



Título: Expedición “Origen”

Nivel educativo: 1º ESO

Materia/s: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: Primer trimestre



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del "**Día de la Hispanidad**" y está diseñada para una sesión de 55 minutos en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. El objetivo principal es que el alumnado reconozca la riqueza lingüística de América y cómo las lenguas indígenas han influido en el español actual. La sesión comienza con una breve reflexión guiada por el profesor, quien presenta varias palabras de distinto origen y plantea preguntas que invitan a pensar en la procedencia de estos términos.

A continuación, se desarrolla una actividad de reconocimiento y clasificación. En pequeño grupo, reciben una ficha de las lenguas indígenas: Náhuatl, Quechua, Taíno y Guaraní en el que deben identificar patrones lingüísticos para cada lengua y elaborar el algoritmo para clasificar las palabras en las lenguas indígenas. Y finalizamos con una puesta en común.





Objetivos

- **Reconocer** cómo el español ha integrado **vocablos de lenguas originarias de América**, funcionando como un puente cultural y lingüístico.
- **Desarrollar habilidades de pensamiento computacional** (descomposición, patrones, algoritmos y abstracción) mediante una dinámica desenchufada.
- **Valorar la diversidad lingüística y cultural** que enriquece al español.

Competencias clave a desarrollar:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**
 - Reconocer vocablos de lenguas originarias integrados en el español.
 - Expresar ideas y descubrimientos lingüísticos mediante una discusión de una representación visual (puente lingüístico).
 - Comprender y explicar las relaciones culturales y lingüísticas entre las palabras indígenas y el español.
- **Competencia matemáticas y pensamiento computacional (STEM)**
 - Descomposición: separar conjuntos de palabras según su lengua de origen.
 - Reconocimiento de patrones: detectar terminaciones comunes, sonidos característicos, raíces comunes... en palabras.
 - Abstracción: formular reglas generales sobre cómo las palabras reflejan aspectos culturales.
 - Algoritmo: Aplicación del paso a paso del reconocimiento de patrones.
- **Competencia digital (CD)**
 - Aplicación de habilidades computacionales sin dispositivos digitales: organización de datos, clasificación y secuenciación de información.



- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**
 - Reflexionar sobre estrategias de análisis y clasificación de información.
 - Aplicar de manera autónoma el razonamiento lógico y sistemático para resolver problemas lingüísticos.
- **Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC)**
 - Valorar la diversidad lingüística y cultural de América y su influencia en el español.
 - Reconocer la lengua como puente cultural y como reflejo de la historia y la identidad de los pueblos.
 - Colaborar en equipos, respetando ideas y criterios de otros compañeros en la búsqueda de patrones y reglas.



Pasos a seguir



1. Inicio – Activación (5 min)

El profesor de Lengua muestra la infografía (descargable en recursos) con distintas palabras con origen diferente.

Pregunta:

- “¿Sabes qué relación guardan entre ellas?”
- “¿Qué palabras de otro origen conocéis?”

Breve explicación:

El español se enriqueció con voces indígenas al expandirse por América, convirtiéndose en un **punto que conecta culturas y realidades**.

2. Desarrollo – Actividad principal (40 min)

Parte 1: Descomposición y patrones (15 min)

Búsqueda de patrones

En parejas o pequeño grupo, los estudiantes reciben unas tarjetas y un listado de palabras de cada lengua. En la parte superior de las tarjetas vendrá indicado el nombre de la lengua originaria, su ubicación geográfica, y seis huecos donde deberán escribir las palabras correspondientes a esa lengua, del listado proporcionado. En el listado tendrán ocho palabras para elegir las necesarias para que cumplan el patrón detectado.

Reto: Una vez escritas las palabras en cada ficha, los alumnos deberán “buscar patrones” según similitudes de sonidos o terminaciones.

El profesor plantea:

“Muchas de estas palabras tienen ‘huellas’ de su lengua originaria. ¿Podéis descubrir qué se repite entre ellas?”



Un patrón detectado y un ejemplo.

Ejemplo: “En náhuatl se repite -tl al final de las palabras: xocolatl, tlalcacahuatl.”

El profesor conecta con el pensamiento computacional:

- Reconocer patrones nos ayuda a **predecir** y **clasificar**.
- Así como un programa agrupa datos similares, nosotros agrupamos palabras según sus huellas lingüísticas.

Aquí trabajan **descomposición** (separar el conjunto en partes) y **reconocimiento de patrones** (diferencias de sonidos o terminaciones de palabras).

Parte 2: Crear un algoritmo (15 min)

Crear un algoritmo a partir del reconocimiento de patrones utilizando diferentes modelos de algoritmos. En recursos, el profesorado encontrará propuestas de soluciones para orientar a los alumnos en la forma de resolución de la programación como son plantilla de diagrama de flujo, árbol de decisión o bloques Scratch.

En algunas lenguas podrás encontrar diferentes patrones para crear tus algoritmos.

Parte 3: Puesta en común (10 min)

El alumnado expone en parejas o grupos una de las lenguas propuestas. En primer lugar, la ubican en la zona geográfica (gran mapa para proyectar o imprimir) y posteriormente exponen el algoritmo creado para justificar así la pertenencia de esas palabras a la lengua.

3. Ampliación

Los estudiantes inventan frases utilizando las palabras de cada lengua indígena trabajada. Después, compartirán sus frases con el resto de la clase, y los demás grupos deberán adivinar a qué lengua pertenece cada una.





Sugerencias

Para seguir trabajando en otras sesiones:

Creación de cuentos breves o microrrelatos

Cada equipo selecciona varias palabras de origen indígena de las tarjetas. Con ellas, escriben un microrrelato de 3–5 frases, integrando las palabras de manera coherente.

Pueden ilustrar su relato a mano o digitalmente para hacerlo más visual.

Al finalizar, cada grupo lee su historia en voz alta y explica cómo utilizó las palabras.

Juego del diccionario inventado

Cada grupo inventa una palabra nueva siguiendo los patrones de las lenguas estudiadas y busca otras dos o tres palabras reales.

Se mezclan estas palabras con las reales y cada equipo debe identificar cuáles son inventadas.

Los estudiantes justifican su elección basándose en los patrones fonéticos o semánticos aprendidos.

Relación con otras áreas:

Dibuja la palabra

A partir del significado de las diferentes palabras trabajadas, elegir dos de ellas para hacer una representación gráfica que relacione ambas palabras. Propuesta para trabajar con Plástica.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** póster, tarjetas, listado de palabras, mapas, fichas para programaciones.



Espacios: aula clase

Tipo de actividad: pequeño grupo, grupo clase.



Materiales: [Póster activación](#)



[Tarjetas identificativa](#)



[Mapas grupo \(varias propuestas\)](#)



[Mapa asamblea](#)



[Listado de palabras \(lenguas\)](#)



[Fichas para programaciones \(algoritmos\)](#)





Evaluación

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Reconocimiento de vocablos indígenas en español	Identifica correctamente todas las palabras de origen indígena y explica su lengua de origen y significado.	Identifica la mayoría de palabras correctamente y conoce su lengua de origen.	Identifica algunas palabras correctamente, con errores en la lengua de origen.	No identifica palabras o confunde su origen sistemáticamente.
Clasificación y patrones lingüísticos	Detecta patrones fonéticos, morfológicos o semánticos con precisión y los aplica correctamente en la clasificación.	Detecta algunos patrones correctamente y los aplica con pocos errores.	Detecta patrones de manera parcial o los aplica incorrectamente en varias ocasiones.	No detecta patrones o los aplica de forma incorrecta.
Presentación y comunicación	Explica con claridad y precisión la lengua originaria de cada palabra, sus patrones y significado; la exposición es completa y comprensible.	Explican correctamente la mayoría de las palabras y patrones, aunque con algunos detalles incompletos; la exposición es clara.	Explican sólo algunas palabras o patrones correctamente; la exposición es confusa o incompleta.	No explican las palabras ni los patrones correctamente; la exposición es incomprensible o inexistente.



Pensamiento computacional (descomposición, patrones y algoritmos)

Descompone con precisión los conjuntos de palabras, identifica patrones claros y crea un algoritmo coherente, lógico y bien estructurado.

Descompone y encuentra patrones de forma adecuada; el algoritmo es correcto aunque presenta pequeños fallos o falta de detalle.

Intenta organizar las palabras, pero con errores frecuentes en los subgrupos. Encuentra algunos patrones, pero el algoritmo es incompleto o poco claro.

Tiene dificultades para descomponer e identificar patrones o no logra crear un algoritmo funcional.

Pensamiento computacional



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

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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.



Más información



Instrucciones para la impresión del “Mapa Asamblea”



El archivo “Mapa asamblea.pdf” se puede proyectar o se puede imprimir. En este caso, tiene un tamaño A1 (59,4 x 84 cm) y, para facilitar su impresión con la fotocopidora del centro, se ha configurado en 4 páginas de un tamaño A3 (29,7 x 42 cm).

Después, sólo montar las partes.

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Póster activación](#)



[Tarjetas identificativas](#)



[Listado de palabras](#)



[Mapas grupo](#)



[Mapa asamblea](#)



[Fichas algoritmos](#)

