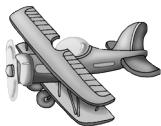




BINGO ILUSTRADO

Español



BINGO ILUSTRADO

¿EN QUÉ CONSISTE?

El juego está compuesto por un mazo de 100 cartas que representan las imágenes de objetos que pertenecen a diversas áreas lexicales.

Cada carta tiene por un lado la imagen del objeto, y por el otro el nombre correspondiente.

El mazo de cartas se completa con 36 cartones creados para el juego del bingo: cada cartón tiene 6 imágenes por un lado y sus respectivas palabras por el otro.

Lista de palabras

Ésta es la lista de las palabras que aparecen en el juego, divididas por áreas lexicales:

Los animales

el perro
el caballo
el cocodrilo
el conejo
el elefante
la mariposa
la gallina
el gato
la jirafa
el hipopótamo
el león
la vaca
la oveja
el pez
la rana
el mono

la serpiente
el tigre
el ratón
la cebra

Los colores

naranja
blanco
azul
amarillo
gris
marrón
negro
rosa
rojo
verde
violeta

Las formas

el círculo
el cuadrado
el rectángulo
el triángulo

Los alimentos

la naranja
el plátano
las galletas
el caramelo
la zanahoria
la cereza
el chocolate
la fresa
el helado
la manzana
la pera
el pollo
el tomate
la tarta
el huevo
la uva

Los objetos de la casa

el armario
el sofá
la ventana
el frigorífico
la lámpara
la lavadora
la cama
el sillón
la puerta
la silla
la mesa
el teléfono
el televisor

El tiempo y la naturaleza

el árbol
el arco iris

la flor
la luna
la nieve
la nube
la lluvia
el sol
la estrella
el viento

El vestuario

los calcetines
la camisa
la gorra
el abrigo
el cinturón
la falda
los guantes
la camiseta
el jersey
el paraguas
los pantalones
los zapatos
la bufanda
las botas

Los juguetes

la cometa
la muñeca
el ordenador
la pelota

Los medios de transporte

el avión
el coche
la barca
la bicicleta
la moto
el tren

La escuela

el libro
el bolígrafo

CÓMO UTILIZAR EL JUEGO DEL BINGO ILUSTRADO

El **bingo ilustrado** se puede usar con los amigos para organizar entretenidos juegos de mesa, de memoria o para jugar al bingo.

Además, con la ayuda del profesor, se puede utilizar en el colegio convirtiéndose en un utilísimo instrumento didáctico para divertidas actividades de aprendizaje o repaso de léxico y estructuras.

Se puede empezar con una actividad de “*torbellino de ideas*” para tantear hasta qué punto conocen los chicos las palabras que aparecen en el juego.

El profesor pone todas las cartas sobre la mesa, colocadas en filas según el área lexical, creando de esta forma conjuntos.

Naturalmente una misma imagen puede formar parte de distintos conjuntos, por lo que será el profesor el que decida cómo presentarla según la edad, el nivel lingüístico de los alumnos o el objetivo del juego.

Por ejemplo la imagen del tren se puede incluir en el conjunto de los juguetes o en el de los medios de transporte, al igual que el ordenador se puede incluir entre los juguetes o los objetos de la escuela.

Se les pide a los chicos que nombren los conjuntos (*naturaleza, animales, alimentos, juguetes*) o que busquen dentro de los conjuntos otros subconjuntos (*animales de cuatro patas, animales de dos patas, animales que vuelan, alimentos salados, alimentos dulces, fruta...*).

Entonces se puede preguntar: *¿Cuál es el conjunto más numeroso? ¿Y el menos numeroso? ¿Cuántos animales tienen cuatro palabras? ¿Cuántas palabras conoces de cada conjunto?*

Estas primeras preguntas pueden ser transformadas en una pequeña competición individual.

Al final se pueden plantear preguntas como:

¿Qué tomas por las mañanas para desayunar?

¿Qué tiempo hace hoy? ¿Cuál es tu animal preferido?

¿Con qué medio de transporte vienes al colegio?

¿Cómo vas vestido hoy? ¿De qué color es el jersey de tu compañero? ¿Qué cenas por la noche?...

Cada alumno contestará enseñando la carta que ilustra su respuesta.

Presentamos a continuación algunas sugerencias para realizar amenos juegos didácticos, útiles para comprobar lo que han aprendido los chicos y transmitirles algunas estructuras lingüísticas sencillas.

EL BINGO

Bingo ilustrado permite jugar al bingo **de cuatro formas diferentes:**

1. Imagen-imagen

El profesor distribuye los cartones entre los alumnos de forma que puedan ver las imágenes. Después, pronunciando la palabra correspondiente, enseña de una en una las imágenes de las cartas. Los chicos tendrán que cubrir, en su propio cartón, las imágenes correspondientes.

2. Palabra-palabra

El profesor reparte los cartones entre los alumnos de forma que vean las palabras. Después saca del mazo las cartas de una en una, y las va enseñando por el lado de la palabra. Los chicos tendrán que tapar, en su propio cartón, las palabras correspondientes.

3. Palabra-imagen

El profesor reparte los cartones entre los alumnos de forma que vean las imágenes. Después saca del mazo las cartas de una en una, y las va enseñando por el lado de la palabra, pronunciándola en voz alta. Los chicos tendrán que tapar, en su propio cartón, las imágenes correspondientes.

4. Imagen -palabra

El profesor reparte los cartones entre los alumnos de forma que vean las palabras. Después saca del mazo las cartas de una en una, y después de haber pronunciado el nombre, las va enseñando por el lado de la imagen. Los chicos tendrán que tapar, en su propio cartón, las palabras correspondientes.

JUEGOS

¿QUÉ ES?

El mazo de las 100 cartas se pone en el centro de forma que se vean las imágenes. Cada chico, por turnos, coge una carta y sin leer la palabra escrita por detrás, pronuncia su nombre en voz alta. Dándole la vuelta a la carta el profesor comprueba si el jugador ha contestado bien. En caso afirmativo, el chico se queda con la carta; en caso contrario, la coloca debajo de todo el mazo. Gana el que más cartas consiga.

Variante con mecanismo de autocorrección: el profesor no le da la vuelta a la carta para comprobar si el chico ha contestado bien sino que son sus compañeros los que confirman o corrigen la pronunciación. En este caso se queda la carta el chico que haya hecho bien la corrección.

Un juego muy parecido se puede hacer poniendo en el centro el mazo de cartas de forma que se lean las palabras. En este caso, el chico que coge la carta tiene que decir la palabra en su propia lengua. Si acierta se queda con la carta. Gana el que más cartas consiga. En este caso también se puede utilizar la variante de la autocorrección.

EL JUEGO DE LAS FAMILIAS

Antes de empezar el juego el profesor elige cuatro cartas de cada conjunto (que llamaremos *familia*). Tendremos de esta forma un mazo de 40 cartas. Se reparten estas 40 cartas entre los chicos, que las tendrán que poner de forma que sus compañeros no vean ni la palabra ni la imagen. El objetivo del juego es formar el mayor número de familias, intentando obtener de los compañeros las cartas necesarias.

Si, por ejemplo, se quiere formar la familia de los animales, se le preguntará a un compañero cualquiera: "¿Tienes el (león)?" Si lo tiene, el compañero contestará: "¡Sí, aquí está!"; en caso contrario dirá: "Lo siento, no lo tengo", y le tocará a él pedirle una carta a otro compañero. Gana el que más familias consiga.

NO MÁS DE 10 PREGUNTAS

Se divide la clase en dos o más grupos. Cada grupo elige una carta del mazo y la pone de forma que el grupo adversario no lea el nombre ni vea la imagen.

Cada grupo tiene que adivinar la carta de los adversarios haciendo preguntas, no más de 10. Las preguntas tienen que ser planteadas de forma que sólo se pueda contestar sí o no. *¿Es un animal? ¿Está en el zoo? ¿Tiene cuatro patas? ¿Es un objeto que se usa en el colegio?...*

EN EL MERCADO

Se le da a cada alumno un cartón del bingo. Después, empezando por la primera imagen superior izquierda, uno de los chicos empieza el juego diciendo: *"Voy al mercado y compro un (armario)";* el chico que está a su lado repite: *"Voy al mercado y compro un armario y..."* después añade un objeto de su cartón, *"un (teléfono)".* El de al lado repite: *"Voy al mercado y compro un armario, un teléfono y..."* así sucesivamente.

Los chicos irán añadiendo, de uno en uno, los objetos que aparecen en sus cartones. Si uno de los objetos ya ha sido dicho, evidentemente no se podrá repetir.

Conforme se desarrolla el juego se hace más difícil recordar la frase entera. Quien olvide alguna cosa quedará eliminado y su tarea será la de controlar que no se repitan las palabras, que nadie se salte ninguna y que se digan en el orden exacto.

CONSTRUIR UNA HISTORIA

Antes de empezar el profesor elige las cartas que considera más adecuadas para el desarrollo del juego. Luego coloca las cartas elegidas (por lo menos 20 ó 30) sobre la mesa de forma que los chicos puedan ver las imágenes. Después un alumno elige una carta y partiendo de esa imagen empieza a contar una historia.

Si, por ejemplo, escoge la carta con la moto, podría decir: *"Había una vez una vieja moto abandonada en un garaje..."*. O bien: *"Había una vez un chico que tenía una moto..."*. Después de él, otro chico coge una carta y sigue con la historia. Si por ejemplo coge la carta con la flor

puede seguir diciendo: "El chico había pintado en su moto un montón de flores amarillas...", o bien "El chico solía ir con su moto a buscar flores..."
Naturalmente la historia puede continuar aunque no siga un hilo lógico, lo importante es que los chicos incluyan en la historia la palabra que han cogido.

Variante escrita: se eligen unas cuantas cartas y se colocan sobre la mesa de forma que sean visibles las imágenes. Después se divide la clase en grupos. Cada grupo tiene que escribir una historia a partir de las imágenes que hay sobre la mesa. Como en el caso anterior, la historia no tiene por qué seguir un hilo lógico, es decir, podría tratarse de una historia "sin sentido", lo importante es que se usen todas las palabras correspondientes a las imágenes que hay sobre la mesa y que no haya errores. Una vez acabadas, se podrían leer las historias en voz alta y elegir la más simpática, la más curiosa para representarla con mímica todos juntos.

*Evidentemente éstas son sólo algunas sugerencias de actividades que se pueden realizar con el **Bingo ilustrado**. Estamos convencidos de que los profesores sabrán sacarle el mayor rendimiento posible en función del nivel de la clase y de los objetivos que se pretenden alcanzar. Con su experiencia podrán enriquecerlo y completarlo con más actividades que ayuden a los alumnos en su proceso de aprendizaje y estimulen sus ganas de aprender.*