

BINGOFUNCIONES

Para estudiantes de 3º y 4º de la ESO. También bachillerato.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

El/la profesor /a reparte un cartón a suertes a cada alumno. Luego, pone los cuadrados de cartulina boca abajo y al azar elige uno. El alumnado subraya con el color asignado todos aquellos sintagmas que cumplen la función sintáctica que ha salido. Se repite el proceso sucesivamente hasta que un alumno canta LÍNEA horizontal y otra vertical, luego se prosigue completando el cartón y cantando: -¡BINGO!.

Quien dice Bingo y se equivoca, queda eliminado en esa ronda. EL juego continúa. Lo mismo sucede con las LÍNEAS.

El/la profesor/a comprueba que esté correcto el cartón. Se retiran las papeletas y se reparten nuevamente otras.

Una vez dicha la función, el alumno -si lo considera el profesor- puede optar por la función que mejor sepa entre las funciones ya cantadas para subrayar oraciones de su cartón.

METODOLOGÍA

EL/La profesor/a puede seleccionar o todos los tipos de CC o sólo escoger la ficha cuadrada de CC, como una función general y no específica.

Hay diferentes dinámicas e ideas de juego:

- a) El/La profesor/a deja 3 minutos a los alumnos por cada función cantada cogida al azar para que ellos subrayen los sintagmas correspondientes del cartón o papeleta con la ayuda de sus apuntes.
- b) El/La profesor/a deja entre uno y dos minutos de tiempo entre función y función.
- c) El/La profesor/a deja que salgan un mínimo de TRES BINGOS por juego.
- d) Si el alumnado tiene bastante dificultad, también se pueden hacer dos cartones de BINGO partiendo uno por la mitad, es decir, columnas de cinco filas.

OBJETIVO

Completar la papeleta a base de ir subrayando los sintagmas según su color correspondiente y cantar BINGO