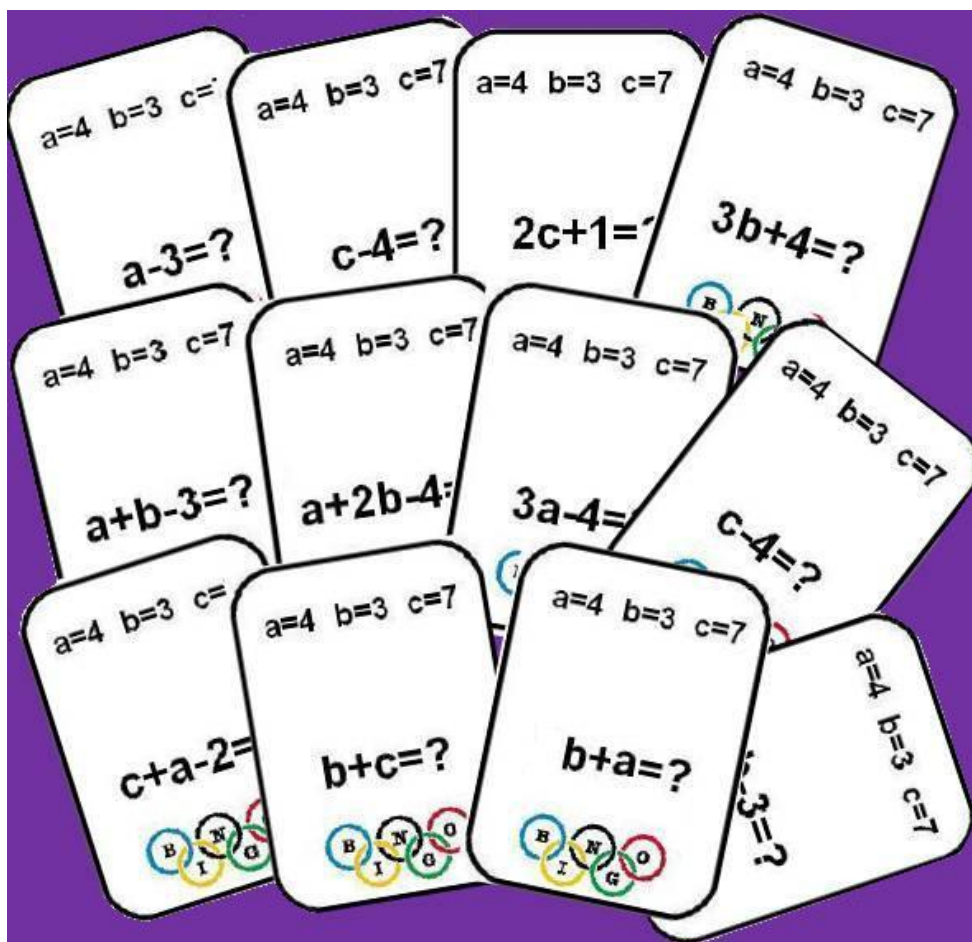


## BINGO: SUSTITUYENDO VALORES



### Observaciones

Aprovechar la motivación que aporta el jugar al bingo para reforzar la sustitución de valores en expresiones algebraicas muy sencillas, esto es lo que se intenta con este juego. Con él, queremos conseguir que nuestros alumnos sepan calcular el valor que toma una expresión algebraica cuando se dan los valores de las incógnitas utilizadas.

**Nivel:** 1º-2º de ESO

### Material necesario:

- 15 tarjetas.

Cada tarjeta tiene unas operaciones unas expresiones con las incógnitas **a**, **b** y **c**. Los valores de estas incógnitas se han tomado como:

$$\mathbf{a = 4, \quad b = 3 \quad y \quad c = 7}$$

Sustituyendo estos valores en las expresiones de las 15 tarjetas se obtiene los valores del 1 al 15.

- Cartones de bingo, uno para cada alumno.

Los cartones de bingo se rellenan por los propios alumnos.

Se les da tablas vacías por ejemplo 3 x 3 y ellos mismos deben rellenar antes de iniciar el juego (a bolígrafo para evitar los engaños) las casillas con nueve

valores escogidos entre los números del 1 al 15 ambos incluidos. Por ejemplo, un alumno ha rellenado su cartón con los siguientes números:

1	3	5
8	12	6
9	11	7

**Reglas del juego:**

- Juego para todo el grupo de clase.
- Cada alumno tiene un cartón de bingo que ha rellenado previamente.
- Una persona es designada para llevar el juego (puede ser el profesor)
- La persona que lleva el juego hace sacar sucesivamente y sin reposición las 15 tarjetas por diversos alumnos.
- Cada vez que se saca una tarjeta, se escriben las expresiones correspondientes en la pizarra, dejando cierto tiempo entre unas tarjetas y otras.
- Los alumnos van señalando en sus tarjetas de BINGO los valores que van obteniendo al sustituir en las expresiones de las tarjetas, las incógnitas **a**, **b** y **c** por sus valores..
- **Gana el primero que rellena su cartón. Una alternativa es que gane el primero que haga dos líneas completas (aunque tengan un número en común)**