



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN ESTADOS UNIDOS  
Y CANADÁ

# 21 Materiales



'13 dic.

[mecd.gob.es/euu](http://mecd.gob.es/euu)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
CULTURA Y DEPORTE  
Subdirección General de  
Cooperación Internacional

Edita:  
© SUBDIRECCIÓN GENERAL DE  
COOPERACIÓN INTERNACIONAL  
Consejería de Educación en EE.UU y  
Canadá

Catálogo de publicaciones del Ministerio  
[mecd.gob.es](http://mecd.gob.es)

Catálogo general de publicaciones  
oficiales  
[publicacionesoficiales.boe.es](http://publicacionesoficiales.boe.es)

Texto completo de esta obra:  
[www.mecd.gob.es/eeuu/publicaciones-  
materiales/publicaciones.htm](http://www.mecd.gob.es/eeuu/publicaciones-materiales/publicaciones.htm)

Fecha de edición: Diciembre 2013  
ISSN:1068-3054  
NIPO: 030-13-124-X  
Dibujo portada:  
Domingo Gisbert Díaz

Director:  
Xavier Gisbert da Cruz  
Consejero de Educación

Coordinador:  
Alberto García Salinero  
Asesor Técnico Docente

Equipo de redacción:  
María Amparo Calvo Muñoz  
Alberto García Salinero  
Clara Gómez Jimeno  
Eva González Abad  
Jesús María Jurado Mendoza  
Eva María Martín González  
Albert Vitriá Marca

# MATERIALES

## 21

### UNIDADES DIDÁCTICAS

#### Nivel Educación Infantil y Primaria

1. **Rutinas diarias del aprendizaje de lectura en Kindergarten**  
Julia Fuentes Martínez / Sergio García Fernández.
2. **Nuestros maravillosos animales de granja.**  
María Dolores Jiménez Lozano
3. **La Erre de Curro**  
Leticia Hernández López
4. **¡Vamos a construir un pesebre de barro!**  
Sonsoles López Torres

#### Nivel Educación Secundaria

1. **Este mundo sí hay quien lo entienda**  
Noé Carrero Torres



# 1

## Rutinas diarias del aprendizaje de lectura en Kindergarten

---

Julia Fuentes Martínez  
Sergio García Fernández

### Presentación

La enseñanza de la lectura y la escritura en el distrito público de Dallas da prioridad a la lengua materna de cada alumno, por lo que en todas las escuelas hay dos líneas: una bilingüe, en las que los alumnos aprenden a leer y a escribir en español y en inglés, lo aprenden progresivamente con el aumento paulatino de asignaturas en inglés a medida que avanzan de grado. Y además una línea general, en la que los niños aprenden todo en inglés desde la enseñanza anterior a infantil.

En ambos casos, la enseñanza de la lectura y la escritura se basa en el aprendizaje de los sonidos, a través de rutinas con un gran componente visual y participativo por parte de los alumnos. Al mismo tiempo que se trabaja continuamente la comprensión lectora y la adquisición de vocabulario.

Una de las prioridades del distrito es el “100% engagement”, es decir, que el maestro en todo momento trate de conseguir la atención de todos sus alumnos y por tanto, la posibilidad de que todos aprendan. Eso conlleva dos cosas: las actividades son breves y deben cambiarse continuamente, y realizar al mismo tiempo actividades para comprobar que están atendiendo y están aprendiendo (MRS, Multiple Response Strategy y DOL, Demonstration of Learning).

El distrito forma continuamente a sus maestros en la manera en que éste quiere que sea llevado a cabo y a través de los “*instructional coach*”, personal fijo de cada centro, el trabajo del maestro está muy dirigido.

Debido a esto y a que los niños de kinder aún no dominan la lectura y la escritura, es muy difícil trasladar este sistema de aprendizaje al sistema de unidades didácticas español, por lo que presentamos a continuación una adaptación de la mayoría de las rutinas diarias al formato de fichas de trabajo, cuyo resultado final no representa fielmente el método pedagógico del distrito de Dallas.

## 1. Presentación de la letra del día.

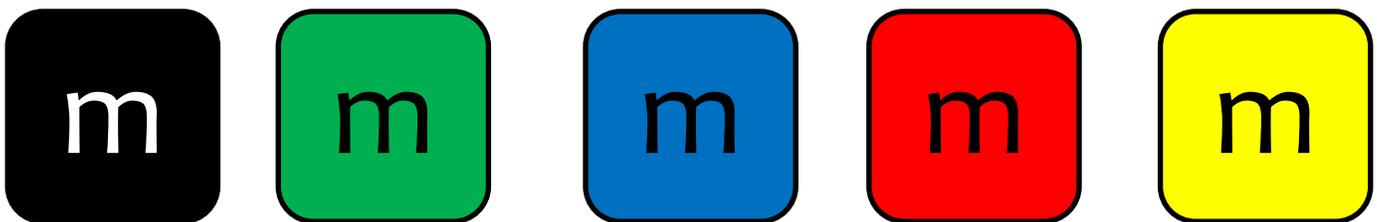
### Actividad 1.a. Sonidos iniciales

Pon el dedo en cada cuadrado y pronuncia el sonido de cada letra, no su nombre, junto con todos tus compañeros. Ejemplo. “b” en vez de “be”.

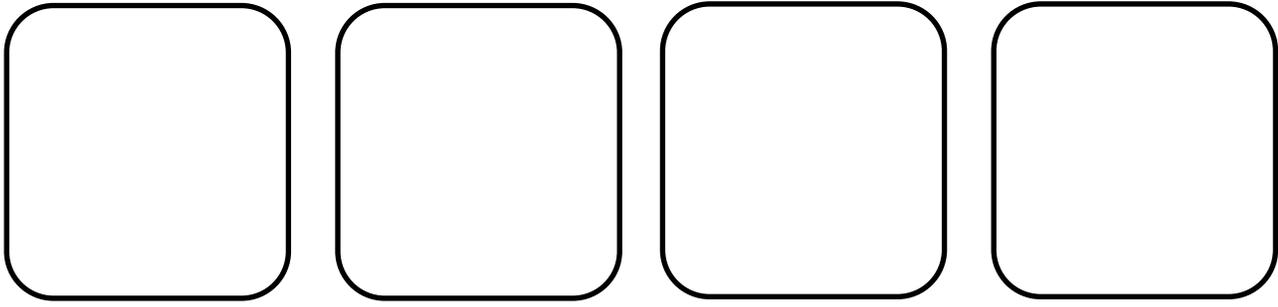
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>
<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>Ñ</b>
<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>
<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>
<b>Y</b>	<b>Z</b>			

### Actividad 1.b. Sonido inicial “m”.

El maestro te enseñará a pronunciar el sonido de la letra m. Ahora pon tu dedo encima de cada cuadrado y pronuncia el sonido de la letra que aparece. Repítelo 2 veces.

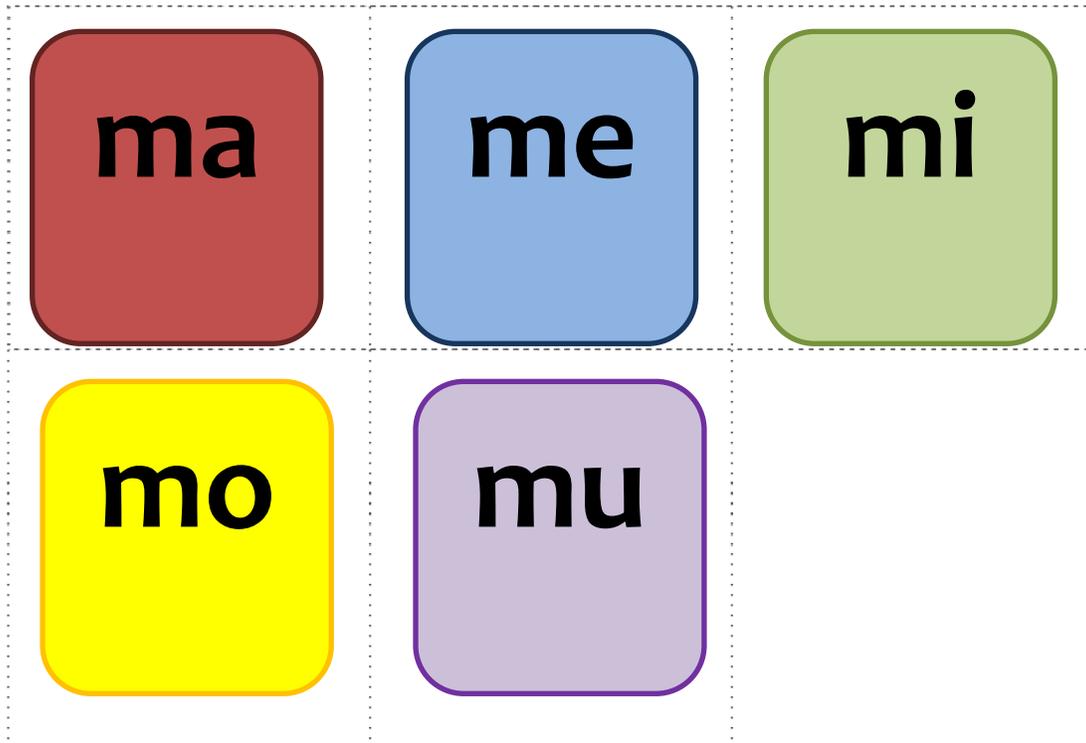


Ahora piensa con tu compañero 4 palabras que empiezan por la letra “m”, y dibuja una en cada cuadrado.



**Actividad 1.c. Sílabas con “m”.**

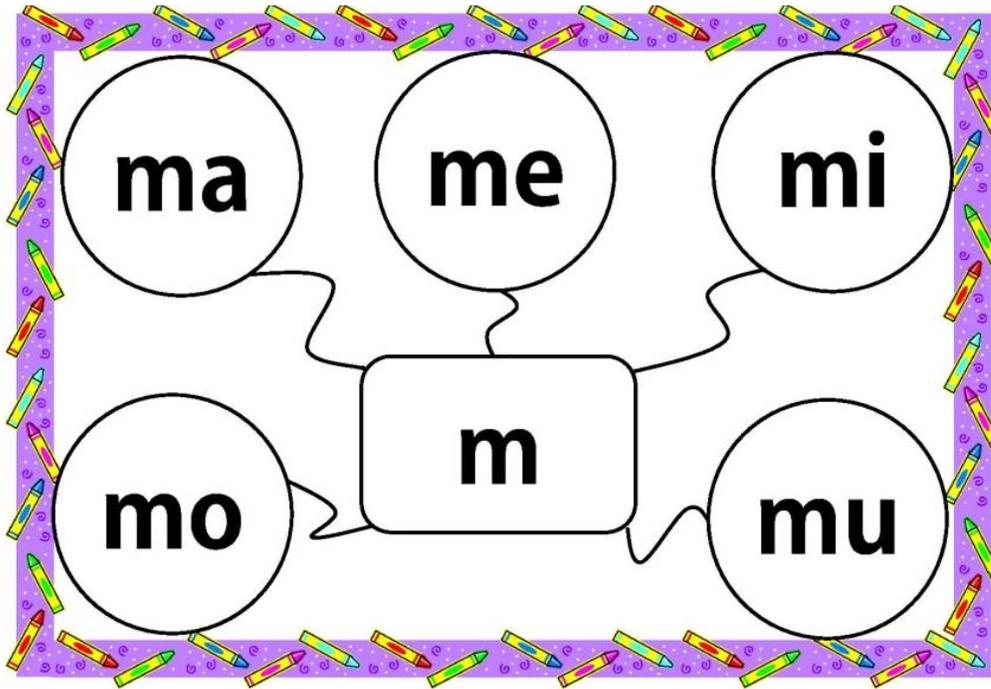
Sigue las instrucciones del maestro.



**Actividad 1.d. Bubble map.**

Todas las imágenes que tienes a continuación empiezan con la letra m, pero ¿sabes distinguir cuál empieza por ma, me, mi, mo, mu? Sigue los siguientes pasos para completar la actividad.

- Recorta todas las imágenes por la línea de puntos.
- Una vez recortadas, mira detenidamente cada imagen y di en voz alta lo que ves.
- Ahora pega cada imagen en su lugar correspondiente.



**Actividad 2. Reconoce los sonidos y forma palabras.**

**Actividad 2.a. Escritura interactiva.**

En la siguiente actividad deberás escribir todas las letras que el maestro te dicte hasta formar una palabra. Escribe cada letra con un color diferente. Luego une cada número con su imagen.

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

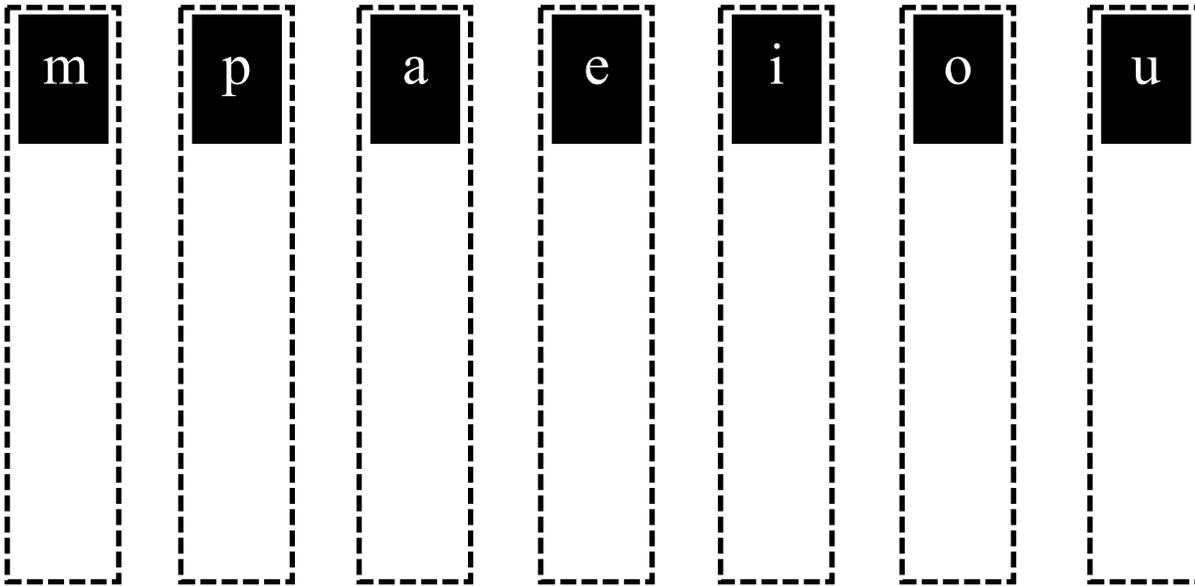
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Actividad 2.b. Sobre de letras.

La actividad consiste en formar palabras con las letras que tienes a continuación. Recórtalas y ponlas encima de la mesa. Cuando el maestro diga un sonido, colócala sobre la mesa y ve formando una palabra. Coloca la siguiente letra en la segunda posición y así sucesivamente. Cuando termines repite cada sonido rápidamente e intenta descubrir qué palabras has formado.



### Actividad 3. Lectura compartida (Share Reading).

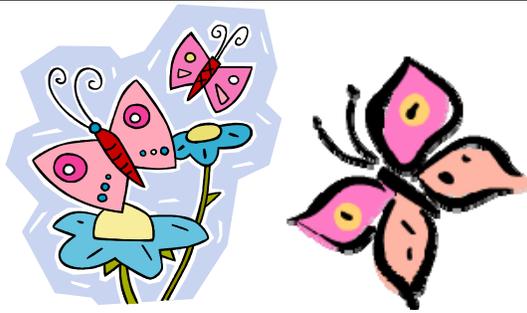
A continuación vamos a leer un cuento por parejas. Sigue los pasos:

- Mira el dibujo 1. Esta es la portada. Habla con tu compañero sobre lo que ves. Ahora, pon tu dedo en la primera letra del título y haz el sonido. Mira la letra que hay a continuación y haz el sonido, ahora lee la sílaba que se forma. Habla con tu compañero ¿cuál creen que es el título del libro?
- Observa las siguientes imágenes del cuento (2, 3 y 4). Habla con tu compañero sobre lo que ves. Trata de imaginar qué nos está contando este cuento y cuéntaselo a tu compañero.
- La primera palabra de las 3 oraciones es “Hay”. ¿Qué es lo que hay en cada dibujo? Cuéntaselo a tu compañero.
- Vamos a poner el dedo en cada palabra y vamos a leer la oración, mirando los dibujos y leyendo las sílabas con la M.
- Subraya la palabra mariposa en cada una de las imágenes.
- Redondea todas las sílabas “ma” que encuentres en el cuento. ¿Qué otra palabra tiene la sílaba “ma”, además de “mariposa”?
- Responde: ¿De qué trata el cuento?

# MARIPOSAS



1



**Hay mariposas rosas.**

2



**Hay mariposas verdes.**

3



**Hay mariposas amarillas y naranjas.**

4

# 2

## Nuestros maravillosos animales de granja

María Dolores Jiménez Lozano, Cariños Charter  
School, Española, Nuevo México

### **INSTRUCCIONES PARA EL PROFESORADO:**

#### **OBJETIVOS:**

- a) Aprender vocabulario relacionado con los animales de granja.
- b) Identificar la idea principal de la lectura: “Una granja muy especial”
- c) Emplear e identificar correctamente la concordancia entre artículo determinado y sustantivo.

**NIVEL:** Primer grado (Español como segunda Lengua. ESL)

#### **EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:**

1. INTRODUCCIÓN: El profesor-a empieza la lección informando a los estudiantes cuáles son los objetivos de la clase. Después captará la atención de los estudiantes preguntándoles oralmente: ¿sabéis lo qué son los animales de la granja?, ¿quién ha estado alguna vez en una granja?, ¿cuál es vuestro animal favorito?

**Respuestas:** *Respuesta libre.*

2. ¿QUÉ ANIMAL ESCUCHAS?: Primero el profesor muestra, explica y pega en la pizarra las tarjetas de vocabulario de animales de granja con el nombre correspondiente. Después, presenta el sonido de alguno de los animales y los estudiantes escriben en la correspondiente tabla el nombre del animal que están escuchando. Éstos podrán ayudarse del vocabulario pegado en la pizarra.

**Respuestas:** 1. Es el caballo; 2. Es el gallo; 3. Es la cabra; 4. Es el cerdo; 5. Es la vaca.

3. JUGAMOS A LAS CARTAS: Los estudiantes trabajan en parejas. El mazo de tarjetas de vocabulario se colocará en el centro de la mesa. Primero, el estudiante A muestra al estudiante B una tarjeta de vocabulario con la imagen de un

animal de granja, el estudiante B tiene que adivinar el nombre del animal. Si el estudiante B adivina la carta, se quedará con la misma y continuarán con el juego. Si el estudiante B no adivina el nombre del animal, pierde el turno y ahora él mostrará las cartas al estudiante A que tendrá esta vez que adivinar el nombre del animal. (Las tarjetas de vocabulario tienen el nombre de los animales por detrás). El estudiante con más cartas gana el juego.

**Respuestas:** *Depende de la carta que aparezca en el juego. Si el estudiante A muestra una carta con la imagen de un caballo, el estudiante B tendrá que responder “caballo”, si no, pierde turno.*

#### 4. LA HORA DEL CUENTO:

“Una granja muy especial”:

El profesor introduce la historia a los estudiantes y les hace oralmente preguntas previas a la lectura. A continuación mientras el profesor lee el texto en voz alta, muestra a los estudiantes imágenes del nuevo vocabulario que va apareciendo y las pega en la pizarra: granja, vieja, fea, feliz, familia, corral, ventana, madera, fuerte, heridas. Para seguir ayudando con la comprensión lectora, el profesor representará físicamente las acciones que vayan saliendo en la historia: caminar, llorar, llamar, trabajar, entrar, llevar. Después, el profesor habla acerca de lo leído y revisa las nuevas palabras que han aprendido. Para finalizar, realizará algunas preguntas a los niños-as para comprobar si han entendido la historia. Es importante que guíe a los estudiantes en este proceso para que éstos tengan éxito al contestar. Hay que recordar que los estudiantes están en el primer nivel de adquisición de la lengua española.

Ejemplos de cómo guiar en las preguntas: Representar la acciones mientras dice la pregunta, señalar la imagen de la palabra pegada en la pizarra, completar oralmente una frase “la vaca C.....”, representando la acción de la respuesta, haciendo el sonido del animal, etc.

- a. ¿Cómo era la granja donde vivían los animales?
- b. ¿Por qué lloraba la ovejita?
- c. ¿Quién fue el primer animal en ayudar a la ovejita?
- d. ¿Quiénes encontraron a la mamá oveja?
- e. ¿Qué hicieron los pollitos? ¿y las cabras? ¿y los caballos?
- f. ¿Quiénes curaron a la mamá oveja?
- g. ¿Cómo se sintieron los habitantes al final de la historia?
- h. ¿Cómo hubieras ayudado tú a la ovejita?

### Respuestas:

a. *Previas a la lectura:* Respuesta libre

b. *Comprensión Lectora:* 1. Era vieja y fea; 2. Porque había perdido a su mamá; 3. La vaca Cecilia; 4. Los perros encontraron a la mamá oveja; 5. Los pollitos entraron en la casa y abrieron la puerta por dentro, las cabras quitaron los trozos de madera que cubrían a la mamá oveja y los caballos transportaron a la oveja para reunirla con los gatos; 6. Los gatos curaron a la mamá oveja; 7. Respuesta libre

### 5. JUEGO DE MIMO

Antes de comenzar el profesor escribe en pequeños papelitos las palabras de vocabulario aprendidas en la clase. Las palabras se distribuyen en tres diferentes cajas con distintos colores. En la caja azul se meten las palabras más fáciles que tienen el valor de un punto. En la caja verde se meten las palabras de dificultad media que tienen el valor de dos puntos. En la caja roja se meten las palabras más difíciles y éstas tienen un valor de tres puntos. Ejemplos para usar:

Caja azul: perro, gato, vaca, pollito, vaca.

Caja verde: vieja, fea, cabra, ventana.

Caja roja: llorar, llamar, caminar, trabajar.

La clase se divide en equipos. Un miembro de cada equipo elige una palabra de la caja azul, verde o roja y la representará con mímica (y si es posible

con sonidos) durante 20 segundos al resto de sus compañeros que la tendrán que adivinar para conseguir los puntos pertinentes. Los demás equipos hacen lo mismo. Gana el equipo que consiga más puntos.

También se puede permitir a los demás equipos adivinar la palabra si el equipo original no lo consigue y darle de este modo la oportunidad de conseguir puntos extra.

### 6. LOS ARTÍCULOS DETERMINADOS:

El profesor realiza una introducción a la actividad hablando de la concordancia entre artículos y nombres, pero a un nivel muy básico, recordemos que nos encontramos en el primer nivel de adquisición de la lengua. El profesor-a explica que si la palabra termina en -o, irá acompañada de “el”, si termina en -a, irá acompañada por “la”, si termina en -as, irá acompañada de “las” y si termina en -os, irá acompañada de “los”.

a. ¿CUÁL ES EL ARTÍCULO ADECUADO? La clase se divide en equipos de cuatro. Cada uno de los miembros del equipo tiene una tarjeta con el nombre de uno de los artículos determinados: el, la, los, las.

El profesor dice en voz alta un sustantivo masculino, femenino, singular o plural y el estudiante que tenga el artículo adecuado para esa palabra levanta su tarjeta.

Los equipos obtienen un punto si responden correctamente.

Nota: Se utiliza el vocabulario trabajado en las actividades anteriores.

**Respuestas:** Si el profesor dice: “perros” los niños levantarán el artículo “los”, si dice: “gatas” levantarán “las”, si dice: “vaca” levantarán “la”, etc.

b. ¿DÓNDE ESTÁ MI PAREJA?

La clase se divide en dos equipos A y B. El profesor da a cada uno de los estudiantes del equipo A una tarjeta con el nombre de un artículo determinado: el, la, los, las. A cada uno de los miembros del equipo B les da una tarjeta con el nombre de un sustantivo en singular o plural:

ventanas, vaca, caballos, caballo, etc. Los estudiantes del equipo A tienen que encontrar a la persona con el sustantivo más adecuado para su artículo determinado y viceversa. Cuando se forme una pareja, se sientan en el suelo y mostrarán su combinación. Si es incorrecto, el profesor les hace una señal (por ejemplo, pulgar hacia abajo) y siguen buscando su mejor combinación. Al final todas las parejas leen las palabras que han formado. Después los equipos se cambian las funciones; es decir, los que tenían los artículos ahora tendrán sustantivos y viceversa. El profesor podrá cambiar las palabras para el equipo de los sustantivos.

c. Los estudiantes rellenan los espacios en blanco de un texto utilizando las palabras del recuadro.

**Respuestas por orden de aparición:** 1. La; 2.vaca; 3.caballo; 4.la; 5.el; 6.las; 7.las; 8.los.

## 7. AUTOEVALUACIÓN:

En una tabla y con ayuda del profesor los estudiantes indican si han o no alcanzado los objetivos de la Unidad.

### **MATERIALES:**

- Sonidos en mp3 de los animales de granja
- Tarjetas de vocabulario con la imagen en un lado y el nombre en el otro lado de los animales de granja (banco de imágenes INTEF)
- Fotografías para el cuento (imágenes INTEF).
- Tres cajas de color azul, verde y roja.
- Pequeños trozos de papel.
- Tarjetas de vocabulario con el nombre de los artículos y los sustantivos aprendidos.

## **ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS:**

### **1. INTRODUCCIÓN**

Escucha los objetivos que tu profesor tiene para la lección. Después contesta con tus compañeros a sus preguntas acerca de la granja.

### **2. ¿QUÉ ANIMAL ESCUCHAS?:**

Escucha con atención la audición con sonidos de animales de granja y escribe en la tabla el nombre del animal que estás escuchando. Si no recuerdas el nombre, podrás ayudarte de las imágenes y palabras escritas en la pizarra.

(Banco de sonidos “INTEF”):

<b>SONIDO 1</b>	<b>SONIDO 2</b>	<b>SONIDO 3</b>	<b>SONIDO 4</b>	<b>SONIDO 5</b>
Es el:	Es el:	Es la:	Es el:	Es la:

### **3.**

#### **JUGAMOS A LAS CARTAS:**

Ahora lo pasarás fenomenal con el juego de cartas. Es un juego en parejas.

En el centro de la mesa colocáis el mazo de tarjetas de vocabulario. Uno de vosotros comienza el juego enseñando una tarjeta de vocabulario al compañero. Si lo adivina, éste se queda con la carta y continuáis jugando. Si no lo adivina, pierde el turno y ahora él muestra las cartas al otro compañero. Gana el que obtenga más cartas de los dos.

Nota: Cada tarjeta lleva detrás el nombre escrito del animal que representa. Así podréis saber con seguridad si vuestro compañero adivinó o no el nombre del animal.

### **4.**

#### **LA HORA DEL CUENTO**

Tu profesor lee el cuento “Una granja muy especial” a toda la clase, pero para que lo entiendas mejor, utilizará dibujos, fotos, representará las acciones que suceden en la historia y realizará los sonidos de los animales. Tus compañeros y tú tendréis que escuchar y observar atentamente todo lo que él/ella haga.

Antes de la lectura vais a responder oralmente a las preguntas previas y después contestaréis oralmente a las preguntas de comprensión lectora.

#### **Preguntas previas:**

- a) ¿Qué me sugiere el título?
- b) ¿De qué piensas que trata la historia?
- c) ¿Qué crees que sucederá al final?

## **“UNA GRANJA MUY ESPECIAL”** Escrito por: María Dolores Jiménez Lozano

No hace mucho tiempo en un lugar al Sur de España existía una granja donde vivían decenas de animales. La granja no tenía mucho valor, era muy vieja y un poco fea, lo que la hacía especial eran sus maravillosos habitantes. La vida transcurría muy feliz entre ellos, eran una gran familia.

Uno de los miembros más peculiares de la granja era la vaca Cecilia, esta señorita tenía la bonita costumbre de dar un paseo por el campo todos los días, caminar por aquellos parajes era un regalo para la vista. Uno de esos días, mientras Cecilia disfrutaba del paisaje, se encontró con una pequeña oveja que lloraba desconsoladamente. El animalito le contó a que había perdido a su mamá. Sin dudarle dos veces, Cecilia llamó a los perros para que buscaran a la mamá oveja.

Los perros rastrearon todos los rincones de la granja hasta llegar a la puerta de uno de los corrales abandonados. El corral estaba cerrado y la única forma de poder entrar era a través de una rendija que había en la ventana. Ellos eran demasiado grandes para pasar por aquel espacio tan pequeño y decidieron llamar a los pollitos para que les ayudaran.

Los pollitos llegaron enseguida y consiguieron entrar al interior de la casa, allí encontraron a la mamá oveja que estaba atrapada entre unos trozos de madera y muy asustada. Los pollitos abrieron la puerta desde el interior, pero no pudieron ayudar a la mamá porque eran demasiado pequeños, así que decidieron llamar a las cabras para que retirasen los trozos de madera que la cubrían.

Las cabras llegaron rapidísimo y comenzaron a trabajar duramente con ayuda de sus cuernos, al cabo de unos minutos consiguieron liberar a la mamá oveja que estaba muy lastimada. Las cabras intentaron transportarla para llevarla a un lugar más seguro pero no eran lo suficientemente fuertes por lo que decidieron llamar a los caballos.

Enseguida llegaron los caballos y uno de ellos, el más grande, la montó en sus lomos para reunirla con los gatos que ya estaban preparados con el instrumental médico necesario para curarle las heridas. Al cabo de unas horas y después de mucho trabajo la mamá oveja estaba totalmente recuperada.

Todos los animales de la granja tuvieron la suerte de presenciar el momento tan maravilloso que madre e hija protagonizaron cuando se reencontraron.

Aquel día un sentimiento de inmensa felicidad contagió a los habitantes de la granja. Se dieron cuenta de lo afortunados que eran al tener una familia tan especial y se prometieron a sí mismos seguir disfrutando y cuidando unos de otros por el resto de sus vidas.

### **Preguntas de comprensión lectora:**

A continuación contestas oralmente junto con tu clase a las preguntas de comprensión lectora, tu profesor-a te guiará y ayudará para que respondas correctamente:

- a) ¿Cómo era la granja donde vivían los animales?
- b) ¿Por qué lloraba la pequeña ovejita?
- c) ¿Quién fue el primer animal en ayudar a la ovejita?
- d) ¿Quiénes encontraron a la mamá oveja?
- e) ¿Qué hicieron los pollitos?, ¿y las cabras?, ¿y los caballos?
- f) ¿Quiénes curaron a la mamá oveja?
- g) ¿Cómo se sintieron los habitantes al final de la historia?
- h) ¿Cómo hubieras ayudado tú a la ovejita?

5.

### **JUEGO DE MIMO**

Te vas a divertir muchísimo con este juego de mimo. Una persona de tu equipo tiene que coger una palabra de la caja azul, verde o roja y representarla con mímica y si es posible con sonidos, al resto de grupo. Si conseguís adivinar una palabra de la caja azul obtendréis un punto, si la palabra está en la caja verde obtenéis dos puntos y si la palabra está en la caja roja obtenéis tres puntos. Vosotros elegiréis la caja de dónde queréis coger las palabras. Cuantos más puntos valga la palabra, mayor es el riesgo.

También podréis hacer una variante del juego donde los demás equipos podrán adivinar la palabra en el caso de que el equipo original no lo logre, consiguiendo de esta forma puntos extra.

6.

### **LOS ARTÍCULOS**

#### **DETERMINADOS:**

#### **a. ¿Cuál es el artículo adecuado?**

La clase se divide en equipos de cuatro. Cada uno de los miembros de tu equipo tiene una tarjeta con el nombre de uno de los artículos determinados: el, la, los, las.

A continuación, tu profesor-a dice en voz alta un sustantivo masculino, femenino, singular o plural y el estudiante de tu grupo que tenga el artículo adecuado para esa palabra tiene que levantar su tarjeta. Por ejemplo, si dice “perros” el estudiante de tu grupo que tenga el artículo “los” debe levantar su tarjeta y consigue un punto para el equipo.

**b. ¿Dónde está mi pareja?**

Se reparten tarjetas con nombres de artículos determinados a la mitad de la clase (equipo A) y tarjetas con los sustantivos aprendidos en la lección al resto de la clase (equipo B). Los que tengáis los artículos tenéis que encontrar al sustantivo más adecuado y viceversa. Cuando forméis una pareja, os sentáis en el suelo y mostráis vuestra combinación. Si es incorrecta, el profesor os hace una señal (pulgar hacia abajo por Ej.) y seguiréis buscando vuestra mejor combinación. Al final leéis todas las combinaciones que habéis formado.

Después los equipos cambiaréis funciones, es decir, los que teníais artículos ahora tendréis sustantivos y viceversa. El equipo de los sustantivos jugará con diferentes palabras.

**PALABRAS DE VOCABULARIO UTILIZADAS EN LAS TARJETAS PARA UNA CLASE DE 20 ALUMNOS CON DOS EQUIPOS (ACTIVIDAD B):**

EQUIPO A				
EL	LA	LOS	LAS	EL
LA	LOS	LAS	EL	LOS

EQUIPO B					
1º Turno	PAVO	PUERTA	CABALLOS	GALLINAS	CERDO
	OVEJA	PAVOS	CABRAS	GALLO	PATOS
2º Turno	PERRO	VACA	GANSOS	VENTANAS	CORRAL
	CABRA	POLLITOS	GATAS	CONEJO	BURROS

C. Completa con el vocabulario del recuadro.

el      las      la      los      las      vaca      caballo      la

En \_\_\_\_\_ granja hay muchos animales que nos ofrecen productos diferentes. Por ejemplo, la \_\_\_\_\_ nos da leche y carne. El \_\_\_\_\_ nos sirve como medio de transporte y compañía. \_\_\_\_\_ oveja nos da lana y leche. \_\_\_\_\_ cerdo nos da carne. \_\_\_\_\_ gallinas nos dan huevos y carne. \_\_\_\_\_ cabras nos dan leche.

Debemos cuidar y respetar a \_\_\_\_\_ animales, ellos son seres vivos como nosotros y son muy importantes para nuestras vidas.

## 7. AUTOEVALUACIÓN

Rellena esta tabla con ayuda de tu profesor-a:

	MUY BIEN 😊	PUEDO HACERLO MEJOR 😐	TENGO QUE MEJORAR 😞
He aprendido vocabulario relacionado con los animales de granja.			
He identificado la idea principal de la lectura.			
Empleo correctamente la concordancia entre artículo determinado y sustantivo.			

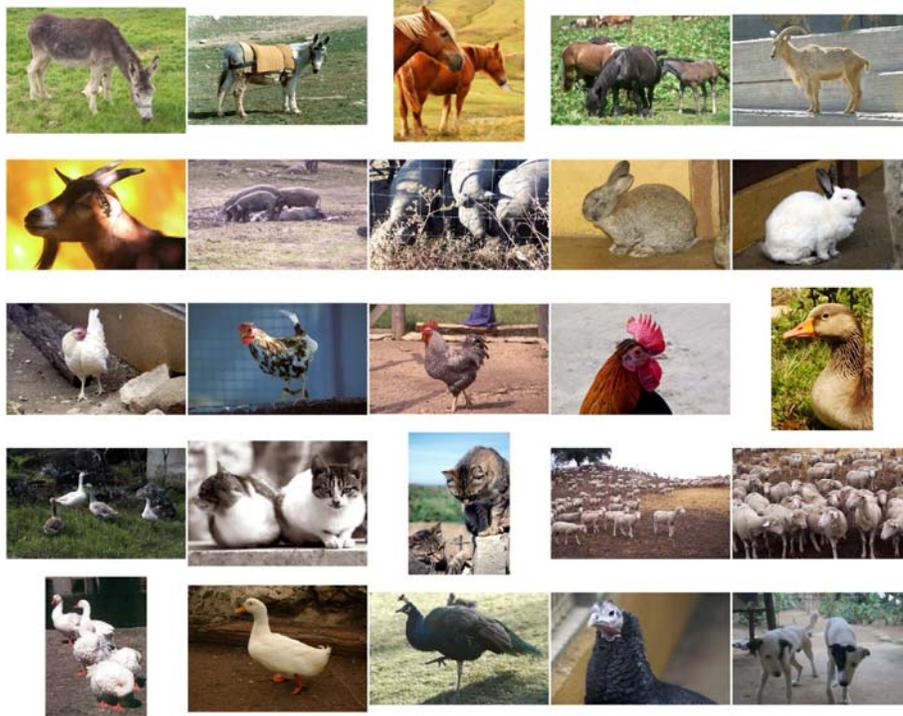
### SONIDOS PARA LA ACTIVIDAD 2 “¿QUÉ ANIMAL ESCUCHÁIS?”

<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>



### FOTOGRAFÍAS PARA LAS TARJETAS DE VOCABULARIO DE LA ACTIVIDAD 1 Y 3

“JUGAMOS A LAS CARTAS”: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>



FOTOGRAFÍAS PARA AYUDAR A LA COMPRENSIÓN DEL CUENTO DE LA ACTIVIDAD 4  
“UNA GRANJA MUY ESPECIAL”: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>



# 3

## La erre de Curro

Leticia Hernández López, Rockford Public Schools, Rockford, Illinois

### OBJETIVOS:

- Articular el fonema /rr/ en palabras aisladas.
- Articular el fonema /rr/ en sílaba inicial, media y final.
- Reforzar la articulación del fonema /rr/ en el aula donde hay niños con servicios de Audición y Lenguaje.
- Aprender el vocabulario de distintos medios naturales (río, montaña, sierra, nieve, árbol, rama, piedra, playa, mar, montaña, sierra, nieve).
- Desarrollar habilidades conversacionales mediante el juego: el turno.
- Desarrollar el respeto por los animales y la naturaleza.

**Common Core Standards** (fuente: <http://www.corestandards.org/>):

### Speaking and Listening.

#### Comprehension and Collaboration:

CCSS.ELA-Literacy.SL.K.1 Participate in collaborative conversations with diverse partners about *kindergarten topics and texts* with peers and adults in small and larger groups.

- CCSS.ELA-Literacy.SL.K.1a Follow agreed-upon rules for discussions (e.g., listening to others and taking turns speaking about the topics and texts under discussion).
- CCSS.ELA-Literacy.SL.K.1b Continue a conversation through multiple exchanges.

#### Presentation of Knowledge and Ideas:

CCSS.ELA-Literacy.SL.K.4 Describe familiar people, places, things, and events and, with prompting and support, provide additional detail.

CCSS.ELA-Literacy.SL.K.6 Speak audibly and express thoughts, feelings, and ideas clearly.

### Language (se aplica a la lengua española).

#### Conventions of Standard English:

CCSS.ELA-Literacy.L.K.1 Demonstrate command of the conventions of standard English grammar and usage when writing or speaking.

- CCSS.ELA-Literacy.L.K.1b Use frequently occurring nouns and verbs.
- CCSS.ELA-Literacy.L.K.1f Produce and expand complete sentences in shared language activities.

#### Vocabulary Acquisition and Use

CCSS.ELA-Literacy.L.K.4 Determine or clarify the meaning of unknown and multiple-meaning words and phrases based on kindergarten reading and content.

CCSS.ELA-Literacy.L.K.6 Use words and phrases acquired through conversations, reading and being read to, and responding to texts.

### NIVEL: Kindergarten

**EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:** Estas actividades han sido concebidas para trabajar la *erre* con alumnado de Kindergarten que asiste a clases de *Speech and Language (Audición y Lenguaje)*. Se han hecho coincidir con la Unidad Didáctica de *Los animales* de su grupo de referencia.

Paralelo a estas actividades se recomienda realizar las praxias articulatorias adecuadas para facilitar la producción de la /rr/. Las praxias articulatorias son ejercicios que se llevan a cabo con órganos implicados en la articulación del habla: los labios, la lengua, las mejillas, las mandíbulas, los dientes, el paladar duro y el paladar blando. El fonema /rr/ es *alveolar* debido al contacto del ápice lingual con los alveolos (los bultitos del paladar que hay tras los incisivos), por lo que los ejercicios deben

ser sobre todo linguales. Éstos deben realizarse frente a un espejo para que el alumnado conozca su anatomía oral y pueda autocorregir sus movimientos.

Se proponen las siguientes praxias articulatorias:

Praxias labiales:

- Inspiración nasal con espiración bucal. Ya que la producción del fonema /rr/ requiere de una adecuada coordinación fonorrespiratoria.
- Inspiración nasal con espiración y vibración labial.

Praxias linguales:

- Relamer labios superiores e inferiores.
- Relamer “bigote”.
- Intentar tocar la nariz con la punta de la lengua.
- “Limpiar” dientes de arriba por fuera/por dentro de lado a lado. Repetir con los dientes de abajo.
- “Limpiar” paladar con la lengua de delante hacia atrás.
- Con guantes hipoalergénicos o con depresor (palito de madera o plástico que se vende en farmacias) tocar los alveolos del alumno/a para que identifique el punto articulatorio y lo toque con la punta de la lengua.
- Empujar le punta de la lengua contra los alveolos. Para comprobar que el alumno/a hace fuerza podemos colocar la mano entre su barbilla y su cuello.
- Tomar aire por la nariz y articulando el fonema /n/ aisladamente, expedir aire con fuerza por la boca hasta conseguir el fonema /rr/ o una aproximación.

También es adecuado asociar el sonido del fonema a una imagen relacionada (ejemplo: una motocicleta) que también utilice el/la maestro/a en el aula ordinaria para trabajar la lectura y la escritura.

**1. La baraja de Curro:** El/la maestro/a se sienta junto a los alumnos/as que están aprendiendo a articular la /rr/ frente a un espejo. El marco superior del espejo tiene velcro y también lo tienen las tarjetas por detrás.

Se realizan las praxias indicadas anteriormente.

Se presenta a Curro, un perrito de felpa de color negro: *Curro es un perro que habla muy bien español. Ha cruzado el océano en avión y nos ha traído unas fotos de sus viajes. Todas sus fotografías tienen el sonido RRRRRRRRRR* –se les invita a que intenten articular el sonido y se señala el dibujo de la moto. Se recuerda la posición de la lengua y que hay que tomar aire antes de decir la erre. - *¡Vamos a verlas!*

De una en una, se les van mostrando las tarjetas a los alumnos/as para que las denominen. Cada vez que articulan el nombre de una imagen correctamente, se les entrega la tarjeta para que la enganchen en el marco del espejo. Se continúa jugando hasta que todas las fotos se pegan en el espejo. Una vez colocadas se puede jugar a la inversa dejando a los niños/as que las desenganchen y las metan en su caja conforme vayan articulándolas. Se valorarán positivamente las articulaciones correctas o las aproximaciones cuando las anteriores no sean posibles.

**2. Memory de Curro:** El material se imprime dos veces. Se colocan las tarjetas boca abajo sobre una mesa grande o en el suelo. Por turnos, el alumnado da la vuelta a dos de las fotos colocándolas boca arriba en el mismo lugar en el que se encontraban. Cada vez que se levante una tarjeta, el/la alumno/a que la agarre tiene que denominar la imagen. Si las dos tarjetas elegidas no son iguales, se les vuelve a dar la vuelta. En caso de que sean iguales, e/la jugador/a se las queda y repite idéntica acción con otras dos nuevas tarjetas. El juego se desarrolla de esta manera hasta que no quedan tarjetas

**3. Visita de Curro\*:** Curro viene a visitar a los niños de Kindergarten. En Asamblea en el aula ordinaria, los alumnos de Audición y Lenguaje presentan el perrito de felpa al resto de sus compañeros. Curro está muy contento, ha viajado mucho y quiere compartir sus fotos con el alumnado. Trae un chaleco lleno de velcros con todas las fotografías de sus viajes

enganchadas. Por turnos, el alumnado agarra una fotografía, la muestra al resto del grupo, la describe y la denomina. El/la maestro/a repite la palabra para dar un patrón articulatorio adecuado, vocalizando y dejando ver su boca a todo el alumnado. Les pregunta qué sonido escuchan. *¡Sí! ¡Es el de la motocicleta! ¡RRRRRRRRRR!*. Las fotos se van pegando en el Álbum de fotos de Curro. Cuando se termina el Álbum, Curro se lo regala al profesorado para que lo coloque en la Biblioteca. Los niños y niñas podrán jugar con él y articular espontáneamente las palabras cuando jueguen en ese rincón. Ello ayudará a su generalización al habla espontánea.

**4. El rompecabezas de Curro:** Esta actividad se desarrolla en el aula ordinaria para facilitar la generalización de la articulación del fonema /rr/. Se imprimen dos copias de cada folio. De una copia se recortan las cuatro fotografías y cada una de ellas se corta a su vez en ocho trozos simétricos. Los trozos se plastifican y se guardan en bolsitas herméticas. La otra copia, que se utiliza como tablero, sólo se plastifica. El alumnado tiene que ir colocando las piezas en su sitio. Al trabajar en pequeños grupos, la denominación se producirá de forma espontánea al comparar sus rompecabezas. El profesorado dará como feed-back el patrón articulatorio adecuado

repetiendo las palabras denominadas. Los rompecabezas pueden rotar entre el alumnado.

#### **5. AUTOEVALUACIÓN El videojuego de Curro:**

La autoevaluación se realiza una vez asimilada la articulación del fonema /rr/ y estando ya el alumnado de Audición y Lenguaje en fase de generalización de la producción del mismo al lenguaje espontáneo.

Se despegan las fotografías del Álbum de fotos de Curro. De una en una, se denominan frente al espejo. Cada producción es registrada con grabadora y comparada con la producción del maestro/a. Se discrimina si son iguales o no. Si son iguales, se pega la fotografía en el álbum. Si no lo son, se intenta de nuevo. La actividad finaliza con el álbum de fotos completo.

**MATERIALES:** Perrito de felpa, chaleco de felpa o tela, loto fonético imprimible, tijeras, plastificadora, plásticos, velcros, espejo, caja reutilizable, álbum de fotos creado con folios de colores plastificados, ordenador.

\* Curro (Nero en realidad) es un perro que participa como acompañante en el Programa de Profesores Visitantes en Estados Unidos y Canadá.



**RISA**  
**risa**



**ROPA**  
**ropa**



**RONCA**  
**ronca**



**CORRE**  
**corre**



CARRO  
Carro



PERRO  
perro



RASCA  
rasca



GORRA  
gorra



CACHORRO  
cachorro



BURRO  
burro



CURRO  
Curro



AGARRA  
agarra



SIERRA  
sierra



RAMA  
rama



RÍO  
río



ROE  
roe

# 4

## ¡Vamos a construir un pesebre de barro!

Sonsoles López Torres, USD 325 Logan, Kansas

### **OBJETIVOS:**

- Reparar los artículos definidos y aprender los indefinidos.
- Expresar necesidad.
- Despertar el interés y respeto por la celebración tradicional de la Navidad en España y el aprecio y significado de los Pesebres en España y países de habla hispana, (especialmente en los hogares católicos).
- Reparar pedir permiso para ir al baño y aprender a pedir permiso para ir a lavarse las manos.

**NIVEL:** Elementary - Middle School – High School.

### **EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:**

#### **1. La ciudad de Belén**

**a) Tarea en grupo.** El profesor puede anunciar en este momento que vamos a realizar un proyecto: Armar el Belén o esperar al paso B para comunicarlo. El profesor pregunta a los alumnos si en sus casas ponen el Nacimiento (*Nativity*) y qué hay en él. A medida que el alumnado nombra las figuras principales, el profesor las anota en la pizarra. Las demás palabras se pueden ir colocando en dos columnas, según sean masculinas o femeninas con la ayuda de los otros compañeros de la clase. Explicar a criterio del profesor (deducción / inducción el uso de un / una, o del plural sin necesidad de artículo al expresar existencia.

**b)** El profesor explica que en España lo llamamos Belén puesto que se trata de reproducir la ciudad hace ya más de 2.000 años. Y pide a los alumnos que imaginen qué había por aquél entonces en dicha ciudad. Nos sorprenderían algunas respuestas y lo graciosa que les resulta la figura del “*caganer*” (*palabra catalana, en inglés crapper*). El profesor puede preguntar e insinuar algunas respuestas: Estamos hace 2000 años. ¿Hay baños? ¿Y cómo lavan

la ropa? (en el río, de ahí la lavandera), ¿Y cómo se transporta la madera? (*En burrito, por ejemplo*).

*Respuestas modelo a) y b)*

**¿QUÉ HAY EN EL BELÉN?**

***En el Belén / Nacimiento HAY...***

#### **MASCULINAS**

***UN SAN JOSÉ***

***UN NIÑO (EL NIÑO JESÚS)***

***UN ÁNGEL***

***TRES REYES***

***EL BUEY / UN BUEY***

***TRES CAMELLOS***

***UN PESCADOR***

***POLLOS***

***UN RÍO***

***UN PUENTE***

***UN PESCADOR***

***PASTORES***

***UN PATO / PATOS***

***UN CERDO / CERDOS***

***UN BURRO / BURROS***

***EL / UN “CAGANER”***

***OVEJAS***

***TRES PAJES,***

***UN CORRAL,***

***UN POZO,***

***ETC.***

#### **FEMENINAS**

***LA VIRGEN MARÍA***

***UNA ESTRELLA***

***LA / UNA LAVANDERA***

***UNA CASA / CASAS***

***LA / UNA MULA***

***UNA PALMERA / PALMERAS***

***UNA MONTAÑA / MONTAÑAS***

***UNA HOGUERA***

***ETC.***

c) **Tarea en grupo.** Decidir qué figuras quiere hacer cada estudiante con barro.

**Respuestas modelo:**

*Yo (quiero hacer) un Rey, Yo (quiero hacer) la estrella, pues yo un pato, etc.*

d) A modo de repaso, el profesor pregunta a cada alumno qué figura van a hacer con el fin de practicar los artículos y entrega una porción de barro a cada estudiante según la figura que vaya a realizar. Si necesitan algo (agua para unir partes, tijeras, un lápiz para marcar sobre el barro, más barro) lo han de pedir en español, a sus compañeros o profesor. Deberán también pedir permiso para ir a lavarse las manos o al baño. Para que los alumnos aprendan la estructuras el profesor pregunta: ¿Cómo se dice “Can I go to the restroom, please?” Los alumnos responden: ¿Puedo ir al baño, por favor? El profesor pregunta de nuevo ¿Y cómo se dice “Can I go to wash my hands”. “Puedo ir a \_\_\_\_\_.” ¿Cómo se dice “hands”? “Manos!” y lavar, añade el profesor, si no lo saben, es “to wash”. ¿Cómo se dice “I need some more clay”. El profesor deja escrita en la pizarra las preguntas y peticiones.

**Respuestas modelo:**

*Necesito un poco más de barro, por favor.*

*¿Puedo ir al baño, por favor?*

*¿Puedo ir a lavarme las manos, por favor?*

*Necesito un poco más de barro, por favor.*

*Necesito (un poco de) agua, por favor.*

**2. Decorados.**

En la siguiente clase, mientras las figuras se secan, el profesor pide voluntarios para:

- hacer el cielo de fondo con papel de seda y con muchas estrellitas.
- Forrar una mesa con papel de color marrón para que sirva de base.
- Recoger palitos en el patio / parque.
- Recoger piedrecitas en el patio / parque.
- Recoger hierba / musgo.
- Hacer el río (con papel de plata).
- Rodear la mesa con una guirnalda navideña.

Piden permiso para ir al baño, al patio, a la sala de papel, etc.

**Respuestas modelo:**

**Tipo ejercicio anterior.**

**3. ¡Vamos a pintar las figuritas!**

El profesor pide a los estudiantes que pinten las figuritas a su gusto, usando el español entre ellos y con el profesor. Especialmente anima el uso de “Necesito.... por favor.” Cuando necesiten algo, y al pedir permiso para ir al baño y/o lavarse las manos. Se puede hacer un par de peticiones y preguntas a modo de ejemplo, los estudiantes responden y el profesor lo deja anotado en la pizarra en el transcurso de la actividad.

**Respuestas modelo:**

*Necesito más agua, por favor. Gracias. Necesito unas tijeras, necesito un lápiz, necesito un poco más de barro, por favor. Necesito (pintura) verde, necesito (pintura) azul, etc. ¿Puedo ir a lavarme las manos? ¿Puedo ir al baño, por favor?*

**MATERIALES:**

Barro para manualidades.

- Papel de seda azul o negro para el cielo de fondo
- Piedrecitas, Hierba / Musgo
- Palitos que sirvan de bastón para los pastores y San José y de tronquito para el burro o la hoguerita
- Madera (opcional) para el techo del Portal, etc.
- Papel de plata para el río
- Pintura de colores
- Un lápiz
- Tijeras
- Pinceles de diferente grosor
- Vasos, tarros, etc. con agua
- Una guirnalda o adorno navideño
- Una lucecita para iluminar el portal

**Opcional:** telitas para trajes, túnicas, algodón para hacer tela de borreguito para los pastores. Etc.

También hemos añadido una notita explicando el significado y relevancia del Nacimiento en España (y otros países hispanos), principalmente en los hogares católicos. Muchas localidades gozan de un pesebre en el centro. También en España hay tradición de *figuristas* así como numerosas exposiciones y concursos de belenes. Hay poblaciones que hacen su

propio pesebre viviente. Se pueden buscar imágenes en internet a modo de ejemplo en cualquier buscador.

**\*Sugerencia:** mientras forman sus figuritas con barro o pintan también podemos escuchar villancicos navideños: *La Marimorena*, *Feliz Navidad* (Inglés y Español) y *Mi Burrito Sabanero* y *Arre Borriquito* han gustado.

\*Se puede presentar la actividad como concurso de figuritas y posteriormente escribir la Carta a los

Reyes Magos. Es una forma de reforzar los artículos definidos e indefinidos.

\*Personalmente, alumnos de toda la escuela, desde grado 2 hasta High School han participado este curso en las figuritas. Puedo decir que ha sido una actividad que ha gustado muchísimo y especialmente los alumnos de grado 5 y 6 y High School Spanish I y Spanish II han hecho unas figuras fantásticas. Con los alumnos de español 2, a la vez que hacíamos las figuras, charlábamos de cualquier cosa, de forma muy espontánea.



# 1

## ESTE MUNDO SÍ HAY QUIEN LO ENTIENDA

NOÉ CARRERO TORRES, Atrisco Heritage Academy, Albuquerque,  
Nuevo México

### INSTRUCCIONES PARA EL PROFESORADO:

#### OBJETIVOS:

- Aprender vocabulario específico de diferentes materias como las matemáticas, geografía, historia o ciencias.
- Interconectar diferentes hechos históricos y científicos.
- Conocer e interpretar la realidad de un determinado país.
- Analizar el contexto mundial y sus repercusiones en la actualidad.
- Realizar hipótesis sobre diferentes contextos sociales y culturales.

#### NIVEL:

K9-K12 High School

#### EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

La idea de esta actividad es englobarlo como un proyecto global que acercará al alumno al proceso de la investigación. Dependiendo del número de materias interesadas se puede crear un proyecto interdisciplinar del programa bilingüe. Como ejemplo veamos una explotación didáctica de las siguientes materias.

#### Matemáticas

- Se hará un reparto de países entre los alumnos. Éste se puede llevar a cabo de dos formas, o el profesor asignará un país o el alumno elegirá libremente un país (preferiblemente de habla hispana). Se recomienda la libertad de elección del alumno, pues esto facilitará su interés por el proyecto.
- Los alumnos elegirán entre la variedad de componentes a estudiar. Por ejemplo pueden relacionar la esperanza de vida con la renta per cápita o la natalidad con la renta per cápita.
- El alumno o grupo de alumnos hará un análisis general de la gráfica obtenida: se observa un aumento de vida en España desde el año 1800.
- hasta la actualidad al igual que un aumento de la renta per cápita, esto es debido a...

- Se hará un proceso de investigación y análisis sobre los puntos más extremos de la gráfica. Por ejemplo:



Se observa una bajada en la esperanza de vida en España durante los años 1936 hasta el 1939. ¿Qué ocurrió en España durante estos años? La Guerra Civil Española. ¿Qué consecuencias tuvo la Guerra Civil Española?

Como se observa esta actividad fomenta el pensamiento crítico y el análisis sociocultural e histórico de un determinado país.

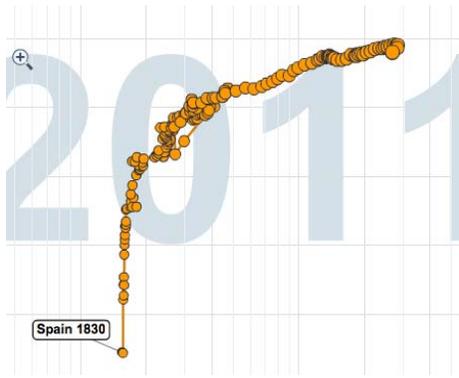
#### Español como segunda lengua:

- Se analizarán palabras exclusivas de cada país. El español no es una lengua única, es un crisol de culturas que da a luz una lengua rica en recursos. La paleta en México, la piruleta en España o muchas más acepciones y jergas son identidades lingüísticas del país en cuestión.

#### Ciencias Naturales:

- Se estudiarán fauna y flora características de esos países. ¿Son especies protegidas? ¿Se encuentran en peligro de extinción? ¿Por qué sólo son características de ese país? ¿Qué climatología específica necesitan?
- Con la ayuda de [gapminder.org](http://gapminder.org) también se podrá analizar el incremento de las emisiones de CO2 y el impacto sobre dicha flora o fauna.

1.



### Ciencias Sociales:

1. Análisis de los países fronterizos y de sus influencias en la cultura del país. Ejemplo: Análisis de las relaciones políticas y sociales entre España y Portugal.
2. Análisis de los principales elementos geográficos del país. Ejemplo: clima, relieve, ríos, costas, etc.

### Economía:

1. Análisis de la moneda típica de cada país y su conversión al resto de los países.
2. ¿Cuál es la moneda que tiene más valor? ¿Cuál es la moneda con menos valor? ¿Por qué cree que ocurre eso?

### Música:

1. Análisis de la música típica de ese país. ¿Se parece en ritmo o composición a la música de algún otro país?

Este proyecto por tanto se puede extrapolar a cualquier asignatura participante en el programa bilingüe del centro.

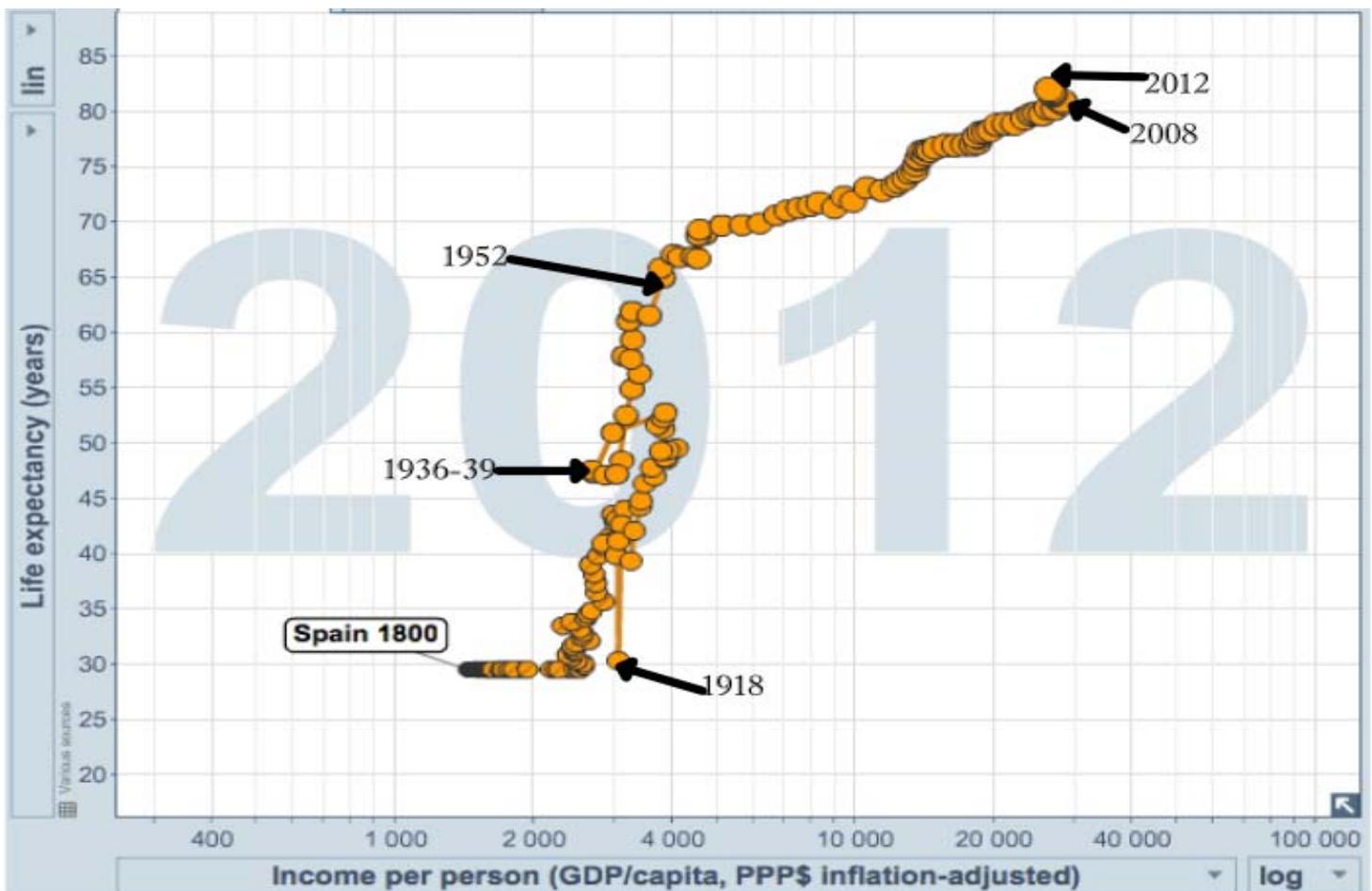
Una vez finalizadas los diferentes enfoques de las diferentes asignaturas los alumnos crearán unos pósters y materiales para la feria de los países. En cada rincón de una determinada parte del centro los alumnos, sus profesores y familias decorarán con la información obtenida de cada país, comida típica, monedas, música, trajes típicos, para que el resto de la comunidad educativa pueda aprender de dicho país.

## ACTIVIDADES PARA LOS ALUMNOS: ESTE MUNDO SÍ HAY QUIEN LO ENTIENDA

La siguiente gráfica está extraída de [www.gapminder.org](http://www.gapminder.org) y muestra la relación entre la renta per cápita y la esperanza de vida. Recuerda que puedes ver información más detallada en dicha página web.

- 1) ¿Podrías explicar con tus propias palabras qué es la renta per cápita?
- 2) ¿Qué significa la esperanza de vida?

Observa por tanto la gráfica:



Free material from [www.gapminder.org](http://www.gapminder.org)

Esta gráfica muestra la relación existente entre ambas variables entre el año 1800 hasta el año 2012. Aparecen señalados algunos puntos significativos de la gráfica.

- 3) ¿Observas alguna relación entre la esperanza de vida y la renta per cápita?
  
- 4) Como puedes observar, en el año 1918 hubo un drástico descenso de la esperanza de vida; es decir, la gente moría más joven. ¿Podrías explicar por qué ocurrió eso en España?
  
- 5) Durante los años 1936 hasta el 1939 también hay un descenso en la esperanza de vida y en la renta per cápita. ¿Qué ocurrió en España durante esos años? ¿Cómo crees que afectó eso en la economía española, en la natalidad y en la mortalidad?
  
- 6) A partir del año 1952 parece que hubo una recuperación económica y un salto sustancial en la esperanza de vida. ¿Podrías explicar a qué fue debido?
  
- 7) Por último, a partir de año 2008 se observa que aunque la esperanza de vida no cambia mucho, hay un retroceso económico. ¿Podrías explicar qué ocurre en España durante esos años?

## 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, Cultura y Deporte. 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). 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, DC 20037  
Tel.:202.728.2335 / 2336  
Fax.: 202.728.2313

### **Agregadurías de Educación AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE LOS ÁNGELES**

**Consulado General de España**  
6300 Wilshire Blvd., Suite 830  
Los Angeles, CA 90048  
Tel.:323.852.6997  
Fax.: 323.852.0759

### **AGREGADURIA DE EDUCACIÓN DE MIAMI**

**Consulado General de España**  
2655 Le Jeune Road, Suite 1000  
Coral Gables, FL 33134  
Tel.: 305.448.2146  
Fax.: 305.445.0508

### **AGREGADURIA DE EDUCACIÓN DE NUEVA YORK**

358 Fifth Avenue, Suite 1404  
New York, NY 10001  
Tel.: 212.629.4435  
Fax.: 212.629.4438

### **AGREGADURIA DE EDUCACIÓN DE OTAWA, CANADÁ**

**OFICINA DE EDUCACIÓN  
EMBAJADA DE ESPAÑA**  
74 Stanley Avenue,  
Ottawa, Ontario, K1M 1P4  
CANADÁ  
Tel.: 613.741.8399  
Fax...: 613.741.6901



EMBAJADA  
DE ESPAÑA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
EN ESTADOS UNIDOS  
Y CANADÁ