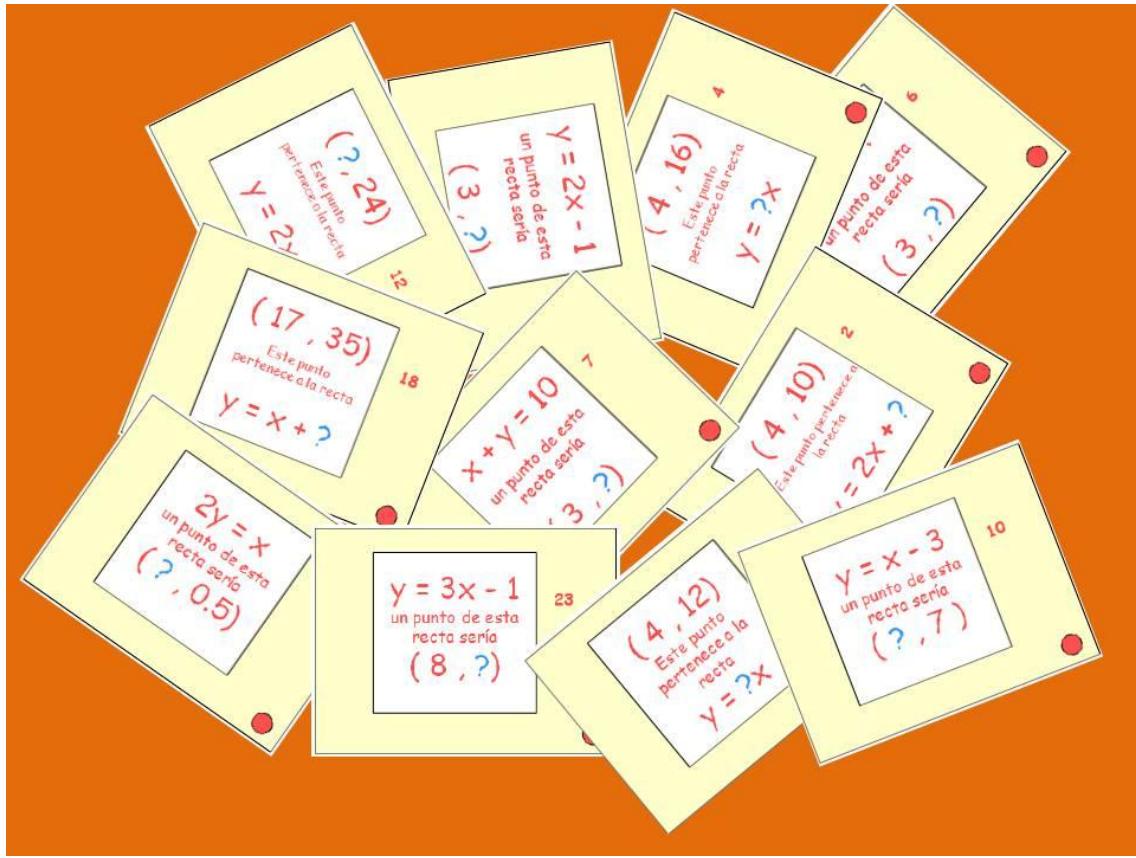


## BINGO DE LA FUNCIÓN LINEAL



### Observaciones

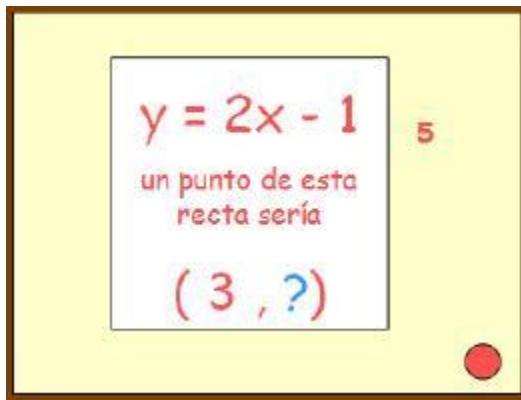
Aprovechar la motivación que aporta el jugar al bingo para reforzar las ideas iniciales de función lineal, esto es lo que se intenta con este juego. Con él, queremos conseguir que nuestros alumnos sepan:

- Hallar, dado la ecuación de una recta, las coordenadas de puntos sobre ella.
- Dadas las coordenadas de un punto de una función de proporcionalidad, hallar la pendiente.
- Dadas las coordenadas de un punto de una función afín del que se conoce la pendiente, hallar la ordenada en el origen.
- Hallar las coordenadas de un punto de una recta con ecuación escrita en forma general.
- Conocida la ecuación de una recta, hallar la abscisa de un punto de ella del que se conoce la ordenada.

**Nivel:** 2º -3º de ESO

**Material necesario:**

- 24 tarjetas como ésta:



Cada tarjeta tiene un número por hallar que aparece con un punto de interrogación. Estos números van de 1 a 24.

- Cartones de bingo: como cartones se utilizarán tablas vacías 3 x 3 que los alumnos deberán llenar (a bolígrafo) con nueve de los valores del 1 al 24 sin repetir ninguno.

1	24	5
7	8	9
12	11	21

**Reglas del juego:**

- Juego para todo el grupo de clase.
- Cada alumno ha llenado una tabla como la anterior con los nueve números que ha querido entre los números del 1 al 24.
- Una persona es designada para llevar el juego (puede ser el profesor)
- La persona que lleva el juego hace sacar sucesivamente y sin reposición tarjetas por diversos alumnos.

- Cada vez que se saca una tarjeta, se escriben las operaciones a efectuar correspondiente en la pizarra, dejando cierto tiempo entre unas operaciones y otras.
- Los alumnos van señalando en sus tarjetas de BINGO los resultados que van obteniendo al efectuar los cálculos.
- 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).

### **IMPORTANTE**

Se debe proseguir el juego hasta que al menos cuatro o cinco alumnos hayan "cantado" BINGO. En efecto, muchas veces los alumnos cometen errores y el que parece que ha sido el primero en acabar no es en realidad el ganador del bingo. Para ser justos, hay que apuntar a los alumnos que van acabando en orden estricto para que, al corregir en clase, en el orden en el que han salido, las tarjetas, salga el verdadero ganador.