



Nuevas Voces

Lengua Castellana

El libro Nuevas Voces 1, para primer 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:

Sagrario Luna Rodríguez
Carmen Ríos Collantes de Terán
Paloma Villasevil Villoslada
Pilar Jiménez Dorté
Rosario Calderón Soto

ILUSTRACIÓN

Mercè Ortí Climent

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Leonor Romo Fernández

DIRECCIÓN Y COORDINACIÓN EDITORIAL
DE PRIMARIA

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

Mapa de contenidos

Unidades	Vocabulario	Comunicación oral
UNIDAD DE BIENVENIDA: Las vacaciones		
1 En la biblioteca del cole 8	• La biblioteca	Hablar sobre personajes de cuentos
2 Jugamos en casa 14	• Juegos y juguetes	Jugar al veo, veo
3 La plaza del ayuntamiento 20	• La calle	Describir un lugar
4 Un paseo en barco 26	• El puerto	Hablar sobre los viajes
ACTIVIDADES FINALES		
5 Salimos al campo 34	• La acampada	Describir una escena
6 Un día en la granja 40	• La granja	Jugar a las adivinanzas
7 Una gran carrera 46	• El polideportivo	Contar experiencias sobre el deporte
8 El mercado 52	• Los alimentos	Expresar gustos y preferencias
ACTIVIDADES FINALES		
9 Una tienda de animales 60	• Los animales	Escuchar y contar cuentos de animales
10 Las plantas del jardín 66	• El jardín	Dar instrucciones
11 La fiesta de la primavera 72	• Las fiestas	Hablar sobre los preparativos de una fiesta
12 El taller del abuelo 78	• Las herramientas	Explicar la utilidad de algunos objetos
ACTIVIDADES FINALES REPASO FINAL		

Comprensión oral	Lectura y Escritura	Saber hacer
Cuento: <i>Alí Babá y los cuarenta ladrones</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Érase una vez</i> • Escribir el título de un cuento 	Rellenar el carné de la biblioteca
Cuento: <i>El soldadito de plomo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto dialogado: <i>Una película de miedo</i> • Inventar el nombre de un monstruo 	Resolver pasatiempos
Cuento: <i>El Gato con Botas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Campanas</i> • Escribir la dirección personal 	Explicar cómo va vestido un personaje
Cuento: <i>La isla de los pescadores</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto dialogado: <i>Por la mañana</i> • Escribir el nombre de un lugar 	Interpretar y dibujar señales
Cuento: <i>La torre de la reina</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto informativo: <i>Unos nombres muy curiosos</i> • Escribir el título de un texto 	Escribir una postal
Cuento: <i>El gallo Cantaclaro</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto informativo: <i>¡Qué dulce!</i> • Escribir una etiqueta 	Hacer una ficha sobre un animal
Cuento: <i>El erizo y el conejo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Minuto, el diminuto</i> • Escribir nombres de deportistas 	Preparar el programa de una jornada deportiva
Cuento: <i>La calabaza gigante</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Disparates</i> • Escribir un menú 	Escribir una receta
Cuento: <i>La princesa cisne</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto dialogado: <i>Gracias, mago</i> • Escribir la continuación de un texto 	Escribir un anuncio sobre un animal perdido
Cuento: <i>Olimpia y las cabras</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Las casas de mis vecinos</i> • Describir un parque 	Explicar cómo crece una planta
Cuento: <i>La planta más hermosa</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto informativo: <i>Un curioso árbol</i> • Expresar una preferencia 	Escribir una invitación para una fiesta
Cuento: <i>Pinocho</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Texto poético: <i>Pica que te pica</i> • Escribir planes 	Escribir las instrucciones para hacer un fantasma

Competencias básicas

A lo largo del libro, diferentes iconos señalan e identifican la competencia concreta que se trabaja en cada actividad o apartado.

Competencias básicas disciplinares

-  Competencia en comunicación lingüística y literaria
-  Competencia matemática
-  Competencia científica
-  Competencia tecnológica
-  Competencia social y cívica
-  Competencia artística
-  Competencia motriz

Competencias básicas transversales

-  Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital
-  Competencia para aprender y para pensar
-  Competencia para convivir
-  Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor
-  Competencia para aprender a ser uno mismo

Las vacaciones



- ¿Qué lugar es el del dibujo?
- ¿Qué personajes aparecen en él?
- ¿Adónde crees que irán?
- ¿Aparecen animales en el dibujo? ¿Cuáles?
- ★ ■ ¿En qué se parece y en qué se diferencia el lugar donde vives al del dibujo?

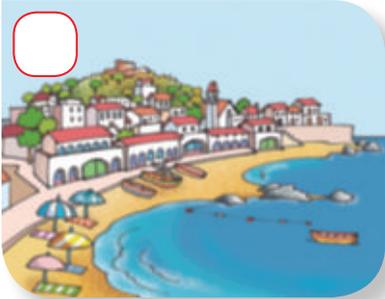


Escuchamos

1 ¿Quieres conocer a Paula y a Daniel? Escucha.

Hablamos

1 ¿Dónde pasan las vacaciones Paula y Daniel? Marca.



★ 2 ¿Dónde has pasado tú las vacaciones? ¿Con quién has estado? Cuéntaselo a tus compañeros.

3 ¿Qué le gusta a Paula? ¿Y a Daniel? Une.



★ 4 Cuenta algo divertido que te haya pasado este verano.

👤 5 **Educación en valores.** Me porto bien.

- ¿Haces caso a lo que te dicen los mayores?
- ¿Obedeces cuando dicen que te vayas a dormir?



Nos conocemos

1 Completa la etiqueta con tus datos.

Nombre	<input type="text"/>
Apellidos	<input type="text"/>
Curso	<input type="text"/>

2 Escribe sus nombres.



Tu colegio.



Tu profesor o profesora.



Dos de tus compañeros.

3 ¿Qué prefieres hacer en clase de Lengua? Rodea.

leer



escribir



hablar



Nos preparamos

1 Lee y tacha el dibujo que no corresponde.

carpeta



estuche



bicicleta



2 ¿Qué usarás en clase? Rodea y escribe sus nombres.



3 Dibuja dos cosas de clase y escribe sus nombres.



1

En la biblioteca del cole



- ¿Qué hay en la biblioteca?
- ¿En qué estantería buscarías el libro *Pulgarcito*?
- ¿Para qué crees que sirve el carné de la biblioteca que está rellenando Paula?
- ¿Qué cuento está leyendo Daniel?
- ★ ■ ¿Qué cuentos te gustan a ti?

➔ SABER HACER

🗨️ TAREA FINAL

Rellenarás el carné de la biblioteca con tus datos personales.

Aprendo palabras

1 ¿Qué podría haber también en la lámina? Marca y explica.



2 Mira la lámina y encuentra...

- Algo que empiece por **s**.
- Algo que termine en **o**.
- Algo que tenga una **e** y una **a**.



3 Adivina la palabra.

Nombre de la tienda donde se venden libros.

4 ¿Qué son? ¿Dónde están? Busca en la lámina.

carne

estantería

póster

ordenador

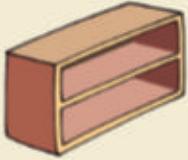
fichero

lámpara

► Pasa la página y comprueba.



cariné



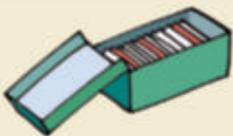
estantería



póster



ordenador



fichero

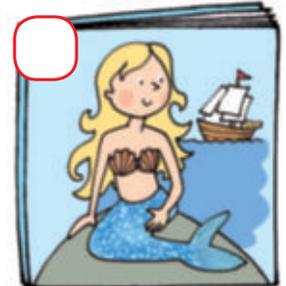


lámpara

1 ¿Cuál es el cuento favorito de Paula?



Escucha y marca.



2 ¿De qué personaje habla Daniel?



Escucha y rodea.



3 Elige un personaje de un cuento y di todo lo que sepas sobre él.



4 **Educación en valores.** Respeto a los demás.

► ¿Qué se pide en este cartel?

► ¿Por qué hay que guardar silencio en una biblioteca?



ESCUCHO EL CUENTO Y COMPRENDO

1 ¿Quiénes son? Escribe.



la mula

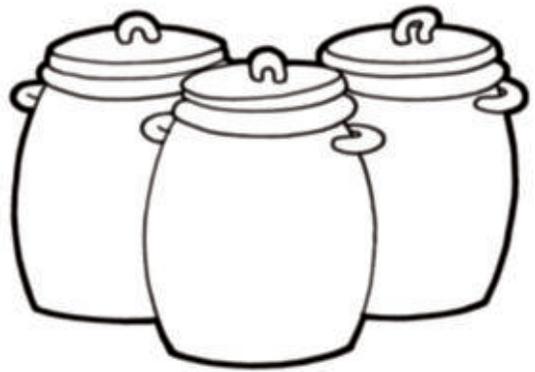
Alí



Blank writing lines for the man's name.

Blank writing lines for the donkey's name.

2 ¿Dónde se escondieron los ladrones? Colorea.



3 ¿En qué orden sucedió? Escribe 1, 2 y 3.



Érase una vez

Érase una vez
un lobito bueno
al que maltrataban
todos los corderos.

Y había también
un príncipe malo,
una bruja hermosa
y un pirata honrado.



Todas estas cosas
había una vez
cuando yo soñaba
un mundo al revés.

José Agustín Goytisolo

1 ¿Cuáles de estos personajes se nombran en el poema? Rodea.



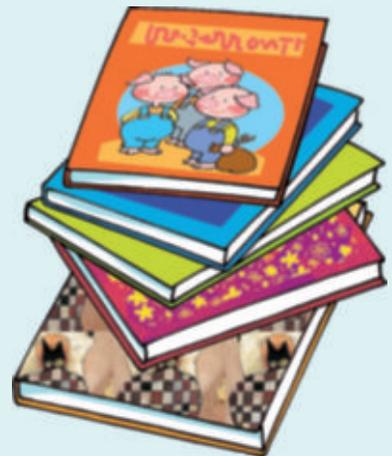
2 ¿Cuál es tu cuento preferido? Escribe el título.



➔ SABER HACER

 **Relleno mi carné de la biblioteca**

1 ¿De quién es este carné? Contesta.



Es de _____

★ 2 Rellena tu carné y dibuja tu cara.

COLEGIO BIBLIOTECA

Edad: _____ años Curso: _____