



**Warwick House**  
Centro Lingüístico-Cultural

# The Warwick House 40th Anniversary Spelling Bee

A B C D E F  
G H I J K L  
M N O P Q R  
S T U V W X  
Y Z

---

**Curso 2021-2022**  
Alumnos Warwick House

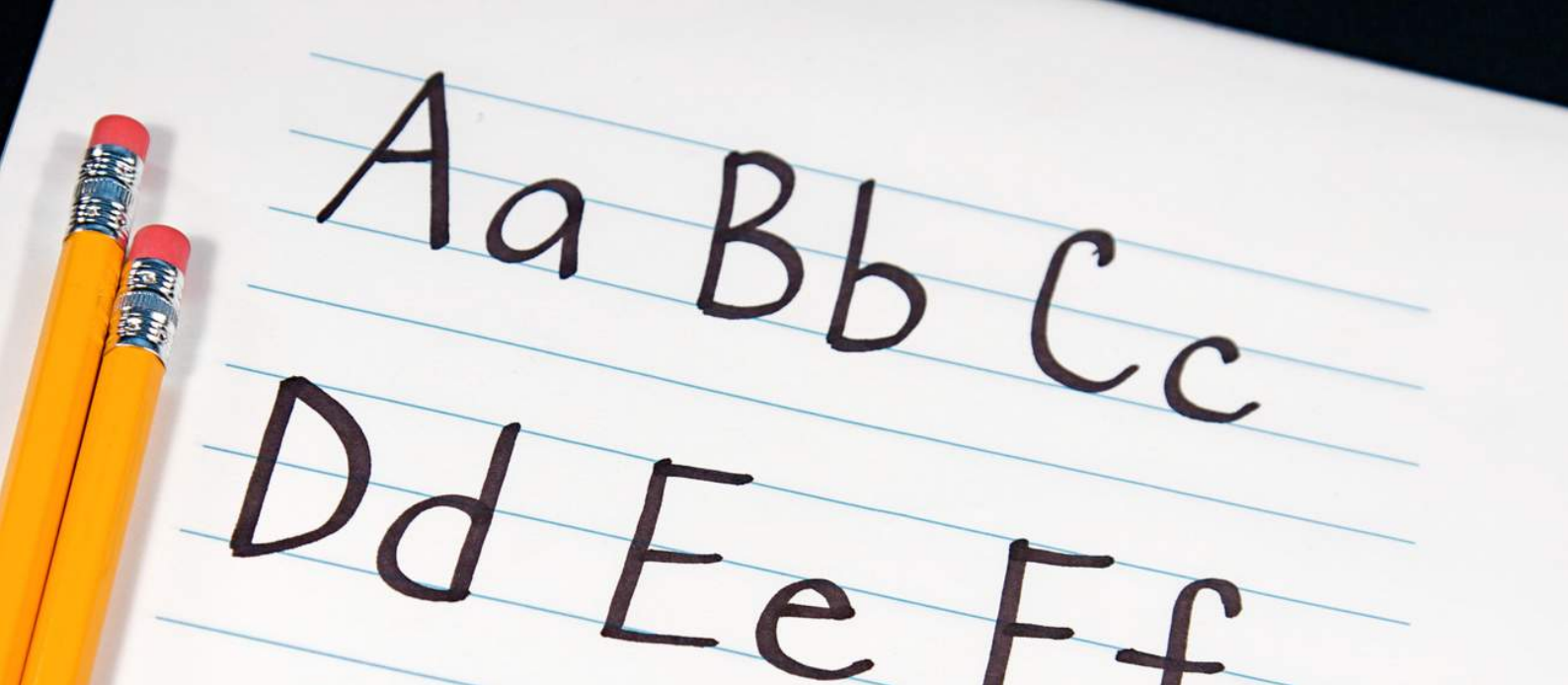


# Introducción

El 'Spelling Bee' es un certamen de ortografía con gran arraigo en el mundo anglosajón. Su meta es ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía, incrementar su vocabulario, aprender nuevos conceptos y alcanzar un uso correcto del inglés, en etapas tempranas del aprendizaje del idioma.

Cuando Warwick House celebró su 30 aniversario, organizó un Spelling Bee para todos sus alumnos (Educación Primaria) y fue un gran éxito. Al llegar al 40 aniversario de la academia, nos gustaría volver a convocar el concurso, ya que sabemos que fomenta un sano espíritu competitivo de aprendizaje de las palabras en inglés, algo complejo para los más pequeños.

El 40th Anniversary Spelling Bee se alinearán además con los exámenes de Cambridge Assessment English: Pre-A1 Starters, A1 Movers y A2 Flyers, utilizando como base los listados de vocabulario de cada nivel, y aproximadamente estará enfocado a alumnos de 1º a 6º de Primaria.



# Organización

Los grupos de niños de edad infantil (Primaria) de los diferentes centros de Warwick House utilizan un material didáctico común, dentro de la línea *SuperMinds* de Cambridge University Press.

Los libros de *SuperMinds* están alineados con la preparación de los exámenes de Young Learners, de modo que los alumnos de *SuperMinds* 1 y 2 están orientados hacia el Pre-A1 Starters; los alumnos de *SuperMinds* 3 y 4 al examen A1 Movers, y el *SuperMinds* 5 al A2 Flyers.

En clase, los diferentes profesores y dependiendo del nivel de los alumnos, implementarán un plan de preparación del vocabulario correspondiente a su nivel (listado de vocabulario para Starters, Movers y Flyers), preparando a los alumnos para el concurso.

El trabajo de vocabulario se irá desarrollando a lo largo del primer y segundo trimestres, y será al inicio del tercer trimestre que realizaremos las rondas clasificatorias y la Gran Final.

En primer lugar, cada clase concurrirá para tener un ganador/a por clase. Estos alumnos serán convocados para concursar con los ganadores de los otros grupos de su mismo centro y nivel. La Gran Final convocará a 2 finalistas por nivel y centro.



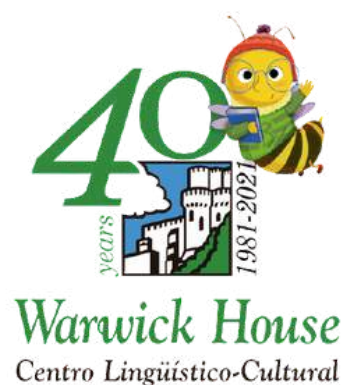
# ¿Cómo se desarrolla un Spelling Bee?

La planificación de un Spelling Bee se realiza en primer lugar con un plan de enseñanza de vocabulario/deletreo de las palabras incluidas en el concurso.

Esta enseñanza la podrá realizar cada profesor siguiendo sus propios criterios, utilizando la gran variedad de juegos, recursos, etc. existentes para enseñar el alfabeto y las palabras concretas.

Una vez que los alumnos tienen ya una buena base de palabras aprendidas y un buen conocimiento del alfabeto en inglés, se puede empezar a practicar los Spelling Bee en clase.

Para su práctica en clase, los Spelling Bee se pueden hacer a modo individual, en parejas, con apoyo en papel, etc. También por temas o contextos: *'Animal Spelling Bee'*, *'Family Spelling Bee'* e incrementando la dificultad de las palabras. También pueden ser los propios compañeros de clase los que elijan las palabras para sus compañeros, involucrándoles de manera activa en el juego. Esto es muy motivante para ellos.



# Participantes

Todo Spelling Bee tiene al menos un **lector/a** que será quien 'cante' las palabras; **un juez**, quien comprobará que las palabras están bien deletreadas y pronunciadas y también el tiempo y, por supuesto, **los concursantes**. En clase, cuando se practique, los jueces pueden ser los mismos compañeros.

## The reader (o lector/a de palabras):

Cada palabra será pronunciada por el/la lector/a y el/la jugador deberá repetirla, deletrear y volver a repetir la palabra. Siguiendo este ejemplo:

- **Lector:** With the letter A, 'Apple'
- **Jugador:** 'Apple', A-p-p-l-e, 'Apple'

El jugador podrá pedir '*repetition*', si tiene alguna duda, o puede pedir '*sentence*', si necesita entender la palabra dentro de una frase, para evitar confusión con otra palabra similar. Estas peticiones se podrán hacer todas las veces que el jugador estime necesario, siempre dentro del tiempo establecido (30 segundos).

El/la juez lector pronunciará las palabras de manera clara. Si el concursante pide, '*repetition, please*', podrá volver a leer la palabra. Si el concursante pide '*sentence, please*', el lector formulará una frase sencilla en el que se aporte algo más de información relevante para la comprensión de la palabra en contexto.

El concursante podrá pedir la formulación de frases según sea necesario, dentro del tiempo establecido para cada palabra.

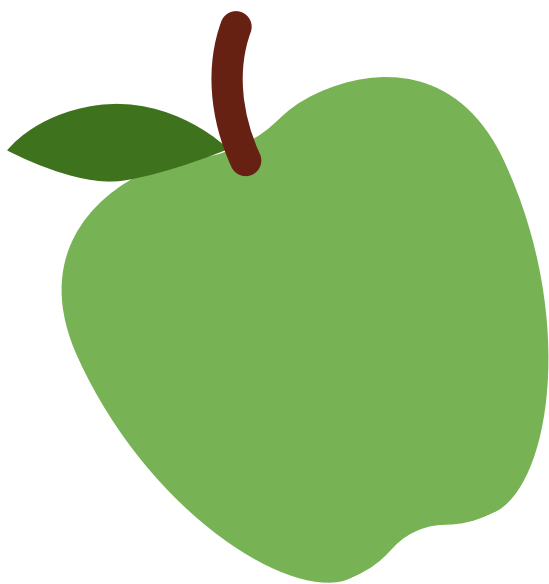
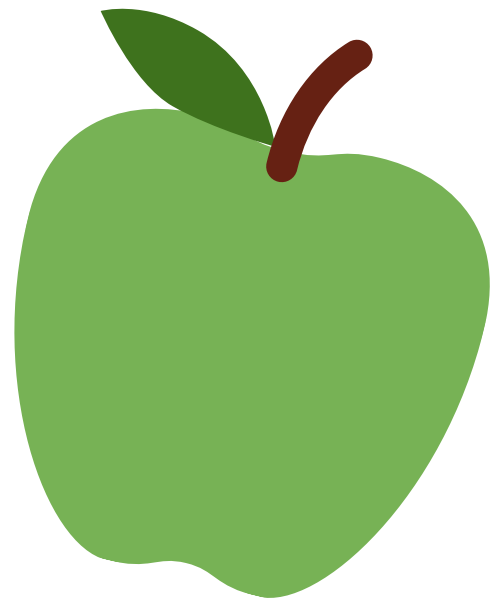


## Ejemplo:

- Lector: With the letter A, Apple
- Concurante: 'sentence, please'
- Lector: An apple is a kind of fruit.
- Concurante: apple, a-p-p-l-e, apple

O

- Lector: With the letter A, Apple
- Concurante: 'repetition, please'
- Lector: Apple
- Concurante: 'sentence, please'
- Lector: An apple is a kind of fruit.
- Concurante: 'sentence, please'
- Lector: Apples are red or yellow or green.
- Concurante: apple, a-p-p-l-e, apple



**Warwick House**  
Centro Lingüístico-Cultural

## The judges (los jueces):

Los jueces escuchan con atención y determinan si una palabra ha sido deletreada de manera correcta o no, atendiendo además a las diferencias entre 'b' y 'v', por ejemplo. Los jueces deben además conocer y estar sujetos al reglamento. Las decisiones de los jueces son finales e incontestables. Será necesario un mínimo de un/a juez en las fases preliminares.

En la Gran Final, habrá al menos 3: uno para comprobar el deletreo; otro para confirmar que es correcto y un tercero para controlar el tiempo.

**Malos entendidos:** Los jueces no responderán a las preguntas de los concursantes sobre las palabras o la pronunciación, pero si los jueces consideran que el participante a malinterpretado la palabra, darán una oportunidad de interacción con el 'reader' hasta que el malentendido haya sido corregido o el tiempo se haya agotado. Los jueces no serán responsables de que un jugador no haya entendido bien una palabra.

## Descalificaciones por motivos diferentes al deletreo erróneo:

- Por mala conducta
- Por confundir a un compañero pronunciando letras cuando el contrincante está en su turno
- Por decir letras sin sentido.

## Los jueces no descalificarán a un jugador por los siguientes motivos:

- Por olvidarse de pronunciar la palabra antes o después de deletrearla
- Por hacer una pregunta
- Por mencionar o no mencionar letras mayúsculas o la presencia de guiones y otras formas de puntuación.



## **The players (los concursantes):**

Los concursantes harán el esfuerzo de posicionarse de manera erguida, frente a los jueces, pronunciando la palabra antes y después de deletrearla. Esto se hará de manera clara para ser entendido por los jueces. Los concursantes podrán pedir que se repita la palabra o que se utilice en una frase, incluso haciendo estas peticiones varias veces, siempre dentro del tiempo establecido.

Los concursantes son responsables de no comprender una palabra a no ser que:

- Fuera malpronunciada por parte del lector
- Las definiciones utilizadas por el/la lector/a fueran confusas o incorrectas. Serán los jueces los que determinen si esto ha sido el caso.

## **The words (las palabras):**

Las palabras de cada nivel se elegirán de manera aleatoria de tal forma que la dificultad será cuestión de azar. Sin embargo, se harán selecciones previas de las palabras según su dificultad para las diferentes rondas.



# Spelling Bee en las clases - Fases clasificatorias:

Las competiciones en clase se pueden realizar de dos modos:

## MODELO 1 - POR RONDAS

- Un grupo de alumnos juega a la vez, deletreando uno detrás de otro. Si un participante se equivoca, se sienta y la siguiente persona tiene que deletrear la misma palabra. Si alguien del grupo logra deletrear bien esa palabra, el resto estará descalificado. Si nadie lo puede deletrear, todo el grupo sigue en el juego.
- Según este sistema, el que acabe 'de pie' después de las rondas necesarias, es el ganador.
- Si se ha dividido la clase en grupos para competir, los ganadores pasan a una segunda fase, hasta tener el/la ganador de la clase.
- El tiempo máximo para poder deletrear la palabra será de 30 segundos y el tiempo comenzará cuando el lector termine de pronunciar la palabra.
- Para evitar parcialidad, las palabras elegidas para la competición serán el resultado de tirar dos dados. Si al tirar los dados el resultado es 10 la palabra elegida será cada 10 palabras en el listado. Solo en caso de que la palabra sea demasiado fácil o difícil (a discreción del juez), se saltará a la siguiente palabra.
- En las fases finales de centro o en la Gran Final, el Lector de palabras no podrá ser profesor de ninguno de los concursantes.



## MODELO 2 - SEGÚN TIEMPO/ACIERTOS

- Según este segundo sistema, los alumnos tendrán que competir a modo individual, con el mismo listado de palabras, y ganará el que más palabras deletree de manera correcta. Este modo de concurso tiene que hacerse de manera aislada, para que el resto de alumnos no conozca el listado de palabras.
- Este sistema puede ser el elegido para determinar los participantes en la Gran Final, si hay varios semifinalistas.



**Warwick House**  
Centro Lingüístico-Cultural



# La Final

La final se desarrollará de manera similar al modelo 1 de rondas realizadas en cada clase. En cada grupo de finalistas por centro y será de 2 por nivel, 6 en la Gran Final.

## Fase inicial:

En la fase inicial, todos los finalistas de cada nivel podrán hacer tres rondas completas de palabras. Cada participante deletreará una palabra diferente y no habrá repesca de palabras.

Al final de estas tres rondas, pasarán a la final los estudiantes con las mejores puntuaciones (por ejemplo, los que deletrearán sus 3 palabras de manera correcta). Los jueces determinarán qué participantes pasan a la final.

Si al final de estas rondas, solo un jugador acierta sus tres palabras, se le considerará ganador/a.





# La Final

## Fase final:

En esta fase final, los concursantes harán rondas en las que sí habrá rebote, en caso de que alguien no deletree la palabra correctamente.

Los jugadores se irán descalificando uno a uno cuando cometen un fallo. El siguiente concursante podrá asimismo pedir, *'repeat, please'* o *'sentence, please'*.

Cuando un concursante deletree correctamente la palabra que han fallado su contrincante, el turno pasará al siguiente niño/a. Es decir, no tendrá que deletrear una nueva palabra.

Si finalmente quedan dos jugadores, ganará el que pueda deletrear correctamente la palabra que el otro concursante falló. Si ambos fallan, pasarán a otra palabra.

Si quedan finalmente dos concursantes que compiten en 10 rondas finales de manera correcta, el premio será ex aequo.



# Ganadores

Todos los participantes de la Gran Final recibirán un detalle como finalistas del Young Learner Spelling Bee.

Los ganadores recibirán además un premio especial, en reconocimiento por su éxito.



**Warwick House**  
Centro Lingüístico-Cultural