



¿Quién es más veloz?

Niveles sugeridos

NT1 a 4° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito

Proporcionar formatos lúdicos que permitan desarrollar la velocidad de denominación de forma progresiva.

Duración

Variable. Entre 20 minutos a dos horas.

Materiales

- ✓ Plantillas impresas o proyectadas.
Ver anexo

Práctica Esencial

Realice actividades lúdicas para ejercitar la velocidad de denominación y la conciencia fonológica.

¿Qué es?

- » Es un juego orientado a desarrollar la velocidad de denominación de forma progresiva, en el que se deben nombrar diversos objetos antes de que una condición se cumpla.

¿Para qué sirve?

- » Para evidenciar los logros en torno a la velocidad de denominación de palabras simples.
- » Para incidir en la fluidez lectora a partir del aumento en la velocidad de denominación.

Consideraciones para educadoras y educadores

El juego



Ser el o la más veloz en el combate. En este, una persona deberá nombrar elementos o letras, mientras otro jugador o jugadora deberá completar un desafío.

Antes de jugar

- Planifique qué nivel de juego se usará en cada partida, considerando los desempeños de las y los estudiantes. Puede revisar los niveles en Indicaciones para jugar.
- Al presentar el juego, motive a niñas y niños con la dinámica de la rapidez del juego. Esto puede relacionarse con distintos escenarios narrativos asociados al juego. Por ejemplo, para presentar la actividad, se puede inventar alguna historia entretenida, un concurso de televisión o reto de una red tipo TikTok.
- Para asegurar la comprensión de las instrucciones, juegue con el curso a nombrar lo más rápidamente entre todos y todas. Puede hacerlo en diferentes modalidades: curso completo, por filas de asientos, por voluntarios y voluntarias, etc.

Es importante asegurar que entendieron la mecánica del juego para que, cuando jueguen, el monitoreo se centre en los aprendizajes, más que en la comprensión de las instrucciones.

- Cada vez que jueguen ¿Quién es más veloz? dé un tiempo para la práctica individual. Puede señalar que es el entrenamiento para la partida. En ese tiempo, cada jugador o jugadora debe nombrar las matrices individualmente y tratar de llegar al final antes de que se acabe el tiempo. Se sugiere usar un juguete o recurso amigable para medirlo. Por ejemplo, se puede utilizar un "spinner". El o la estudiante lo hará girar e intentará nombrar los objetos antes de que se detenga.

¿Qué es la velocidad de denominación?

Es un predictor de la lectura, que refiere a la rapidez con que se nombra un estímulo visual dado (por ejemplo, ante la imagen de un "vaso", verbalizar esta palabra).



Recomendaciones para la evaluación formativa

- » Durante el juego es importante **observar cuánto demoran** las y los estudiantes en nombrar los objetos. Si las matrices se están nombrando muy rápidamente, se sugiere avanzar de nivel.
- » Durante las partidas, se recomienda **observar si los desafíos de las y los armadores resultan fáciles o difíciles** en relación con el tiempo que se demora el o la rival en nombrar. Esto tiene como propósito que las partidas sean desafiantes. Procure que cada desafío sea un espacio entretenido, motivando a las y los competidores. Por ejemplo, si están haciendo una pirámide de vasos de tres pisos y la o el armador siempre está terminando antes que la o el nombrador, se sugiere que le indique a la o el armador que deberá hacer una pirámide de cuatro pisos.
- » En cuanto al **nivel alfabético**, será clave observar si hay alguna letra que algún o alguna estudiante no logra nombrar porque no la sabe reconocer. Si eso sucede, habrá que fortalecer la relación sonido-letra o nombre de la letra-letra.

Indicaciones para jugar ¿Quién es más veloz?

Objetivo del juego



En ¿Quién es más veloz?, jugadoras y jugadores se enfrentan en distintas partidas para ver quién es más veloz en nombrar elementos o letras y en completar distintos desafíos.

- ✓ Si eres nombrador o nombradora, el objetivo será nombrar lo más rápidamente que puedas los objetos presentados visualmente en una matriz, antes de que el armador o armadora cumpla su desafío.
- ✓ Si eres armador o armadora, el objetivo será armar un desafío (una pirámide de vasos, fila de dominós o una torre de bloques) lo más rápido posible, antes de que la o el nombrador diga todos los elementos de la matriz.



Preparación del juego

- Arme tríos para jugar.
- Defina el nivel o niveles de juego, ya sea para el curso en general o en cada trío.
- Organice el espacio para que se formen grupos; idealmente, se sugiere usar dos mesas para cada uno.
- Verifique que cada grupo de juego cuente tanto con materiales para poder armar (bloques, vasos, dominó) y como para nombrar (matrices).

Cómo jugar

- 1 Las personas del trío asignan roles para la primera ronda. Estos roles serán rotativos.

Nombrador o nombradora	Se encarga de nombrar los elementos. ¡Importante! Si él o ella se equivoca, debe comenzar de nuevo.
Armador o armadora	Se encarga de construir algo lo más rápido posible, compitiendo con el nombrador/a.
Juez o jueza	Da inicio al juego, verifica que se estén cumpliendo las tareas y anuncia qué jugador o jugadora terminó primero.

- 2 Nombrador/a y armador/a se preparan para la partida por ver quién es más veloz. La o el nombrador toma una matriz al azar mientras la o el armador toma los materiales para hacer el desafío. Si tiene varios materiales, puede escoger qué quiere hacer.
- 3 El juez o jueza da el inicio de la competencia.
- 4 Nombrador/a y armador/a compiten por ¿Quién es más veloz? El juez verifica que ambos estén cumpliendo con su rol.
- 5 Para una nueva ronda, se rotan sus roles y se vuelve a jugar.

Fin del juego

El juego termina cuando las y los jugadores han pasado por todos los roles o cuando se ha acabado el tiempo destinado a jugar. Gana quien más partidas haya ganado.

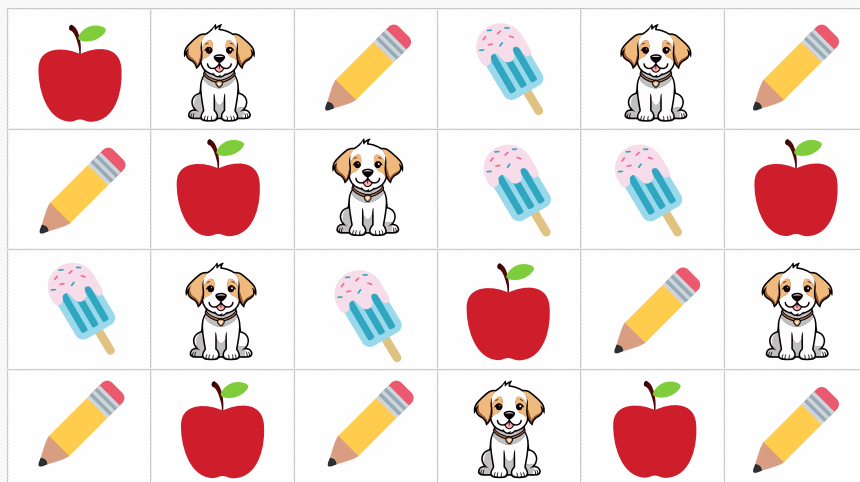


Niveles de juego

Tipo de juego: no alfanumérico

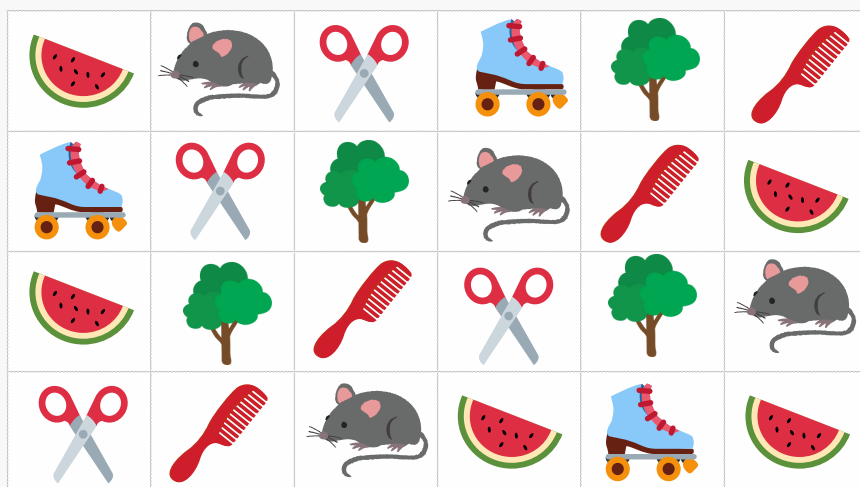
Nivel 1

4 elementos diferentes
20 elementos en total



Nivel 2

6 elementos diferentes
20 elementos en total





Niveles de juego

Tipo de juego: alfanumérico

Nivel 1

4 elementos diferentes
20 elementos en total

t	s	p	v	s	t
v	p	s	p	t	v
s	p	v	s	t	p
s	t	p	v	p	s

Nivel 2

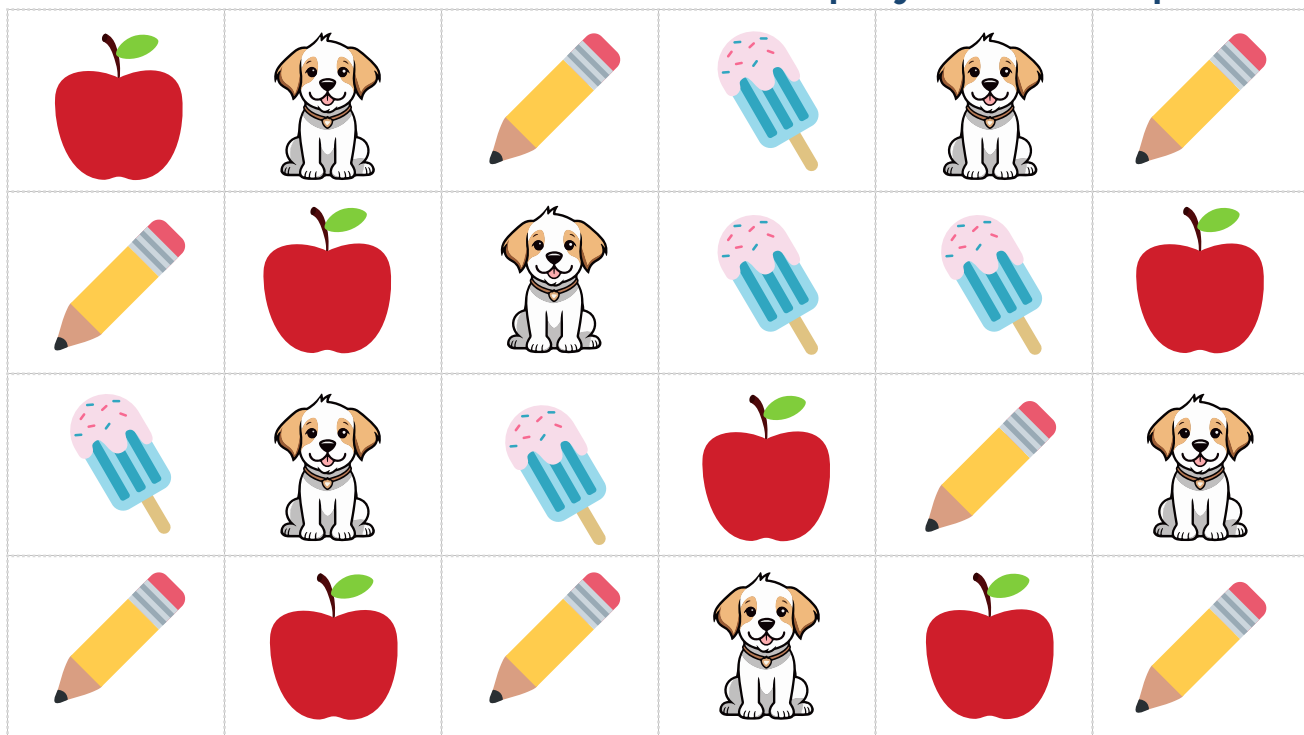
6 elementos diferentes
20 elementos en total

j	d	e	f	u	r
r	e	j	u	d	f
f	j	r	d	u	e
j	d	f	e	u	r



No alfanuméricas. Nivel 1

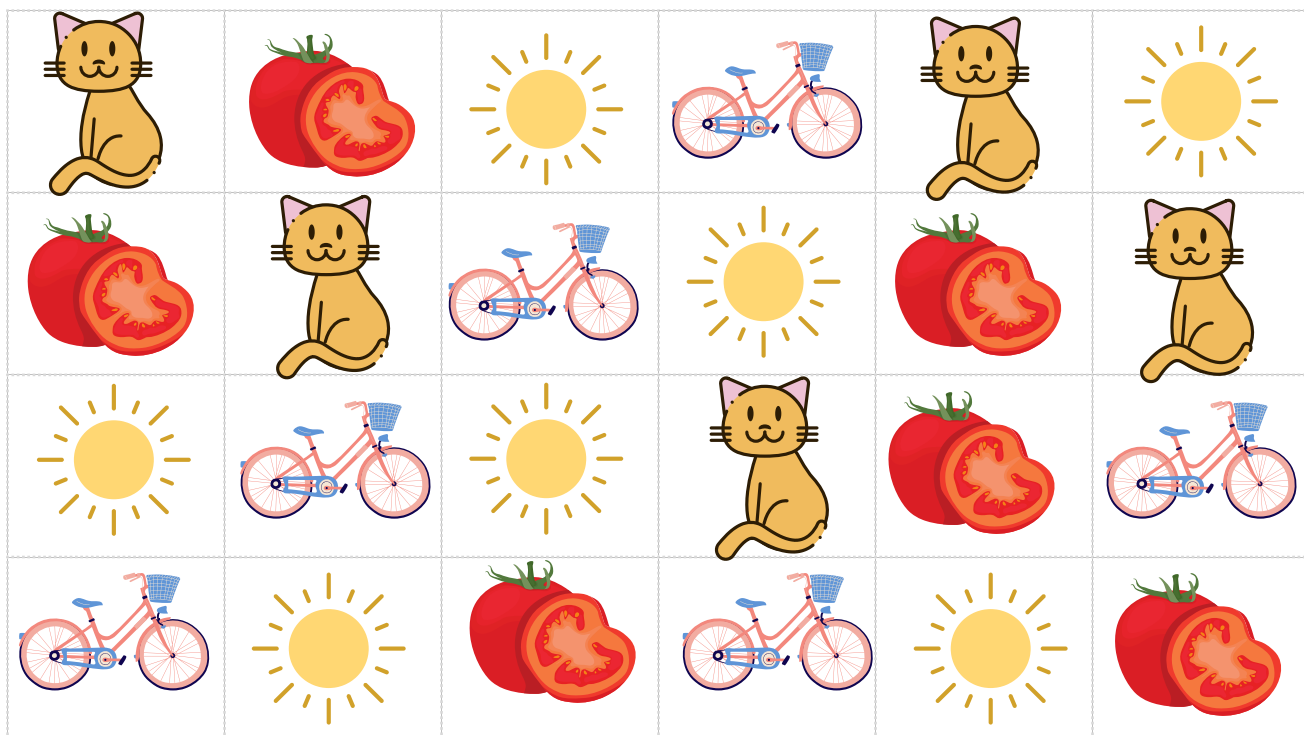
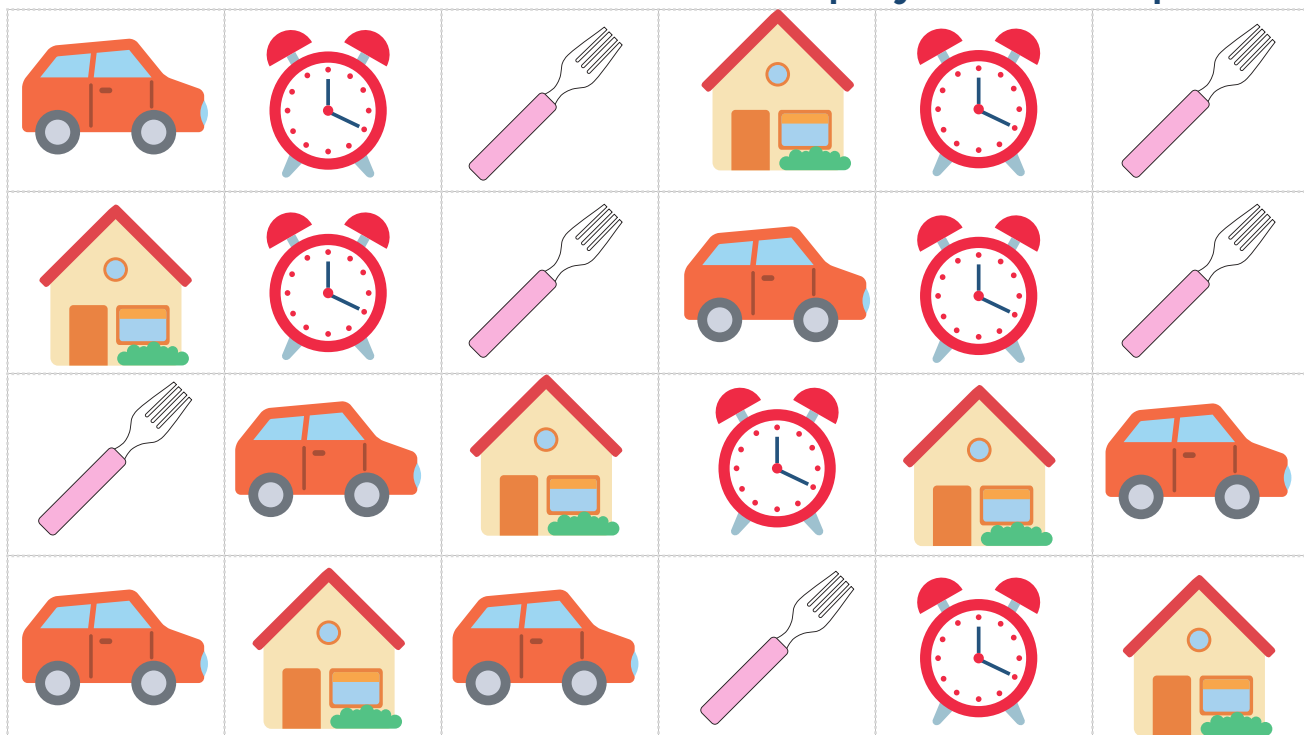
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 1

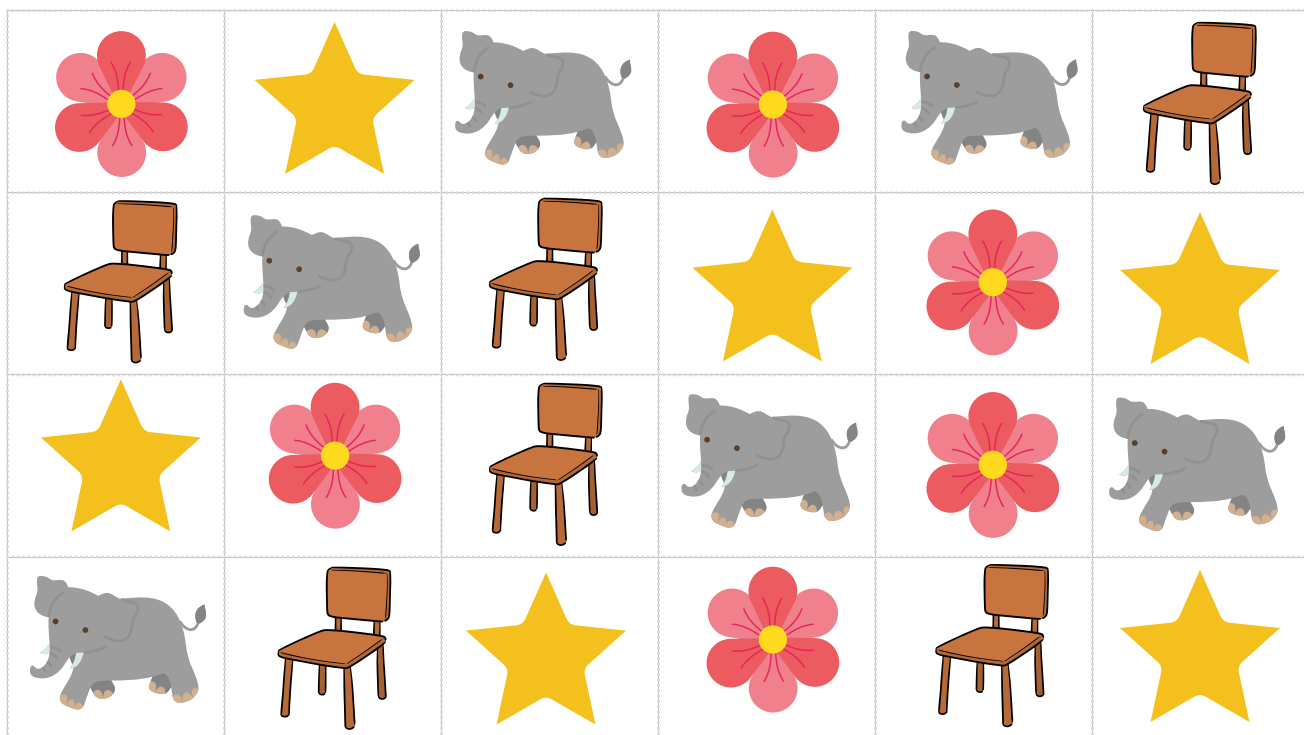
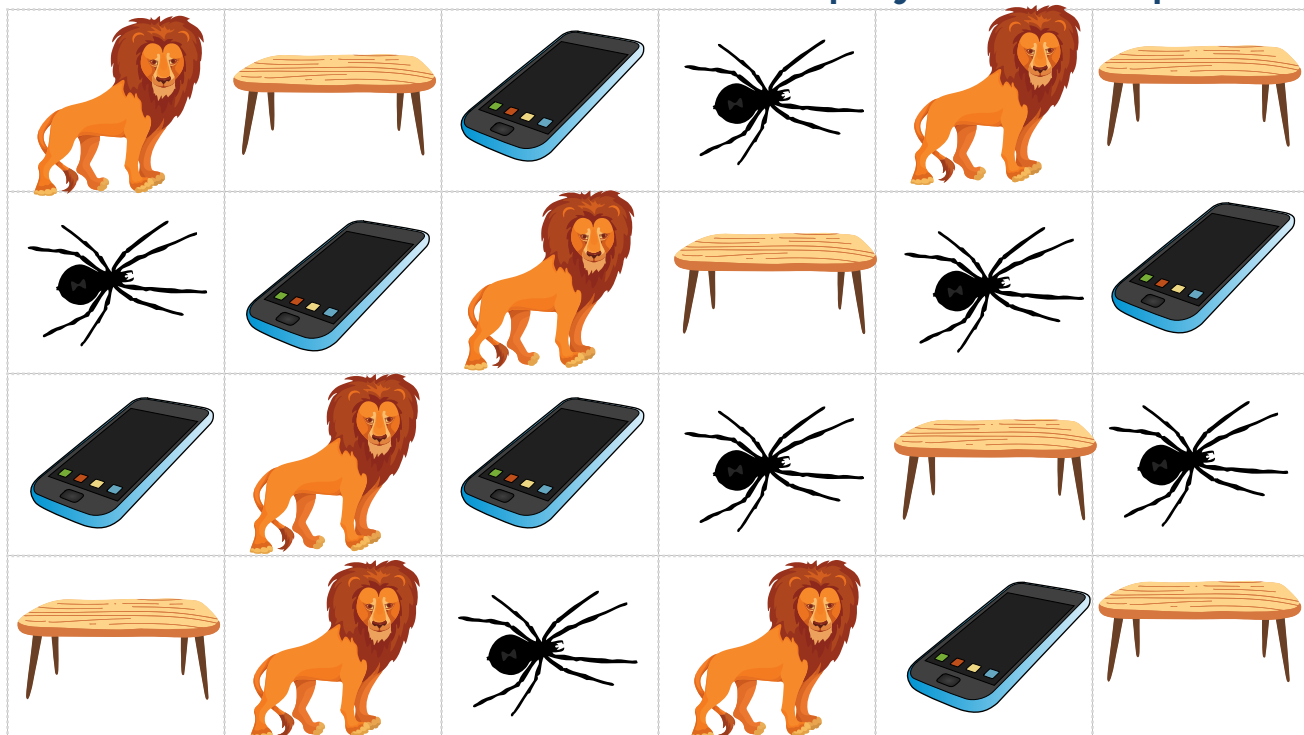
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 1

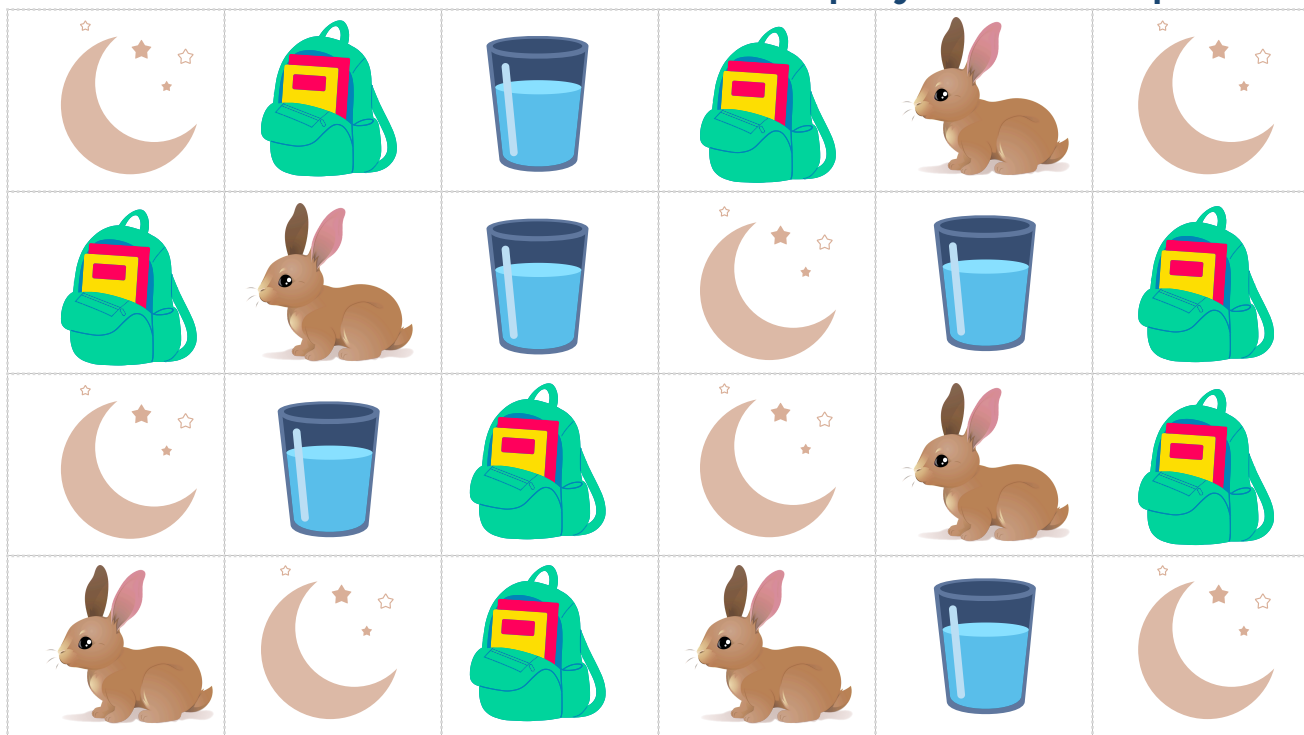
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 1

Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 1

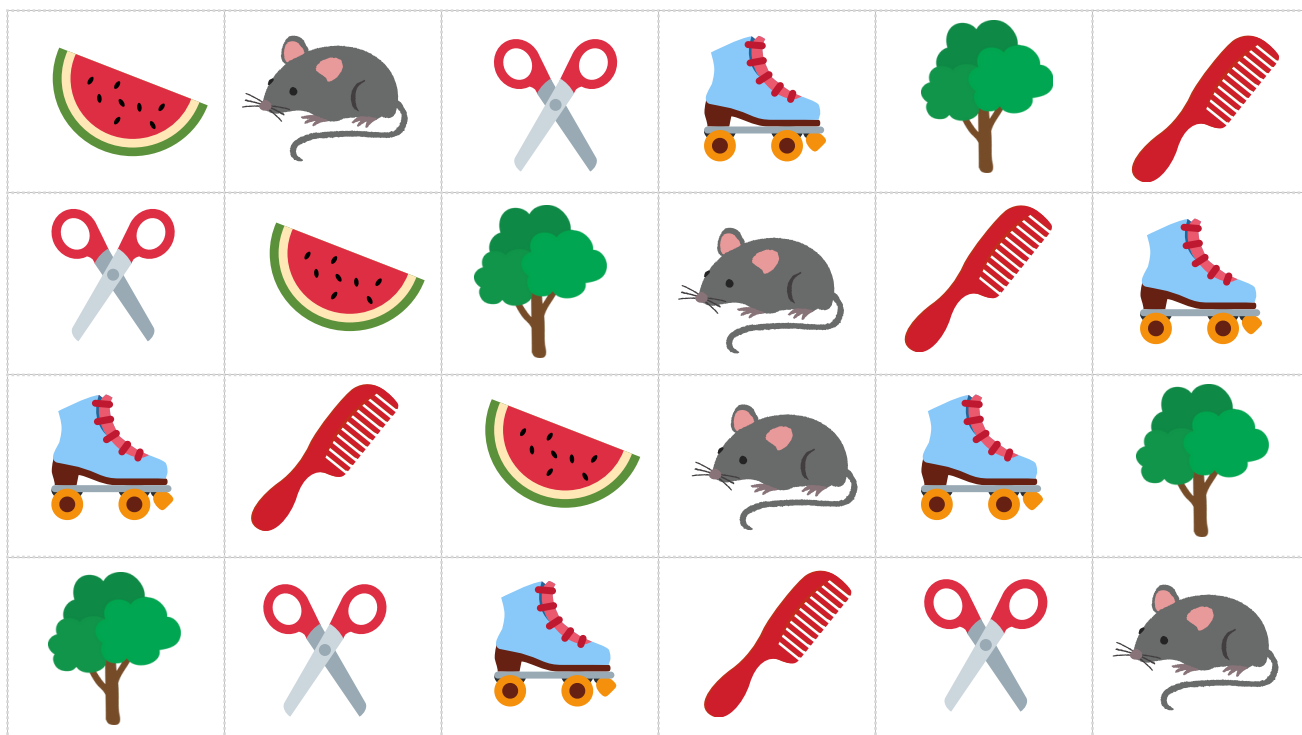
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 1

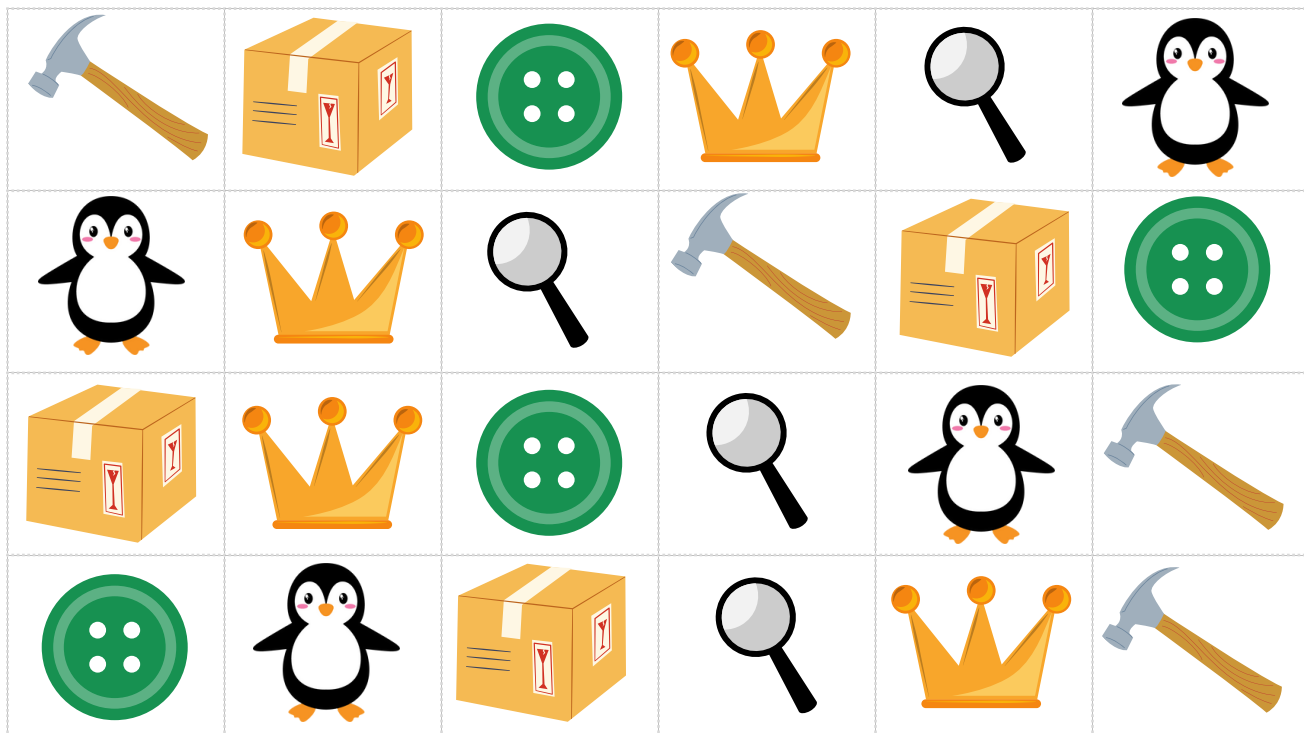
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 2

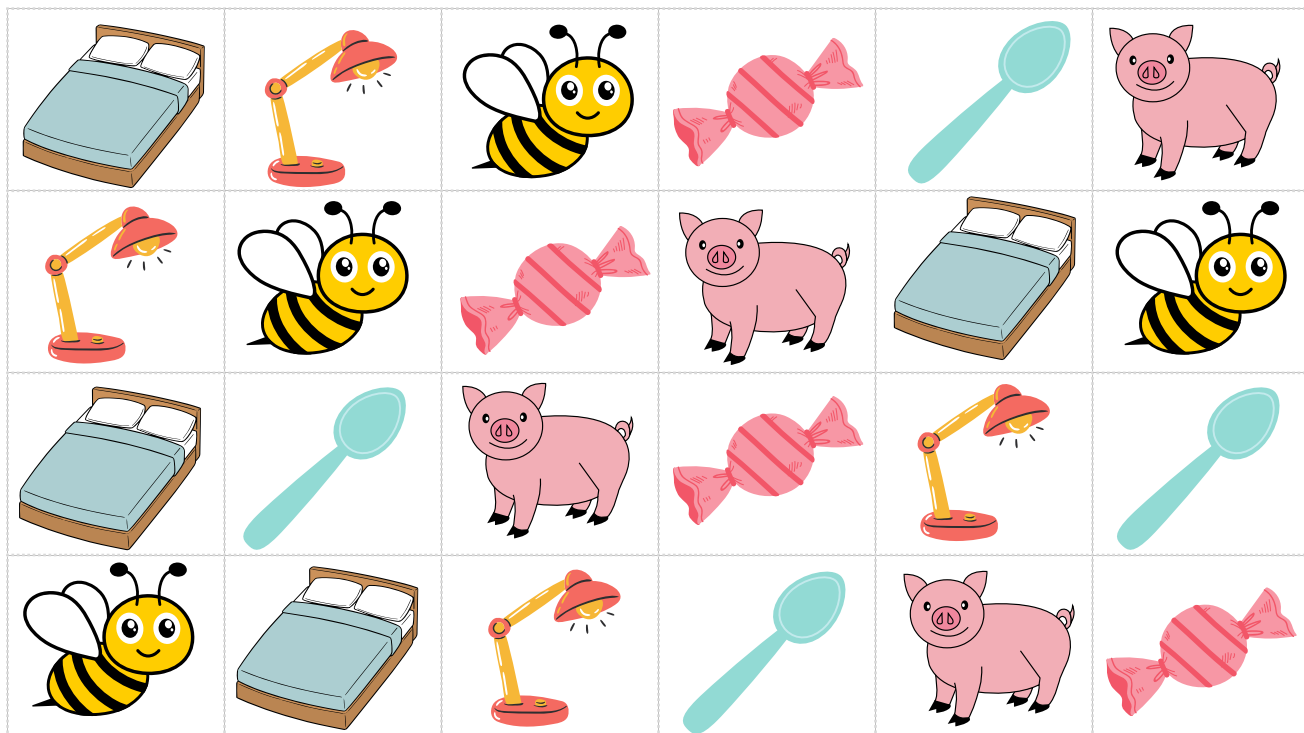
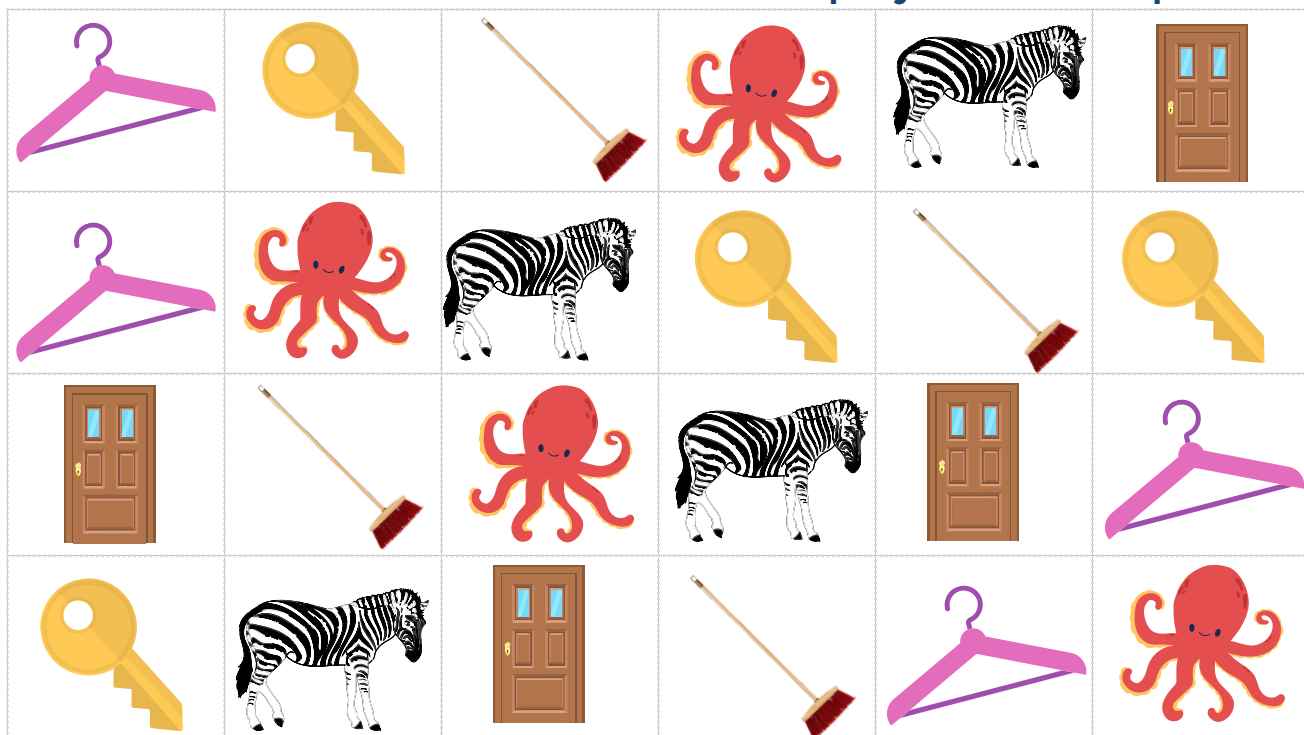
Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 2

Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 2

Anexo. Material proyectable o imprimible





No alfanuméricas. Nivel 2

Anexo. Material proyectable o imprimible





t	s	p	v	p	s
p	v	t	s	v	p
v	s	p	t	v	s
s	t	p	v	s	t

r	u	f	g	r	u
f	g	f	r	g	u
u	g	r	f	g	r
g	f	u	g	r	f



i	o	z	b	i	b
o	z	b	i	o	b
z	b	i	o	z	b
b	o	i	z	b	z

a	d	c	n	a	d
c	n	a	d	a	c
a	c	d	n	d	c
c	d	n	a	d	n



m	e	l	j	m	e
l	e	j	m	e	l
l	j	e	m	e	l
l	e	j	m	l	e

a	r	t	b	r	b
t	r	a	b	r	t
b	a	r	t	a	r
r	a	r	b	t	b



m	e	j	t	e	m
j	t	e	m	j	t
e	j	t	m	e	j
t	j	m	e	j	e

i	p	s	f	s	i
p	s	f	i	f	s
f	s	i	p	f	p
s	f	p	i	p	i



o	c	g	l	o	g
l	c	g	l	g	c
o	c	o	g	l	c
c	o	l	c	g	c

n	v	u	d	n	v
v	u	d	n	d	v
u	v	d	n	d	v
d	v	n	u	n	u



a	i	r	t	p	c
i	t	p	c	a	t
p	r	c	a	t	i
c	r	i	a	t	p

e	o	s	f	g	n
f	s	o	e	g	n
f	s	g	n	o	e
g	n	o	s	f	e



u	a	m	p	l	v
a	m	u	p	v	l
m	l	p	v	a	u
l	m	a	v	a	u

e	i	t	g	m	c
i	g	m	c	e	t
t	g	e	c	e	m
m	i	e	g	c	t



j	o	u	s	f	d
u	j	o	f	s	d
d	o	j	u	s	u
s	d	u	o	j	f

u	i	l	c	v	g
l	c	v	g	u	i
i	v	g	l	u	c
g	i	u	v	c	l



a	o	r	b	n	j
j	n	b	r	o	a
r	j	b	r	a	n
n	r	a	j	o	b

t	e	u	p	s	m
e	p	u	t	s	m
s	e	t	u	p	m
p	t	s	m	u	e



i	o	n	v	t	d
n	o	i	v	d	t
v	d	o	d	i	n
o	v	t	i	t	d

r	e	a	g	b	m
a	r	g	b	m	e
g	b	g	m	e	a
b	a	e	g	r	m