

Ministerio
de Educación
y Formación Profesional

MATERIALES

REVISTA PARA LA
ENSEÑANZA
MULTICULTURAL

27/2019

EXPLORANDO HORIZONTES, INTEGRANDO CULTURAS



Catálogo de publicaciones del Ministerio: sede.educacion.gob.es/publiventa

Catálogo general de publicaciones oficiales: publicacionesoficiales.boe.es

Fecha de edición: 2019

Directora:

Inmaculada Aguado-Muñoz Ramírez

Coordinadora:

Amalia de Arozarena de la Lama

Equipo de redacción:

Josu Baqué Ugarteburu

Mónica Comas Rodríguez

Rodolfo Fernández Alonso

Joan Lluís Ferrer Pérez

Felipe Pieras Guasp



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Secretaría de Estado de Educación y Formación Profesional

Dirección General de Planificación y Gestión Educativa

Subdirección General de Cooperación Internacional y Promoción Exterior Educativa

Edita:

© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA

Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones

Edición: diciembre de 2019

NIPO: 847-19-155-2

ISSN: 1068-3054

Maquetación: MG-i MariaLaura Reos

Diseño portada y contraportada: Beatriz Hurtado Vaquerizo y Paula García Baraibar

Imágenes: Pixabay

INTRODUCCIÓN

Materiales para la enseñanza multicultural es una publicación periódica de la Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá. Sus objetivos son servir de apoyo a la enseñanza de la lengua española en general y favorecer el multiculturalismo, así como proporcionar material didáctico para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera. Los autores son profesores que participan en los distintos programas desarrollados por la Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá.

Todas las unidades giran en torno a un mismo tema, que en la presente edición es “*Explorando horizontes, integrando culturas*”. Las cuatro unidades didácticas hacen hincapié en la conexión y relación entre las diferentes culturas hispánicas y la norteamericana, y están destinadas a su uso didáctico en el aula de español en niveles no universitarios de los sistemas educativos de Estados Unidos y Canadá. Todas las propuestas incluyen una descripción de objetivos, recursos y actividades, y están clasificadas en uno de los seis niveles de competencia del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

MATERIALES

27

EXPLORANDO HORIZONTES, INTEGRANDO CULTURAS

CONTENIDO

- | | |
|---|-------------|
| 1. ¡MARAVÍLLATE! | -5- |
| Celia María Díaz-Tendero Torres e Irene López Sáez, International School of Arizona, Scottsdale | |
| 2. GRUMETES POR UN DÍA | -18- |
| Julia Ortiz Peña, Oxon Hill High School, Oxon Hill, MD | |
| 3. LA RUTA 22 | -26- |
| Diana Meroño Esparza y Natalia Monterio Granado, Millis Public School, MA | |
| 4. VIAJANDO A LAS ISLAS AFORTUNADAS | -37- |
| Raquel García Esquivel, OC Allen Elementary School, Aurora, Illinois (EE. UU.) | |

INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica permite traspasar las fronteras de cualquier continente acercándose a la realidad cultural del mundo hispanohablante. El hilo conductor de la unidad son siete representaciones artísticas y naturales que se sitúan en diferentes países hispanohablantes: la Alhambra de Granada en España, el Machu Picchu de Perú, Chichén Itzá en México, la laguna bioluminiscente de Puerto Rico, el salar de Uyuni de Bolivia, el desierto de Atacama en Chile y las cataratas de Iguazú de Argentina. La elección de estas manifestaciones ha sido realizada al azar, pero con la pretensión de simular que todas ellas en su conjunto conforman la lista de las siete maravillas del mundo hispanohablante.

OBJETIVOS

- Conocer y valorar diferentes realidades culturales del mundo hispanohablante desde una perspectiva lúdica y motivadora, poniendo en práctica el uso del español como segunda lengua.
 - Fomentar la valoración positiva de la riqueza que aportan las distintas culturas.
 - Familiarizar al alumno con monumentos y maravillas del mundo hispanohablante favoreciendo el multiculturalismo.
 - Tener nociones de la localización en el mundo de dichas maravillas.
 - Conocer los aspectos más significativos de la historia de cada una de las expresiones naturales y artísticas seleccionadas.
 - Identificar el origen del nombre con el que se conocen estas muestras.
 - Familiarizarse con curiosidades o aspectos de estilo de las diferentes manifestaciones.
 - Mejorar las cinco destrezas: comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión escrita, interacción oral y expresión oral.
- Fomentar el trabajo cooperativo y potenciar la participación del alumnado.
 - Enriquecer su vocabulario.

NIVEL: B1-C2 (MCERL), correspondientes a los niveles *Intermediate High-Superior* de ACTFL.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

INICIO

1. Pieza a pieza

Trabajo en grupos. Comenzamos con un juego para presentar el tema de la unidad: las siete maravillas del mundo hispanohablante. Tendremos siete puzzles, uno por cada maravilla. Dividimos a nuestros estudiantes en siete grupos y cada uno de ellos tendrá que reconstruir pieza a pieza el puzzle que le haya tocado. Al terminar el juego, se les dirá los nombres de cada maravilla y dónde se localizan.

2. Mira, piensa y cuestiona

Esta actividad sirve para que el estudiante haga observaciones cuidadosas, desarrolle sus propias ideas e interpretaciones basadas en lo que ve y busque nuevas conexiones a partir de su curiosidad. Esta rutina es parte del marco conceptual *Visible Thinking* perteneciente a *Project Zero*, proyecto educativo creado en 1967 por la Universidad de Harvard.

Para comenzar, los estudiantes observarán las fotos, bien en una gran pantalla donde todos las puedan ver juntos o bien individualmente cada uno en sus fichas. Tras unos minutos de observar en silencio, les haremos la pregunta “¿Qué ves?” y les pediremos que anoten en la ficha correspondiente todo lo que ven con el mayor detalle posible. Cuando hayan terminado de escribir, compartiremos en conjunto los pensamientos de cada uno. Se podría dividir a los alumnos en diferentes grupos de manera que cada grupo realice la actividad de una foto distinta.

Posteriormente, preguntaremos a nuestros estudiantes “¿Qué piensas sobre lo que ves?” y les volveremos a pedir que lo anoten en la ficha correspondiente y, tras un tiempo, lo compartiremos entre todos.

Por último, les diremos que contesten a la pregunta “¿Qué más te gustaría saber?”, y de nuevo se compartirá entre todos.

Respuesta: *respuesta libre.*

DESARROLLO

3. Las palabras perdidas

Los estudiantes en parejas tendrán que completar los huecos del texto usando las palabras que tienen dentro de los recuadros.

Respuesta: *La corrección de esta actividad se hará a través del ejercicio 4.*

4. Las palabras encontradas

El profesor leerá cada texto con las palabras colocadas en sus huecos de manera que cada estudiante pueda comprobar sus respuestas.

Respuesta: *1. La Alhambra: Granada, palatina, palacios, monarca, reino, militares, arcilla, rojo, andalusí, yeserías; 2. Chichén Itzá: México, ruinas, maya, Patrimonio, Boca, cenote, pirámide, astronómicos, equinoccios, serpiente; 3. Machu Picchu: Perú, inca, canales, montaña, andenes, edificios, vieja, pueblo, granito, encajarlas; 4. La laguna Bioluminiscente: fenómeno, Puerto Rico, laguna, organismos, defensa, agitados, energía, luz, nutrientes, contaminación; 5. El salar de Uyuni: Bolivia, sal, profundidad, lago, evaporaron, salar, casa, espacio, litio, cactus; 6. El desierto de Atacama: Chile, cordillera, árido, Foeh, climático, precipitaciones, desierto, frío, Mano, espejismo; 7. Las cataratas de Iguazú: río, Argentina, saltos, Diablo, caudal, falla, cauce, desembocadura, cascada, huyó.*

5. A rayas con la información

Dividimos a nuestros alumnos en siete grupos. Cada uno elegirá una maravilla diferente y completará la infografía con la información de la lectura de la actividad 3. Una vez terminen, se compartirán los resultados entre todos.

Respuesta: *respuesta libre*

6. Reinventa la historia

Repartimos las fichas de vocabulario entre nuestros estudiantes. En parejas crean una historia utilizando todas las palabras de la tarjeta que les haya tocado. Posteriormente, entre ambos cuentan el relato inventado al resto de sus compañeros.

Respuesta: *respuesta libre.*

CIERRE

7. Escape Boom

Esta actividad consiste en organizar en nuestra aula un *escape room* a modo evaluación de toda la unidad. Para ello, haremos grupos de tal forma que por turnos puedan realizar la actividad. Otra posibilidad sería organizar nuestro *escape room* para que cada grupo pueda llevarlo a cabo de manera paralela.

Nuestros estudiantes se convertirán en agentes de policía. Si pudiésemos, sería ideal que para la realización de esta actividad viniesen vestidos de policía o con ciertos elementos que les haga sentir que se convierten en detectives.

El objetivo de la actividad consistirá en desactivar una bomba que un supervillano ha colocado en nuestras maravillas. Para llegar hasta la bomba, los alumnos tendrán que resolver cuatro retos para los que necesitarán usar lo aprendido en toda la unidad. Disponen de sesenta minutos para resolver el conflicto.

Los retos están unidos entre sí en cadena, de modo que para hacer el segundo se necesita haber resuelto el primero y así sucesivamente. Son los siguientes:

7.2. Primer reto: Localiza. Un mapa con siete números que corresponden a los diferentes países en los que están situadas nuestras maravillas. Deben averiguar qué maravilla es cada número.

Respuesta: *1. Argentina, las cataratas de Iguazú; 2. Bolivia, el salar de Uyuni; 3. Chile, el desierto de Atacama; 4. España, la Alhambra; 5. México, Chichén Itzá; 6. Perú, Machu Picchu; 7. Puerto Rico, la laguna bioluminiscente.*

7.3. Segundo reto: Detecta. Una sopa de letras y un crucigrama. En cada fila de la sopa de letras hay dos palabras relacionadas con las maravillas. De esas dos palabras, el estudiante tiene que descartar una. ¿Cómo? En la primera columna de la sopa de letras

aparecen los números del 1 al 7. Estos números corresponden a las maravillas del primer reto. Por lo tanto, en la fila 1 deberemos descartar la palabra que no tenga relación con la maravilla de Argentina y volcar la otra en el crucigrama. Así con todas hasta tener el crucigrama completo.

Respuesta: 1.Saltos; 2.Sal; 3.Árido; 4.Andalusí; 5.Pirámide; 6.Andenes; 7.Luz.

7.4. Tercer reto: Descifra. Lista con el significado de los nombres de las maravillas. Los estudiantes tendrán que identificar tres nombres correctos, tres incorrectos y otro nombre, también correcto, que los alumnos tienen que completar y que coincide con la palabra en rojo del crucigrama de la actividad 7.3.

Respuesta: castillo rojo-Alhambra, luz-laguna bioluminiscente, agua grande-cataratas del Iguazú, montaña vieja-Machu Pichu.

7.5. Cuarto reto: Averigua. Tenemos siete fichas, numeradas del uno al siete, con curiosidades correspondientes a cada una de las maravillas. Los estudiantes tienen que averiguar qué cuatro números abren un candado y en qué orden. Para ello se servirán de los nombres de las maravillas de la actividad 7.4 y del orden en el que aparecen.

Primero, identificarán cada curiosidad con su maravilla, descartando las que no correspondan a ninguna maravilla. Posteriormente, ordenarán los números resultantes según el orden en el que aparecen las maravillas en el reto 7.4 obteniendo de esta forma la combinación para abrir el candado. En caso de no disponer de un candado, los estudiantes dispondrán de un máximo de diez oportunidades para dar al profesor la combinación correcta.

Respuesta: 1473. 1-“presencia del agua, símbolo del origen de la vida”-Alhambra, 4- “la contaminación lumínica puede hacer que no se produzca este fenómeno”- laguna bioluminiscente, 7-“Huida en canoa, venganza por amor”- cataratas del Iguazú, 3-“cientos de toneladas de bloques de granito ensamblados como un puzle gigante”- Machu Pichu.

Antes de comenzar la actividad, el profesor preparará el espacio donde se llevará a cabo. Se imprimirán los retos y se colocarán por el aula. Pueden estar totalmente visibles o podemos intentar esconderlos. Una buena idea sería ambientar el aula como si se

tratase de la sede de un supervillano, pero esto es totalmente opcional.

Una vez que el aula esté preparada, los estudiantes, disfrazados de policías a ser posible, entrarán en el espacio de juego. El profesor explicará la misión que tienen que completar y les advertirá de las normas del juego. Deberá dejarles claro que disponen de sesenta minutos y, si fuese posible, el profesor pondrá un cronómetro regresivo que fuese visible para los participantes.

Los estudiantes completarán la actividad si logran abrir el candado de la caja donde se encuentra la bomba. Para ello, el profesor pondrá en el interior de una caja cerrada con un candado el papel impreso de felicitación final que aparece en las actividades del alumno en el apartado 7.6. Bomba desactivada. Si no se dispone de candado, los estudiantes no podrán abrir esa caja hasta que el profesor indique que la clave numérica aportada del último reto es la correcta. El profesor deberá advertir a sus alumnos de este aspecto antes de comenzar el juego.

La idea inicial es que nuestros estudiantes sean capaces de resolver los retos sin ninguna indicación del profesor. Simplemente, se les introduciría en el espacio de juego, se les explicaría las reglas y, por sí solos y mediante conexiones, deberían descubrir en qué consiste cada reto, de qué modo se conectan y cómo se solucionan hasta llegar a abrir el candado que desactiva la bomba. Ahora bien, para facilitar la actividad a nuestros alumnos, si lo que pretendemos es que todos superen la actividad, podemos ayudarles con algunas pistas:

- Decir el orden en el que deben ir solucionando los retos.
- Indicar que los retos están conectados y que para resolver el segundo se necesita la solución del primero y así sucesivamente.
- Confirmar si el reto se ha resuelto adecuadamente para que sientan que van por el camino correcto.
- Darles papel y bolígrafo para que puedan escribir.

MATERIALES

- Puzles. Para la creación de los puzles, podemos utilizar la opción de impresión de póster disponible en los ajustes de la impresora. Con esta opción, conseguiremos imprimir imágenes en tamaño póster ampliando una página para que ocupe varias hojas de papel. Puedes encontrar más información de cómo hacer esto en Internet, solo escribe *impresión en póster* y el sistema operativo de tu ordenador.
- Copias de las actividades para cada grupo de estudiantes (fichas, textos e infografías).
- Fotos de las maravillas del mundo hispanohablante.
- Candado numérico con cuatro dígitos.
- Caja.

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS

1. **PIEZA A PIEZA.** Completa el puzle.

2. **MIRA, PIENSA Y CUESTIONA.** Mira las fotos y reflexiona sobre las preguntas.



¿QUÉ VES?

¿QUÉ PIENSAS?

¿QUÉ TE PREGUNTAS?

3. LAS PALABRAS PERDIDAS. Completa los textos con las palabras de los recuadros.

ALHAMBRA

La Alhambra se encuentra en _____, al sur de España. Desde el exterior parece un castillo, pero en su interior es una auténtica ciudad _____, un conjunto de _____, jardines y fortalezas que sirvieron para el alojamiento del _____ y su corte desde la época del _____ musulmán nazarí en el siglo XIII hasta el siglo XVIII. Durante el siglo XVIII y XIX la Alhambra cayó en el olvido y sus dependencias se convirtieron en bares e incluso cuarteles _____. En 1984 fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco.

Su nombre se debe al color rojizo de sus muros que fueron fabricados con _____ del terreno (*Al-Hamra* significa "castillo _____" en árabe). En cuanto a su estilo, se considera una obra maestra del arte _____ con una preciosa e inmensa decoración a base de cerámica o _____. Un elemento muy importante en la Alhambra es la presencia del agua, muy venerada por los musulmanes pues para ellos es donde está el origen de la vida.

monarca, palatina, rojo, andalusí, Granada, reino, militares, yeserías, palacios, arcilla

CHICHÉN ITZÁ

Chichén Itzá está situada en la península de Yucatán, en _____. Son las _____ de una de las ciudades más importantes de la cultura _____ y cuenta con asombrosas construcciones que son ejemplo de su avanzado desarrollo arquitectónico. Chichén Itzá fue fundada por los mayas hacia el año 525 d.C. Alrededor del año 800 los toltecas invadieron la zona y provocaron la fusión de las dos culturas. En el año 1988 fue nombrada _____ de la Humanidad por la Unesco y posteriormente en el 2007 se convirtió en una de las 7 maravillas del mundo.

Chichén Itzá fue una ciudad sagrada que en lenguaje maya significa "_____ del pozo de Itzá" en alusión al _____ que podemos encontrar en ella. Una de las construcciones más destacadas es la _____ Kukulcan, construida con propósitos _____. De este modo, durante los _____ de primavera y otoño, el sol forma una sombra en la escalera principal de la pirámide imitando el cuerpo de una _____ descendiendo por ella.

astronómicos, ruinas, Patrimonio, Boca, pirámide, México, equinoccios, serpiente, maya, cenote

MACHU PICCHU

Machu Picchu se encuentra ubicado en el sur de _____, al noreste de Cusco. Es una espléndida ciudad _____ rodeada de templos, andenes y _____ de agua, construida en lo más alto de una _____. Fue edificada en el siglo XV y está dividida en dos grandes sectores: el agrícola, conformado por los _____ para el cultivo, y el urbano, donde se encontraban los _____. En el año 1983 fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco y maravilla del mundo desde 2007.

Tradicionalmente se dice que Machu Picchu quiere decir "montaña _____" en quechua, aunque ciertas fuentes afirman que el verdadero nombre dado por sus primeros habitantes era *Patallaqta*, que significaría "escalón" (pata) y "_____" (llaqta). En cuanto a su estilo, es una ciudad de edificaciones construidas con bloques de _____, en algunos casos de cientos de toneladas, ensambladas a manera de un puzle gigante. ¿Cómo lograron los incas construir estructuras con piedras de dicho tamaño y _____ a la perfección? ¡Todo un misterio!

canales, edificios, inca, montaña, andenes, vieja, granito, pueblo, encajarlas, Perú

4. LAS PALABRAS ENCONTRADAS. Escucha a tu profesor y comprueba tus respuestas

LA LAGUNA BIOLUMINISCENTE

La bioluminiscencia es un _____ que tiene lugar en diferentes lugares del mundo, aunque en _____ tiene una mayor intensidad, especialmente en la _____ Grande de Fajardo. Es un fenómeno causado por la presencia de una gran cantidad de ciertos _____ marinos. Exactamente se trata de una reacción de _____ natural de dichos organismos cuando son _____, lo que provoca como respuesta la liberación de _____ en forma de luz.

La palabra bioluminiscencia proviene del griego *bios* que significa "vida" y del latín *lumen* que significa "_____". Son muchos los factores que pueden afectar la presencia de estos organismos, desde la forma geográfica del lugar, las corrientes marinas, la cantidad de _____, la calidad del agua, hasta la _____ lumínica presente en sus alrededores.

fenómeno, Puerto Rico, laguna, organismos, defensa, agitados, energía, luz, nutrientes, contaminación

El salar de Uyuni está situado al suroeste de _____. Es el mayor desierto de _____ continuo del mundo, con una superficie de 12000 km² y una _____ de unos 120 metros. Hace unos 40000 años estuvo bajo el _____ Minchín, y hace 12000 bajo el lago Tauka. Tras miles de años, ambos cuerpos de agua se _____ dando lugar al salar de Uyuni.

Uyuni es el nombre de la población más cercana al _____. Su origen es desconocido, algunos afirman que proviene de *Uyu* que quiere decir "_____ o canchón". Es un desierto salino tan amplio que puede verse desde el _____ y cuenta con el 90% del _____ del planeta. Por último, un destino destacado dentro del salar es la isla Incahuasi, donde podemos encontrar una gran cantidad de impresionantes y gigantescos _____.

espacio, sal, lago, evaporaron, profundidad, salar, casa, cactus, litio, Bolivia

SALAR DE UYUNI

EL DESIERTO DE ATACAMA

El desierto de Atacama pertenece a _____ y tiene fronteras con Bolivia y Argentina. Está enmarcado por la _____ de los Andes y la costa. Es conocido como el desierto más _____ del planeta Tierra. La causa de su existencia se debe principalmente a un fenómeno climático conocido como *Efecto* _____. Este provoca un contraste _____ en las laderas de la montaña haciendo que las nubes realicen _____ solo en uno de sus lados, mientras que en el otro lado se origina el _____.

La palabra *Atacama* es de origen incierto, podría venir del cunza y significaría "tengo _____". En cuanto a su estilo, por sus colores podríamos pensar: "¿Es esto Marte?". Pero no, no lo es. Aunque posiblemente sea lo más cercano en la Tierra al Planeta Rojo. Una de las postales más conocidas del desierto de Atacama es la _____, una sorprendente escultura que emerge de la tierra. Verla ahí, en medio de la nada, es como un _____.

frío, Mano, cordillera, desierto, Chile, árido, climático, espejismo, Foeh, precipitaciones

Las cataratas de Iguazú se encuentran sobre el _____ Iguazú haciendo frontera con _____ y Brasil. Están formadas por 275 _____, de los cuales la mayoría se encuentran dentro del lado de Argentina. El más espectacular es la Garganta del _____, que es el que lleva más _____ y el que está situado a mayor altura, a unos 80 metros. Su origen se encuentra en una _____ geológica producida en el _____ del río Paraná que provocó que la _____ del río Iguazú se convirtiera en una impresionante _____.

El origen de su nombre proviene de las palabras "y" y "guasu" que en lengua guaraní significaría "agua" y "grande". Según cuenta la leyenda, el dios M'Boy quiso casarse con una hermosa india. Pero el día del matrimonio la joven _____ con su amado en una canoa. El dios, muy enfadado, cortó el río y creó las cataratas, condenándolas a una caída eterna.

caudal, Diablo, falla, desembocadura, Argentina, cascada, huyó, río, saltos, cauce

LAS CATARATAS DEL IGUAZÚ

5. A RAYAS CON LA INFORMACIÓN. Completa la infografía con los datos de tu maravilla.

del Mundo Hispano

¡MARAVÍLLATE!

1.) LOCALIZACIÓN



2.) ¿QUÉ ES?



3.) HISTORIA



4.) ORIGEN DEL NOMBRE



5.) DATOS DE INTERÉS



6. REINVENTA LA HISTORIA. En parejas, crea una historia con las palabras de la ficha que te toque y comparte tu relato con el resto de la clase.

CHICHÉN ITZÁ

Ruinas Boca Pirámide

Magas

México



SALAR DE UYUNI

Casa Sal

Desierto

Cactus

Bolivia



LA LAGUNA BIOLUMINISCENTE

Laguna Luz

Puerto Rico

Contaminación

Organismos



MACHU PICCHU

Perú Montaña

Pueblo

Cultivo

Incas



LA ALHAMBRA

Monarca Musulmanes

Palacios

Andalusí

Granada



DESIERTO DE ATACAMA

Chile Espejismo

Árido

Mano

Frío



LAS CATARATAS DEL IGUAZÚ

Diablo Cascada

Río

Salto

Argentina



7. ESCAPE BOOM

7.1. REGLAS Y MISIÓN DEL JUEGO

Reglas
ESCAPE BOOM

- 1 El tiempo disponible para resolver todos los retos es de 60 minutos.
- 2 Los participantes no pueden salir de la sala.
- 3 El profesor podrá facilitar pistas si los estudiantes lo necesitan.
- 4 No abrir la caja si no existe un candado hasta que el profesor verifique el código.
- 5 Si no existe candado, habrá 10 oportunidades para descifrar el código comunicándose al profesor.
- 6 Trabajad en equipo, aprended y disfrutad de la experiencia.

ESCAPE BOOM

Hola compañero/a,

Necesitamos tu ayuda, agente de policía. Nuestras maravillas están en peligro. Llevamos meses siguiendo las pistas de un supervillano que ya intentó destruir estas maravillas hace unos años.

Ahora está a punto de conseguirlo. Hemos encontrado su sede secreta y está llena de información que no hemos sido capaces de descifrar, aunque hemos descubierto que ha puesto una bomba en las maravillas.

Solo hay una forma de poder salvarlas: necesitamos que vayas a La Sede e intentes descubrir cuál es el código de desactivación.

El supervillano ha desaparecido. Tienes que tener cuidado porque si él descubre que estás allí, las hará estallar de inmediato.

¡Date prisa! No disponemos de mucho tiempo.

FBI

7.2. PRIMER RETO

LOCALIZA

ESCAPE BOOM

7.3. SEGUNDO RETO

DETECTA 

1	S	A	L	T	O	S	B	F	A	R	T	O	D	E	C	O	R	M	O	N	T	A	Ñ	A	N
2	A	A	R	X	C	E	L	U	A	D	N	S	A	L	O	I	B	D	D	I	A	B	L	O	X
3	A	R	I	D	O	X	D	A	R	I	O	S	M	A	Y	A	S	X	C	A	Y	A	S	I	O
4	P	A	R	A	S	T	A	N	D	A	L	U	S	Í	C	O	N	F	E	N	O	M	E	N	O
5	O	S	P	I	R	A	M	I	D	E	S	I	A	M	A	N	O	R	U	E	D	I	T	R	S
6	A	P	A	L	A	C	I	O	S	O	N	T	I	N	A	N	D	E	N	E	S	I	R	T	O
7	M	A	R	I	U	R	T	I	N	A	P	A	L	C	A	C	T	U	S	O	R	L	U	Z	O







ESCAPE BOOM

7.4. TERCER RETO

 **DESCIFRA**

CASTILLO ROJO

BRAZO DEL POZO

SALADO

TENGO CALOR

AGUA GRANDE

MONTAÑA VIEJA







ESCAPE BOOM

7.5. CUARTO RETO

AVERIGUA 

Presencia de agua, símbolo del origen de la vida. 1	Puede verse desde el espacio. 5
Sombra en la escalera principal en forma de serpiente. 2	Por sus colores podríamos pensar que esto es Marte. 6
Cientos de toneladas de bloques de granito ensamblados como un puzle gigante. 3	Huida en canoa, venganza por amor. 7
La contaminación lumínica puede hacer que no se produzca este fenómeno. 4	ESCAPE BOOM

7.6. BOMBA DESACTIVADA

ESCAPE BOOM

HAS CONSEGUIDO DESACTIVAR LA BOMBA

ENHORABUENA

SALVASTE LAS MARAVILLAS



INTRODUCCIÓN

La primera expedición naval que dio la vuelta al mundo tuvo lugar entre los años 1519 y 1522 de la mano de Fernando Magallanes y Juan Sebastián de Elcano. Hoy día contamos con numerosos datos de esta hazaña gracias a la información proporcionada por Antonio Pigafetta, quien formó parte de este viaje y dejó testimonio de su aventura en varios diarios.

Esta unidad contiene actividades que permitirán a los alumnos conocer la primera circunnavegación en el marco de su quinto aniversario. Dichas actividades permiten a los alumnos el desarrollo de destrezas comunicativas, integrando al mismo tiempo el uso de las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS GENERALES

- Fomentar el interés de los alumnos por la cultura y la historia española.
- Comparar y contrastar la vida de dos exploradores: Fernando Magallanes y Juan Sebastián de Elcano.
- Conocer la historia de la expedición de la primera circunnavegación.
- Integrar las nuevas tecnologías (TIC) en la elaboración de tareas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Emplear el tiempo pasado para describir acciones pasadas.
- Diferenciar el pretérito imperfecto y el pretérito perfecto simple al escribir una biografía.
- Leer un texto en español.

NIVEL: A2-B1 (MCERL), correspondiente a los niveles *Intermediate Mid-Advanced Low* de ACTFL.

TEMPORALIZACIÓN

La presente unidad didáctica está pensada para ser desarrollada en una sesión de 90 minutos de duración. Las actividades se pueden adaptar a cada grupo en función de sus características.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. Jugando a ser detectives

I. Actividad individual de calentamiento.

Esta actividad persigue que los alumnos investiguen el significado de tres palabras relacionadas con la unidad. Siempre que sea posible, los alumnos usarán la versión digital del Diccionario de la Real Academia Española para buscar los términos. El profesor repartirá a cada alumno tres plantillas con el modelo de Frayer. En ellas los alumnos tendrán que definir las siguientes palabras, completando el modelo adjunto: grumete, especia y circunnavegar.

Respuesta modelo:

Grumete:

Muchacho que aprende el oficio de marinero ayudando a la tripulación en sus faenas.

Especia:

Sustancia vegetal aromática que sirve de condimento.

Circunnavegar:

Dicho de un buque: Dar la vuelta al mundo.

2. La vuelta al mundo

I. Actividad introductoria.

Se explica a los alumnos quiénes fueron Fernando Magallanes y Juan Sebastián de Elcano. Se contextualiza la actividad con motivo del V aniversario de la circunnavegación.

II. Actividad por parejas.

Se divide a los alumnos en dos grupos, A y B. A cada grupo se le repartirá un diagrama de Venn y una hoja con información diferente: los alumnos del grupo A

contarán con la biografía de F. Magallanes y los del grupo B con la de J.S. de Elcano. Una vez distribuidos los materiales, se dispondrá a los alumnos por parejas. Cada alumno deberá completar el diagrama de Venn con la información de ambos marinos. Siempre que sea posible, los alumnos completarán el trabajo digitalmente en un procesador de textos. Se proporcionará a los alumnos una rúbrica con la que se evaluará la actividad.

Respuesta: *libre.*

3. Navegamos todos juntos

I. Actividad en grupo.

Para evaluar la sesión de hoy, los alumnos jugarán en la aplicación Kahoot, plataforma gratuita disponible en internet que permite crear cuestionarios. En ella contestarán una serie de preguntas. El juego se realizará en la modalidad de grupos, que el profesor distribuirá de la manera que mejor se ajuste a sus necesidades.

Respuestas Kahoot: 1-b; 2-a; 3-b; 4-a; 5-b; 6-b.

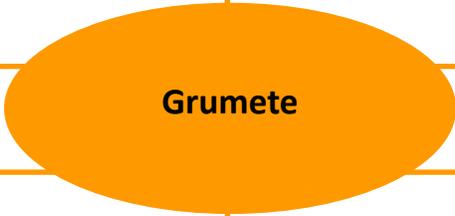
MATERIALES

- Diccionarios.
- Diccionarios monolingües.
- Plantillas con el modelo de Frayer (cf.adjunto).
- Plantillas del diagrama de Venn (cf.adjunto).
- Plantilla informativa con las biografías de F. Magallanes y de J.S. de Elcano (cf.adjunto).
- Rúbrica (cf.adjunto).
- Ordenadores con conexión a internet.
- Proyector.
- Pizarra digital (opcional).

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS

1. JUGANDO A SER DETECTIVES

I. Actividad individual de calentamiento. Completa los siguientes cuadros para definir estas palabras: **grumete**, **especia** y **circunnavegar**.

DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS
EJEMPLOS	DIBUJO
	

DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS
EJEMPLOS	DIBUJO
	

DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS
EJEMPLOS	DIBUJO

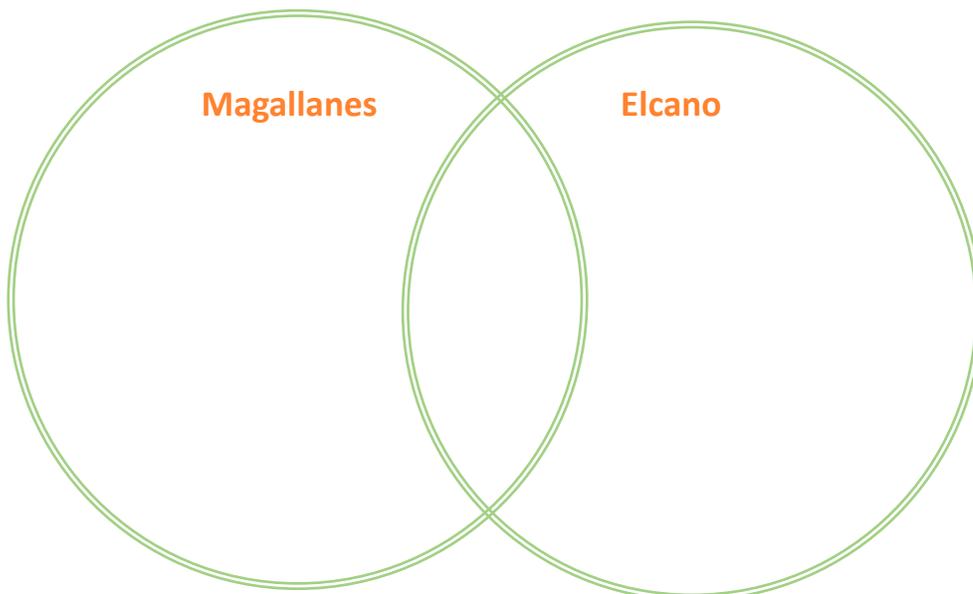
Circunnavegar

2. LA VUELTA AL MUNDO

i. **Actividad introductoria.** Escucha la historia de la circunnavegación española y toma notas.

ii. **Actividad por parejas.** Lee la biografía del explorador que te haya tocado: Fernando de Magallanes (grupo A) o Juan Sebastián de Elcano (grupo B). A continuación, deberás completar el diagrama de Venn con la información de ambos marinos.

Diagrama de Venn



Biografías de los exploradores

Grupo A

Francisco de Magallanes

Magallanes nació en 1480 en Sabrosa, Portugal. Sus padres murieron cuando él tenía 10 años y se mudó a la actual capital, Lisboa.

En 1505, cuando Magallanes tenía 25 años, navegó a la India y África. Navegó con la flota bajo las órdenes de otros almirantes y se fue a las islas de las Especias, también conocidas como las islas Molucas. Estas se encuentran en Indonesia y son famosas tanto por sus laberintos como por su nuez moscada.

Magallanes quería llegar a la India navegando hacia el oeste en lugar de ir por África. Al rey portugués no le gustó la idea, así que Magallanes fue a la corte española para pedir ayuda financiera con su viaje. Su plan era encontrar un paso por Sudamérica hacia el Pacífico.

En 1519, Magallanes y su flota de cinco naves zarparon desde Sevilla y consiguieron llegar a América del Sur. En 1521, llegaron al otro lado del continente, navegando a través de un canal entre el extremo sur de Sudamérica y una isla que Magallanes llamó Tierra del Fuego. Una vez en el Océano Pacífico, se dirigieron hacia las islas de las Especias. La ruta que tomaron es conocida como el estrecho de Magallanes.

Dos barcos llegaron a las islas de las Especias, pero Magallanes no estaba en ninguno de ellos. Fue capturado en una guerra en las Filipinas y fue asesinado en 1521. La nave Victoria regresó a España, pero sin el cuerpo de Magallanes, que había quedado en las islas. Dieciocho hombres dieron la vuelta al mundo, pero Magallanes no fue uno de ellos.

Grupo B

Juan Sebastián de Elcano

Juan Sebastián de Elcano nació en una fecha desconocida, probablemente hacia 1476, en Guetaria, provincia de Guipúzcoa, España. Se cree que Juan Sebastián pertenecía a una familia de pescadores y marinos acomodados. Desde muy joven, adquirió gran experiencia marinera.

Hacia 1518 o 1519 se marchó a Sevilla, donde conoció el proyecto que estaba preparando el marino portugués Fernando de Magallanes para descubrir una ruta a las Indias Orientales por occidente. Fue así como en 1519 Elcano se alistó en la expedición de Magallanes. Su experiencia de hombre de mar le valió un cargo relativamente importante en la expedición; fue nombrado maestre (segundo de a bordo) de la nao Concepción, una de las cinco naves de la expedición.

Tras la muerte de Magallanes en Filipinas, en 1521 durante una pelea con los indígenas, Elcano fue nombrado capitán de la nao Victoria. Tras llegar a las islas Molucas, objetivo del viaje, volvió de regreso a España.

Elcano toma finalmente el mando de la expedición de regreso. Sabemos estos datos gracias a la información proporcionada por Pigafetta. Juan Sebastián de Elcano completó la primera circunnavegación y terminó la expedición cuando llegó al puerto de Sanlúcar de Barrameda, el 6 de septiembre de 1522, en la nao Victoria, junto con otros 17 supervivientes.

Rúbrica

La tarea del digrama de Venn será evaluada mediante la siguiente rúbrica:

	10	5	2,5	0
Organización	La información está muy bien organizada con párrafos bien redactados y con subtítulos.	La información está organizada con párrafos bien redactados.	La información está organizada, pero los párrafos no están bien redactados.	La información proporcionada no parece estar organizada.
Primer borrador	Un borrador detallado es presentado ordenadamente e incluye toda la información requerida.	El borrador incluye toda la información requerida y es legible.	El borrador incluye la mayoría de la información requerida y es legible.	Al borrador le falta información requerida y es difícil de leer.
Apuntes	Los apuntes están anotados y organizados de una manera muy ordenada y con mucho cuidado.	Los apuntes están anotados legiblemente y con cierta organización.	Los apuntes están anotados.	Los apuntes fueron anotados solo con la ayuda de compañeros/ maestros o cuando fue recordado.
Cantidad de información	Todos los temas tratados y todas las preguntas fueron contestados en al menos dos oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestados en al menos dos oraciones.	Todos los temas tratados y la mayor parte de las preguntas fueron contestados en una oración.	Uno o más temas no están tratados.

3. NAVEGAMOS TODOS JUNTOS

III. Actividad en grupo. Para evaluar la sesión de hoy, se va a emplear la aplicación Kahoot.

- La clase se divide en grupos.
- Cada grupo inicia sesión en la web Kahoot con un único nombre de usuario y contraseña.
- Las siguientes preguntas se contestan de manera grupal.

1. Juan Sebastián de Elcano nació en:

- Portugal
- España
- Italia
- Francia

2. La primera circunnavegación comenzó en:

- 1519
- 1520
- 1522
- 1518

3. Magallanes buscaba una ruta alternativa para llegar a:

- Las islas Molucas
- La India
- Argentina
- América

4. Magallanes murió en:

- Filipinas
- India
- Argentina
- Borneo

5. La nuez moscada, el clavo y el curry son ejemplos de:
 - a. Grumetes
 - b. Especias
 - c. Naves
 - d. Marineros

6. La nave en la que llegó Elcano de vuelta a España se llamaba:
 - a. Libertad
 - b. Victoria
 - c. Concepción
 - d. La Niña

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo cada vez más globalizado donde las fronteras son menos visibles gracias a los idiomas. Por ello, es fundamental que los alumnos conozcan y entiendan la importancia de ser ciudadanos globales.

En la presente unidad didáctica se compararán y analizarán las diferencias y similitudes entre las culturas hispanohablantes, estadounidense y canadiense con el fin de que el alumnado sea capaz de valorar positivamente la riqueza que aportan los distintos idiomas, razas, culturas, religiones, etc. a la llamada ciudadanía global.

Esta unidad se compondrá de dos partes principales (parte A y parte B) donde los alumnos se verán inmersos en una serie de actividades a través de las cuales desarrollarán su pensamiento crítico y su autonomía personal.

OBJETIVOS

- Desarrollar el pensamiento crítico y la autonomía de los alumnos.
- Fomentar el interés por otros idiomas y culturas.
- Profundizar en el uso de las herramientas TIC para la creación de presentaciones, vídeos, blogs, etc.
- Promover la comprensión lectora mediante la búsqueda de información.
- Fomentar la participación y comunicación entre los alumnos.
- Expresar opiniones de manera resolutiva.
- Desarrollar la expresión escrita a través de la elaboración de noticias de carácter formal.

NIVEL: B2 (MCERL), correspondiente al nivel *Advanced Mid* de ACTFL.

TEMPORALIZACIÓN

Esta propuesta está pensada para realizarse en cuatro sesiones con opción a alargarse en dos sesiones más para la realización de las partes A y B, si fuera necesario.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. Encuentra, averigua, ¡continúa!

En esta primera sesión, el docente presentará a los alumnos de forma inductiva el tema principal, que será desarrollado a lo largo de toda la unidad didáctica. Hablaremos sobre aspectos llamativos de diferentes culturas y sociedades de habla hispana, así como también de las culturas estadounidense y canadiense. Para ello, se trabajará el uso de los mandatos con la conjugación de verbos en la forma imperativa, además de una amplia gama de vocabulario.

Act. 1 El primer paso por parte del docente será la formación de dos grupos de trabajo: equipo 1 y equipo 2. Una vez formados los equipos, el profesor entregará a los alumnos una ficha de trabajo donde se les pedirá que creen un recorrido a lo largo de las instalaciones del colegio (comedor, biblioteca, pasillos, etc.) practicando el uso del imperativo formal, p. ej., “Vaya al lugar donde come su almuerzo”.

Act. 2 Terminada la parte anterior, el docente entregará varias tarjetas a cada equipo, que tendrán que esconderse a lo largo de los distintos recorridos creados por ambos equipos. Una vez escondidas las tarjetas por las instalaciones del colegio, los equipos intercambiarán sus fichas de trabajo, y ambos tendrán que seguir las indicaciones para encontrarlas tarjetas.

Act 3. Con el objetivo de introducir la siguiente actividad, el docente pedirá a los alumnos que se sienten juntos por equipos y les entregará un mapa

del mundo con un recorrido por los países cuyas culturas trabajaremos en la unidad. El docente abrirá las tarjetas anteriormente entregadas a los alumnos y leerá a los equipos las preguntas planteadas en cada sobre. Por equipos, tendrán que ir respondiendo a las preguntas para poder avanzar al siguiente destino indicado en el mapa. La primera pregunta planteada será de diez puntos. Sin embargo, si los alumnos no aciertan la primera pregunta, el profesor podrá realizar otras dos preguntas comodín. No obstante, el valor de las siguientes preguntas será inferior, valiendo la segunda pregunta cinco puntos y la tercera, tres puntos, o solamente un punto si los alumnos hacen uso de internet para buscar la información. El equipo que antes termine el recorrido con la mayor puntuación será el equipo ganador.

Respuesta modelo: 1. *El Quijote*; 2. 95%; 3. *El tango*; 4. *España e Italia*; 5. *El maíz*; 6. *Un escritor*; 7. *El mayor desierto de sal del mundo*; 8. *Cada cinco años*; 9. *Islas Galápagos*; 10. *El vallenato*; 11. *Amarillo, azul y rojo*; 12. *Puerto Rico es territorio americano, pero los puertorriqueños no tienen derecho a voto*; 13. *Juan Luis Guerra*; 14. *El peso cubano y el peso cubano convertible o CUC*; 15. *Hay inundaciones con mucha frecuencia*; 16. *Lo utilizan para dar las gracias, saludar, etc.* 17. *Rubén Darío*; 18. *Niño*; 19. 21; 20. Un 17%; 21. *Privatizado*; 22. *Ottawa*.

2. Tacos, frijoles y enchiladas.

Durante esta sesión, el docente explicará a los alumnos la primera parte de una tarea final que los alumnos tendrán que desarrollar a lo largo de la unidad didáctica, la cual estará dividida en dos secciones.

Como forma introductoria de esta primera parte, el docente se centrará en:

Act. 1. Presentar una actividad modelo para guiar a los alumnos. Esta actividad se basará en un vídeo que los alumnos tendrán que ver en clase a través de www.edpuzzle.com, una herramienta que permite crear o editar vídeos propios o en línea para su uso en el aula.

Dicho vídeo, el cual habrá sido previamente seleccionado por el docente y subido a dicha plataforma, estará acompañado de una serie de preguntas que tienen que ver con el mismo. A través de *EDpuzzle* los estudiantes podrán visualizar el vídeo

a su propio ritmo, pausándolo para responder a las preguntas tantas veces como sea necesario.

El vídeo seleccionado por el profesor se centrará en algún aspecto cultural de relevancia de un país hispanohablante, como por ejemplo, la gastronomía de México. En el vídeo se explicarán recetas, expresiones relacionadas con la comida de ese país, etc. Los alumnos estarán expuestos durante todo el vídeo a una amplia gama de vocabulario y expresiones relacionadas con el tema en cuestión, tales como: “No entendía ni papa”, “*Pa’ frijoles ni en mi casa*”, etc. También trabajarán las estructuras: “Me gusta/ No me gusta/ Me encanta”.

Tras haber finalizado la visualización del vídeo y contestado las preguntas correspondientes al mismo, se abrirá un pequeño debate sobre el tema para tratar las similitudes y diferencias entre la gastronomía de México y la de otros países hispanohablantes, los Estados Unidos y Canadá.

Respuesta modelo: 1. a; 2. b; 3. c; 4. b; 5. b; 6. b; 7. b; 8. c; 9. b; 10. *Respuesta libre*.

Act. 2. Finalizado el debate, el docente explicará a los alumnos las instrucciones para crear un vídeo de 5 minutos similar al visto en clase sobre un país que les será asignado por una “ruleta de la suerte” que será creada de forma virtual por el docente a través de la página web www.wheeldecide.com (permite crear ruletas giratorias con múltiples opciones que van siendo elegidas al azar). El objetivo de la actividad será que la clase se vea inmersa en una rica experiencia sensorial de un determinado país, por lo que los alumnos tendrán que seleccionar uno o varios aspectos culturales característicos del mismo: enseñar un baile, preparar una comida, explicar una determinada celebración cultural, o cualquier costumbre que haga de ese lugar algo único.

Por tanto, los alumnos tendrán que seguir las siguientes pautas:

- Hacer una búsqueda previa en línea acerca del país seleccionado.
- Crear un guion o borrador que incluya tanto las páginas consultadas como todo aquello que quieran incluir en el vídeo: música, diálogos, etc.

Producir el vídeo a través de www.apple.com/imovie, o con www.kinemaster.com, herramientas utilizadas para editar vídeos.

- Subir el vídeo a una de estas plataformas colaborativas para poder compartir contenido multimedia.
- Visualizar el vídeo de otros compañeros y proporcionar y aportar comentarios y opiniones.

3. El café de la mañana

La tercera sesión de nuestra unidad didáctica se centrará en la Parte B de la tarea final. Como forma introductoria de esta parte los alumnos tendrán que realizar una actividad donde practicarán el uso del presente de subjuntivo.

Act. 1. La actividad se realizará en grupos de seis. Se repartirán tres tarjetas de “problemas” a cada jugador y otras tres de “consejos”. Una vez repartidas las tarjetas, se pondrá sobre la mesa el resto de tarjetas boca abajo en dos montones, a un lado el de problemas y a otro lado el de consejos. El primer jugador leerá uno de sus problemas, y si alguno de los otros jugadores cree tener un consejo adecuado para ese problema, deberá responder utilizando el presente de subjuntivo con verbos de voluntad, p. ej. “*Te aconsejo que descanses*”. Ambos jugadores tomarán una nueva tarjeta de los montones y se repetirá el proceso.

Act. 2. Una vez presentado el tema de la sesión, los alumnos leerán un artículo que tendrá que ver con el mismo país que el docente utilizó en la parte A, es decir, México. En este caso el artículo tratará sobre dos de las situaciones a las que hoy en día se enfrenta esta nación: el hambre y la pobreza.

El objetivo del docente en esta actividad es que los alumnos vean la otra cara de la moneda, es decir, las circunstancias de todas esas familias que no tienen los recursos suficientes para poder permitirse comer diariamente los exquisitos platos de los que se hablaba en el vídeo de la parte A.

Una vez que los alumnos hayan terminado de leer el artículo, el docente los pondrá a trabajar por parejas.

Act. 3. Cada pareja tendrá que pensar tres soluciones o formas de ayudar con respecto al problema

planteado. Una vez hayan tenido tiempo de pensar en las posibles soluciones, cada pareja elegirá un portavoz que compartirá sus aportaciones con el resto de la clase. Los alumnos tendrán que practicar también en esta actividad el presente de subjuntivo para peticiones y consejos.

Act. 4. Los alumnos tendrán que crear un periódico digital en un *blog* colaborativo donde compartirán noticias que tratarán sobre crisis o problemas de determinadas comunidades junto con posibles formas de ayudarlas. Para ello, los alumnos permanecerán en los mismos grupos que el docente estableció anteriormente en la actividad principal de la parte A. Además, el país sobre el que basarán sus noticias deberá ser el mismo que les fue asignado en la ruleta de la suerte.

Por ejemplo, en el caso de México, los alumnos podrían investigar determinadas organizaciones de beneficencia que ayudan al país con comida, agua, ropa o medicamentos debido a la situación económica en la que se encuentra. Es decir, una vez elegido el tema, tendrán que realizar una búsqueda en internet.

Los alumnos subirán todo lo que van escribiendo a una plataforma colaborativa en línea. El docente supervisará todo lo que van haciendo hasta llegar a una versión final, la cual se subirá al *blog*.

Además, también se podrá repartir una versión impresa del periódico por cada clase del colegio. Así, el alumnado podrá estar al tanto de todo aquello que pasa alrededor del mundo.

Respuesta modelo: *respuesta libre.*

4. El yin y el yang

En esta última sesión, el docente entregará a los alumnos un cuestionario de evaluación con el fin de comprobar si se ha alcanzado el objetivo final de la unidad.

Actividades 1 y 2. El cuestionario constará de varias preguntas relacionadas con los vídeos y noticias que los alumnos han ido elaborando a lo largo de las diferentes sesiones de las partes A y B. Con este cuestionario se pretende que el alumnado reflexione sobre la conexión existente entre los diferentes países

hispanohablantes, EE. UU. y Canadá mediante el estudio de aspectos culturales y sociales.

Respuestas modelo: Act. 1: 1. *La danza chacarera*; 2. *Un terremoto*; 3. *México*; 4. *Canadá*; 5. *Cuba*; 6. *Argentina*; **Act. 2:** *respuesta libre*.

MATERIALES

- Dispositivos electrónicos con conexión a internet.
- Tarjetas con preguntas.

- Mapamundi.
- Auriculares.
- Proyector o pizarra digital.
- Papel y lápiz.
- Fotocopias de las fichas de trabajo.
- Vídeo sobre la comida mexicana.

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS

1. “ENCUENTRA, AVERIGUA, ¡CONTINÚA!”

Nombre y Apellidos: _____

Act. 1. Por equipos. Cread un recorrido a través de las instalaciones del colegio (cafetería, biblioteca, aula, pasillos, etc.) empleando el uso del imperativo formal para dar indicaciones.

RECUERDA LOS VERBOS IRREGULARES

D	I	S	H	E	S
Dar	Ir	Ser	Hacer	Estar	Saber

Ej:	Vaya hacia el lugar donde puede consultar libros de texto.
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Act. 2. Por equipos. Esconded los sobres entregados por vuestro profesor en los diferentes lugares creados a lo largo de vuestro recorrido. Una vez escondidos los sobres, intercambiad las fichas de trabajo con el equipo contrario y buscad los sobres escondidos siguiendo el recorrido. El primer equipo que termine será el primero en empezar la siguiente actividad.

Act. 3. Por equipos. ¿Aún no conoces la famosa ruta 22? Sigue las siguientes reglas para poder llegar a tu destino final:

- El equipo que haya terminado primero el recorrido de la actividad anterior es el que empieza.
- Responded las preguntas planteadas por el profesor.
- ¿Qué ocurre si no sabes la respuesta? No te preocupes, aún tienes dos oportunidades más. Puedes responder una segunda e incluso una tercera pregunta usando internet, pero esto tiene sus consecuencias:

10. Colombia: ¿Cuál es la música más escuchada en Colombia?
11. Venezuela: ¿Cuáles son los colores de la bandera venezolana?
12. Puerto Rico: ¿Qué une Puerto Rico con EE. UU.?
13. República Dominicana: ¿Cuál es el cantante dominicano de bachata más famoso?
14. Cuba: ¿Qué dos monedas se utilizan en Cuba?
15. Panamá: ¿Qué problema meteorológico se repite con frecuencia en Panamá debido a su situación geográfica?
16. Costa Rica: ¿Qué significado tiene la frase “Pura vida”?
17. Nicaragua: ¿Qué poeta nicaragüense se considera el máximo representante del modernismo literario en castellano?
18. El Salvador: ¿Qué significado tiene la palabra “bicho” para un local del Salvador?
19. Guatemala: ¿Cuántas lenguas indígenas se hablan en Guatemala?
20. México: ¿Qué porcentaje de estudiantes asiste a la universidad en México?
21. EEUU: ¿Qué tipo de sistema sanitario tiene EE. UU.?
22. Canadá: ¿Cuál es la capital de Canadá?

2. “TACOS, FRIJOLES Y ENCHILADAS”

1. Visualiza el siguiente vídeo y responde las preguntas que se plantean a lo largo del mismo.



Figura 2. Captura de pantalla del vídeo Fuente: Elaboración propia.
Enlace: <https://edpuzzle.com/media/5d765bfb3e903340b0ea8617>

PREGUNTAS MODELO RELACIONADAS CON EL VÍDEO QUE EL PROFESOR SUBIRÁ A LA APLICACIÓN EDPUZZLE:

1. ¿De qué trata el vídeo?

- a) Algunos hechos importantes que deberías saber sobre la comida mexicana.
- b) Tradiciones únicas de México.
- c) Las veinte comidas más conocidas de México.

2. Según el video, ¿se le añade a la comida mexicana queso rallado?

- a) No
- b) Sí

3. ¿De qué está hecho un taco mexicano?

- a) Nachos
- b) Harina
- c) Maíz

4. ¿Cuál de las siguientes expresiones dice el narrador del vídeo?

- a) No entendía ni papa
- b) Pa' frijoles ni en mi casa
- c) ¡Si no son enchiladas!

5. ¿Qué se pone en un auténtico taco mexicano?

- a) Queso rallado y lechuga
- b) Carne y cebolla
- c) Sour cream

6. ¿El chile con carne es un plato mexicano?

- a) Sí
- b) No

7. ¿Cuál de las siguientes expresiones significa “aprovechar las oportunidades”?

- a) Hay de dulce de chile y de manteca
- b) A darle que es mole de olla
- c) Pa' todo mal un buen tomal, pa' todo bien también

8. ¿Qué significa la siguiente expresión?: “¡Es mi mero mole!”

- a) Es mi turno
- b) Es mi media naranja
- c) Se me da bien

9. ¿Se considera toda la comida mexicana picante?

- a) Sí
- b) No

10. Describe la comida mexicana y explica qué platos te gustan / te encantan / no te gustan:

2. Enseña un baile, prepara un plato, explica una celebración cultural o alguna costumbre característica del país que te será asignado a través de una ruleta virtual.

Algunos ejemplos de la parte A:

- *Busca una receta argentina y grábate haciendo dicho plato en tu propia cocina.
- *Busca información acerca de algún baile típico de España y enseña a tus compañeros cómo bailarlo.
- *Busca información sobre algún juego que sea característico de Colombia y enseña a la clase cómo se juega.
- *Entrevista a personas del país que se te ha asignado en la ruleta y pregúntales por expresiones típicas de su tierra.



Figura 3. Captura de pantalla de la Ruleta de la Suerte.
Fuente: elaboración propia. Enlace: www.wheeldecide.com

3. "EL CAFÉ DE LA MAÑANA"

Act. 1. Actividad introductoria del tema. En grupos de 5-6 estudiantes, practica el presente de subjuntivo mediante el siguiente juego de mesa.

Posibles cartas de **problemas**:

No he felicitado a mi padre hoy por su cumpleaños.	Mi gato está enfermo y no quiere comer.	No me gusta el tráfico ni la contaminación.	No he aprobado el examen de matemáticas.
Me duele el estómago. Hoy no he podido comer nada.	No sé qué ponerme para la graduación de mi hermano.	Me duele mucho la garganta.	No me gusta mi trabajo y mi jefe es un pesado.

Posibles cartas de **consejos**:

Te aconsejo que.... (llamarle) por teléfono y.... (disculpase)	Te aconsejo que.... (llevarlo) al veterinario.	Te aconsejo que.... (ir) en bicicleta o en transporte público.	Te aconsejo que.... (estudiar) más horas para el próximo examen.
Te aconsejo que.... (tomar) algo ligero.	Te aconsejo que.... (ir) a comprar ropa o que(pedir) algo prestado a un/a amigo/a.	Te aconsejo que.... (dejar) de fumar.	Te aconsejo que.... (buscar) otro trabajo o (hablar) con tu jefe.

Act. 2. Lee el siguiente texto:

México social: cuando el hambre no se erradica
12/09/2017
MARIO LUIS FUENTES/ MÉXICO SOCIAL CIUDAD DE MÉXICO

Pobreza y desigualdad

A pesar de que todos los programas alimentarios y de que los datos oficiales estiman una ligera recuperación en el ingreso de los hogares más pobres, en todo el país hay personas que no tienen nada que comer y en millones de hogares existe la preocupación de quedarse sin recursos para poder alimentarse.

Según las estadísticas, de 33,46 millones de hogares con los que cuenta el país, en 3,11 millones no hubo, al menos una vez en los últimos tres meses, alimentos por falta de recursos económicos.

Comidas a medias

El promedio nacional de adultos que en los hogares mexicanos se quedó al menos una vez sin desayunar, sin comer o sin cenar es de 13,9%.

El escándalo: la niñez con hambre

Además, se estima que en 2016 había al menos 10,75 millones de hogares con algún menor de 18 años en los que se tuvieron dificultades para satisfacer sus necesidades alimentarias. Se trata de casi la tercera parte de los hogares mexicanos, dato que constituye, literalmente hablando, un escándalo.

Entre esos 10,75 millones, se estima que en 28% de ellos, alguna niña, niño o adolescente comió menos de lo que debería comer.

Otro indicador que llama a la indignación es el relativo a 8% de los hogares en donde hubo alguna dificultad para comer y en donde alguna niña o niño comió sólo una vez o dejó de comer todo un día. Se trata de al menos un millón de niños con hambre, ante quienes tenemos una deuda ética mayúscula.

Noticia adaptada al nivel

Fuente: Mario Luis Fuentes 12/09/2017 11:08/ México Social Enlace: <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/09/12/1187765>

Act. 3. Escribe los consejos dados por tu compañero en la siguiente tabla.

<ul style="list-style-type: none"> • • •

Act. 4. Utiliza el mismo país asignado en la ruleta de la suerte y crea un periódico digital junto a tus compañeros a través de alguna plataforma colaborativa gratuita. Comparte con el resto de la clase una noticia sobre una crisis o problema, aportando también posibles soluciones.

Ejemplo parte B:

* Busca información acerca de alguna organización que esté ayudando al país que te ha tocado en la ruleta de la suerte, debido a su economía, pobreza, problemas sociales, etc.

4. "EL YIN Y EL YANG"

Modelo de cuestionario realizado en clase por el docente.¹

Nombre y Apellidos: _____

Act. 1. Lee atentamente el siguiente cuestionario y rodea la respuesta correcta.

1. ¿Cuál NO es un baile típico de España?	a) La jota b) El flamenco c) La danza chacarera
2. ¿Qué fenómeno meteorológico provocó un gran desastre en Ecuador debido a las malas infraestructuras?	a) Un huracán b) Un terremoto c) Un tsunami
3. ¿Qué país utiliza especialmente expresiones relacionadas con comidas?	a) Canadá b) México c) Bolivia
4. ¿En qué país puedes encontrar docenas de parques nacionales?	a) Canadá b) España c) Uruguay
5. ¿Qué país tiene el índice de alfabetización más elevado?	a) Cuba b) México c) Guinea Ecuatorial
6. ¿De qué país son típicos los alfajores?	a) Argentina b) Venezuela c) Chile

Act. 2. Responde la siguiente pregunta: ¿Qué has aprendido a lo largo de esta unidad didáctica? ¿En qué medida esta unidad ha hecho de ti un mejor ciudadano global?

¹ Este cuestionario será elaborado por el docente teniendo en consideración los trabajos previamente realizados por los alumnos.

4

Viajando a las Islas Afortunadas

Raquel García Esquivel, OC Allen Elementary School, Aurora, Illinois (EE. UU.)

INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica surge con la motivación de crear en el alumnado interés, ilusión y gusto por conocer otras culturas hispanohablantes. Se crea en el contexto de un programa bilingüe en Estados Unidos donde conviven varias culturas hispanas con la cultura estadounidense. Se pretende aprovechar la riqueza multicultural de los alumnos como eje de esta propuesta, haciéndolos conscientes de los aspectos culturales más característicos de su propia cultura, para luego mostrarles la cultura española, más concretamente la de las islas Canarias, y terminar comparando las culturas de los alumnos y la canaria.

La unidad está planteada para realizarla en una clase de 1^{er} grado dentro de un programa bilingüe de Estados Unidos. Se trata de una propuesta interdisciplinar que permite trabajar componentes geográficos, culturales, matemáticos, artísticos y lingüísticos enfocados hacia la identificación y relación de las culturas estadounidense y canaria.

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer tradiciones y aspectos culturales de la cultura de las islas Canarias.
- Comparar la cultura estadounidense con la cultura española/canaria.
- Conectar la cultura norteamericana y la española.
- Fomentar el respeto e interés por diferentes culturas.

NIVEL: A1-A2 (MCERL), correspondiente a los niveles *Novice High-Intermediate Mid* de ACTFL.

TEMPORALIZACIÓN

Las actividades propuestas en esta unidad didáctica están planteadas para ser desarrolladas en 6 sesiones de diferente duración cada una.

Actividad 1 <i>Prepara tu equipaje</i>	60 minutos
Actividad 2 <i>¿A dónde voy?</i>	45 minutos
Actividad 3 <i>Salida del vuelo Cultural Air 123</i>	90 minutos
Actividad 4 <i>Pinto pintaderas</i>	45 minutos
Actividad 5 <i>Recuerdos de mi viaje</i>	60 minutos
Actividad 6 <i>¿Qué nos une y qué nos separa?</i>	40 minutos

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA

1. ¡Prepara tu equipaje!

Objetivos específicos

- Tomar conciencia de la propia cultura.
- Entender que los países pueden tener tradiciones diferentes que los hacen únicos y especiales.
- Adquirir vocabulario específico relacionado con la cultura de Estados Unidos y Canarias.

Con esta actividad se pretende que los alumnos sean conscientes de varios aspectos culturales de su país de origen o cultura familiar. Posteriormente se utilizará esta actividad para comparar la cultura americana o hispana con la cultura canaria.

Para realizar esta actividad primero hay que poner al alumno en situación. El maestro explica que van a realizar un viaje a las islas Canarias y que para ello deben preparar su maleta de una manera muy especial, ya que deberán llenarla con elementos que representen su cultura.

Primero, el maestro distribuye la clase por parejas y entrega una maleta de viaje a cada pareja. Después, el maestro les pide que vayan dibujando dentro de su maleta los siguientes elementos: comida típica, dinero de su país de origen, su bandera, una tradición

especial y un mensaje en el idioma o los idiomas que ellos utilicen para comunicarse (se recomienda tener esta información visible en la pizarra para que el alumnado pueda recurrir a ella en cualquier momento).

Una vez que hayan terminado de dibujar deben recortar su maleta y pegar la cubierta de la maleta por un lateral, de manera que se pueda abrir y cerrar (ver foto).

Finalmente, toda la clase se sienta en la alfombra formando un círculo y comparten con los demás las cosas que han incluido en su equipaje.

Respuesta modelo:

1. *Nosotros vamos a llevar*_____.

2. ¿A dónde voy?

Objetivos específicos

- Localizar las islas Canarias en un mapa.
- Ser conscientes de la ubicación de las islas respecto a la Península Ibérica.
- Identificar las siete islas del archipiélago canario.

Antes de empezar el juego, se recomienda repasar el vocabulario de los puntos cardinales con los alumnos (norte, sur, este y oeste).

Después se divide la clase en grupos de 4 o 5 y a cada grupo se le entrega un mapa mudo de España donde están representadas las islas Canarias. También se le entregan tantas fichas como componentes en el grupo haya. En cada grupo se selecciona un alumno (coordinador) y, sin que el resto del grupo lo vea, se le muestra dónde se encuentran ubicadas las islas (se le puede entregar un mapa con los nombres de las islas). A continuación, ese alumno regresa a su grupo y comienza el juego. Por turnos, los alumnos colocan su ficha donde ellos creen que se encuentran situadas las islas Canarias. El coordinador del grupo les dirá si están en el punto correcto o si la ubicación real está hacia otra dirección (utilizando el vocabulario de los puntos cardinales). El primero que encuentre las islas gana la primera parte del juego y escribe el nombre del archipiélago en el mapa.

La segunda parte del juego comienza cuando las islas han sido localizadas en el mapa. En ese momento,

el alumno que sabe la ubicación les pregunta a sus compañeros dónde creen que está cada una de las islas llamándolas por su nombre. Sus compañeros tomarán turnos nuevamente para mover sus fichas a aquella isla de la que crea que se está hablando. Cuando un alumno encuentre alguna isla deberá escribir su nombre en el mapa. El juego termina cuando las siete islas han sido encontradas. Al terminar el mapa se puede hacer una puesta en común con toda la clase.

Respuesta modelo:

1. *Yo creo que las islas están aquí.*
2. *Sí/No, debes ir hacia el norte/sur/este/oeste.*
3. *¿Dónde está Tenerife?, ¿Gran Canaria? ¿Fuerteventura?, ¿Lanzarote?*
4. *Sí, está ahí.*

3. Salida del vuelo Cultural Air 123

Objetivos específicos

- Conocer y valorar la cultura de las islas Canarias.
- Manipular y explorar objetos reales relacionados con la cultura del archipiélago canario.
- Familiarizarse con el vocabulario del aeropuerto.

La actividad comienza explicando a los alumnos que van a ir en un avión imaginario a la isla de Tenerife. Para ello se colocan las sillas en filas de frente a la pizarra digital simulando un avión.

Posteriormente, y antes de subir a bordo, se entrega un billete de avión a cada niño, el cual deben completar y entregar al maestro para poder subir a bordo. Cuando ya estén todos en el avión, empieza la simulación del vuelo. Aquí se puede utilizar la pizarra digital para proyectar algún vídeo de internet sobre un vuelo real a la isla de Tenerife.

Después, los alumnos se bajan del avión y se sientan en círculo en la alfombra. A continuación, el maestro (y piloto en esta experiencia) les explicará que ahora están en Tenerife y que van a poder ver algunos de los elementos más típicos e importantes de esta isla. Es entonces cuando el maestro trae una maleta de viaje de mano (o una bolsa) que contiene objetos relacionados con las islas. Algunos de los objetos que

se pueden incluir en esta parte de la actividad son:

- Crema solar o gorra para hablar sobre el clima.
- Bandera de Canarias (si no se dispone de una se puede usar tres hojas, una amarilla, una azul y una blanca).
- Un bote con arena u otro objeto relacionado con el mar como una concha, para hablar de las playas.
- Gofio o algún otro elemento de la comida tradicional canaria.
- Plátanos, para hablar de su producción.
- Gafas de buceo, para hablar de esta actividad.
- Máscara para hablar del carnaval en las islas.
- Euros.
- Algún elemento del traje tradicional típico.
- Una foto del Teide.

Una vez sentados en el círculo, el maestro elige a voluntarios para que se acerquen a la maleta y, con los ojos cerrados, saquen uno de los objetos. Una vez el objeto sea presentado, el maestro debe preguntar al grupo por qué piensan que ese objeto está ahí. De esta manera se promueve la competencia oral, así como la habilidad de inferir hechos del alumno. Al estar sentados en círculo, se puede permitir que los alumnos interactúen con los objetos, que los toquen y que los vean de cerca.

4. Pinto pintaderas

Objetivos específicos:

- Acercar al alumnado al arte aborigen canario.
- Aprender vocabulario relacionado con el arte y la cultura aborigen como: pintaderas, guanche, aborigen.
- Trabajar las figuras geométricas y vocabulario relacionado con ellas.
- Apremiar el arte en todas sus formas, así como su valor histórico.

Con esta actividad el alumno aprende sobre las primeras comunidades que habitaron las islas antes

de la conquista española, los aborígenes canarios o guanches, según la isla.

Primero, el maestro hace una breve introducción sobre los aborígenes, enseñando fotos en la pizarra digital como refuerzo. Después explica que los aborígenes y los guanches realizaban en arcilla una especie de sellos, conocidos como “pintaderas”, que utilizaban como decoración y que todos ellos solían tener formas geométricas. En este momento se puede aprovechar para repasar el vocabulario de las formas geométricas.

Después el maestro explica la tarea. En pequeños grupos, los alumnos tienen que diseñar su propia pintadera que servirá como seña identificativa de cada grupo. El diseño lo realizarán en una tableta y podrán utilizar para ello un programa de edición de imágenes. Una vez finalizado lo deben compartir con el maestro y con toda la clase, explicando qué elementos geométricos utilizaron para realizar su pintadera.

Respuesta modelo:

1. *Esta es nuestra pintadera.*
2. *Utilizamos triángulos/ cuadrados/ rectángulos/círculos para hacerla.*

5. Recuerdos de mi viaje

Objetivos específicos:

- Demostrar aquellos aspectos culturales aprendidos sobre las islas Canarias, concretamente la isla de Tenerife.

Para ello, se les proporciona el modelo de una cámara con fotos en blanco. Los alumnos tienen que dibujar y escribir el nombre de algo que recuerden de su viaje a Tenerife en las fotos. Una vez hayan terminado, deben colorearlo y recortarlo. A continuación, pegan las fotos por la parte de arriba, una debajo de otra y después las doblan. De esta manera se crea un efecto despegable (véase ejemplo en apartado “Actividades”). Finalmente, el maestro puede hacer dos agujeros a las cámaras y ponerles una cinta para que se las puedan colgar al cuello.

6. ¿Qué nos une y qué nos separa?

Objetivos específicos:

- Comparar la cultura del alumnado con la cultura de las islas Canarias.

Esta actividad se realiza en parejas, preferiblemente las mismas que en la actividad 1. El maestro entrega a cada pareja unas cuantas notas adhesivas y dibuja en la pizarra dos círculos grandes superpuestos parcialmente formando un diagrama de Venn. Después el maestro pide a los alumnos que piensen y escriban en sus notas algo que hayan aprendido sobre las culturas con las que han estado trabajando en estos días (la cultura de ellos y la canaria). Cuando las parejas tengan una respuesta deben acercarse a la pizarra y pegarlas en el diagrama que está dibujado. Si se trata de una similitud entre ambas culturas, deberá de ir en el centro, donde los dos círculos coinciden. Si se trata de una diferencia, debe de ir en la parte de los círculos que corresponde a cada cultura. Al finalizar la actividad se comentan las respuestas obtenidas y se incita al alumno a reflexionar sobre ellas. De esta manera las diferencias y similitudes entre ambas culturas quedarán representadas y organizadas de manera visual.

Respuesta modelo:

1. La cultura de _____ se diferencia de la cultura de _____ en que _____.
2. Las culturas se parecen en _____; tienen el mismo _____.
3. Mi cultura se parece/no se parece a la cultura de las islas Canarias.

MATERIALES

Actividad	Recursos
1	Anexo 1 Colores, tijeras y pegamento
2	Mapa de España con las islas Canarias Fichas
3	Anexo 2 Pizarra digital Acceso a internet Objetos reales relacionados con las islas (ver descripción de la actividad) Maleta de viaje o bolsa
4	Tableta u ordenador Programa de edición de imágenes Fotos de pintaderas canarias
5	Anexo 3 Colores, tijeras y pegamento Cinta o cuerda
6	Pizarra Diagrama Notas adhesivas

ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS

1. ¡PREPARA TU EQUIPAJE! (VER ANEXO I)

Vas a viajar a un lugar maravilloso. Toma tu maleta de viaje junto con tu compañero y llénala de cosas importantes sobre tu cultura. No te olvides de meter en tu maleta lo siguiente:

Comida típica.

Tu tradición favorita.

Dinero.

Un mensaje en el idioma o los idiomas que hablas.

Tu bandera.



2. ¿A DÓNDE VOY?

Parte 1

Tienes un mapa mudo de España. Por turnos, intenta adivinar con tus compañeros dónde se encuentran las islas Canarias. Pon tu ficha allá donde tú creas que están, y el coordinador de tu grupo te dirá si estás en el lugar correcto o si tienes que moverte en otra dirección. Cuando encuentres las islas, escribe su nombre en el mapa.

Parte 2

Ahora que has encontrado las islas intenta buscar cada una de ellas: Tenerife, El Hierro, La Gomera, La Palma, Lanzarote, Gran Canaria y Fuerteventura. El coordinador de tu grupo te ayudará a moverte por el mapa. El jugador que encuentre cada isla escribe su nombre en el mapa. ¡Gana el jugador que encuentre más islas!

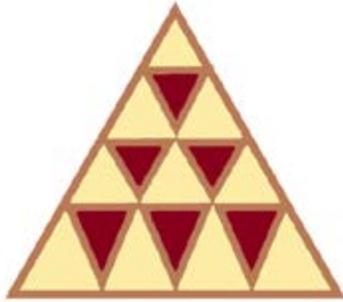
3. SALIDA DEL VUELO CULTURAL AIR 123 (VER ANEXO II)

¡Ha llegado el día! Vas a viajar a las islas Canarias. Coge tu billete de avión y completa los datos para poder subir a bordo. Cuando llegues a tu destino, el piloto de tu vuelo te llevará a descubrir cosas maravillosas de las islas.



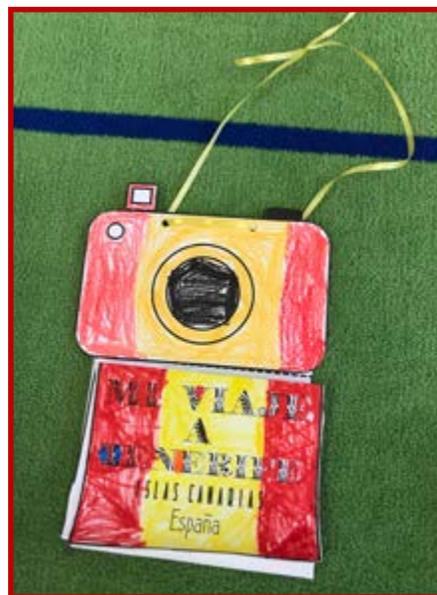
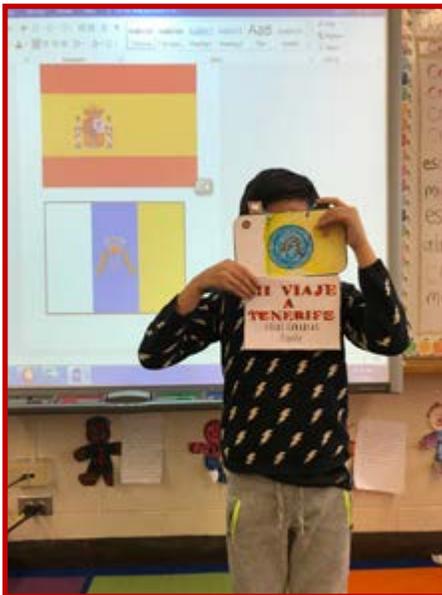
4. PINTO PINTADERAS

Usa una tableta con tu grupo para diseñar una pintadera como las de los aborígenes de las islas Canarias. Puedes utilizar un programa de edición de imágenes. Al terminar, comparte la pintadera con el resto de la clase.



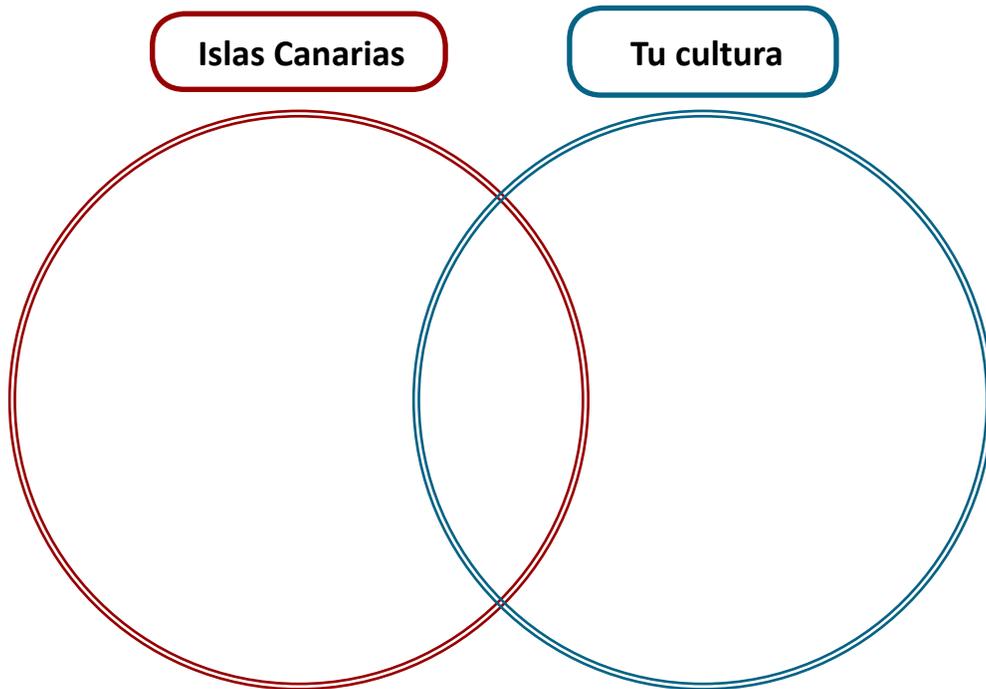
5. RECUERDOS DE MI VIAJE (VER ANEXO III)

Muestra tus mejores recuerdos de tu viaje a la isla de Tenerife, dibújalos y escribe su nombre en esta cámara. Después, colorea, recorta y pega las fotos a la cámara. Por último, pide ayuda a tu maestro para que le ponga una cinta a tu cámara.

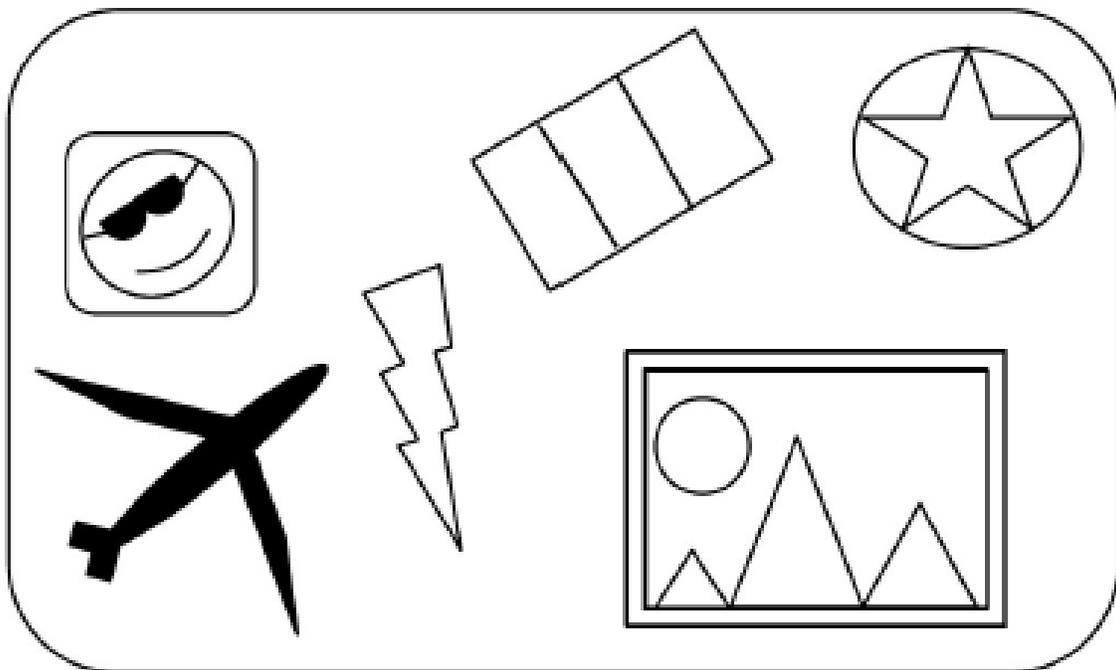
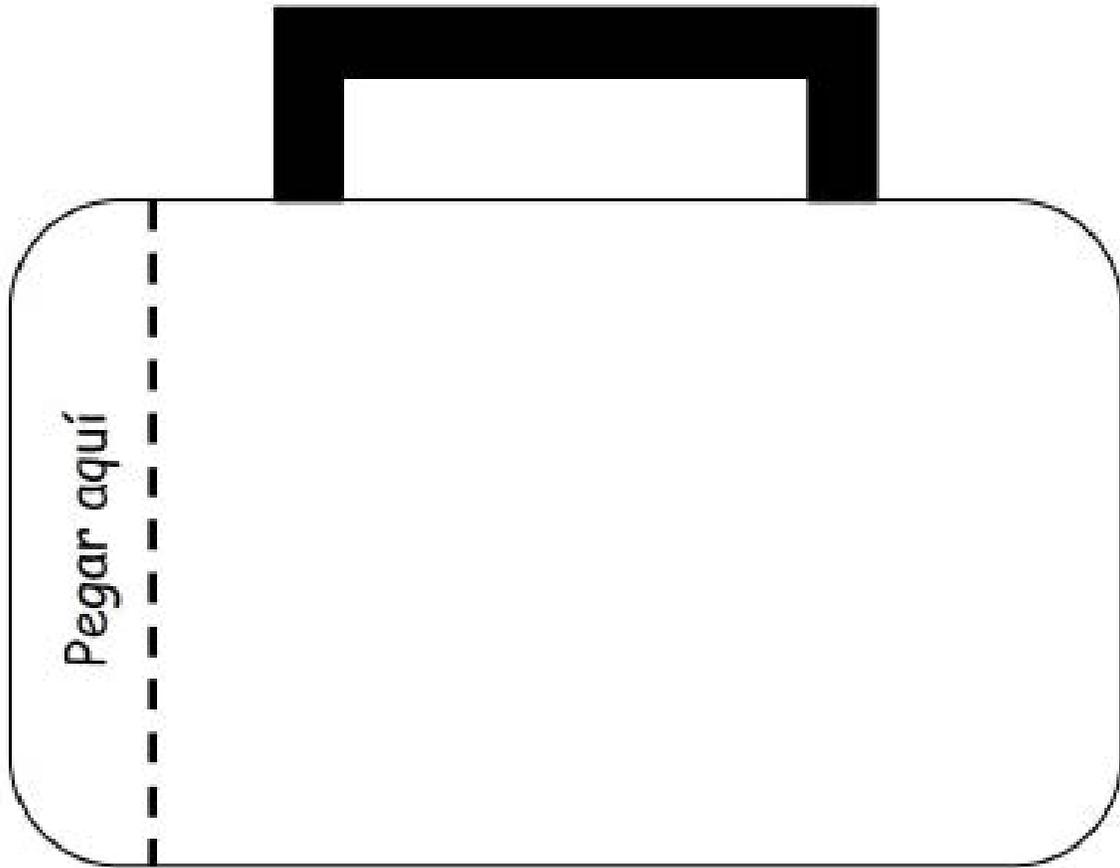


6. ¿QUÉ NOS UNE Y QUÉ NOS SEPARA?

Piensa en todo lo que has aprendido sobre tu cultura y la cultura de las islas Canarias y escríbelo en una nota adhesiva. Después pégala en el diagrama que está en la pizarra. Las similitudes van en el medio y las diferencias en los extremos.



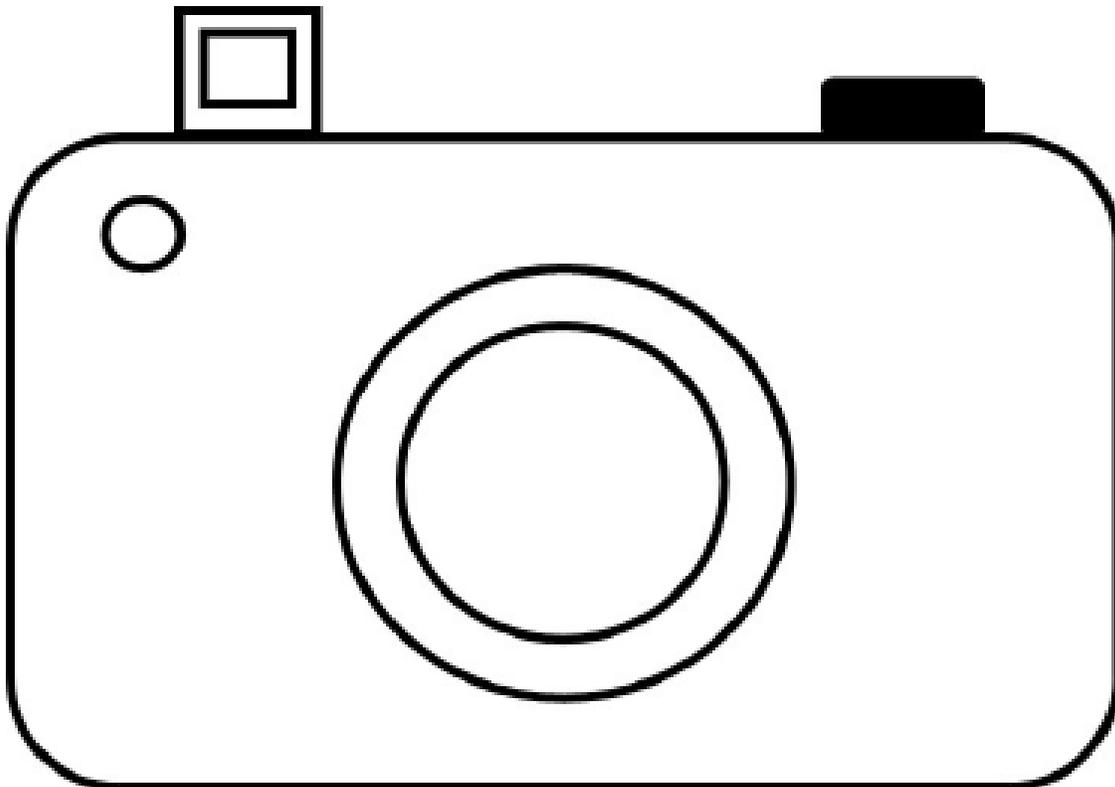
ANEXO I



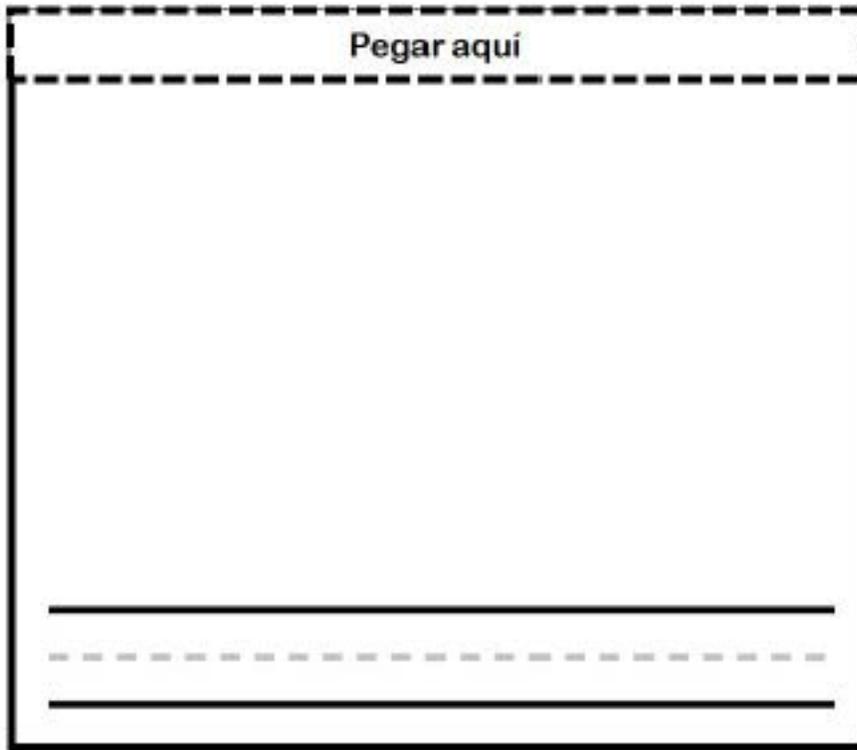
ANEXO II

BILLETE ELECTRÓNICO	
Pasajero: _____	CULTURAL AIR 
Fecha de vuelo: _____	
Salida: _____	
Destino: _____	

ANEXO III

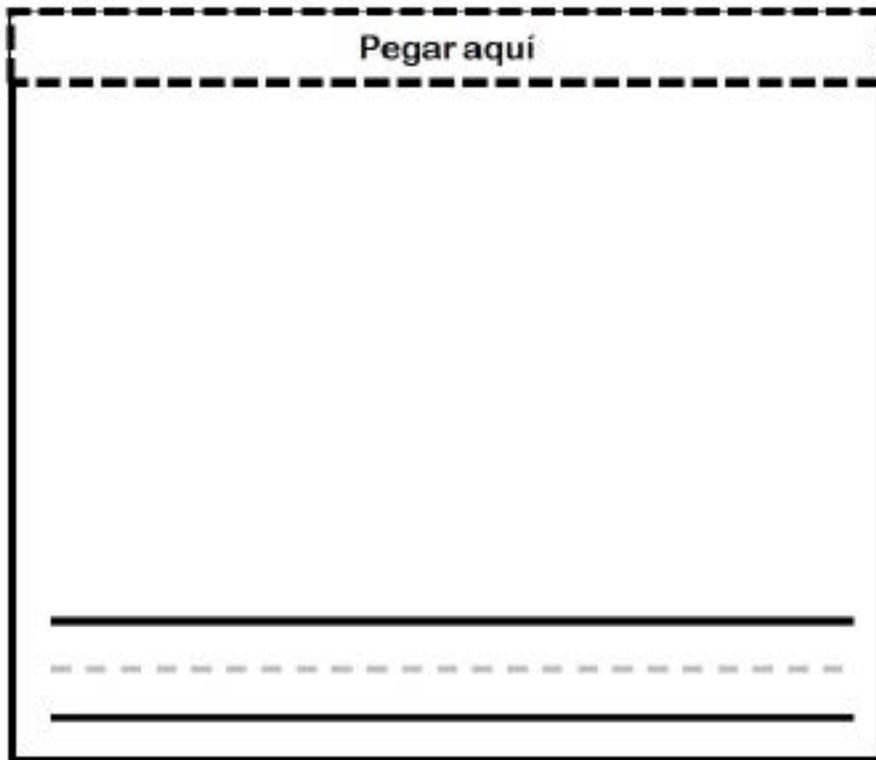


Pegar aquí



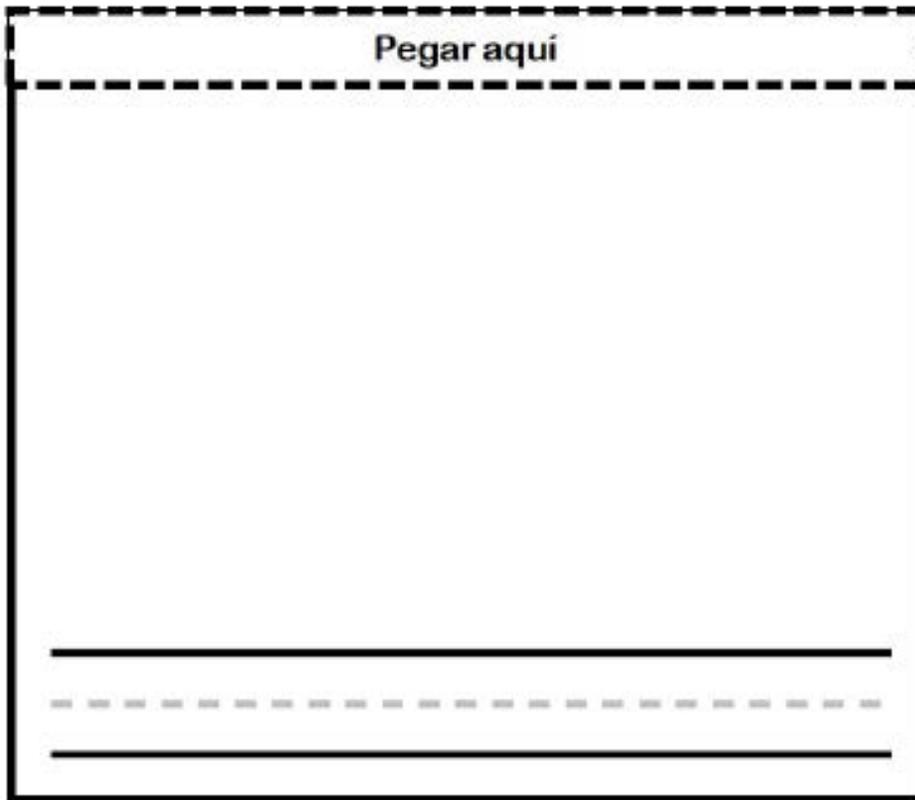
1

Pegar aquí



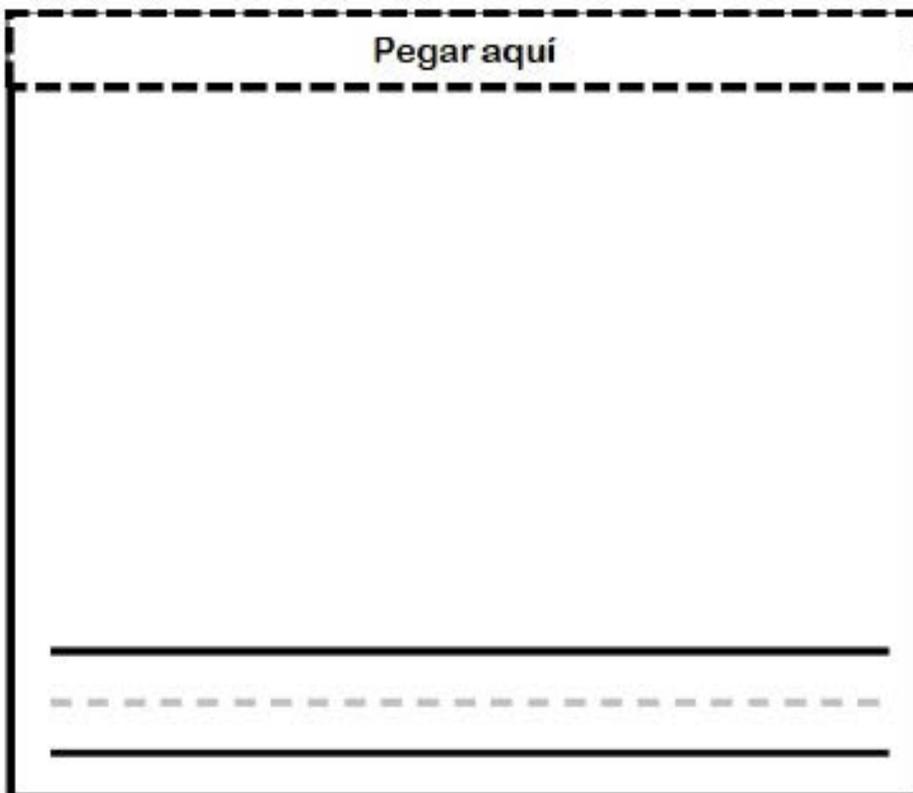
2

Pegar aquí



3

Pegar aquí



4



5

EXPLORANDO HORIZONTES, INTEGRANDO CULTURAS



[www. http://www.educacionyfp.gob.es/eeuu](http://www.educacionyfp.gob.es/eeuu)

CENTROS ESPAÑOLES DE RECURSOS

ESTADOS UNIDOS

[Centro de Recursos de Albuquerque](#)

1701 4th Street, SW
Albuquerque, NM 87102
Tel: 505 724 4743

[Centro de Recursos de Baton Rouge](#)

338 Hodges Hall - LSU (Louisiana State University)
Baton Rouge, LA 70803
Tel: 225 578 7209

[Centro de Recursos de Boston](#)

Healey Library 6th floor, 100 Morrissey Boulevard
[Boston, MA 02125](#)
Tel: 617 287 5949

[Centro de Recursos de Houston](#)

Rice University, Rayzor Hall #325 - 6100 Main MS-34
Houston, TX 77005
Tel: 713 348 5451

[Centro de Recursos de Indianápolis](#)

Cavanaugh Hall 205. 425. University Blvd
Indianápolis, IN 46202
Tel: 317 278 1210

[Centro de Recursos de Kenessaw](#)

134 Pilcher Building, Kennesaw State University, 1000 Chastain Rd.
Kennesaw, GA 30144-5591
Tel: 470 578 2197

[Centro de Recursos de Lincoln](#)

61B Henzlik Hall, University of Nebraska-Lincoln
Lincoln, NE 68588
Tel: 402 472 0683

[Centro de Recursos de Los Ángeles](#)

Hollywood High school, 1521 N Highland Av
Los Ángeles, CA 90028
Tel: 323 852 6997

[Centro de Recursos de Miami](#)

Florida International University, University Park Campus, Green Library Building, Room 593B
Miami, FL 33199
Tel: 305 348 1954

[Centro de Recursos de Provo](#)

35 E North University Parkway
Provo, UT 84602
Tel: 801 422 8107

[Centro de Recursos de Seattle](#)

University of Washington, Padelford B 202 C
Seattle, WA 98195-4360
Tel: 206 221 6571

[Centro de Recursos de Storrs](#)

University of Connecticut, Department of Literatures, Cultures and Languages
Oak Hall East SSHB Room 219
365 Fairfield Way U-1057
Storrs, CT 06269
Tel: 860-486-1520

CANADÁ

[Centro de Recursos de Montreal](#)

Université de Montréal, 3150 Rue Jean Brillant,
Bureau C-8097
Montréal, Québec, H3T 1N8
Tel: 514 343 5898

[Centro de Recursos de Toronto](#)

Glendon College, 2275 Bayview Avenue
Toronto, ON, M4N 3M6
Tel: 416 487 6837

[Centro de Recursos de Edmonton \(Alberta\)](#)

13750 Woodcroft Avenue NW
Edmonton, Alberta T5M 3M4
Tel: 780 970 5207

RECURSOS DIDÁCTICOS EN LÍNEA

Desde este [enlace](#) podrás acceder a un gran número de recursos didácticos.

Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

La Consejería de Educación es un órgano técnico de la Misión Diplomática de España, que depende funcionalmente del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Se encarga de promover, dirigir y gestionar las distintas acciones educativas en los países de su actuación, Estados Unidos de América y Canadá, sin perjuicio de las competencias y funciones encomendadas a otros órganos de la Misión Diplomática respectiva. De la Consejería de Educación en Washington D.C. dependen cuatro Agregadurías (Los Ángeles, Miami, Nueva York y Ottawa, en Canadá). A cada Agregaduría se adscriben varias Asesorías Técnicas, con sede propia, en Consulados Generales de España, en Departamentos de Educación o en Universidades norteamericanas.

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
2375 Pennsylvania Ave., NW
Washington, D.C. 20037
Tel.: 202.728.2335 / 2336

Agregadurías de Educación

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE LOS ÁNGELES
5055 Wilshire Blvd., Suite 204
Los Ángeles, CA 90048
Tel.: 323.852.6997

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE MIAMI
2655 Le Jeune Road, Suite 1000
Coral Gables, FL 33134
Tel.: 305.448.2146

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE NUEVA YORK
358 Fifth Avenue, Suite 1404
New York, NY 10001
Tel.: 212.629.4435

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE OTTAWA, CANADÁ
74 Stanley Avenue,
Ottawa, Ontario, K1M 1P4
CANADÁ
Tel.: 613.741.8399



EMBAJADA
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EN ESTADOS UNIDOS
Y CANADÁ