

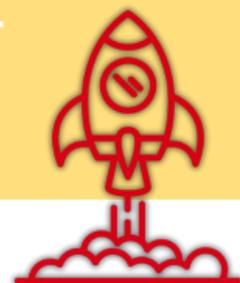


Título: Palabras viajeras

Nivel educativo: 1º/2º

Áreas Curriculares: Lengua Castellana

Temporalización: 1 sesión de 45 min en el 1er trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del "Día de la Hispanidad", se trata de una actividad lúdica tipo memory en la que el alumnado empareja palabras e imágenes de vocabulario compartido entre España y América (barbacoa, hamaca, canoa, huracán y papaya). A través del juego descubren el origen y la historia de estas palabras viajeras, valorando el español como un puente cultural que une continentes.



Objetivos

- Reconocer y comprender el significado de palabras del vocabulario compartido entre España y América.
- Ampliar el vocabulario a través de la asociación palabra–imagen en un juego de memory.
- Desarrollar la memoria visual y verbal.
- Escuchar y comprender relatos breves sobre el origen de las palabras.
- Valorar la lengua española como puente cultural que une a diferentes pueblos.



Comunidad
de Madrid





Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística (CCL), plurilingüe (CP), conciencia y expresión culturales (CCEC), personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y ciudadana (CC).



¿Cómo lo hacemos?

1. Preparación del material (previo al juego)

- Crea tarjetas dobles: una con la palabra escrita y otra con una imagen representativa.
- Palabras provenientes del taíno, (Caribe), náhuatl (México), quechua (Andes), guaraní (Paraguay, Argentina y Brasil): barbacoa, hamaca, canoa, huracán, papaya, caimán, maíz...
- Si lo deseas, puedes ampliar el número de palabras o formar grupos temáticos (frutas, objetos, fenómenos naturales, etc.).
- Prepara también pequeñas fichas o tarjetas informativas con la información sobre las palabras que se vayan a usar.

2. Introducción en el aula (5–10 minutos)

- Explica a los alumnos que el español tiene muchas palabras que nacieron en América y que usamos todos.
- Muestra algunos ejemplos y comenta brevemente que la lengua española se ha enriquecido gracias al contacto entre culturas.
- Anuncia que jugarán a un “memory” con palabras viajeras.

3. Explicación de las reglas del juego (5 minutos)

- Se colocan todas las tarjetas (imagen y palabra) boca abajo sobre una mesa o en el suelo.
- Los alumnos juegan por turnos. Cada jugador levanta dos tarjetas:
- Si logra emparejar palabra e imagen, se queda con el par y vuelve a jugar.
- Si no coinciden, las vuelve a dejar boca abajo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Se continúa hasta emparejar todas las tarjetas.



- **Enriquecimiento cultural (durante el juego)**
 - Cada vez que un alumno hace un emparejamiento correcto, el docente comparte el origen o historia breve de la palabra.
 - Ejemplo: “Hamaca viene de la lengua taína, de los pueblos indígenas del Caribe. Es una palabra que cruzó el océano y ahora la usamos en todo el mundo hispano.”
 - (Opcional) El alumno puede leer la ficha cultural o colocarla junto a su pareja como premio simbólico.
- 4. Variante cooperativa (opcional)**
- En lugar de competir, se puede jugar en pequeños grupos con el objetivo común de emparejar todas las tarjetas en el menor tiempo posible.
 - Se promueve así el trabajo en equipo, la planificación y la comunicación.
- 5. Cierre reflexivo (10 minutos)**
- Pregunta a los alumnos:
 - ¿Cuál palabra les pareció más curiosa?
 - ¿Sabían que tantas palabras del español vienen de América?
 - ¿Qué otras palabras conocen que tal vez tengan otro origen?
 - Reafirma que el español es una lengua viva que une a millones de personas y refleja muchas culturas.



Sugerencias

En la sección de recursos se incluyen dos plantillas en blanco para que los alumnos y alumnas puedan añadir nuevas palabras junto con las imágenes que ellos mismos dibujen.



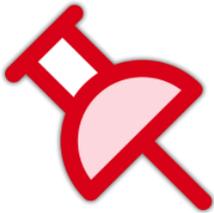
Recursos

- **Personales:** docente dinamizador/a de la actividad y alumnado participante.
- **Materiales:** tarjetas de palabras e imágenes y/o en blanco.



Espacios: aula ordinaria con espacios suficientes para trabajar en grupo.

Tipo de actividad: gran grupo y pequeños grupos.



Tarjetas con palabras e imágenes o en blanco





¿Qué hemos aprendido?



Para evaluar adecuadamente esta actividad, se han establecido criterios de evaluación que reflejan fielmente los objetivos y competencias planteados. La evaluación no solo permite medir el progreso y los logros de los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el proceso de enseñanza. A continuación, se detallan estos aspectos.

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Reconocimiento de palabras	Identifica todas las palabras y comprende su significado.	Identifica la mayoría de las palabras y comprende casi todas.	Reconoce algunas palabras, pero confunde significados.	No reconoce las palabras ni comprende su significado.
Relación palabra–imagen	Empareja correctamente todas las palabras con sus imágenes sin ayuda.	Empareja correctamente la mayoría de las palabras con sus imágenes.	Necesita ayuda para emparejar y comete varios errores.	No logra relacionar palabras con imágenes.
Escucha y comprensión	Atiende con interés a las explicaciones y recuerda los orígenes de las palabras.	Escucha las explicaciones y recuerda alguna información básica.	Escucha de forma intermitente, recuerda poca información.	No atiende ni recuerda la información.
Participación en el juego	Participa de forma activa, respeta siempre las normas y colabora con entusiasmo.	Participa en el juego, respeta en general las normas.	Participa poco o con escaso interés, a veces no respeta normas.	No participa o interrumpe el desarrollo del juego
Actitud hacia la lengua como puente cultural	Muestra curiosidad y valora el español como lengua compartida.	Reconoce el valor del español como lengua común.	Muestra poco interés por la dimensión cultural de la lengua.	No manifiesta interés ni comprensión sobre la lengua como puente.



Pensamiento computacional



A elegir las que consideréis oportuno:

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



HISPANIDAD



Más información

Código QR de las tarjetas con palabras e imágenes o en blanco.



Comunidad
de Madrid

