

# El Valor de las Palabras

## Porqué

Para practicar la aplicación de la Aritmética mental y la Estimación a la resolución de problemas.

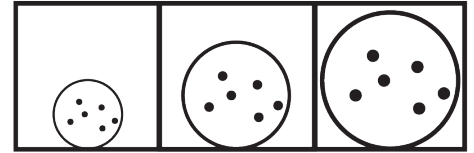
## Cómo

• Asigna valores a las letras del alfabeto de la forma en que se indica más adelante.

- Pregunta a cada miembro de la familia por el valor de su nombre.
- Si puedes, suma los números mentalmente sin usar papel ni lápiz.
- ¿Cuál es la palabra más cara que cada quien puede encontrar?
- ¿Puedes encontrar alguna palabra que valga \$50? ¡\$100?

## Ideas Adicionales

- Otras actividades posibles a realizar con su niño:
  - Celebra un concurso de una semana de duración para ver quien encuentra la palabra más cara.
  - Utiliza centavos en lugar de dolares para asignarle valores a las letras.
  - Determina la diferencia entre los valores de tu nombre y tu apellido.
  - Multiplica los valores en lugar de sumarlos.
  - Utiliza fracciones para asignarle los valores a las letras. Por ejemplo, A=1/26, B=2/26, etc.



Nivel

## Materiales

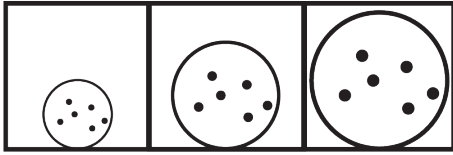
Papel

Lápiz

A	=	\$ 1
B	=	\$ 2
C	=	\$ 3
D	=	\$ 4
E	=	\$ 5
F	=	\$ 6
G	=	\$ 7
H	=	\$ 8
I	=	\$ 9
J	=	\$ 10
K	=	\$ 11
L	=	\$ 12
M	=	\$ 13
N	=	\$ 14
O	=	\$ 15
P	=	\$ 16
Q	=	\$ 17
R	=	\$ 18
S	=	\$ 19
T	=	\$ 20
U	=	\$ 21
V	=	\$ 22
w	=	\$ 23
X	=	\$ 24
Y	=	\$ 25
Z	=	\$ 26



# Construyendo Puentes



Nivel

## Materiales

Tablero de puentes (cubierto de ser posible con un plástico transparente)

Lápices o plumas de fieltro de tinta soluble en agua

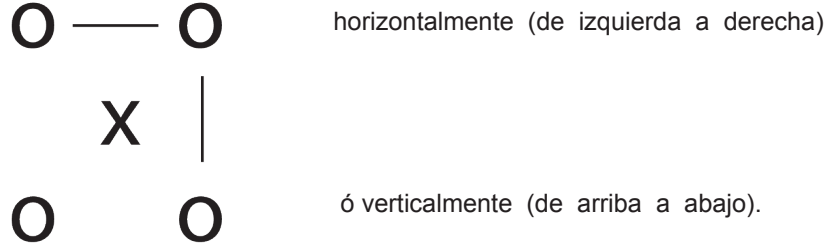
Un juego para 2 jugadores

## Porqué

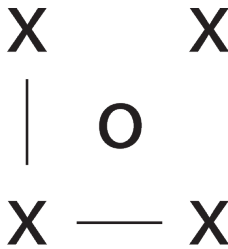
Para practicar la planificación y la observación de los movimientos del oponente.

## Cómo

- Un jugador utiliza la "O" para marcar y el otro la "X"
- El jugador "O" puede conectar dos Oes adyacentes:



- El jugador "X" puede conectar vertical u horizontalmente dos Xs adyacentes.



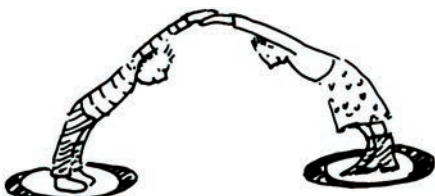
Ningún jugador podrá hacer una conexión que cruce alguna de las conexiones dibujadas sobre el tablero.

- Los jugadores se turnan conectando las Xs y las Oes.
- El jugador "O" ganará si logra conectar un camino seguido desde la fila superior de Oes a la fila inferior de Oes. El jugador "X" ganará si logra conectar un camino seguido de la columna izquierda de Xs a la columna derecha de Xs.

---

» Esta actividad promueve también el desarrollo del sentido espacial al considerar la relaciones entre las direcciones vertical y horizontal. «

---



# Tablero de los puentes

