

EL VALOR DE LAS PALABRAS

ACTIVIDAD 1. EL VALOR DE LAS PALABRAS

Asociemos a cada letra del abecedario un número de la siguiente manera:

A = 1	F = 6	K = 11	O = 16	T = 21	Y = 26
B = 2	G = 7	L = 12	P = 17	U = 22	Z = 27
C = 3	H = 8	M = 13	Q = 18	V = 23	
D = 4	I = 9	N = 14	R = 19	W = 24	
E = 5	J = 10	Ñ = 15	S = 20	X = 25	

Según esto, la palabra PAPEL vale $17 + 1 + 17 + 5 + 12 = 52$.

Completa la tabla siguiente con las palabras más valiosas que encuentres:

(*Las palabras deben estar en el diccionario* o tener un significado y la suma debes hacerla de forma mental)

Nº LETRAS	PALABRAS	OPERACIÓN	VALOR
4			
4			
5	PAPEL	$17 + 1 + 17 + 5 + 12 =$	52
5			
6			
6			
7			
7			
8			
8			

La actividad la corrige un compañero utilizando la calculadora y se pone en común cuál ha sido el record de la clase.

EL RECORD DE LA CLASE HA SIDO:

Nº LETRAS	PALABRAS	OPERACIÓN	VALOR
4			
5			
6			
7			
8			

OBSERVACIÓN: Trabajo para casa: se puede valorar positivamente el esfuerzo de los alumnos que consigan en un plazo de unos días encontrar palabras que superen el record que ha salido en la clase.

JUEGO: EL VALOR DE LAS PALABRAS

1º. Se establece una puntuación para cada letra. Por ejemplo:

A = 1	F = 6	K = 11	O = 16	T = 21	Y = 26
B = 2	G = 7	L = 12	P = 17	U = 22	Z = 27
C = 3	H = 8	M = 13	Q = 18	V = 23	
D = 4	I = 9	N = 14	R = 19	W = 24	
E = 5	J = 10	Ñ = 15	S = 20	X = 25	

Es interesante dar valores negativos a letras para trabajar también la resta.

2º. Se escriben en la pizarra 4 palabras (inventadas por el profesor o por los alumnos) de distintos tamaños (desde 4 hasta 7 letras)

Por ejemplo: VELA, RATÓN, PELOTA, CARPETA

3º. El alumno copia las palabras en su plantilla, sustituye el valor de cada letra y hace mentalmente la suma para obtener el valor de cada palabra. Para ello tendrá un tiempo limitado, el que estime el profesor. (se puede probar con 3 minutos)

Ejemplo:

1ª PARTIDA								SOL	PTOS	
V	E	L	A	VALOR				41	0	
23	5	12	1	41						
R	A	T	Ó	N	VALOR			71	1	
19	1	21	16	14	72					
P	E	L	O	T	A	VALOR			72	3
17	5	12	16	21	1	75				
C	A	R	P	E	T	A	VALOR	67	0	
3	1	19	17	5	21	1	67			
TOTAL PUNTOS 1ª PARTIDA								4		

4º. Una vez finalizado el tiempo los alumnos se intercambian las hojas y corrigen la actividad y van poniendo la puntuación obtenida siguiendo este criterio:

- a) Si el valor de la palabra es correcto: cero puntos.
- b) Si el valor de la palabra es incorrecto: tantos puntos como la diferencia entre el valor de la palabra y el valor calculado por el alumno

5º. Gana el juego el alumno que menos puntos tenga.

RESGISTRO DEL JUEGO: EL VALOR DE LAS PALABRAS

NOMBRE:	GRUPO:
----------------	---------------

1ª PARTIDA							SOL	PTOS
				VALOR				
					VALOR			
						VALOR		
							VALOR	
TOTAL PUNTOS 1ª PARTIDA								

2ª PARTIDA							SOL	PTOS
				VALOR				
					VALOR			
						VALOR		
							VALOR	
TOTAL PUNTOS 2ª PARTIDA								

3ª PARTIDA							SOL	PTOS
				VALOR				
					VALOR			
						VALOR		
							VALOR	
TOTAL PUNTOS 3ª PARTIDA								

PARTIDAS	1ª	2ª	3ª	TOTAL
PUNTOS				

OBSERVACIONES:

1ª. Este juego permite repasar estrategias de cálculo relacionadas con la suma y resta.

2ª. Si puntuamos las vocales con un valor negativo quedaría esta nueva tabla que nos permite incluir la resta a la hora de calcular el valor de las palabras.

A = -1	F = 6	K = 11	O = -16	T = 21	Y = 26
B = 2	G = 7	L = 12	P = 17	U = -22	Z = 27
C = 3	H = 8	M = 13	Q = 18	V = 23	
D = 4	I = -9	N = 14	R = 19	W = 24	
E = -5	J = 10	Ñ = 15	S = 20	X = 25	

3ª. Disponer de un registro del juego nos permite **evaluar la actividad** en el momento que nos interese.