



Ministerio de  
Educación

Gobierno de Chile

# Instructivo para organizar una competencia de *Spelling Bee*



  
**SPELLING BEE**

Programa Inglés Abre Puertas  
División de Educación General  
Ministerio de Educación

# Índice

<b>I. Introducción</b>	2
<b>II. Información general</b>	2
• Objetivos de la competencia	2
• Beneficios para los/as estudiantes	2
• ¿Quiénes pueden participar?	3
<b>III. Organización de una competencia de <i>Spelling Bee</i></b>	3
<b>A. Preparativos previos a la competencia</b>	3
1. Difusión	3
2. Jurado	3
3. Inscripción	3
4. Entrega de palabras para preparar	3
5. Entrega de la dinámica de la competencia	3
6. Cantidad mínima de equipos participantes	4
7. Orden de participación	4
8. Programa	4
9. Maestro/a de ceremonia	4
10. Docentes de apoyo	4
11. <i>Timekeeper</i>	4
12. Envío de invitaciones y Programa	4
13. Materiales	4
<b>B. El día de la competencia</b>	5
Disposición de la sala	5
Apertura de la sala	6
Inicio de la actividad/competencia	6
Ronda de práctica	6
1era ronda: equipos 1 y 2	6
Mientras estén compitiendo...	7
Labor del jurado	7
En caso de que se produzca un empate	7
Término de la competencia	7
Anexos	8 - 17

## I. Introducción

El objetivo de este instructivo es proporcionar a los/as docentes de inglés una metodología sencilla para organizar y ejecutar una competencia de *Spelling Bee* durante el desarrollo de un *English Day* o *English Week* en su establecimiento, o en cualquier otro momento que lo estime conveniente.

Cabe señalar que para asegurar el éxito en una actividad de este tipo es necesario preparar a los/as estudiantes durante el año mediante las actividades pedagógicas complementarias (ver cuadernillo adjunto), que apuntan al desarrollo de la habilidad de deletreo y a la adquisición del vocabulario temático del nivel. Son aplicables a cualquier unidad, y realizables en cualquier momento del calendario escolar, por lo que su uso varía según el contexto de cada establecimiento. La decisión de incorporar las actividades pedagógicas complementarias a la planificación diaria recae en el/la jefe/a de UTP y los/as docentes, y bajo ninguna circunstancia se presentan como actividades obligatorias.

## II. Información general

### ¿Cuáles son los objetivos de una competencia de *Spelling Bee*?

- Proporcionar un espacio para que los/as estudiantes demuestren sus habilidades en el idioma.
- Dar una oportunidad a los/as estudiantes para relacionarse y compartir con sus pares en una atmósfera de sana competencia y amistad.
- Generar una instancia para mostrar los aprendizajes de los/as estudiantes a la comunidad educativa.

### ¿De qué manera beneficia una competencia de *Spelling Bee* a los/as estudiantes?

- Aporta al aprendizaje del contenido léxico del nivel.
- Promueve el intercambio entre estudiantes de distintos cursos, del mismo establecimiento.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Potencia el desarrollo de la autoestima.

## ¿Quiénes pueden participar?

Todos/as los/as estudiantes de 5to y 6to año de enseñanza básica que demuestren interés en la competencia, exceptuando a:

- Hablantes nativos del idioma inglés,
- Hablantes del idioma inglés como segunda lengua,
- Hablantes que hayan vivido en un país de habla inglesa o utilizado el idioma inglés por un período igual o superior a un semestre.

## III. Organización de una competencia de *Spelling Bee*

### A. Preparativos previos a la competencia

- 1. Difusión:** El equipo organizador debe difundir la actividad con al menos un mes de anticipación, de modo que los/as docentes de inglés de 5to y 6to básico puedan motivar a sus estudiantes a que participen.
- 2. Jurado:** Junto con iniciar la difusión al interior del establecimiento, el equipo organizador debe convocar a 3 docentes de inglés (idealmente de otros establecimientos), estudiantes de Pedagogía en inglés (de 4to o 5to año) o voluntarios/as angloparlantes, para que hagan el rol de jueces/juezas, y comprometer su participación para el día del evento.
- 3. Inscripción:** Cada docente de inglés debe inscribir formalmente a su/s equipo/s participantes (compuestos por 3 estudiantes titulares + 1 estudiante de reserva, para cubrir problemas de fuerza mayor), de modo que el equipo organizador sepa por anticipado cuántos equipos competirán en cada categoría. Esta información es relevante para definir el Programa.
- 4. Entrega de palabras para preparar:** Todos los equipos inscritos deben recibir el listado de palabras para preparar que corresponda a su nivel en el momento que formalicen su participación.

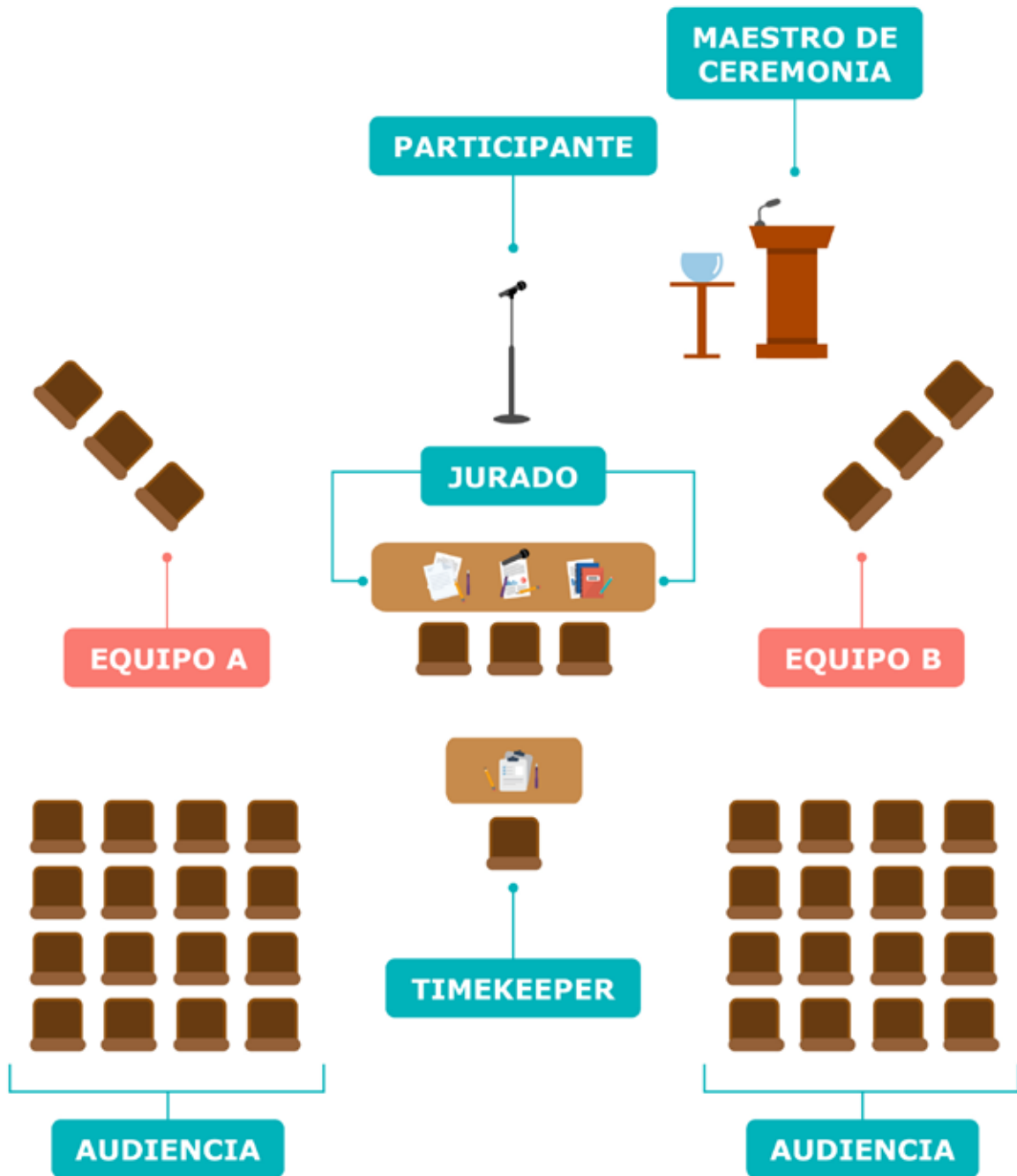
Cabe señalar que las palabras seleccionadas para cada nivel están contempladas en el currículum Nacional vigente para 5to y 6to año de enseñanza básica. Aquellas seleccionadas para 5to básico se encuentran contenidas en el Anexo 1, y las de 6to en el Anexo 2. En cuanto a las palabras para los desempates, éstas están contenidas en el Anexo 9 (puesto que no se le entregan a los/as estudiantes para prepararse).

- 5. Entrega de la dinámica de la competencia:** Todos los equipos inscritos deben conocer las reglas y la dinámica de la competencia antes de la realización de la actividad (ver Anexo 3, Dinámica de la competencia).

- 6. Cantidad mínima de equipos participantes:** La competencia está diseñada para un mínimo de 4 equipos por nivel; no obstante, la decisión final dependerá del equipo organizador, que puede integrar a tantos equipos como desee en cada nivel.
- 7. Orden de participación:** Una vez cerrado el proceso de inscripción de los equipos, se debe sortear el orden de participación (ver Anexo 5, Acta de sorteo).
- 8. Programa:** El equipo organizador debe definir el horario de inicio y término de la actividad, el/los break/s entre las distintas rondas de competencia por nivel, y el momento de la entrega de diplomas (ver Anexo 4, Programa). Nota: Se recomienda hacer la competencia con los equipos de 5to en la mañana, y con los de 6to en la tarde. Si son muchos equipos, es preferible separar la competencia en dos días.
- 9. Maestro/a de ceremonia:** Uno/a de los/as docentes de inglés miembros del equipo organizador debe asumir el rol de maestro/a de ceremonia, y hacerse cargo de que se cumpla el Programa.
- 10. Docentes de apoyo:** Es vital que los demás miembros del equipo organizador asuman roles de apoyo, puesto que los/as estudiantes de esta edad requieren mucha contención durante el proceso.
- 11. Timekeeper:** Se debe contar con una persona exclusivamente dedicada a medir el tiempo (un minuto) de participación de cada competidor/a.
- 12. Envío de invitaciones y Programa:** Junto con el Programa, todos/as los/as convocados/as deben recibir una invitación que especifique claramente fecha, hora de inicio y lugar.
- 13. Materiales:** Obtenga suficientes copias de los materiales que requieren los/as jueces/juezas para su labor.

## B. El día de la competencia

- **Disposición de la sala:** Al menos media hora antes del inicio de la actividad, la sala para la competencia debe disponerse de la siguiente forma:



▶ **Apertura de la sala/salón y ubicación en los lugares asignados:** A la hora señalada, todos/as los/as convocados/as (maestro/a de ceremonia, equipos participantes, jueces/juezas, docentes de apoyo, otros/as) deben ubicarse en los lugares que les correspondan dentro de la sala (ver diagrama en punto anterior).

▶ **Inicio de la actividad/competencia:** El/la maestro/a de ceremonia da inicio a la actividad, saludando a los/as presentes, presentando al jurado y a los equipos. En este momento se debe señalar que los/as estudiantes deben comportarse en todo momento de manera cortés y educada.

Para comenzar, el/la maestro/a de ceremonia invita a los 2 primeros equipos en competencia para que tomen posición. Los/as estudiantes de reserva permanecen en sus asientos.

▶ **Ronda de práctica, para que los/as estudiantes se relajen:** Una vez que los dos equipos han tomado sus lugares, el/la maestro/a de ceremonia inicia una ronda de práctica donde cada estudiante deletrea al menos una palabra; al término, los/as retroalimenta y entrega refuerzo positivo. Antes de iniciar la competencia, se asegura de que ambos equipos tengan claridad sobre las reglas, las que lee en voz alta para beneficio de todos/as los/as presentes.

A continuación se grafica una ronda entre los 2 primeros equipos, como ejemplo. Las rondas sucesivas deben realizarse de la misma forma.

**1era Ronda (20 minutos): equipo 1 versus equipo 2**

<b>1ra Ronda (20 minutos)</b>	<b>Equipo 1 vs equipo 2</b>	<b>Tiempo de competencia controlado por <i>Timekeeper</i></b>
<b>1era palabra</b>	1er estudiante-equipo 1	1 minuto
	1er estudiante-equipo 2	1 minuto
	2do estudiante-equipo 1	1 minuto
	2do estudiante-equipo 2	1 minuto
	3er estudiante-equipo 1	1 minuto
	3er estudiante-equipo 2	1 minuto
<b>2da palabra</b>	1er estudiante-equipo 1	1 minuto
	1er estudiante-equipo 2	1 minuto
	2do estudiante-equipo 1	1 minuto
	2do estudiante-equipo 2	1 minuto
	3er estudiante-equipo 1	1 minuto
	3er estudiante-equipo 2	1 minuto
<b>3era palabra</b>	1er estudiante-equipo 1	1 minuto
	1er estudiante-equipo 2	1 minuto
	2do estudiante-equipo 1	1 minuto
	2do estudiante-equipo 2	1 minuto
	3er estudiante-equipo 1	1 minuto
	3er estudiante-equipo 2	1 minuto
	<b>Total</b>	<b>18 minutos</b>

## Mientras estén compitiendo...

- Los/as estudiantes deben usar un volumen adecuado al deletrear la palabra, para que los/as jueces/juezas escuchen sin problema.
- Los/as estudiantes pueden pedir ayuda en forma de repetición de la palabra o ejemplo de su uso en una oración. Sin embargo, esta solicitud se verá reflejada en su puntaje final.

Nota: La ayuda sólo puede pedirse ANTES de comenzar a deletrear la palabra.

## Labor del jurado

El jurado evaluará de acuerdo a los criterios explicitados en la Pauta de Evaluación (ver Anexo 6). Los puntajes obtenidos por cada uno/a de los/as participantes serán registrados en la *Score Sheet* (ver Anexo 7). Posteriormente, los puntajes asignados por los/as 3 jueces/juezas a los equipos en competencia serán registrados en el Anexo 8, para obtener el puntaje final por equipo. Si se quiere premiar a los 3 primeros lugares, deberán volver a competir los equipos con los 4 puntajes más altos.

## En caso de que se produzca un empate

Se sorteará el equipo que iniciará la ronda de desempate utilizando papeles que consignen las palabras "primero" y "segundo". Se utilizarán las palabras consignadas en el Anexo 9 para determinar al equipo ganador. El primer equipo que no logre deletrear la palabra asignada será el perdedor. No obstante, el potencial equipo ganador deberá deletrear una palabra correctamente para declararse como ganador. Si ambos fallan, deberá repetirse el procedimiento mencionado.

## Término de la competencia

Es decisión del establecimiento entregar algún tipo de reconocimiento a los/as estudiantes participantes, ya que se promueve la participación por sobre la competencia.



# ANEXO 1

Words List for 5 <sup>th</sup> grade		
Competition Words		Practice Words
1. address	36. language	1. again
2. another	37. lesson	2. brush
3. Asia	38. listen	3. cheese
4. before	39. little	4. chips
5. brother	40. members	5. crossword
6. cabin	41. minute	6. describe
7. camping	42. missing	7. dessert
8. castle	43. morning	8. discuss
9. classroom	44. notebook	9. fall
10. clothes	45. number	10. Friday
11. cognates	46. office	11. healthy
12. countries	47. orange	12. hundred
13. daughter	48. people	13. hungry
14. dentist	49. picture	14. juice
15. dialogue	50. please	15. June
16. dinner	51. polite	16. letters
17. doctor	52. produce	17. lettuce
18. drawer	53. regions	18. lunch
19. England	54. repeat	19. moment
20. English	55. riddle	20. New York
21. exercise	56. school	
22. face	57. sentence	
23. farm	58. small	
24. father	59. speak	
25. finish	60. sports	
26. first	61. student	
27. friendly	62. teacher	
28. fruit	63. textbook	
29. garden	64. thanks	
30. grade	65. think	
31. head	66. tutors	
32. helpful	67. twelve	
33. homework	68. village	
34. houses	69. weather	
35. kitchen	70. writer	

## ANEXO 2

Words List for 6 <sup>th</sup> grade		
Competition Words		Practice Words
1. accommodation	36. happily	1. advisable
2. administrator	37. identify	2. alternative
3. adventure	38. imagine	3. birthday
4. amazing	39. independence	4. breakfast
5. American	40. indigenous	5. carpenter
6. assistant	41. interesting	6. celebration
7. August	42. international	7. conversations
8. Australian	43. Italian	8. comedies
9. autumn	44. memorise	9. dialogue
10. beautiful	45. nationality	10. engineer
11. between	46. necessary	11. entrance
12. bodyboarding	47. neighbourhood	12. enthusiastic
13. brochure	48. occupation	13. examples
14. business	49. offices	14. expressions
15. campsite	50. paragraph	15. interview
16. characteristic	51. participants	16. magazine
17. cheeseburger	52. physical education	17. pancake
18. classify	53. pollution	18. sandwiches
19. competition	54. practise	19. spaghetti
20. comprehension	55. quantity	20. technology
21. decorations	56. remember	
22. demonstrate	57. Scotland	
23. difference	58. silence	
24. dolphins	59. skimming	
25. education	60. spidergram	
26. enjoying	61. substitute	
27. environment	62. swimming	
28. essential	63. temporary	
29. excellent	64. together	
30. exercise	65. tomorrow	
31. favourite	66. underlying	
32. fireworks	67. village	
33. gallery	68. vocabulary	
34. grandparents	69. yesterday	
35. happening	70. yourself	

## ANEXO 3

### DINÁMICA DE LA COMPETENCIA

La competencia debe observar la siguiente dinámica, considerando que cada estudiante deletrea 3 palabras, respetando su turno de participación.

Paso	Acción	Observación
1	El/la maestro/a de ceremonia da inicio a la competencia.	El/la maestro/a de ceremonia describe la competencia y realiza la ronda de prueba (sin puntaje y sin evaluación), para que los/as estudiantes se sientan confiados/as en su desempeño.
2	Un/una integrante del jurado lee en voz alta una palabra correspondiente al nivel.	Las palabras son seleccionadas al azar desde una bandeja que contiene todas las palabras de la lista del nivel.
3	El/la primer/a representante del equipo 1 toma ubicación en el pódium o frente al jurado.	
4	El/la estudiante debe pronunciar la palabra antes y después de deletrearla.	Ejemplo: <b>address</b> - a-d-d-r-e-s-s <b>address</b>
5	El/la estudiante puede solicitar ayuda antes de comenzar a deletrear.  La solicitud de ayuda se verá reflejada en el puntaje (1 punto menos).	Si el/la estudiante no escuchó o no entendió la palabra, debe solicitar ayuda al jurado diciendo: <i>"Repeat, please!"</i> <i>"Can you repeat the word, please?"</i> <i>"Could you repeat the word, please?"</i>  Si el/la estudiante requiere un ejemplo de la palabra en una oración, debe solicitar ayuda al jurado diciendo: <i>"Can you use the word in a sentence?"</i> <i>"Could you use the word in a sentence?"</i>

<p><b>6</b></p>	<p>El/la estudiante deletrea sustantivos propios mencionando el uso de mayúsculas. Esto también se aplica en el caso de palabras compuestas, que contengan espacios y guiones.</p> <p>El/la estudiante hace la diferencia entre la ortografía del inglés británico y americano.</p>	<p>El jurado aceptará como correcta la referencia a mayúsculas y minúsculas, espacios y guiones, y la ortografía americana y británica.</p> <p>No obstante, estos aspectos no serán considerados en la pauta de evaluación.</p>
<p><b>7</b></p>	<p>Ante la ocurrencia de dos letras consecutivas, el/la estudiante puede usar ambas opciones de deletreo.</p>	<p>El jurado aceptará como correctas ambas versiones, es decir:</p> <p>“address-a-<b>double d</b>-r-e-<b>double s</b>-address” o  “address - a-d-d-r-e-s-s - address”</p>
<p><b>8</b></p>	<p>Una vez terminada su participación, el/la estudiante vuelve a su puesto y espera la siguiente ronda de palabras.</p>	<p>El jurado debe esperar que el/la participante esté de vuelta en su puesto antes de continuar.</p>
<p><b>9</b></p>	<p>El/la maestro/a de ceremonia nombra al/a la siguiente participante, que debe ser el/la primer/a representante del equipo 2.</p>	<p>El jurado espera a que el/la participante esté en la posición correcta para comenzar a deletrear.</p>
<p><b>10</b></p>	<p>Se repite el procedimiento iniciado en el paso 2, y así sucesivamente hasta el final de la competencia.</p>	

## ANEXO 4

### PROGRAMA

<b>Spelling Bee</b>	
<b>Horario</b>	<b>Actividad</b>

## ANEXO 5

### ACTA DE SORTEO

**COMPETENCIA:** *Spelling Bee*  
**ESTABLECIMIENTO:** \_\_\_\_\_  
**PARTICIPANTES:** Director/a o Jefe/a de UTP - Docente Guía  
**FECHA:** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

En presencia de \_\_\_\_\_, director/a, jefe/a de UTP, docente de inglés del establecimiento, se ha realizado el sorteo de orden de participación de los equipos en la actividad de *Spelling Bee*, que se llevará a cabo el \_\_\_\_\_, a las \_\_\_\_\_ horas.

En todos los casos, se ha registrado –junto al mismo número de cada lista– el equipo con el que competirán. Los resultados del sorteo son los siguientes:

#### Equipos:

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	

\_\_\_\_\_  
Director/a del establecimiento

\_\_\_\_\_  
Jefe/a de UTP

\_\_\_\_\_  
Docente de inglés  
(representante del equipo organizador)

## ANEXO 6

### PAUTA DE EVALUACIÓN

Indicador	3	2	1	Puntaje
<b>Repetición de palabra al inicio y término</b>	Repite la palabra antes de comenzar a deletrear, y al terminar de deletrear.	Repite la palabra sólo una vez: antes de comenzar a deletrear, o al terminar.	No repite la palabra antes de comenzar a deletrear, y tampoco al terminar.	___ /3
<b>Deletreo</b>	Deletrea la palabra correctamente.	Reinicia el deletreo, y lo hace correctamente.	No deletrea la palabra correctamente.	___ /3
<b>Solicitud de ayuda</b>	No pide ayuda.	Pide ayuda en una ocasión.  (repetición o uso de la palabra en una oración).	Pide ayuda en dos ocasiones.  (repetición o uso de la palabra en una oración).	___ /3
<b>Tiempo</b>	Deletrea la palabra dentro del tiempo asignado.	Deletrea la palabra en 1:05.	Deletrea la palabra en 1:10 o más.	___ /3

# ANEXO 7

## SCORE SHEET

Judge's name: \_\_\_\_\_

TEAM \_\_\_\_\_

Word	Student 1	Student 2	Student 3
1	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
2	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
3	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
<b>Total</b>	_____/36	_____/36	_____/36
<b>Team's final score</b>	_____/108		

TEAM \_\_\_\_\_

Word	Student 1	Student 2	Student 3
1	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
2	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
3	Word: _____	Word: _____	Word: _____
	Score: _____/12	Score: _____/12	Score: _____/12
	Notes: _____	Notes: _____	Notes: _____
<b>Total</b>	_____/36	_____/36	_____/36
<b>Team's final score</b>	_____/108		

Note: You will need one photocopy for every two teams.



# ANEXO 8

## TOTAL SCORE SHEET

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Total Score
TEAM_____				
TEAM_____				

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Total Score
TEAM_____				
TEAM_____				

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Total Score
TEAM_____				
TEAM_____				

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Total Score
TEAM_____				
TEAM_____				

	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Total Score
TEAM_____				
TEAM_____				

Note: You will need one photocopy for every 5 rounds.

## ANEXO 9

### TIE WORDS FOR 5<sup>TH</sup> AND 6<sup>TH</sup> GRADE

<u>Tie words for 5<sup>th</sup> grade</u>	<u>Tie words for 6<sup>th</sup> grade</u>
1. place	1. vegetables
2. provide	2. illustration
3. practise	3. include
4. project	4. informative
5. spell	5. introduce
6. spring	6. obligations
7. sugar	7. programme
8. summer	8. secondary
9. sweet	9. Spanish
10. thirsty	10. telephone

# Educación Pública

Un Derecho. Un Orgullo.



---

## Instructivo para organizar una competencia de *Spelling Bee*

Programa Inglés Abre Puertas

División de Educación General

Ministerio de Educación

---