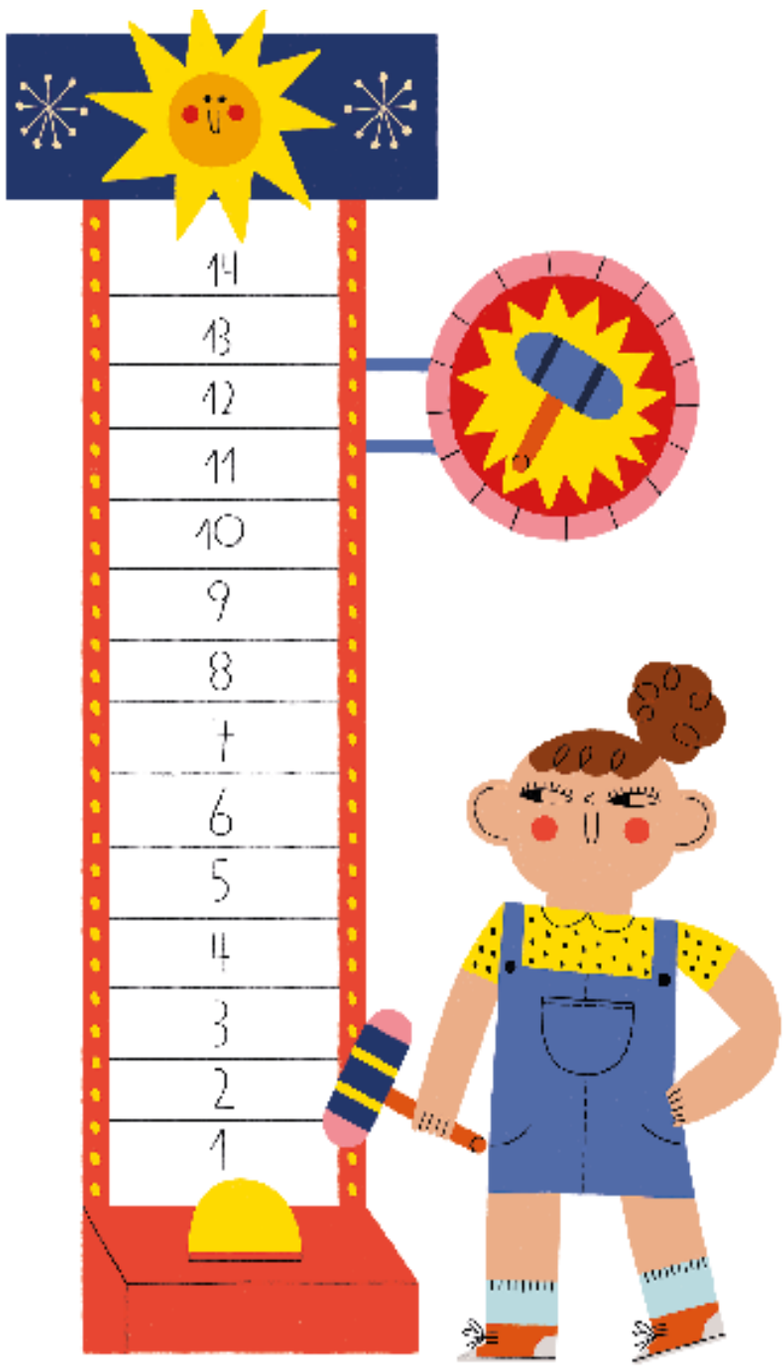
CUADRO DE CONTENIDOS

TAREAS	COMPRENSIÓN LECTORA	ESCRITURA	COMPRENSIÓN ORAL	EXPRESIÓN ORAL
1. EL «AMIGO INVISIBLE» Pág. 9	• Comprender instrucciones	• Escribir normas • Redactar instrucciones • Elaborar listas • Escribir antónimos • Describir un objeto • Escribir una dedicatoria		• Debatir opciones • Hablar sobre preferencias personales
2. LA BIBLIOTECA DE AULA Pág. 13	• Interpretar un eslogan • Clasificar libros por géneros	• Elaborar un anuncio • Escribir un correo electrónico • Rellenar la ficha de un libro • Escribir un cuento	• Extraer información de una conferencia	• Debatir sobre la lectura • Explicar un anuncio
3. UN PLAN DE PELÍCULA Pág. 17	• Comprender una sinopsis • Localizar fenómenos léxicos en distintos textos • Interpretar los resultados de una encuesta	• Explicar el significado de una expresión • Valorar una elección • Completar la ficha de una película	• Extraer impresiones de unas críticas de cine	• Hablar sobre películas • Realizar un debate • Llegar a acuerdos
4. SÚPER HÉROES Y HEROÍNAS Pág. 21	• Asociar palabras con su significado • Interpretar símbolos • Identificar los elementos de un cómic	• Hacer una lista • Argumentar una elección • Completar una ficha • Escribir una enumeración • Elaborar un cómic		• Consensuar una elección • Describir a un personaje
5. UN POCO DE HUMOR Pág. 25	• Identificar la estructura de una historia en una tira cómica • Extraer las ideas principales de un texto	• Inventar chistes cortos • Escribir un título • Redactar un resumen • Escribir una narración en primera persona • Elaborar una historia disparatada en equipo		• Contar historias cómicas usando diferentes recursos expresivos
6. EL CAMINO DE SANTIAGO Pág. 29	• Interpretar mapas • Comprender textos expositivos	• Escribir sinónimos • Describir una imagen • Identificar símbolos • Elaborar un programa		• Argumentar una elección • Contrastar opiniones
7. PINTAR CON PALABRAS Pág. 33	• Comprender obras pictóricas y narrativas	• Escribir campos léxicos • Inventar el final de una historia • Realizar descripciones • Escribir pareados	• Comprender una descripción oral	• Realizar una exposición oral

TAREAS	COMPRENSIÓN LECTORA	ESCRITURA	COMPRENSIÓN ORAL	EXPRESIÓN ORAL
8. EL TALLER DE TEATRO Pág. 37	• Comprender un texto teatral y reconocer sus elementos • Identificar el habla popular	• Interpretar refranes • Inventar un diálogo • Crear una pieza teatral		• Representar una escena
9. LA FERIA MEDIEVAL Pág. 41	• Extraer datos de un cartel informativo • Explicar el significado de un poema	• Escribir sinónimos • Redactar normas • Construir oraciones • Escribir instrucciones • Inventar rimas	• Comprender una entrevista radiofónica	• Expresar opiniones • Realizar descripciones
10. LA VIDA DE LAS CIENTÍFICAS Pág. 45	• Comprender una entrevista • Ordenar datos biográficos en un eje cronológico	• Escribir una cita • Redactar preguntas para una entrevista • Escribir una biografía	• Extraer datos de una biografía	• Representar una entrevista • Participar en un debate
11. ¡ÚNETE AL RETO! Pág. 49	• Analizar un mensaje de una red social • Comprender consejos	• Inventar un eslogan • Elaborar una adivinanza • Diseñar el cartel de una campaña • Escribir mensajes instantáneos		• Comentar consecuencias
12. LA GUÍA DE VIAJES Pág. 53	• Buscar información y hacer un diagrama • Leer un poema	• Inventar una palabra • Escribir un campo léxico • Realizar una descripción • Inventar un poema • Escribir una guía	• Comprender una narración oral	• Debatir opciones • Expresar preferencias personales
13. VIAJES AL ESPACIO Pág. 57	• Comprender la información de una noticia • Interpretar una narración	• Resumir información • Realizar descripciones • Escribir un mensaje • Definir palabras • Escribir un campo léxico • Inventar una historia	• Comprender y extraer información de una entrevista radiofónica	• Inventar y representar un diálogo
14. UNA AVENTURA RADIOFÓNICA Pág. 61	• Comprender una noticia	• Redactar una noticia • Preparar una entrevista • Escribir argumentos para realizar un debate • Redactar una presentación	• Comprender la presentación de un programa de radio	• Hablar sobre la radio • Inventar titulares • Leer cuidando la entonación

COMPRUEBO MI PROGRESO

Cuando finalices cada tarea, colorea el tramo correspondiente del martillo de feria. Después, puntúa de 1 a 5 cada objetivo de la tarea.



1

Escribo normas.	
Describo un objeto.	
Comprendo instrucciones.	

2

Participo en un debate de forma adecuada.	
Redacto un correo electrónico.	
Invento y escribo un cuento.	

3

Comprendo la ficha de una película.	
Valoro ventajas e inconvenientes de una opción.	
Elaboro la ficha de una película.	

4

Realizo la ficha de un personaje.	
Identifico la función de cada tipo de bocadillo.	
Creo un cómic.	

5	Identifico características de textos humorísticos.	
	Resumo las ideas principales de un texto.	
	Redacto historias cómicas.	

6	Interpreto mapas y símbolos.	
	Elaboro un programa de actividades.	
	Argumento mis opiniones adecuadamente.	

7	Completo la ficha de un cuadro.	
	Comprendo diferentes descripciones.	
	Escribo pareados.	

8	Identifico los elementos de una obra de teatro.	
	Invento y escribo diálogos.	
	Represento una escena teatral.	

9	Identifico la información de un cartel.	
	Expreso mi opinión.	
	Describo personajes.	

10	Comprendo una entrevista.	
	Ordeno datos biográficos en una línea del tiempo.	
	Escribo una biografía.	

11	Invento un eslogan.	
	Elaboro el cartel de una campaña.	
	Escribo mensajes instantáneos cuidando la ortografía.	

12	Completo un diagrama.	
	Escribo un poema.	
	Elaboro la guía de un lugar.	

13	Comprendo una noticia.	
	Invento y represento el final de una historia.	
	Escribo una historia con introducción, nudo y desenlace.	

14	Redacto una noticia.	
	Leo cuidando la entonación.	
	Preparo un programa de radio.	

EL AMIGO INVISIBLE

TAREA 1

¿A quién no le gusta recibir regalos?



Organizad el amigo invisible en clase.

Echadle imaginación y pensad qué vais a regalar.

1 **Organizad un sorteo en clase para saber a quién vais a regalar. Pero antes acordad las normas.**

PASOS PARA REALIZAR EL SORTEO:

1. Anotad vuestros nombres en un trozo de papel.
2. Dobladlo bien y colocad todos los papeles en una caja o una bolsa opaca.
3. Uno a uno, coged un papelito.



NORMAS DEL SORTEO:

2 **Hablad sobre las ventajas e inconvenientes de los tipos de regalos que podríais hacer.**

REUTILIZADO

Se trataría de algo que ya no usáis y que pensáis que le podría gustar a otra persona.

COMPRADO

Habría que acordar un límite de dinero. Por ejemplo, no puede costar más de 5 euros ni menos de 3.

FABRICADO

Tendríais que buscar materiales reciclados para fabricar el regalo vosotros mismos.



3 **¿Te gustaría hacer un regalo original? Primero hay que buscar ideas. Completa las instrucciones para fabricar este regalo.**

Utiliza marcadores para ordenar los pasos de fabricación: *en primer lugar, a continuación, después, para terminar...*

EL TARRO DE LOS BUENOS DÍAS

Materiales:

- Un tarro de plástico con su tapa
- Hojas de papel de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Pegatinas para decorar



En los trozos de papel puedes escribir frases ingeniosas, poemas breves, chistes…

Este regalo sirve para animar a las personas, hacerles reír, demostrarles cariño, proponerles planes…

Instrucciones para fabricar el tarro:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

4 **Para conseguir un regalo personalizado es importante saber qué le gusta a la persona a la que se lo vamos a regalar. Prepara un guion para hablar en clase de ti, de lo que te gusta hacer en tu tiempo libre, de tus intereses...**

- Completa estas listas sobre la persona que te ha tocado. ¡Y que no te descubran!

Actividades que le gustan:

_____

_____

_____

_____

Otras cosas que le interesan:

_____

_____

_____

_____

5 **Escribe el antónimo de cada uno de estos adjetivos.**

- divertida ▶ _____
- agradable ▶ _____
- simpática ▶ _____
- optimista ▶ _____

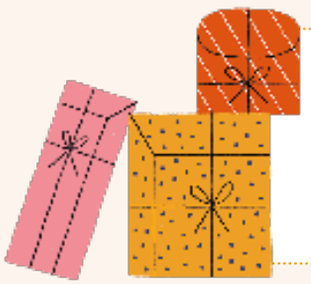


- sincera ▶ _____
- paciente ▶ _____
- cariñosa ▶ _____
- segura ▶ _____

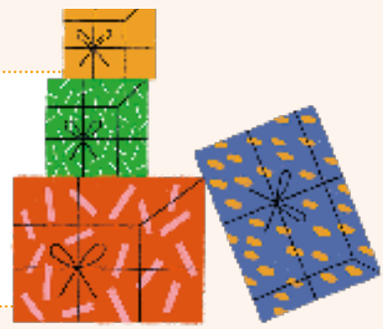
- Ahora marca las cualidades positivas de la persona que te ha tocado y anota algunas más.

_____

6 **Haz una lluvia de ideas con posibles regalos que se te ocurran y anótalos.**



POSIBLES REGALOS



- Valora cada uno de ellos y escoge el más adecuado.

¿QUÉ ES?	¿CÓMO ES?
_____	_____
_____	_____
_____	_____

¿PARA QUÉ SIRVE?

_____

_____

¿POR QUÉ PUEDE SER UN BUEN REGALO PARA ESA PERSONA?

_____

7 **¿Cómo crees que reaccionará la persona que reciba tu regalo cuando lo vea?**



- ¿Deberías hacer algún cambio en tu regalo? ¿Por qué?

_____

8 **¿Sabéis envolver regalos? Ordenad las instrucciones y leedlas por parejas para comprobar que las habéis entendido. ¡Podéis probar a envolver algo por turnos!**

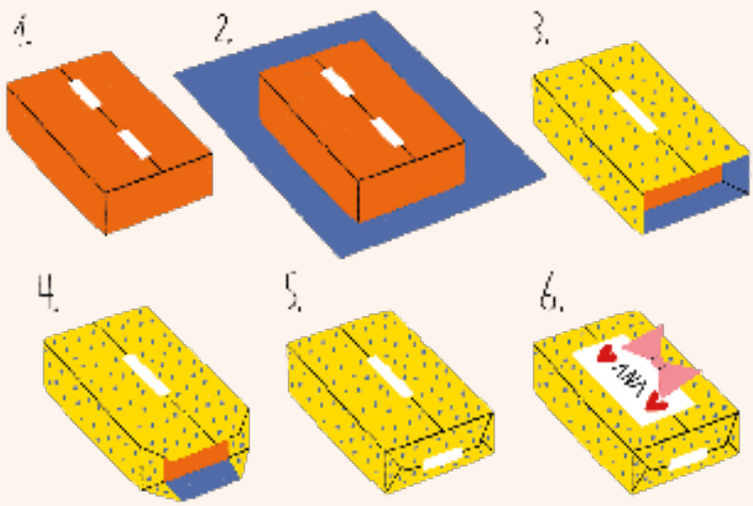
Introduce el regalo en una caja que tengas en casa y ciérrala con cinta adhesiva. Así será más fácil de envolver.

Envuelve la caja uniendo los bordes del papel en el centro con cinta adhesiva.

Pega una solapa sobre la otra, gira la caja y haz lo mismo con el otro lado.

Para cerrar los lados, dobla el papel hacia dentro sobre las esquinas de la caja de modo que queden dos solapas.

Coloca una etiqueta con el nombre de la persona a la que va destinado el regalo, decora el paquete y ¡listo!



Extiende papel de regalo sobre una mesa, coloca la caja encima y asegúrate de que cortas un trozo lo bastante grande para cubrirla entera.

9 **Escribe el borrador de una dedicatoria para incluirla en tu regalo.**



_____

_____

LA BIBLIOTECA DE AULA

TAREA 2

En la biblioteca podemos encontrar cuentos, novelas, poemas...

Y también libros con información sobre temas muy diferentes. Son los libros de consulta.

Disponer de una biblioteca en el aula facilita el acceso a los libros. ¿Por qué no organizamos una entre todos?



1 **Anota el título del último libro que has leído y comenta en clase si lo recomendarías y por qué.**

_____

2 **Haced un debate en clase sobre la lectura.**

- Elegid la afirmación con la que estéis más de acuerdo y formad dos grupos basados en vuestra elección.
- Por turnos, cada grupo aportará razones que apoyen su opinión. El otro grupo podrá rebatirlas.
- Anotad en la pizarra los argumentos a favor y en contra de la lectura. Leedlos al final del debate y extraed conclusiones.

Mis conclusiones: _____

_____

Leer es apasionante.

Leer es aburrido.





3 **Observa esta imagen publicitaria para animar a la lectura y contesta.**

Un eslogan es un mensaje breve, atractivo y fácil de recordar, que se usa en publicidad.



- ¿Qué quiere decir el eslogan de esta campaña? Explica con tus palabras.

_____

_____

_____

- ¿Estás de acuerdo con el eslogan? ¿Por qué?

_____

_____

4 **Por parejas, elaborad un anuncio publicitario para animar a vuestros compañeros y compañeras a compartir algunos de sus libros con el resto de la clase.**

Inventad un buen eslogan.

Incluid alguna imagen.



Presentad vuestros anuncios en clase. Explicad el eslogan y comentad por qué habéis elegido esa imagen.

Elegid el mejor anuncio y copiadlo en una cartulina para colgarlo en la clase.



5 **En grupos, escribid un correo electrónico al AMPA para solicitar que colaboren en la creación de la biblioteca. Preparad primero un borrador.**

Preguntad a vuestro profesor o profesora la dirección del AMPA.

No olvidéis incluir el saludo y la despedida.

- Revisad los borradores y, a partir de las ideas aportadas, redactad y enviad el correo.

6 **Los libros que llegan a una biblioteca hay que clasificarlos. Observa y escribe la inicial de cada categoría donde corresponda.**

Narración | Poesía | Teatro | Consulta

















- Escribe los títulos de los libros de consulta por orden alfabético.



7 **Observa y completa la ficha de este libro.**

Título: _____

Autor: _____

Editorial: _____ Número de páginas: 80

Argumento: Una niña de 8 años tiene un don increíble: cada vez que se enfada, su dedo mágico lanza castigos sorprendentes.



¿Crees que este libro te puede gustar? ¿Por qué?

3D **8** **Utiliza el atrapahistorias e inventa un cuento.**



- Empieza presentando al personaje.
- Cuenta qué problema tiene.
- Para terminar, explica cómo resuelve la situación.



No olvides releerlo para corregir la ortografía y la expresión.

- Preparad un libro con los cuentos que habéis escrito para incluirlo en vuestra biblioteca de aula.

9 **En las bibliotecas se organizan talleres de lectura y charlas con autores y editores de libros. Escucha el audio y escribe dos preguntas que te gustaría hacerle a la directora de la editorial.**



1. _____

2. _____

- ¿Cuál de los trabajos que se realizan en una editorial te gusta más? ¿Por qué?

_____

_____



UN PLAN DE PELÍCULA

TAREA 3

Luces, cámara..., ¡acción!



¿Qué tipo de películas preferís? ¿En qué os fijáis para decidir cuál queréis ver?

Preparaos para hablar de cine y recomendar una película.

1 **¿Qué crees que significa la expresión «de película»?**

_____

2 **Jugad a adivinar películas. Sin decir el título, intenta responder a estas preguntas para que el resto de tu equipo la adivine.**

- ¿Por qué fuiste a verla?
- ¿Te gustó? ¿Por qué?
- ¿Quiénes son sus actores y actrices principales? ¿O era una película de animación?
- ¿Dónde transcurre la historia?
- ¿Qué personajes intervienen?
- Cuenta brevemente de qué trata la película.



3 **Lee la ficha de esta película y subraya en el texto sinónimos de la palabra *película*.**



Año: 2017
Duración: 89 minutos
Género: Animación
Calificación: Todos los públicos

El director Peter Lepeniotis regresa a la animación con este simpático filme protagonizado por la cantante Becky G (*Power Rangers*), que pone la voz a Chloe e interpretará la canción principal del largometraje, mientras que Josh Peck (*Ice Age 2*) da vida a Liam.

SINOPSIS

Cuando Chloe se muda de casa con su madre, tendrá que hacer nuevos amigos, irá a un cole desconocido y descubrirá que los gnomos del jardín ¡están vivos! La curiosa Chloe y su vecino Liam tendrán que aliarse con estos peculiares inquilinos, que llevan años combatiendo a unas criaturas malvadas llamadas Troggs. La lucha por proteger el portal a otros mundos que se esconde bajo su casa y salvar el planeta empieza ahora, y promete ser muy divertida.

Ahora explica con tus palabras qué es una sinopsis.

4 **¿Cómo crees que será la película *Sola en casa*? Saca tus propias conclusiones a partir de la lectura de la ficha y de las críticas que vas a escuchar ahora.**

- ⬡ triste
- ⬡ emocionante
- ⬡ divertida
- ⬡ aterradora
- ⬡ violenta
- ⬡ sorprendente
- ⬡ original
- ⬡ aburrida

Comenta en clase si verías la película o no.

5 **Observa los datos de un estudio sobre los gustos cinematográficos de la población española.**

Rodea un extranjerismo en el texto. Pista: es un sinónimo de la palabra *clasificación*.

RANKING DE GÉNEROS CINEMATOGRÁFICOS

Top 3



Ciencia ficción



Acción



Comedia



Drama



Animación



Terror

Últimos de la fila



Romántico



Musical

30% Va al cine por lo menos una vez al mes

Lo más valorado en las salas:

1.º Calidad visual de la gran pantalla 

2.º Buenas butacas 

3.º Sonido envolvente 

Lo que más influye para elegir una película:

Buena crítica 

Recomendación de un amigo o amiga 

Lo que más molesta en las salas de cine:

94% Que comenten la película en voz alta 

Estudio CINESA. Hábitos de consumo cinematográficos en España (adaptación)

- ¿Cuáles son los géneros cinematográficos que más gustan en clase? Realizad una votación y completad.

LOS QUE MÁS GUSTAN

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

LOS QUE MENOS GUSTAN

7. _____
8. _____

6 **¿Prefieres ver películas en casa o en el cine? Escoge y rodea una opción y completa la tabla.**



CASA / CINE



VENTAJAS	INCONVENIENTES

Ahora debatid en equipo cuál es la mejor opción. Exponed vuestros argumentos usando la pirámide.

3D

7 **¿Sois cinéfilos? Hazle este cuestionario a tu pareja y comparad vuestros resultados.**

1. ¿Te gusta ir al cine?
- A. Sí, voy siempre que puedo.
- B. Sí, pero prefiero ver películas en casa.
- C. No, solo veo lo que ponen en la tele.

2. ¿Con qué frecuencia vas al cine?
- A. Varias veces al mes.
- B. Una vez al mes.
- C. Una vez al año.

3. ¿Con quién vas al cine?
- A. Con familiares y amigos.
- B. Solo con mi familia.
- C. No suelo ir.

4. ¿Cómo decides qué película ver?
- A. Estoy al tanto de los estrenos.
- B. Pido opinión a mis amigas y amigos.
- C. No suelo decidirlo yo.

5. Lo que más valoras de ir al cine es…
- A. Ver una buena película.
- B. Pasar un rato divertido.
- C. Comer palomitas.

6. ¿Sueles recomendar películas?
- A. Sí, cuando veo una que me gusta.
- B. Solo si la anuncian en la tele.
- C. No, ¿para qué?

Si hay mayoría de A, le encanta el cine, es decir, ¡es un auténtico cinéfilo o cinéfila!
Si hay alguna A y muchas B, le interesa el cine y disfruta de la experiencia.
Si hay mayoría de C, ¡le gustan más las palomitas que las películas!



8 **¿Cuál es la última película que has visto? Completa su ficha.**

TÍTULO _____

GÉNERO _____

SINOPSIS _____

_____

_____

_____

_____

Ten cuidado de no revelar el final de la película ni detalles importantes.

PUNTUACIÓN ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

0 ★- horrible | 1 ★- aburrida | 2 ★- entretenida

3 ★- interesante | 4 ★- muy buena | 5 ★- imprescindible

CRÍTICA ¿La recomendarías? Sí ⬡ No ⬡

¿Por qué? _____

_____



SALA 1



SALA 2



SALA 3

Revisa la ortografía y lee tu ficha en clase.

9 **Después de escuchar a tus compañeras y compañeros, anota las películas que te gustaría ver por orden de preferencia. ¡Recuerda puntuarlas cuando las veas!**

1.º _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

2.º _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

3.º _____ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

10 **En equipo, organizad un plan para ver una película juntos, bien sea en casa o en el cine.**

