



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 **puente 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

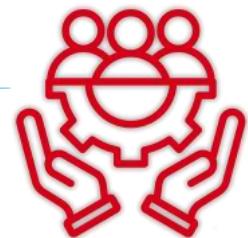
A partir del significado de las diferentes palabras trabajadas, elegir dos de ellas para hacer una representación gráfica que relacione ambas palabras.
Propuesta para trabajar con Plástica.





Recursos

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

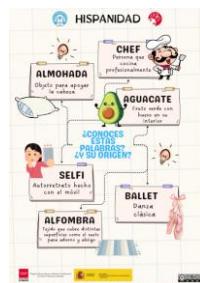


Espacios: aula clase

Tipo de actividad: pequeño grupo, grupo clase.



Materiales: Póster activación



Tarjetas identificativa



Mapas grupo (varias propuestas)



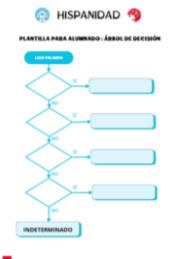
Mapa asamblea



Listado de palabras (lenguas)

LISTADO DE PALABRAS	
Náhuatl	Quechua
pepino	aguacate
sol	sol
luna	luna
cielo	cielo
tierra	tierra
agua	agua
sol	sol
luna	luna
cielo	cielo
tierra	tierra
agua	agua
sol	sol
luna	luna
cielo	cielo
tierra	tierra
agua	agua
sol	sol
luna	luna
cielo	cielo
tierra	tierra
agua	agua

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 fotocopiadora 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](#)

