

## BINGO ORTOGRÁFICO

### NIVELES DE DIFICULTAD

- Nivel I: palabras de uso muy común (ortografía natural).  
Nivel II: palabras con br/bl, pr/pl, cr/cl,... (ortografía natural).  
Nivel III: palabras ñ/ll, s/x, terminadas en -d, -j (ortografía natural).  
Nivel IV: palabras con r/rr, c/z, c/qu, g/gu... (ortografía natural).  
Nivel V: palabras con mb, mp, mayúsculas, h (ortografía arbitraria).  
Nivel VI: palabras con b/v, ll/y, g/j... (ortografía arbitraria).  
Nivel VII: palabras con acentuación ortográfica (ortografía arbitraria).

### NIVELES EDUCATIVOS:

Todos los niveles, dependiendo de la dificultad elegida.

### OBJETIVOS:

- ❑ Aprender, mediante el juego, la escritura de palabras con dificultad ortográfica, de distintos niveles de dificultad.
- ❑ Aprender la escritura de palabras como excepción de la regla.
- ❑ Alcanzar y comprender, por vía inductiva, la regla ortográfica que rigen la correcta escritura de palabras en las que se repiten determinadas características ortográficas.
- ❑ Aprender la regla ortográfica correspondiente.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Se crean tarjetas de cartulina, de color amarillo pálido o beige. Dimensiones aprox.: 16x10 cm.
2. Se elige el nivel de dificultad con que se va a jugar.
3. Se toma una regla ortográfica del nivel que se va a practicar. Se escribe la regla en una tarjeta, tratando de ocupar sólo la parte delantera de la tarjeta. Se incluirán un par de ejemplos y todas las palabras que sean excepción. Se formará así el grupo de tarjetas llamadas REGLAS.

**REGLAS**

Se escriben con -g-  
todos los verbos terminados  
en --ger, -gir.

**EXCEPCIÓN: tejer, cruji**r, brujir.

Anverso de una tarjeta REGLAS, en tamaño real.

A la hora de escribir la regla ortográfica, es imprescindible enunciar las reglas con la suficiente claridad y sencillez, con un lenguaje comprensible y adecuado a la edad de los destinatarios del juego.

4. En la parte de atrás de la tarjeta REGLAS, se escriben las palabras que cumplan la regla (principalmente, las más comunes). En una línea más abajo, se escriben también algunas palabras derivadas de las anteriores. En el último renglón, las palabras que son la excepción de la regla, en color verde (también los derivados de estas palabras).

REGLAS

- sobrecoger, acoger.
  
- vergir, **dirigir**, divergir, **elegir**, erigir, **exigir**, fulgir, fungir, infringir, mugir, surgir, refulgir, **regir**, resurgir, rugir, sumergir, transigir, ungir, urgir
  
- **tejer, cruji**r, **brujir**; **tejido, tejedora, cruji**do, **recrujir**.

Reverso de la misma tarjeta.

Para la selección de vocablos en cada regla ortográfica, sería bueno observar los siguientes requisitos fundamentales:

- Anotar un número amplio de palabras, para poder seleccionar después las más adecuadas, dependiendo de los destinatarios.
  - Incluir las palabras de uso más frecuente, adecuadas a las posibilidades expresivas de los destinatarios, en razón de su edad.
  - Incluir pocas excepciones; sólo las más importantes, y sus derivados.
5. Se toman el resto de tarjetas. Son las tarjetas llamadas PALABRAS. Se toman las palabras que están en el reverso de la tarjeta REGLAS y se escribe una palabra en cada tarjeta: bien centrada, lo más grande posible y con letras algo gruesas, usando un rotulador negro (o bien, imprimiendo las tarjetas). Si la regla incluye muchas palabras, se escribirán en las tarjetas de palabras las de uso más común.



Ejemplo de una tarjeta de PALABRAS.

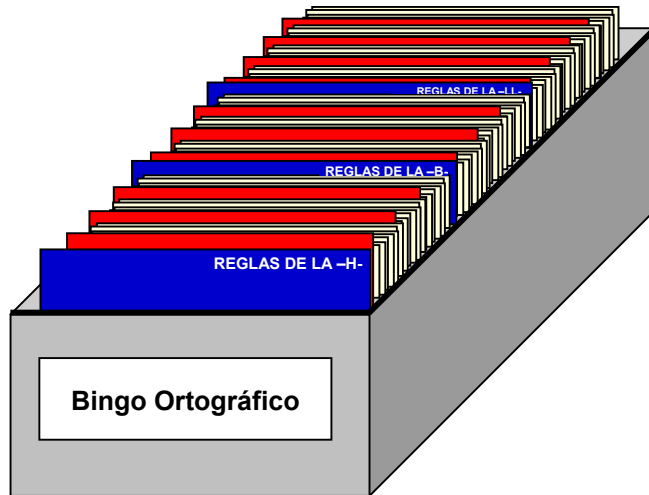
6. Las palabras de las EXCEPCIONES de la regla tendrán el mismo formato que las tarjetas de PALABRAS, salvo que irán escritas en color verde (lo suficientemente oscuro como para que sea legible).



Ejemplo de una tarjeta de EXCEPCIONES.

7. Se hace lo mismo con cada regla ortográfica.

8. Se guardan todas las tarjetas en una caja que sea un poco más ancha y alta que las tarjetas. Las tarjetas se guardan de pie, separando cada regla ortográfica mediante una tarjeta roja, de unos 5 milímetros más alta que las demás; a continuación, la tarjeta de la REGLA, seguida de todas las tarjetas de PALABRAS y, finalmente, todas las tarjetas de EXCEPCIONES de esa regla. Cada grupo de reglas ortográficas referidas a una misma letra (por ejemplo, reglas de la -B-) irá separada de una tarjeta de color azul. De este modo, será sencillo identificar con qué grupo de tarjetas de palabras se va a jugar; se tendrá fácilmente localizada la tarjeta de la regla, por si es preciso consultarla, etc. Al finalizar cada partida, deberán guardarse todas las tarjetas de este mismo modo.



9. Se crean ahora los "cartones" del bingo. Consistirán en una tarjeta o papel con 9 casillas en blanco, lo suficientemente grandes como para poder escribir dentro una palabra en cada casilla. Se debe disponer de 1 cartón para cada partida. Así que sería bueno que, antes de comenzar el juego, cada jugador contara con el número de cartones que necesitará para todo el juego (entre 5-10), sobre todo, en prevención de ciertas equivocaciones a la hora de escribir en ellos.

**Muy importante:** los jugadores llevarán mucho cuidado en escribir correctamente las palabras ya que, si se diera el caso de que ganara un jugador que hubiera cometido algún error al escribir su cartón, entonces perdería el juego.

huevo	tejido	hueso
acoger	recogedor	huérfano
hiena	sumergir	dirigir

Ejemplo de cartón de juego, preparado para comenzar una partida. La tarjeta ha sido rellena por un jugador, usando palabras de las reglas ortográficas de la partida; en este caso, reglas de la -h- y la -g-.

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

El educador elige dos reglas ortográficas que se desee practicar, con la condición de que sean pertenecientes a dos letras no relacionadas entre sí. Por ejemplo, no podría ser una regla de la -g- y otra de la -j-; pero sí podría ser una regla de la -g- y otra de la -h-.

Si se trata de niños más pequeños, no se hace referencia ni se lee la regla con la que se va a trabajar. Se trata de un "juego" y eso deben entender los niños (si de algún modo les inducimos a aprender algo, no querrán volver a jugar, y evitaremos así que tengan ganas de practicar lo que nosotros deseamos). Por tanto, se dejará dentro de la caja la tarjeta con la regla ortográfica.

El educador toma entonces las palabras de cada regla ortográfica elegida. Dependiendo de la edad de los jugadores, elegirá palabras acordes a su lenguaje más habitual, comenzando siempre por las más básicas. Elegirá entre 15-30 palabras de cada regla (incluidas las excepciones) y las mezclará. Usará las mismas tarjetas de palabras hasta el final de la sesión (entre 6-10 partidas).

Se las entregará a los jugadores, o bien las colocará en lugar bien visible para todos (puede ser una buena idea colocarlas en un corcho o un franelograma).

Los jugadores tomarán uno de sus cartones de bingo, y elegirán 9 palabras (no importa cuáles sean: las que más les guste o les disguste). Escribirán cada una de estas palabras en los cuadros de su cartón. Es importante que el educador les insista en que se fijen muy bien en la palabra que escriben, ya que, si está mal escrita, el jugador puede perder en caso de completar su cartón el primero.

Cuando todo el mundo esté preparado hayan rellenado su cartón con las palabras que han elegido, comienza el juego.

El educador vuelve a mezclar todas las tarjetas de palabras, y las va mostrando una a una. Es importante seguir este método:

- No pronunciar las palabras en voz alta, ni dejar que los jugadores las lean en voz alta.
- Mostrarlas durante 3-5 segundos como máximo (el tiempo variará en función de la capacidad de los jugadores, pero siempre el menor posible). Al principio, los jugadores dirán que no les dio tiempo a leerla. Sin embargo, pronto se darán cuenta que la palabra queda fijada en su mente, y que pueden leerla aunque ya no esté la tarjeta a la vista. El educador insistirá en esto.
- Esperar un tiempo prudencial, para que los jugadores comprueben si tienen la palabra en su cartón, antes de mostrar una nueva tarjeta.

Cuando un jugador identifica en la tarjeta mostrada por el educador una de las palabras que tiene anotada en su cartón, la tachará (con una simple aspa).

Cuando un jugador haya tachado en su cartón tres palabras en horizontal en la misma fila, gritará "¡Línea!". El educador comprobará si, efectivamente, se trata de las palabras mostradas y si están correctamente escritas. Si es así, el jugador ganará 5 puntos, que anotará en los márgenes de su cartón. Si alguna de las palabras estaba mal escrita, perderá y no podrá seguir jugando.

Sólo se podrá gritar LÍNEA una vez por partida o cartón.

El educador seguirá sacando nuevas tarjetas de palabras, hasta mostrarlas todas.

Cuando un jugador haya tachado en su cartón todas las palabras, podrá gritar "¡Bingo!". El educador, comprobará de nuevo si, efectivamente, se trata de las palabras mostradas y si están correctamente escritas. Si es así, el jugador ganará 10 puntos, que anotará en los márgenes de su cartón. Si alguna de las palabras estaba mal escrita, perderá esos puntos y no podrá seguir jugando esa partida. En ese caso, si nadie más ha gritado BINGO, se seguirá mostrando el resto de tarjetas de palabras, hasta que otro jugador complete su cartón.

Una vez terminada la partida, y tras los comentarios de los jugadores, se iniciará una nueva con las mismas tarjetas de palabras.

Al final de la sesión, tras todas las partidas jugadas (y dependiendo de la edad de los jugadores), se puede tratar de observar con qué palabras se ha estado jugando: si son capaces de identificar los dos grupos de palabras con que han estado jugando, qué letra se repetía en todas, si han detectado algún patrón que se repita en ellas, si han visto alguna palabra de otro color, con qué grupo de palabras asociarían las palabras de color verde, etc.

Por último, si se cree conveniente, se puede ayudar a los jugadores a que, una vez analizadas las palabras, ofrezcan una regla que pudiera adaptarse a lo que han observado. O bien, explicarles el educador la regla asociada a dichas palabras.

Si la regla es difícil, o las palabras entrañan cierta dificultad para los jugadores, se puede repetir este mismo grupo de palabras en otra sesión: bien en la siguiente sesión, bien unos días después.

Es conveniente que, en días posteriores a la sesión con el Bingo Ortográfico, los alumnos trabajen con algunas de las palabras vistas durante la partida: escribiendo frases o texto breve. Para ello, se debe mantener cerca la caja con las palabras de manera que, si tienen dudas de cómo escribir alguna de ellas, puedan buscar la tarjeta correspondiente para comprobarlo.

No es necesario analizar si los jugadores han aprendido a escribir las palabras trabajadas mediante dictados. La misma práctica diaria lo irá mostrando, sin necesidad de remarcarles o hacerles énfasis en lo que no saben escribir, ya que esto no haría más que hacerles guardar en su memoria las formas incorrectas.

**Puedes enviar cualquier sugerencia o variación del juego a [mjesusra@gmail.com](mailto:mjesusra@gmail.com), para que sea añadida a esta explicación (a modo de conclusiones) y enriquecer su aplicación.**

© 2005 - MARÍA JESÚS RODRÍGUEZ ARENAS  
[Proyecto FantásTIC](#)

© 2005 María Jesús Rodríguez Arenas. Copyright cedido a *distraídos.com*. Prohibida la reproducción sin autorización. Las entidades que lo deseen pueden solicitar autorización para establecer un enlace desde su espacio web hasta éste, pero NO SE AUTORIZA la copia de este artículo ni su situación en otra web distinta de la original.