# DICCIONARIO MATEMÁTICO VIVIENTE

## Tarjetas recortables + juego + hojas de trabajo

**Primaria · 6 a 12 años**

36 términos matemáticos graduados por nivel

Definición · dibujo · ejemplo · contraejemplo

Para aula, apoyo y repaso en familia

**Objetivo: que el alumnado comprenda y use el vocabulario matemático, no que memorice definiciones aisladas.**

Educapeques · Recurso educativo imprimible

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Cómo utilizar el Diccionario matemático viviente

Guía rápida para docentes y familias

### Objetivo del juego

Convertir cada término en una idea que el niño pueda explicar, representar y aplicar.
La palabra se considera aprendida cuando puede usarse con sentido, no solo repetirse de memoria.

### La ronda de 4 retos

1. EXPLICA: define la palabra con tus propias palabras.
2. DIBUJA: representa el concepto con un dibujo, esquema, objetos o números.
3. EJEMPLIFICA: crea un ejemplo correcto.
4. CONTRASTA: propone algo que NO sea un ejemplo y explica por qué.

### Puntuación opcional

1 punto por explicación comprensible · 1 punto por representación · 1 punto por ejemplo válido · 1 punto por contraejemplo razonado.
BONUS +1: usar la palabra correctamente en una frase o pequeño problema matemático.

## Adaptación por ciclos

| Nivel | Qué pedir | Apoyo recomendado |
|---|---|---|
| 1.º-2.º | Explicación sencilla + dibujo + ejemplo | Objetos, números y situaciones cotidianas |
| 3.º-4.º | Definición + representación + ejemplo | Operaciones y pequeños problemas |
| 5.º-6.º | Definición + ejemplo + contraejemplo | Justificación y lenguaje matemático preciso |

**Consejo Educapeques:** si una palabra aparece en un problema, no la conviertas automáticamente en una operación. Primero hay que comprender la situación completa.

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 1

1.º-2.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 1

## CANTIDAD

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## TOTAL

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## MAYOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## MENOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## IGUAL

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## DOBLE

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

Tarjetas 1-6 · 1.º-2.º de Primaria

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 1

1.º-2.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 1

## MITAD

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## ANTERIOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## POSTERIOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## PAR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## IMPAR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 1

## RESTANTE

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**



© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 2

3.º-4.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 2

## DIFERENCIA

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## SUMANDO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## MINUENDO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## SUSTRAENDO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## FACTOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## PRODUCTO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

Tarjetas 1-6 · 3.º-4.º de Primaria

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 2

3.º-4.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 2

## DIVIDENDO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## DIVISOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## COCIENTE

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## FRACCIÓN

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## NUMERADOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 2

## DENOMINADOR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

Tarjetas 7-12 · 3.º-4.º de Primaria

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 3

5.º-6.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 3

## ESTIMAR

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## APROXIMADO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## CONSECUTIVO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## MÚLTIPLO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## LONGITUD

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## CAPACIDAD

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

Tarjetas 1-6 · 5.º-6.º de Primaria

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Diccionario matemático viviente · NIVEL 3

5.º-6.º de Primaria

Recorta las tarjetas. Un equipo saca una al azar y supera los cuatro retos.

NIVEL 3

## LADO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## VÉRTICE

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## ÁNGULO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## PERÍMETRO

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## ÁREA

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

NIVEL 3

## SIMETRÍA

1. Explícalo con tus palabras.
2. Haz un dibujo o representación.
3. Pon un ejemplo correcto.
4. Di algo que NO sea un ejemplo.

**BONUS: úsalo en una frase o problema**

Tarjetas 7-12 · 5.º-6.º de Primaria

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Hoja de reto · Una palabra, cuatro pruebas

Puede usarse individualmente, por parejas o por equipos

**NOMBRE / EQUIPO:** _____ **CURSO:** _____

**PALABRA:** _____ **FECHA:** _____

## 1 · EXPLÍCALO

¿Qué significa? Escríbelo con tus propias palabras.

## 2 · DIBÚJALO

Haz un dibujo, esquema o representación.

## 3 · PON UN EJEMPLO

Escribe o inventa un ejemplo correcto.

## 4 · NO ES UN EJEMPLO

Escribe un contraejemplo y explica por qué.

**BONUS · Úsala en una frase o problema matemático:**

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Ronda por equipos · Registro de juego

Para una sesión de 20-30 minutos

Equipo: _____ Curso: _____ Fecha: _____

| Ronda | Palabra | Explica | Dibuja | Ejemplo | No ejemplo | Bonus |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 5 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 6 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 7 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 8 | | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

### Puntuación sugerida

Marca una casilla por cada reto superado. El bonus se obtiene si el equipo utiliza la palabra con sentido en una frase o problema.

No gana el equipo que responde más rápido: gana el que explica mejor.

## Autoevaluación del equipo

- ☐ Podemos explicar las palabras sin repetir de memoria.
- ☐ Nuestros ejemplos representan bien el concepto.
- ☐ Sabemos justificar por qué un contraejemplo no sirve.
- ☐ Utilizamos vocabulario matemático al explicar nuestros razonamientos.

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Tarjetas en blanco

Añade palabras de tu unidad, curso o proyecto

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

**PALABRA:**

_____

1. Explícala
2. Dibújala
3. Pon un ejemplo
4. Busca un contraejemplo

**BONUS: úsala en una frase o problema**

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Glosario de apoyo docente

Definiciones breves para orientar el juego

| Término | Definición de apoyo |
|---|---|
| **Cantidad** | Número de elementos o medida que tenemos. |
| **Total** | Cantidad resultante al considerar todo el conjunto. |
| **Mayor** | Que tiene un valor superior a otro. |
| **Menor** | Que tiene un valor inferior a otro. |
| **Igual** | Que representa el mismo valor o cantidad. |
| **Doble** | Dos veces una cantidad. |
| **Mitad** | Una de dos partes iguales. |
| **Anterior** | Número que aparece inmediatamente antes. |
| **Posterior** | Número que aparece inmediatamente después. |
| **Par** | Número divisible entre 2 sin resto. |
| **Impar** | Número que al dividir entre 2 deja resto. |
| **Restante** | Cantidad que queda después de un cambio. |
| **Diferencia** | Distancia entre dos cantidades o resultado de una resta. |
| **Sumando** | Cada número que interviene en una suma. |
| **Minuendo** | Cantidad de la que restamos otra. |
| **Sustraendo** | Cantidad que se resta al minuendo. |
| **Factor** | Cada número que interviene en una multiplicación. |
| **Producto** | Resultado de una multiplicación. |

*Nota: estas definiciones son una guía. Durante el juego se puede aceptar una explicación distinta si expresa correctamente la idea matemática.*

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Glosario de apoyo docente

Definiciones breves para orientar el juego

| Término | Definición de apoyo |
|---|---|
| **Dividendo** | Número o cantidad que queremos dividir. |
| **Divisor** | Número entre el que dividimos; también puede ser un número que divide exactamente a otro. |
| **Cociente** | Resultado principal de una división. |
| **Fracción** | Representación de una o varias partes de una unidad dividida en partes iguales. |
| **Numerador** | Parte superior de una fracción; indica cuántas partes se toman. |
| **Denominador** | Parte inferior de una fracción; indica en cuántas partes iguales se divide la unidad. |
| **Estimar** | Obtener un valor aproximado y razonable. |
| **Aproximado** | Valor cercano al exacto. |
| **Consecutivo** | Número que sigue inmediatamente a otro en una serie. |
| **Múltiplo** | Resultado de multiplicar un número por un número entero. |
| **Longitud** | Medida de una distancia o dimensión. |
| **Capacidad** | Cantidad que puede contener un recipiente. |
| **Lado** | Segmento que forma parte del borde de un polígono. |
| **Vértice** | Punto donde se encuentran dos lados. |
| **Ángulo** | Abertura formada por dos semirrectas con origen común. |
| **Perímetro** | Longitud total del borde de una figura. |
| **Área** | Medida de la superficie que ocupa una figura. |
| **Simetría** | Correspondencia de las partes de una figura respecto a un eje o referencia. |

*Nota: estas definiciones son una guía. Durante el juego se puede aceptar una explicación distinta si expresa correctamente la idea matemática.*

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible

# Registro de observación

Para detectar qué vocabulario necesita más práctica

Alumno/a: _____ Curso: _____ Fecha: _____

| Palabra | La reconoce | La explica | La representa | Da ejemplo | Necesita repaso |
|---|---|---|---|---|---|
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

## Criterio de seguimiento

No es necesario trabajar todas las palabras a la vez. Selecciona 6-10 términos vinculados a la unidad que se esté enseñando y repite el juego después de varios días.

Si el alumno reconoce la palabra pero no puede explicarla ni utilizarla, aún necesita experiencias y ejemplos antes de memorizar una definición formal.

© 2026 Educapeques · www.educapeques.com · Recurso educativo imprimible