

**SABER
HACER
contigo**

4
PRIMARIA

Lengua Castellana

El libro **Lengua Castellana** para el 4.º curso de Primaria es una obra colectiva concebida, diseñada y creada en el Departamento de Ediciones Educativas de Santillana Educación, S. L., dirigido por **Teresa Grence Ruiz**.

En su elaboración y edición ha participado el siguiente equipo:

Zita Arenillas Cabrera
Carolina Blázquez González
Rosario Calderón Soto
Sagrario Luna Rodríguez
Mónica Mendoza Abad
Concha Romero Suárez
Beatriz Ruiz Rodríguez
Mónica Sánchez Pérez

ILUSTRACIÓN

Mercè Canals

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

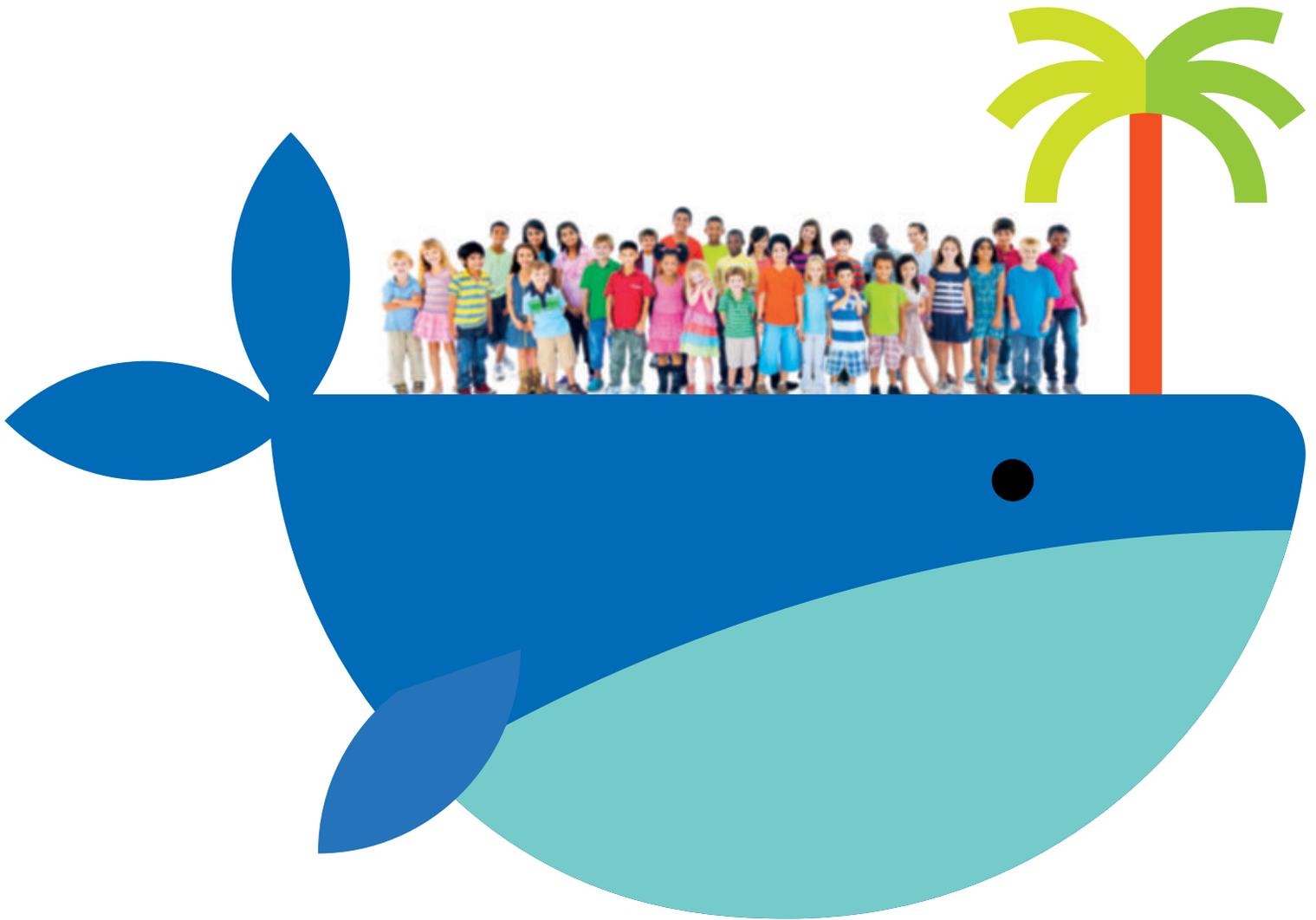
Leonor Romo Fernández

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN

EDITORIAL DE PRIMARIA

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

Las actividades de este libro no deben ser realizadas en ningún caso en el propio libro. Las tablas, esquemas y otros recursos que se incluyen son modelos para que el alumnado los traslade a su cuaderno.



Presentación del proyecto

Saber Hacer cumple cuatro años. Es un proyecto de éxito, pero como la realidad educativa es cambiante, ha llegado el momento de actualizarlo. Por eso ha nacido **Saber Hacer Contigo**.

Saber Hacer Contigo incorpora importantes innovaciones metodológicas y pedagógicas que los docentes nos han reclamado para su práctica educativa, de ahí su nombre. El objetivo primordial es desarrollar en el alumnado las capacidades imprescindibles para los futuros ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI:

► Las habilidades de comunicación

La comunicación es uno de los ejes esenciales del proyecto. A través de distintos programas, presentes en las diferentes áreas, se trabajan las destrezas comunicativas:

- **Tiempo para hablar.** Comunicación oral.
- **Tiempo para leer.** Competencia lectora.
- **Tiempo para escribir.** Comunicación escrita.

► Las destrezas de pensamiento

Aprender a pensar y desarrollar el razonamiento lógico son otros de los ejes del proyecto. Por ello se trabajan las estrategias y rutinas necesarias para lograr un aprendizaje autónomo y eficaz, con el objetivo de que las alumnas y los alumnos adquieran habilidades de pensamiento de orden superior:

- Fortalecer la comprensión y sintetizar las ideas más importantes.
- Retener y recordar la información.
- Interrelacionar conocimientos entre sí.

La interiorización de estas estrategias y rutinas facilitará el control del pensamiento y una mayor eficacia a la hora de aplicar los nuevos conocimientos. A lo largo de las unidades se incluye una sección destinada al entrenamiento del pensamiento, que se destaca con un **icono de color azul**.

► La inteligencia emocional

La educación de las emociones es esencial para la educación integral del alumnado. Los objetivos fundamentales que se plantean en Saber Hacer Contigo versan en torno a estos aspectos:

- La identificación de las emociones propias y ajenas.
- La autogestión y la regulación emocional.
- La expresión de las emociones.
- Las habilidades sociales y la empatía.

Un **icono de color rojo** enmarca las actividades y propuestas encaminadas de forma específica al desarrollo de la inteligencia emocional.

► La creatividad

La creatividad implica tener una imaginación viva, ser capaz de adaptarse a diferentes contextos y dar respuestas originales a situaciones o problemas inesperados.

En nuestros libros se trabajan básicamente estas capacidades:

- La búsqueda de estrategias personales e innovadoras.
- La utilización de formas creativas de expresión.

Las actividades que implican poner en juego la creatividad de manera especial se identifican con un **icono de color verde**.

► La autorregulación del aprendizaje

En Saber Hacer Contigo el alumnado tiene un papel activo en el proceso de enseñanza y se promueve la reflexión personal sobre su propio aprendizaje, para mejorar el conocimiento de sí mismos y detectar fortalezas y debilidades.

A lo largo de las unidades se incluyen pequeñas rúbricas para que los alumnos y alumnas tomen conciencia de lo que han aprendido y valoren cómo lo han hecho.

► El trabajo cooperativo

Con el objetivo de que las alumnas y los alumnos desarrollen su capacidad de cooperar y sean capaces de trabajar juntos para alcanzar un objetivo común, en este proyecto se proponen actividades que requieren diferentes niveles de agrupamiento:

- Trabajo por parejas.
- Trabajo en equipo.
- Trabajo en grupo-clase.

Aquellas actividades en las que se sugiere trabajar por parejas o en equipo se identifican con distintos iconos.

Además, al finalizar cada uno de los trimestres se incluye un pequeño proyecto denominado **Cooperamos**, en el que se ponen en juego diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo.

Atendiendo a los últimos avances de la neurociencia, Saber Hacer Contigo también incorpora una propuesta de **GAMIFICACIÓN** para activar la emoción y la curiosidad del alumnado, grandes palancas del aprendizaje. En el proyecto se ofrecen dinámicas propias del juego que ayudarán a transformar el aula, creando un ambiente estimulante y motivador.

Índice

Unidad 1. Al aire libre	9
Unidad 2. ¡Al agua!	25
Unidad 3. En mi calle	41
Unidad 4. ¡Estamos bien!	57
Repaso trimestral	73
Cooperamos	74
Saber más. Hacer un resumen	77
Unidad 5. Preparados, listos... ¡ya!	81
Unidad 6. En casa	97
Unidad 7. ¡A cocinar!	113
Unidad 8. ¡Que empiece la fiesta!	129
Repaso trimestral	145
Cooperamos	146
Saber más. Los diccionarios	149
Unidad 9. De compras	155
Unidad 10. En el laboratorio	171
Unidad 11. ¡Cuánto tiempo!	187
Unidad 12. Las normas	203
Repaso trimestral	219
Cooperamos	220
Saber más. Las conjugaciones verbales	223



Cuadro de contenidos

Unidades	Tiempo para hablar y escuchar	Tiempo para leer	Vocabulario	Gramática
1. Al aire libre 9	Hablar sobre la naturaleza	<i>No hay nada imposible</i>	Palabras primitivas y derivadas	La oración: sujeto y predicado
2. ¡Al agua! 25	Hablar sobre el mar	<i>La rana y el mar</i>	Palabras simples y compuestas	Clases de oraciones
3. En mi calle 41	Hablar sobre pueblos y ciudades	<i>Unos temibles guerreros</i>	Repaso	El grupo nominal
4. ¡Estamos bien! 57	Hablar sobre la salud	<i>La niña que se hartó</i>	Prefijos y sufijos	Los pronombres personales
SABER MÁS: Hacer un resumen				
5. Preparados, listos... ¡ya! 81	Hablar sobre el deporte	<i>El monte era una fiesta</i>	Prefijos de negación y de lugar	Los demostrativos
6. En casa 97	Hablar sobre la vivienda	<i>En la cabaña</i>	Otros prefijos	Los posesivos
7. ¡A cocinar! 113	Hablar sobre la cocina	<i>El duende</i>	Repaso	Numerales e indefinidos
8. ¡Que empiece la fiesta! 129	Hablar sobre las diversiones	<i>El encantador de serpientes</i>	Frasas hechas	El verbo
SABER MÁS: Los diccionarios				
9. De compras 155	Hablar sobre el comercio	<i>La reina sabia</i>	Palabras homófonas	Número, persona y tiempo
10. En el laboratorio 171	Hablar sobre los inventos	<i>Tuga en la selva</i>	Repaso	El adverbio
11. ¡Cuánto tiempo! 187	Hablar sobre el tiempo	<i>Atenea y Poseidón</i>	Campo léxico	Preposiciones y conjunciones
12. Las normas 203	Hablar sobre las normas	<i>Rosa Parks</i>	Repaso	Repaso de clases de palabras
SABER MÁS: Las conjugaciones verbales				

Ortografía	Más tiempo para leer		Retos cotidianos	Saber hacer (Escritura)
	Otros textos	Literatura		
La tilde en las palabras agudas	Una página web: <i>Visita Cabañeros</i>		Diseñar señales	Describir un lugar imaginario
La tilde en las palabras llanas	Un folleto: <i>Día Mundial de los Océanos</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Los textos literarios • <i>Los árboles</i> 		Hacer un cómic
La tilde en las palabras esdrújulas	Una noticia: <i>Alcalde de su localidad con tan solo 4 años</i>		Escribir una página de tu diario	Escribir sobre tu localidad
La tilde en diptongos e hiatos	Un decálogo: <i>Decálogo de hábitos saludables</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Las obras narrativas • <i>Una ostra gigante</i> 		Escribir un cuento
Uso de la <i>h</i>	Una biografía: <i>Carolina Marín, la pionera del bádminton</i>		Anunciar las olimpiadas del colegio	Hacer un esquema
Uso del guion	Un anuncio: <i>Magnífica cabaña tradicional en venta</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Las obras líricas • <i>Canción primaveral y En esta plazuelita...</i> 		Hacer un cuadro de tareas
Uso de la <i>b</i>	Una receta de cocina: <i>Macarrones con chocolate</i>		Hacer un pedido telefónico	Escribir una receta de cocina
La coma y el punto y coma	Un texto informativo: <i>¿A qué juegas?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • La medida de los versos • <i>Rima de otoño</i> 		Hacer una encuesta
Uso de la <i>g</i>	Un cartel: <i>Mercadillo solidario</i>		Hacer una reclamación	Hacer un anuncio
El punto y los puntos suspensivos	Un anuncio: <i>3.ª Feria Anual de Ciencia y Tecnología</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Las obras teatrales • <i>La roca del camino</i> 		Escribir instrucciones
Uso de la <i>j</i>	Un texto informativo: <i>El Festival Holi: una batalla de color</i>		Hacer pies de foto	Escribir tu biografía
Uso de la <i>v</i>	Un cartel: <i>Normas de uso de la piscina</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Los recursos literarios • <i>Las piedras y El sol y la luna</i> 		Escribir un correo electrónico

Iconos utilizados en este libro



Las actividades en las que tendrás que trabajar junto a un compañero o compañera están marcadas con este símbolo.



En aquellas actividades en las que aparezca este icono, tendrás que cooperar con los demás y trabajar en equipo.



Indica qué actividades debes realizar escuchando una audición.



Este icono identifica las actividades en las que tendrás que ejercitar de forma especial tu capacidad de reflexión para sacar conclusiones.



Con las propuestas que encontrarás en la sección de creatividad tendrás que poner en juego tu imaginación para aportar ideas originales.



Las actividades que aparecen señaladas con este icono te animarán a expresar lo que sientes y a ponerte en el lugar de los demás.



1 Al aire libre

Para resolver

- ¿Te gusta salir al campo? ¿Por qué? ¿Qué sueles hacer allí?
- ¿Qué llevarías en tu mochila para pasar un día en el campo?
- ¿Cuál es el paraje natural que más te gusta de los que conoces? ¿Cómo es ese lugar?
- ¿Qué le dirías a la gente para convencerla de que es importante cuidar la naturaleza?

SABER HACER

Describo un lugar imaginario.



PENSAMIENTO



¿Qué veo?



¿Qué pienso?



¿Qué me pregunto?

Ahora contesta

- ▶ ¿Conoces algún lugar parecido a este? ¿Dónde está?
- ▶ ¿Qué sonidos se escucharán en un lugar así?
- ▶ ¿Cuántas personas ves? ¿Qué relación crees que hay entre estos personajes?
- ▶ ¿Qué animales aparecen en la ilustración?
- ▶ ¿Qué otros animales puede haber en un lugar como ese?



1 Elige uno de estos paisajes y descríbelo.



2 Elige un elemento de cada columna e inventa el inicio de un cuento.

Tiempos



Hace mucho tiempo.

El año pasado.

Un día.

Personajes



Un zorro.

Una leona.

Una ardilla.

Lugares



Un bosque.

Una cueva.

Un lago.

3 VALORES. Elaborad una lista de normas. ¿Cómo debemos comportarnos en el campo?



4 Escucha con atención y contesta.

- ¿Quiénes hablan?
- ¿De qué hablan?
- ¿Adónde va a ir la niña? ¿Cuándo?
- ¿Cómo llegarán? ¿Qué van a hacer?

Palabras sobre la naturaleza

- ¿Qué tiene de especial una planta silvestre?
- ¿Qué palabras están relacionadas con los ríos?
- ¿Qué palabra tiene un significado parecido a *sendero*?
- ¿Qué palabra se refiere a una actividad deportiva?
¿En qué consiste esa actividad?
- ¿Es lo mismo talar un árbol que podarlo? ¿En qué se parecen estas acciones? ¿En qué se diferencian?
- ¿Qué tareas realiza un guardabosques? ¿Por qué son importantes?

silvestre

cauce

fluvial

vereda

senderismo

forestal

guardabosques

ecologista

repoblar

talar



HABILIDADES DE LECTURA

- ▶ Al leer en voz alta hay que vocalizar bien para que todas las palabras se entiendan con claridad.
- ▶ Lee los dos primeros párrafos del texto, identifica las palabras más complicadas y repítelas varias veces. Presta especial atención a los nombres en inglés.

No hay nada imposible

Cuentan que, hace mucho tiempo, los habitantes de un pequeño pueblo de Gales, al suroeste de Gran Bretaña, levantaron una montaña. Y es que, cuando varias personas se empeñan en algo y trabajan juntas por conseguirlo, es difícil que no tengan éxito. Pero empecemos esta historia por el principio...

Taffs Well era un pueblo de la campiña galesa, rodeado de verdes tierras suavemente onduladas. Las hileras de piedra que separaban los campos se perdían en el horizonte. Algún rebaño de ovejas pastaba sin prisa, salpicando de paz el paisaje. Y, algo más lejos, destacaba la silueta de la montaña de Garth, de la que todo el mundo se sentía orgulloso. ¡Y cualquiera hubiera apostado a que era la más alta de Gales!

Un día llegaron al pueblo dos forasteros. Venían en un automóvil cargado con extraños aparatos. La noticia corrió como la pólvora.

–Son ingleses. Dicen que los ha enviado su mismísima Majestad –afirmó la panadera.

Pronto todos supieron que se trataba de dos cartógrafos que tenían el encargo de medir la montaña de Garth para actualizar los mapas de la zona. Tras unos días de intenso trabajo, dieron su **veredicto**:

–Garth no es una montaña.

–¡Por todos mis antepasados...! –protestó un vecino–. ¿Y entonces qué es?

–Habrá que considerarla una modesta colina –respondió el inglés–. No alcanza los mil pies de altura.

Y de nuevo la información voló, como llevada por el frío viento de Gales:

–¿Que Garth es una colina? ¡Qué barbaridad! ¡Cómo se atreven...! –refunfuñaba la gente.



Presionados por aquel indignado estupor, los cartógrafos repitieron las mediciones. La conclusión fue la misma:

–No hay duda –sentenció el cartógrafo más joven–: mide menos de mil pies.

Los habitantes del pueblo no se dieron por vencidos. Se reunieron y, protesta por aquí, idea por allá, tramaron un plan.

No había amanecido aún el día siguiente cuando las luces de las casas se encendieron perezosamente. Una procesión de niños, mujeres, hombres y ancianos se dirigió hacia la montaña. El pueblo se quedó desierto hasta el anochecer. Y así durante varios días. Por fin, acabaron el misterioso trabajo. Después, eligieron a una vecina para ir a hablar con los cartógrafos.

–En nombre de todo el pueblo solicito que midáis otra vez la montaña –dijo la mujer.

A los ingleses les inspiró simpatía el carácter **obstinado** de aquellas gentes y accedieron a medir de nuevo...

Todos esperaban impacientes el nuevo resultado.

–Mide exactamente... ¡1.002 pies! Ya tenéis vuestra montaña.

Todo el pueblo estalló en aplausos y gritos de júbilo.

El cartógrafo buscó a la mujer que se había dirigido a ellos y le preguntó en voz baja cómo lo habían hecho.

–¿Recuerdas las hileras de gente, desde el pie hasta la cima de la montaña? Nos pasábamos cubos de tierra para vaciarlos en la cumbre. Así Garth se hizo un poco más alta... –dijo guiñándole un ojo.

Luego se organizó una gran fiesta, a la que se sumaron los dos ingleses. Y desde entonces, en Taffs Well se festejó aquel día en el que todo volvió a ser como tenía que ser.

LEYENDA GALESA

veredicto: decisión u opinión de un experto sobre un hecho.

obstinado: testarudo, terco, que se empeña mucho en algo.



PENSAMIENTO



TITULARES

Inventa otro título para la historia que has leído y compáralo con el de tu compañero o compañera.

- ▶ ¿En qué se diferencian vuestros títulos?
- ▶ ¿En qué se parecen?
- ▶ ¿Cambiarías tu título ahora? ¿Por qué?



- 1 ¿En qué pueblo ocurrió esta historia? ¿Dónde se encuentra?

Localiza esa zona en un mapa.

- 2 Observa y explica todo lo que sepas sobre estos personajes.

Di quiénes son, para qué fueron al pueblo, quién los había enviado allí...



- 3 Explica sobre el principio del cuento. ¿Qué pensaban los habitantes de Taffs Well sobre la montaña de su localidad? ¿Qué dijeron los cartógrafos?

Debes contar las razones que tenía cada uno para creerlo.

- 4 ¿Cuántas veces midieron los cartógrafos la montaña? ¿A qué se debió en cada ocasión? Explica.

- 5 Lee y explica con detalle qué pasó a continuación.



- 6 **USA LAS TIC.** Busca en internet qué es un pie y a cuántos centímetros equivale.

- 7 ¿Quién es el verdadero protagonista de esta historia? ¿Por qué?

- Un vecino.
- Un pueblo entero.
- Unos cartógrafos.

- 8 Imagina que eres periodista de un diario de Taffs Well y escribe una noticia sobre lo ocurrido.

- 9 Vuelve a leer la segunda oración del texto y opina sobre lo que se dice en ella.

Algunas palabras se han formado a partir de otras. Por ejemplo, a partir de la palabra *montaña* se han formado las palabras *montañero* y *montañera*.

Las palabras que se han formado a partir de otras son **palabras derivadas**. Las palabras que no se han formado a partir de otras son **palabras primitivas**.



1 Forma palabras derivadas usando estas terminaciones:

-dor, -dora

- orgullo
- medir
- escaso

-ante

- hormiga
- vigilar
- trabajar

-ero, -era

- misterio
- estrecho
- sencillo

-oso, -osa

-ez

- caminar
- explorar
- honrado

2 Completa estas oraciones con palabras primitivas:

- Un robledal es un lugar lleno de
- El casero es la persona que alquila una
- La jardinera planta esquejes en el
- La cae en los días lluviosos.
- Los aldeanos viven en las
- Rellena de el salero.

3 Copia estas series de palabras y escribe al lado la palabra primitiva de la que proceden. Luego, añade una derivada a cada serie.

- Colorido, colorear, colorante.
- Florecilla, aflorar, floración.
- Librería, libreta, portalibros.
- Papelera, empapelado, traspapelar.

APLICACIÓN

4 Copia tres palabras derivadas del siguiente texto y escribe la palabra primitiva de la que proceden:

Paseo al atardecer

Cuando llegaba el atardecer, el sol teñía la campiña de tonos anaranjados. En ese momento, los habitantes de la aldea solían salir de sus casas con sus mochilas y cantimploras y daban un largo paseo hacia la montaña.



Las oraciones

Una **oración** es un grupo de palabras ordenadas que expresa una idea o sentimiento y contiene un verbo. Por ejemplo, el grupo de palabras *La niña lleva una mochila grande* es una oración porque cumple esos requisitos.

El sujeto y el predicado

En todas las oraciones se dice algo sobre una persona, animal o cosa.

La persona, animal o cosa de la que se dice algo es el **sujeto** de la oración. Así, en la oración *La niña lleva una mochila grande* el sujeto es *La niña*, porque es de quien se dice algo.

Lo que se dice sobre el sujeto es el **predicado** de la oración. Así, en la oración *La niña lleva una mochila grande* el predicado es *lleva una mochila grande*, porque es lo que se dice de la niña.



▶ ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1 Copia los grupos de palabras que forman oraciones y subraya los verbos.

Luego, explica por qué no son oraciones los grupos de palabras que no has copiado.

Ahora te llamo.

Estamos muy contentas.

Ven conmigo.

¡Hasta luego!

La gente baila en la plaza.

Nunca azul de es.

2 Fijate en el ejemplo y cambia la posición del sujeto de esta oración.

Ejemplo: *Muchos invitados* vinieron ayer. ▶ *Ayer* vinieron *muchos invitados*.

El grupo de teatro actuó el lunes.

3 Identifica el sujeto y el predicado de estas oraciones:

- La primavera cubrió de flores el campo.
- Un día llegaron al pueblo dos forasteros.
- Mi hermano mayor cocina muy bien.
- Las luces de la casa se apagaron de pronto.

4 Transforma estos grupos de palabras en oraciones.

- El próximo mes.
- De color marrón.
- Buena suerte.

► ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

5 Escribe oraciones combinando un sujeto con un predicado.

Luego, explica qué palabra del predicado te ha permitido saber cuál era el sujeto que le correspondía.

SUJETOS	<ul style="list-style-type: none"> • Elena y tú • Miguel y yo • El pájaro 	PREDICADOS	<ul style="list-style-type: none"> • nos divertimos mucho. • anidó en ese pino. • caminabais por el bosque.
---------	--	------------	--

6 Estos mensajes están incompletos. Reconstrúyelos con los sujetos que se han perdido.

..... pasaremos mañana el día en la montaña.

..... ha olvidado su cantimplora en el refugio.

¿Desde cuándo practicáis escalada?

7 Escribe una oración con cada condición.

- Tiene seis palabras.
- Es la más corta que se te ha ocurrido.
- Aparece una forma del verbo *escalar*.
- Dice algo sobre ti.

8 Copia el texto y rodea los sujetos de las oraciones.

Luego, copia el predicado de cada sujeto que has rodeado.

Un lugar especial

Aquel pueblo era muy hermoso. Las suaves montañas de alrededor lo resguardaban del viento. Los campos lucían un espléndido color verde. Reinaba la calma. Hasta allí se acercaban cada año muchos turistas.



Una **oración** es un grupo de palabras que expresa una idea o un sentimiento y contiene un verbo.

Las oraciones tienen sujeto y predicado. El **sujeto** es la persona, animal o cosa de la que se dice algo en la oración. El **predicado** es lo que se dice sobre el sujeto.



- Recuerda que en las **palabras agudas** la sílaba tónica es la última.
- Las palabras agudas llevan tilde cuando terminan en **vocal**, en **-n** o en **-s**.
Por ejemplo: *bambú, reunión, galés.*

▶ ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1 Lee y copia las palabras destacadas donde corresponda.

Despedida en el jardín

Los habitantes de Taffs Well organizaron un magnífico banquete en el **jardín** del ayuntamiento para despedir a los cartógrafos. Todo el mundo disfrutó del exquisito **menú** elaborado para la ocasión, que se cerró con un delicioso sorbete de **limón**. Tras el **café**, el cartógrafo más joven **dedicó** unas emocionadas palabras de despedida que nadie olvidará **jamás**. Luego, todos se pusieron a bailar muy contentos al **compás** de una alegre melodía de **violín**.



Terminan en **-n**

Terminan en **-s**

Terminan en vocal

2 Copia las siguientes palabras poniendo las tildes necesarias:

- | | | | | |
|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|
| • corazon | • interes | • soledad | • color | • sofa |
| • amistad | • temor | • tonel | • almacén | • autobus |
| • buzón | • volcán | • calcetín | • pincel | • maniquí |

3 Escribe los nombres de estos juegos:



4 Escribe una palabra aguda con o sin tilde en cada caso.

Si para algún apartado se te ocurren varias palabras, escríbelas.

Nombre de un color



.....

Nombre de un mes



.....

Nombre de una fruta



.....

Nombre de un animal



.....

Nombre de un país



.....

Nombre de un idioma



.....

▶ ACTIVIDADES DE APLICACIÓN

5 Inventa y escribe una oración con cada pareja de palabras. La forma verbal que utilices ha de ser también una palabra aguda.

caracol ciprés

París hotel

reloj cajón

salón clavel

6 Imagina que una gata acaba de tener cuatro gatitos, dos machos y dos hembras. Decidid en clase qué nombres les vais a poner.

Tienen que ser palabras agudas con tilde.



7 Copia cinco palabras del texto *No hay nada imposible* que sean agudas y lleven tilde. Luego, explica por qué la llevan.

8 **DICTADO.** Prepara estos dictados para hacerlos en tu cuaderno:

Una visita estupenda

¡Qué bien lo pasé en la visita al Jardín Botánico! Leonor, la guía, nos enseñó una gran variedad de árboles: un abedul, un sauce llorón y un ciprés. También algunos frutales, como el peral, el nogal y el ciruelo japonés. Mi preferido es el árbol del amor, que tiene una flor de color lila. Después, descansamos en la orilla de un estanque rodeado de bambú.

Una experiencia muy especial

Inés saltó a tierra y abrazó a su padre. Detrás, su tío Nicolás observaba satisfecho la alegría de su sobrina. La había llevado a bucear a la isla del Peñón Verde. Allí, el agua es cristalina y deja ver numerosos peces de colores nadando entre el coral. Por la tarde, cuando volvían, un delfín saltó junto a la barca. Fue un día genial.



CABAÑEROS
Turismo en el Parque Nacional

EL PARQUE LA VISITA VISITAS GUIADAS ACTIVIDADES ALOJAMIENTOS RESTAURANTES ESCAPADAS CONTACTO

Inicio :: La visita :: La visita

La Visita  La visita

El **Parque Nacional de Cabañeros** está situado en Castilla-La Mancha, entre las provincias de Ciudad Real y Toledo. El entorno del parque alberga una gran riqueza paisajística, así como una enorme variedad de fauna y flora. Para poder conocer y disfrutar de este espacio natural, se puede realizar la visita de diversas formas: a pie, a través de algunas de las **rutas de senderismo** que existen o bien en **vehículos 4x4**.

Para recorrer a pie la zona de **uso público** del Parque Nacional, existen varios itinerarios apropiados para el **senderismo**. Los **itinerarios senderistas** se pueden realizar de forma libre, ya que en su mayoría se encuentran debidamente señalizados, si bien **se aconseja realizar el recorrido con un guía** (previa reserva) con el que conocer los valores naturales del lugar.

La **visita en vehículo 4x4** se realiza por el interior del parque en compañía de un **guía-conductor**, siguiendo diferentes itinerarios por zonas restringidas. Para realizar estas **rutas en coche**, es necesario contratar con antelación la visita.

En las localidades del entorno del Parque Nacional, el visitante encontrará una serie de **centros de interpretación** y **museos etnográficos**, así como el **Centro de Visitantes de Casa Palillos**, donde hallará amplia información sobre el parque y sus valores naturales. Se recomienda visitar este centro como primera toma de contacto con el espacio natural del parque.

Además, en el Parque Nacional podrá realizar diversas **actividades de turismo activo** (tiro con arco, *paintball*, escalada...) con las que complementar su estancia en la comarca.

A continuación le ofrecemos un práctico **mapa en formato pdf** (propiedad del Parque Nacional de Cabañeros).

 [Mapa de uso público de Cabañeros](#)

CABAÑEROS EN 4X4
Concesionaria de Visitas Guiadas al PN Cabañeros

CABAÑEROS A CABALLO

Rutas senderistas

Centro de Visitantes de Casa Palillos

Visitas guiadas

www.visitacabaneros.es (adaptación).

CREATIVIDAD



Organizamos una excursión al Parque Nacional de Cabañeros

- Imaginad que la clase organiza una excursión a Cabañeros. Por grupos, planificad el viaje: a qué hora saldréis, cómo iréis, qué actividades realizaréis...

SOBRE EL TIPO DE TEXTO

1 ¿Qué pretende esta página web? Copia.

- Mostrar fotografías del Parque Nacional de Cabañeros.
- Dar información sobre el parque y sobre las posibilidades que ofrece al público.
- Ofrecer datos científicos sobre la fauna y la flora del parque.

**2** Contesta.

- ¿Qué tipos de visitas se pueden realizar a este parque?
- ¿Qué información se puede encontrar en el Centro de Visitantes de Casa Palillos?
- ¿Qué actividades de turismo activo se mencionan?

3 Corrige las afirmaciones que sean falsas y escríbelas en tu cuaderno.

- El Parque Nacional de Cabañeros se encuentra en Castilla-La Mancha.
- Está prohibido realizar de forma libre los itinerarios senderistas.
- En las rutas 4x4, uno de los visitantes es el que conduce.

4 USA LAS TIC. Fíjate en el menú de la izquierda de la pantalla que tienes en la página anterior y responde.

- ¿Qué otros apartados tiene la página web?
- ¿Qué información crees que encontrarás si pinchas en cada una de las imágenes?

5 Resuelve estas dudas sobre la información que proporciona la página web del Parque Nacional de Cabañeros.

¿Dónde puedo encontrar información sobre dónde comer?

¿Dónde puedo encontrar un número de teléfono al que llamar?

6 ¿Por qué crees que se aconseja que los itinerarios senderistas se realicen con un guía? Piensa y explica.

RETOS COTIDIANOS

La situación: habéis ido de excursión al campo y habéis comprobado que hay mucha gente que no respeta la naturaleza.

Tu reto: diseñar señales indicando lo que no se puede hacer.



1 Comentad en grupos qué señales soléis ver por la calle.

2 Observa estas señales y explica qué significa la forma de cada señal.

Luego decide qué forma tendrán las tuyas.



3 ¿Qué acciones deben evitarse en el campo? Piensa, escribe y elige algunas para hacer tus señales.

Aquí tienes algunos ejemplos:

Asustar a los animales.

Hacer fuego.

Arrancar ramas de árboles.

Tirar basura.

4 Piensa qué dibujo vas a hacer en cada señal. Intenta que sean dibujos sencillos que resulten fáciles de interpretar.

5 Haz tus señales.

Deben tener la forma adecuada y los dibujos que has pensado.

6 Dibuja un cartel que tenga la misma información que tus señales. Ten en cuenta lo siguiente:

- Piensa en un título o una fórmula con la que empezar.
- Expresa las prohibiciones con frases claras y decide dónde irá el texto.

Describir un lugar imaginario

Describir un lugar es explicar cómo es y qué hay en él. Vas a imaginar tú un lugar y luego tendrás que describirlo en clase.



INVENTA Y DIBUJA

1 Imagina un lugar y dibújalo. Hazlo así:

- Primero, decide qué tipo de lugar vas a tratar de imaginarte: un parque, un paisaje de montaña...
- Después, dedica un tiempo a pensar sobre ese lugar para tratar de verlo en tu imaginación.
- Finalmente, dibújalo con detalle.

ORGANIZA Y ESCRIBE

2 Selecciona el vocabulario que vas a utilizar.

Escribe una lista con el nombre de los elementos que aparecen en tu dibujo. Al lado, escribe adjetivos que expresen cómo son o dónde están esos elementos.

Puedes responder a estas preguntas:

¿Qué elementos hay?



¿Cómo son?



¿Dónde están?



3 Escribe tu descripción. Hazlo así:

- Comienza con un comentario general sobre el lugar que has imaginado.
- A continuación, describe los distintos elementos en un orden: de izquierda a derecha, del fondo al primer plano... Usa palabras como *al fondo*, *a la derecha*...
- Piensa y escribe un título para tu descripción.

REVISA Y COMPARA

4 Relee el texto y comprueba que refleja bien el lugar en que pensaste.



5 Léete tu descripción a un compañero o compañera.

Después, pídele que haga un dibujo del lugar que has descrito y compáralo con el tuyo.



COMPRUEBO MI PROGRESO

- 1 Escribe dos palabras derivadas de cada una de estas:

sal

mar

campo

- 2 Sustituye las dos palabras primitivas por otras derivadas.

- peluquero
- flauta
- secador
- pianista
- monedero
- cristal

- 3 Escribe dos oraciones a partir de la siguiente fotografía:



- 4 Copia las oraciones y subraya de rojo el sujeto y de azul el predicado.

- Sara ganó el concurso de cálculo mental.
- Buena suerte mañana en el estreno.
- Ha venido tu amigo Roberto.
- La cena de anoche estaba deliciosa.

- 5 Haz los mínimos cambios para que este conjunto de palabras sea una oración:

¿Alguna pregunta?

- 6 Escribe oraciones con estos requisitos:

- El sujeto aparece al final de la oración.
- El sujeto consta de cinco palabras.
- El predicado tiene una única palabra.

- 7 Copia las palabras agudas y pon tilde cuando sea necesario.

- arnes
- terraplen
- hipnosis
- almendro
- laurel
- bisturi
- apicultor
- arenques
- volumen

- 8 ¿Qué son? Escribe palabras agudas y explica por qué llevan o no tilde.



- 9 Escribe palabras agudas: cuatro con tilde y dos sin ella.

¿CÓMO LO HE HECHO? Responde en tu cuaderno.

- ▶ ¿Te ha gustado la leyenda *No hay nada imposible*? ¿Qué enseñanza se puede extraer de la historia?
- ▶ ¿Cómo puedes saber si un grupo de palabras forma una oración? ¿Cómo se lo explicarías a alguien que no lo sabe?
- ▶ ¿Has sido capaz de inventar y describir un lugar imaginario? ¿Qué te ha resultado más difícil de explicar?



Saber más

Hacer un resumen



Resumir un texto es escribir de forma breve lo más importante de su contenido. El resumen de un texto te permite recordarlo con facilidad.

Para hacer bien un resumen, debes leer el texto y comprenderlo, identificar sus ideas principales y redactarlas de forma concisa.

1 ¿Te parece útil aprender a hacer resúmenes? ¿Por qué? ¿Cuándo has tenido que hacer un resumen?

2 Lee el siguiente texto. Después, contesta las preguntas.

Un animal del desierto

El dromedario es un animal muy grande y muy bonito. Tiene una joroba donde almacena grasa. Gracias a esa grasa, el dromedario puede prescindir de tomar alimentos y agua durante varios días. ¡No hay otro animal igual!

El dromedario es, también, un animal muy resistente: puede andar muchos kilómetros sin tener que pararse a descansar. Además, no se



hunde en la arena ni se resbala fácilmente. ¡Es un gran andarín!

¿Y sabes por qué otra razón es un animal perfecto para recorrer el desierto? Porque resiste muy bien las temperaturas altas. Aunque haga muchísimo calor, el dromedario no se agota y sigue caminando. ¡Realmente es una joya para los habitantes del desierto!

- ¿De qué trata el texto?
 - De los animales del desierto.
 - De los dromedarios.
 - De la vida en el desierto.
 - De cómo viven los dromedarios.
- ¿Qué información se da en el texto?
 - El tamaño del animal.
 - Los kilómetros que puede andar al día.
 - La función de su joroba.
 - El lugar donde vive.
 - Su alimentación.
 - Su resistencia al calor.

3 ¿Cuántos párrafos tiene el texto? Numéralos.