

# Superficie de terreno drenada por ese río y sus afluentes

**Relieve costero:** España tiene abundantes costas al formar parte de una península y tener dos archipiélagos.

\*el relieve depende de:-El relieve del continente -De la fuerza del mar-De la naturaleza de los materiales. Teniendo en cuenta esto nos encontramos con distintas formas de modelado costero:

**Rias:** es un valle fluvial de un río pequeño que es invadido por el mar. Cuando no es grande es un estuario. Ej: estuario Tago. **Tombolo:** es una forma de modelado costero que se produce cuando un cordón litoral, une un pequeño islote al continente. Ej: Peñíscola, Gibraltar. **Marismas:** son llanuras a nivel del mar que se han formado por aporte de materiales y que se inundan en la marea alta.

**Abufera:** es una forma de relieve litoral que se forma cuando un cordón cierra una bahía. Ej: mar menos (Murcia). **Acantilados:** son costas altas debido a que las montañas llegan hasta el mar. **Playas:** acumulaciones de arena que produce el mar.

**Río:** corriente continua de agua sobre la superficie terrestre. El río realiza dos funciones: Drenar una zona y modelar un paisaje. **Cuenca:** superficie de terreno drenada por ese río y sus afluentes.

**Vertiente:** superficie de terreno cuyas aguas van a parar a un mismo océano. Ej: atlántica, mediterránea. **Caudal:** cantidad de agua que lleva un río en un punto determinado de su recorrido. Se mide en m<sup>3</sup>/s. Sin embargo el mayor caudal es en la desembocadura.

**Cauce:** línea que une los puntos más bajos de un valle. (por donde va el agua). **Vertiente cantábrica:** numerosos y cortos, caudalosos y regulares desembocan en el cantábrico. **Vertiente atlántica:** el Miño y el Sil son como los cantábricos pero desembocan en el atlántico, los demás con largos y numerosos afluentes, régimen irregular (pocas precipitaciones) estiaje en verano. **Vertiente mediterránea:** todos son ríos cortos e irregulares, menos el Ebro. estiaje en verano, pueden llegar a sufrir crecidas devastadoras.