

Bases del Bingo Semántico

1. Preparación de los Materiales:

- **Cartones:** Tenemos unos cartones donde aparecen sinónimos, antónimos, palabras polisémicas, monosémicas, ...
- **Hojas de conceptos:** El moderador tendrá una batería de hojas que contienen las "pistas" (definiciones, sinónimos o antónimos) que corresponden a las palabras de los cartones.

2. Dinámica del Juego:

El moderador no dirá la palabra que aparece en el cartón, sino que planteará un reto semántico. Los alumnos deben identificar la palabra correspondiente según la categoría:

- **Sinónimos:** "Busquen un sinónimo de *rápido*" (el alumno marca *veloz*).
- **Antónimos:** "Busquen el antónimo de *bajar*" (el alumno marca *subir*).
- **Polisémicas:** "Busquen una palabra que sirva para sentarse y también para guardar dinero" (el alumno marca *banco*).
- **Monosémicas:** "Busquen una palabra que solo tenga un significado, como *bolígrafo*" (el alumno marca la palabra técnica o específica que corresponda).
- **Homónimas:** El moderador lee la definición y el alumno tiene que encontrar la palabra o la imagen correcta (por ejemplo: Se lee *raya* y el alumno marca *línea* o *trazo*)
- **Campos semánticos:** Cada cartón corresponde a un campo semántico. El moderador dirá un hiperónimo y el alumno marcará el hipónimo posible. Cuando finalice el cartón, el alumno dirá a qué campo semántico corresponde.

3. Marcación:

Los participantes deben colocar una ficha en la casilla solo si están seguros de que su palabra cumple la relación semántica dictada. Si hay dudas, el moderador puede dar una segunda pista.

4. Objetivo y Premios:

- **Línea:** Se premia al primero que complete una fila horizontal, vertical o diagonal.
- **Bingo:** Gana quien complete el cartón entero.
- **Canto:** Para que el bingo sea válido, al cantar "¡Bingo!", el alumno debe explicar brevemente la relación de al menos dos de sus palabras (ejemplo: "*Marqué 'cima' porque pediste el sinónimo de 'cumbre'*").