



EL MUSEO DE LAS PALABRAS PERDIDAS

Guía didáctica completa para 2.º ESO

“Cuando desaparece una palabra, desaparece una forma de mirar el mundo.”

Esta propuesta didáctica está concebida para transformar los últimos días de clase en una experiencia significativa, emocional y altamente motivadora. La actividad parte de una idea sencilla pero poderosa: las palabras también pueden desaparecer. Algunas dejan de utilizarse poco a poco; otras pierden fuerza porque son sustituidas por expresiones más pobres o superficiales. El alumnado deberá rescatar esas palabras y devolverles vida a través de un gran museo lingüístico. La propuesta combina gamificación, creatividad, educación emocional, oralidad y trabajo cooperativo, permitiendo que el alumnado conecte con el lenguaje desde una perspectiva mucho más humana y cercana. Además, genera productos visuales muy potentes y favorece la participación incluso del alumnado menos motivado.

1. Objetivos didácticos

- Ampliar y enriquecer el vocabulario del alumnado.
 - Trabajar sinonimia, antonimia y campos semánticos.
 - Mejorar la expresión oral y escrita.
 - Desarrollar la creatividad verbal y narrativa.
 - Fomentar el trabajo cooperativo.
 - Relacionar lenguaje y emociones.
-

2. Narrativa de la actividad

El profesorado comunica al alumnado que numerosas palabras están desapareciendo porque cada vez se utilizan menos. Algunas contienen emociones difíciles de explicar; otras poseen una gran belleza sonora o expresan ideas complejas que no pueden sustituirse fácilmente. La misión de cada grupo será adoptar una palabra “en peligro de extinción” y convertirla en protagonista de una exposición dentro del gran Museo de las Palabras Perdidas.

3. Organización temporal

- Sesión 1: presentación narrativa y reparto de palabras.
 - Sesión 2: investigación y elaboración de la ficha oficial.
 - Sesión 3: escritura de historias y diseño artístico.
 - Sesión 4: montaje del museo y exposiciones orales.
 - Sesión 5 (opcional): juegos finales y reflexión.
-

4. Palabras recomendadas

Melancolía, añoranza, susurro, efímero, nostalgia, horizonte, refugio, resplandor, silencio, madrugada, ternura o asombro funcionan especialmente bien por su capacidad evocadora. También resultan muy motivadoras palabras antiguas o poco frecuentes como gaznápiro, chisgarabís, zascandil o alfeñique.

5. Desarrollo detallado

- FASE 1 — ADOPTA UNA PALABRA: cada grupo investiga el significado, origen y emociones asociadas.
- FASE 2 — CREA SU EXPEDIENTE: definición, sinónimos, antónimos, símbolo, color asociado y frase ejemplo.
- FASE 3 — LA HISTORIA DE LA PALABRA: creación de una narración donde la palabra tenga un papel esencial.
- FASE 4 — EL MUSEO: diseño del producto final visual.

- FASE 5 — VISITA GUIADA: exposición oral y recorrido por el museo.
-

6. Ideas complementarias

- Crear un pasaporte de palabras para sellar durante las visitas.
 - Organizar el funeral simbólico de una palabra.
 - Prohibir palabras vacías como “cosa” o “hacer”.
 - Crear perfiles ficticios de Instagram para cada palabra.
 - Relacionar palabras con canciones o recuerdos.
-

7. Evaluación

La evaluación debe centrarse especialmente en la creatividad, la implicación, la riqueza léxica, la expresión oral, la capacidad explicativa y el trabajo cooperativo. Se recomienda utilizar rúbricas sencillas y compartidas previamente con el alumnado.

8. Producto final

El resultado ideal es un gran museo visual lleno de palabras, emociones e historias. Puede exponerse en el aula, en los pasillos del centro, en la biblioteca o incluso en formato digital mediante códigos QR y recursos multimedia.

9. Por qué funciona tan bien

La propuesta combina emoción, creatividad, oralidad y manipulación visual. El alumnado siente que está creando algo auténtico y personal, lo que aumenta significativamente la motivación y la participación.

Propuesta didáctica diseñada para convertir el trabajo del léxico y la creatividad verbal en una experiencia emocional, estética y significativa.