



**ESCUELA PRIMARIA “ROSARIO CASTELLANOS”**

**TURNO: MATUTINO**

ZONA ESCOLAR

P - 188

**MATERIAL DIDACTICO PARA EL ACERVO DIGITAL EDUCATIVO**

**ACTIVIDADES LÚDICAS E INTERACTIVAS PARA GENERAR EL INTERÉS DE LOS ALUMNOS DENTRO Y FUERA DE LA ESCUELA.**

***ELABORÓ: PROFR. GREGORIO CONTRERAS RUIZ.***

***CICLO ESCOLAR 2020-2021***

## **ACTIVIDADES LUDICAS E INTERACTIVAS PARA GENERAR EL INTERES DE LOS ALUMNOS DENTRO Y FUERA DE LA ESCUELA.**

NIVEL: PRIMARIA

Las siguientes actividades son una serie de sugerencias dirigidas a los docentes de cualquier grado de nivel primaria, que tienen el enorme reto de la enseñanza pero sobre todo de mantener vivo el interés de los alumnos por la escuela. El docente tiene que echar mano de su creatividad y recursos para buscar actividades divertidas para que los niños se relajen y tengan disposición al trabajo. Seguramente varias de las actividades que se mostrarán ya han sido utilizadas, pero vale la pena que se continúen tomando en cuenta ya que serán de mucha ayuda para generar un ambiente armónico en su grupo.

### **Dentro del aula**

- a) Lectura. El maestro seleccionará, para la ocasión, algunos fragmentos de libros de aventuras y los leerá junto con sus alumnos. Es importante que intercambien opiniones y comentarios acerca de lo leído.
- b) Dibujo. Se puede escoger un modelo y luego, con los útiles necesarios, se llevará a cabo un concurso de dibujo dentro del salón. Los premios pueden ser pequeños reconocimientos o artículos de bajo costo que no dejan de ser atractivos para los participantes.
- c) Modelado. Se selecciona cualquier objeto, como en la actividad anterior, los niños lo modelarán utilizando plastilina o migajón. Para que resulte más atractivo se asignarán algunos premios.
- d) Pintura. Empleando cualquier tipo de colores a base de agua, acrílicos o acuarelas los alumnos decoran cualquier pieza de cerámica.
- e) Juegos de mesa. Es muy conveniente tener en el aula uno o varios de esos conocidos juegos que se han convertido en clásicos, como la oca, serpientes y escaleras, turistas, lotería, etcétera, para hacer uso de ellos en un caso de emergencia.
- f) Adivinanzas y trabalenguas. Estos recursos literarios son muy divertidos y educativos. Se pueden formar equipos de alumnos y que intercambien los que conozcan. El trabalenguas es un juego de palabras con una pronunciación tan semejante que hace difícil poder repetirlo por esa misma característica, es ideal para mejorar la pronunciación de los alumnos. La adivinanza consiste en otro juego de palabras que presenta un enigma o acertijo.
- g) Adivinar olores y sabores. Para esta actividad se recomienda una mesa donde se colocarán las sustancias que tendrán que identificar por su olor o por su sabor. Se recomiendan esencias de flores, ajos, pimientos,

orégano, canela, limón, azúcar, café, en esta actividad ganará el que acierte mayor número de veces.

- h) Adivinar con el tacto. El profesor vendará los ojos de los participantes y luego les proporcionará objetos tales como una lija, seda, yute, papel, madera. En este caso también gana quien acierte el mayor número de veces.
- i) ¿Cuál es la moraleja? En esta actividad el docente leerá algunas de las fábulas más conocidas y pedirá a los alumnos que le digan cuál es la moraleja.
- j) Colorear dibujos. Con cuadernos para colorear que presenten los dibujos más llamativos y lápices de colores o pinturas de acuarela, se puede organizar un nuevo concurso.
- k) Trabajos de papel. Mediante la técnica del doblado y el pegado de papel, que los niños elaboren diversas figuras.
- l) Adelante y atrás. Para este juego se utiliza una silla y el escritorio del maestro. Sobre los muebles se colocarán un conejo y un oso de peluche, o cualquier otro animalito elaborado con este material o algún otro. A continuación, se indica a los alumnos que se coloquen adelante del escritorio, atrás de la silla, adelante del conejo, atrás del oso, etcétera. Se busca rapidez en la reacción ante las órdenes.

### **Fuera del aula**

- a) La carretilla. Se formarán parejas y uno hará de carretilla mientras que el otro será el conductor para competir entre ellos. El que haga de carretilla, pondrá las manos en el suelo en una línea de salida que se pintará previamente y el conductor lo tomará de los pies levantándolos a la altura de la cintura. La carretilla que llegué a la meta ganará el juego.
- b) Cometa o papalote. En su construcción deberán participar equipos previamente formados. Para fabricarla se emplearán dos varitas de madera flexible o cañas delgadas, y papel, tela o plástico, así como unas tiras de tela de algodón, un rollo de cuerda y un pegamento o silicón. Su forma más conocida es la de un rombo irregular cuyas diagonales miden 1 m y 60 cm, respectivamente, medidas que corresponden a lo largo de cada varita. Estas dos últimas se sitúan formando una cruz para crear la estructura donde se pegará el rombo. También se colocarán en el extremo más largo las tiras de tela de algodón. Un extremo de la cuerda irá sujeto firmemente al cruce de las dos varitas. La cometa consiste en

un ala rudimentaria que se eleva aprovechando el viento y se mantienen en el aire por efecto del mismo. La distancia y la altura se controlan por medio de la cuerda.

c) Piso o avión. Para este juego se dibuja en el piso un avión dividido en diez casillas. El primer jugador lanza una teja l cuadro marcado con el numero uno y lo salta, pisando las casillas dos y tres con un solo pie, y la cuatro y cinco colocando un pie en cada una, simultáneamente; para la seis utilizará también un pie, la siete y la ocho las tocará de igual manera que la cuatro y cinco; llegará a la nueve asentando un solo pie para, finalmente, arribar a la diez pisando con ambos pies. En este momento, con un salto girará e iniciará el recorrido de regreso. Si no hay errores en los saltos, ni se apoyan las dos manos o pies para recoger la teja en los casilleros uno, dos, tres, seis y nueve, y la teja al caer, no toca raya o sale del casillero al que se lanzó, el jugador continúa con los números siguientes hasta que pierda y toque el turno a otro participante.

d) Trompo. El propósito del juego es bailar el trompo e intentar sacar corcholatas o taparroschas de un círculo de un metro de diámetro. Las reglas son las siguientes:

1.- Cada jugador permanecerá fuera del círculo.

2.- Al picar la corcholata o el objeto que se haya puesto para sacar, el trompo debe salir bailando. Si se cae el trompo dentro del círculo, el jugador queda fuera.

3.- El trompo que quede dentro del círculo (llamado tradicionalmente troya), será sacado por los demás jugadores picándolo con sus propios trompos.

e) Canicas. Este es uno de los juegos más conocidos por los alumnos, especialmente los niños. Sus principales variantes son dos:

El triángulo. Para este juego se traza un triángulo de las medidas que se deseen; por lo general se usa un triángulo equilátero de un metro por lado. En piso de tierra se podrán hacer hoyitos en cada ángulo y entonces el juego consistirá en tirar una canica de modo que entre en uno de ellos y de ahí la siguiente hasta completar los tres.

No hay que olvidar que de la base del triángulo se traza una línea paralela a un metro de distancia, y que esta será la línea de tiro inicial. Juegan tres participantes, conforme a las siguientes reglas.

1) Se asignará el primer tiro y para obtenerlo, cada jugador tirará desde la base del triángulo hacia la línea de tiro; aquél cuya canica quede sobre dicha línea o en el lugar más cercano, será el ganador del

primer tiro. El segundo y tercer tiros lo tendrán los otros dos jugadores, de acuerdo a la cercanía en que hayan quedado sus canicas.

- 2) El jugador que al tirar desde la línea inicial meta su canica al hoyo que le corresponda, continuará tirando hasta concluir su turno.
- 3) Si el jugador no acierta en su tiro, su canica quedará en el lugar donde se detenga y continuará el siguiente jugador.
- 4) En caso de que un jugador, dentro de su turno, le tire y acierte a la canica de otro, cobrará una canica como premio y se irá a la línea de tiro a esperar su turno.
- 5) Los jugadores podrán poner una canica en cada hoyo y la ganará el que acierte al hoyo respectivo.
- 6) Cada jugador aportará como cuota una o varias canicas antes de iniciar el juego, según convenga.

La troya. Este es el más popular y para jugarlo se traza un círculo de un metro de diámetro. A una distancia de un metro de la circunferencia y paralelamente al diámetro, se traza la línea de tiro. Sus reglas son las siguientes:

1.- Cada jugador pondrá una canica. Éstas se colocarán una en el centro y el resto a lo largo del diámetro; o también, todas en el centro.

2.- Se asignará el turno a cada jugador de la misma forma que en el triángulo.

3.- El jugador que saqué una canica seguirá tirando.

4.- Todos los tiros que se hagan tendrán que realizarse desde fuera del círculo y por lo tanto, la canica que quede dentro se considerará "ahogada" y no podrá jugar hasta que otro jugador la saque, golpeándola con su canica. El jugador de la canica "ahogada" pagará su canica al participante que la saque.

### **Actividades y juegos de matemáticas.**

Las siguientes son actividades y juegos que se pueden imprimir para trabajar con los niños en clase, para dejar una tarea divertida o para contar con una opción alterna para los niños que terminen rápidamente el trabajo de la clase.

## Los doce meses

Marca los nombres de los doce meses del año.

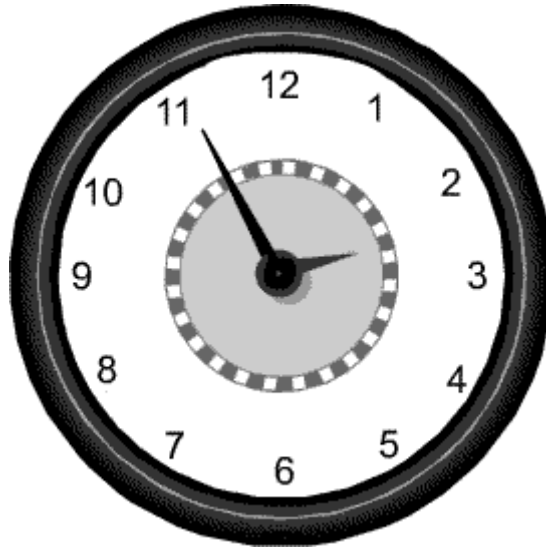
N A B J C D E F S E P T I E M B R E B  
O X S U R O P A Z P X D C A L U P V O  
V O A N B K L M O V I O C T U B R E Q  
I B N I D M A R Z O G E C A B D F H Q  
E R S O Z E F P P X M A I S U I K Z N  
M S C H R S D I C I E M B R E S Q D G  
B C J J H D U A C E G I K L Y F A H J  
R T A G O S T O P M P Q R B R L B K U  
E G N N P Q Y K E N E R O T S U R M L  
K F J N S J O T Ñ K J F I Q C J I P I  
M A Y O J F E B R E R O M X H B L Z O

Solución:

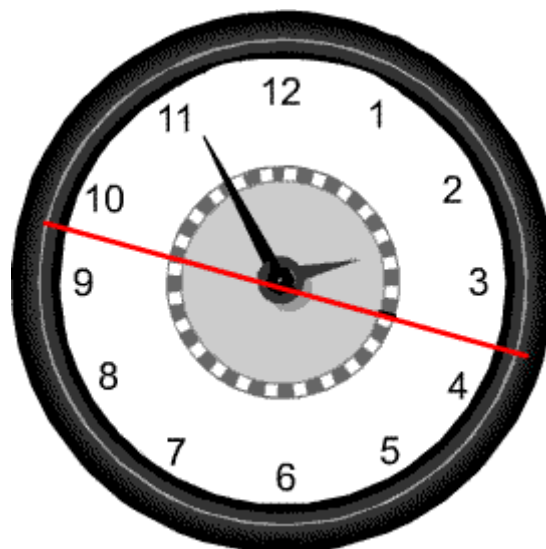
N A B J C D E F S E P T I E M B R E B  
O X S U R O P A Z P X D C A L U P V O  
V O A N B K L M O V I O C T U B R E Q  
I B N I D M A R Z O G E C A B D F H Q  
E R S O Z E F P P X M A I S U I K Z N  
M S C H R S D I C I E M B R E S Q D G  
B C J J H D U A C E G I K L Y F A H J  
R T A G O S T O P M P Q R B R L B K U  
E G N N P Q Y K E N E R O T S U R M L  
K F J N S J O T Ñ K J F I Q C J I P I  
M A Y O J F E B R E R O M X H B L Z O

# El reloj

Divide en dos partes el reloj de modo que, al sumar los números de cada parte, los resultados sean iguales.

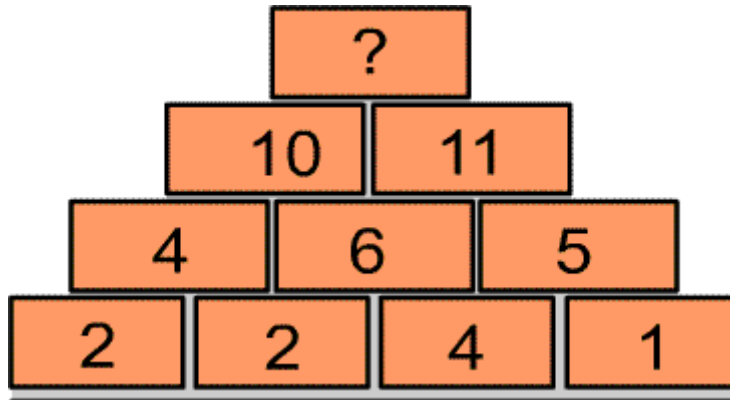


Solución:

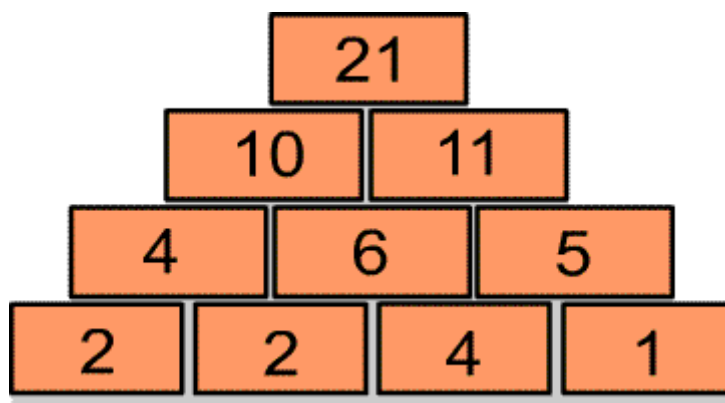


# Ladrillos

¿Qué número corresponde a la casilla que tiene el signo de interrogación?



Solución:



El número de la casilla superior es la suma de los dos números de las casillas inferiores en las que se apoya.



## Números ordinales

Escribe el nombre del número ordinal que corresponda en los espacios vacíos y encuéntralos en la sopa de letras.

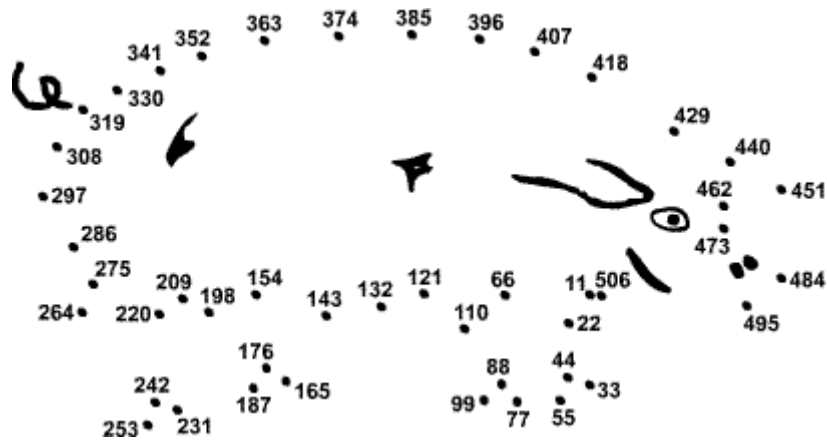
1. En una competencia de carreras Eduardo ganó porque fue el      en llegar a la meta.
2. El año tiene doce meses. Diciembre es el                      mes.
3. El primer día de la semana es domingo, el sábado es el                      día.
4. El año pasado Laura cursó el tercer grado de primaria y aprobó, este año está cursando el                      grado.
5. Sandra tiene dos hermanos, ella es la más pequeña, por lo tanto ocupa el                      lugar entre los hermanos.
6. El mes de agosto tiene 31 días, el día 20 es el                      día del mes.
7. En una fila hay 15 personas el último de la fila ocupa el                      lugar.
8. El número ordinal que sigue al séptimo es el                     .

w a x c t m z y s r m f p b  
g d f n m d l b k a g s r e  
i n v i g e s i m o g h i h  
k z b x h c p z d o g l m k  
m a w s y i n c n e m k e n  
s t h c g m a z b f j c r p  
d e c i m o s e g u n d o r  
a r z x d q w s i d j c n o  
d c b h c u a r t o h b g a  
g e i j z i m x s r a x f r  
i r b e g n h j l n p r o s  
k l m o p t r q v z b w h n  
o c t a v o l s e p t i m o

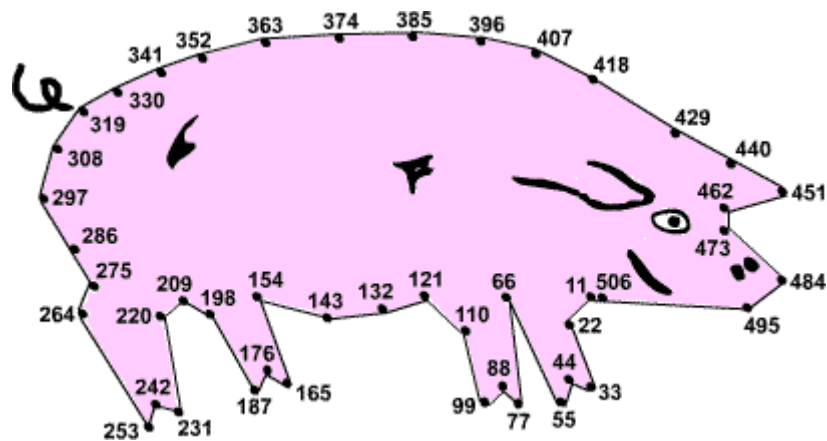
- 1.primer, 2.décimosegundo, 3.séptimo, 4.cuarto, 5.tercer, 6.vigésimo, 7.décimoquinto,  
8. octavo.

# De once en once

Une con líneas los números del menor al mayor, van creciendo de 11 en 11.

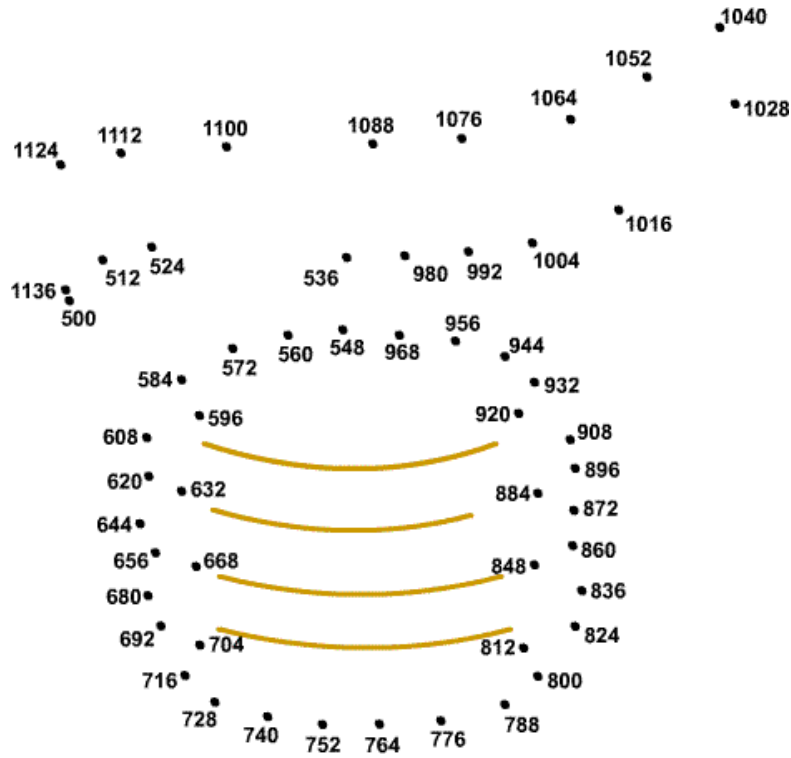


Solución:

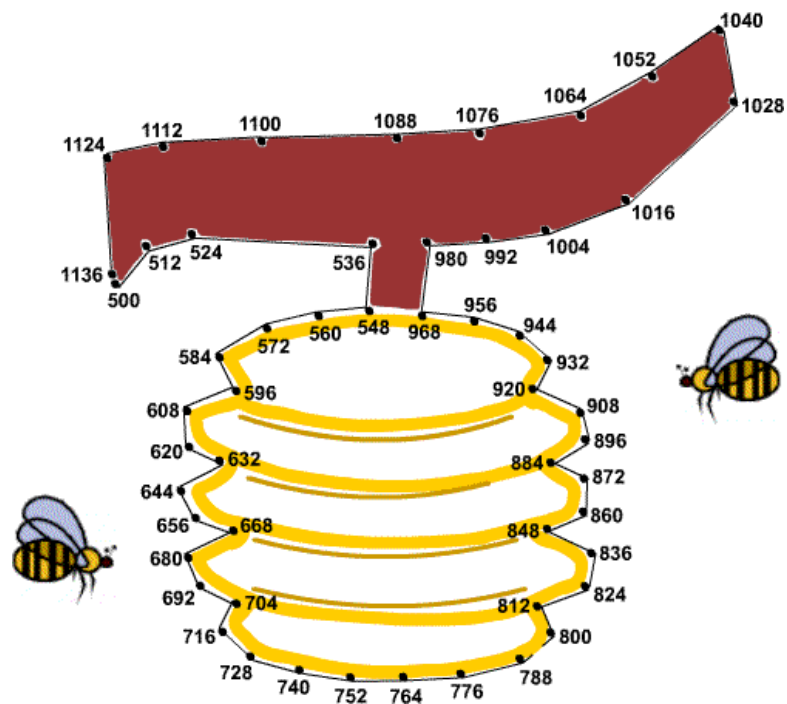


# De doce en doce

Une con líneas los números del menor al mayor, van creciendo de 12 en 12.

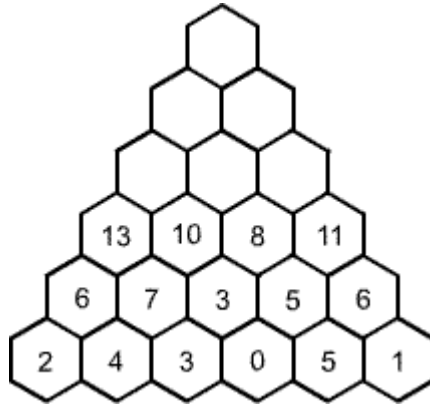


Solución



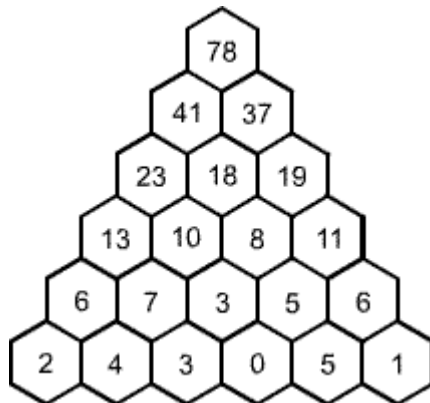
## Panal hexagonal

Observa cuidadosamente la figura y anota los números que faltan en los hexágonos vacíos.



¿Cómo supiste qué números faltaban en los hexágonos vacíos?

Solución:



El número de la casilla superior es la suma de los dos números de las casillas inferiores en las que se apoya.

## Posición numérica

En la sopa de números encuentra los números formados por:

- |                    |                     |                         |
|--------------------|---------------------|-------------------------|
| 1) 8u, 4c, 5d      | 6) 8d, 2c, 3u       | u = unidades            |
| 2) 2c, 9u, 3um, 1d | 7) 3c, 5um, 5d      | d = decenas             |
| 3) 3d, 6u          | 8) 1um              | c = centenas            |
| 4) 2u, 5um, 4c     | 9) 9c, 4u           | um = unidades de millar |
| 5) 7u, 2d          | 10) 8d, 7c, 9um, 3u |                         |

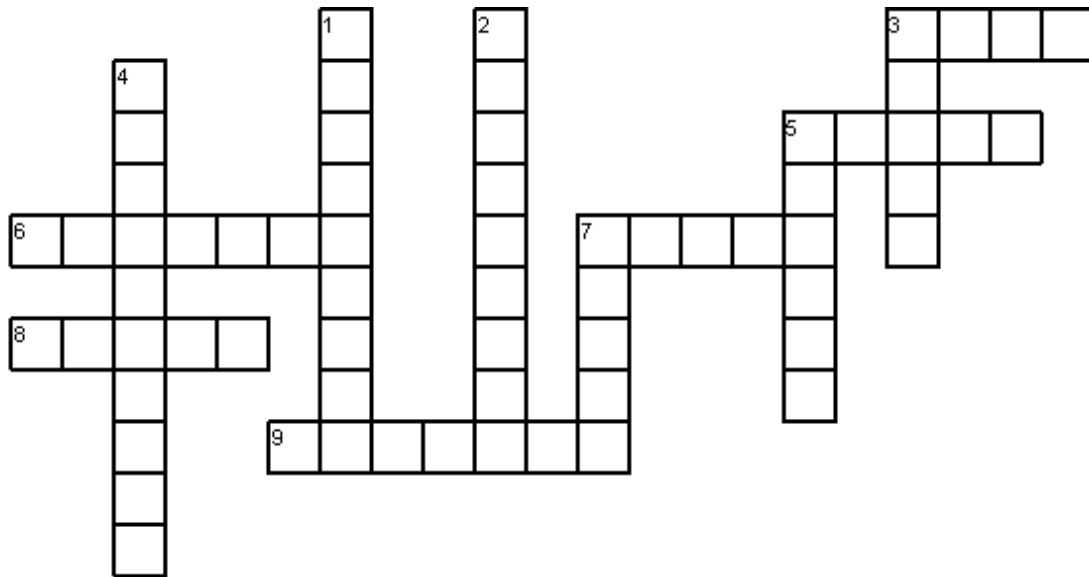
6	0	4	5	8	5	9	2	8	3
0	7	2	3	2	0	6	6	9	2
8	9	5	5	0	1	4	3	2	1
9	0	4	0	3	2	1	9	7	8
8	3	5	4	9	2	3	3	5	2
6	3	2	7	5	4	0	2	0	2
9	1	0	5	7	4	6	2	3	8
0	3	6	9	3	9	5	0	4	3
2	0	1	4	1	0	0	0	2	9
5	3	5	0	6	9	7	8	3	2

Solución:

6	0	4	5	8	5	9	2	8	3
0	7	2	3	2	0	6	6	9	2
8	9	5	5	0	1	4	3	2	1
9	0	4	0	3	2	1	9	7	8
8	3	5	4	9	2	3	3	5	2
6	3	2	7	5	4	0	2	0	2
9	1	0	5	7	4	6	2	3	8
0	3	6	9	3	9	5	0	4	3
2	0	1	4	1	0	0	0	2	9
5	3	5	0	6	9	7	8	3	2

# El calendario

Resuelve el siguiente crucigrama



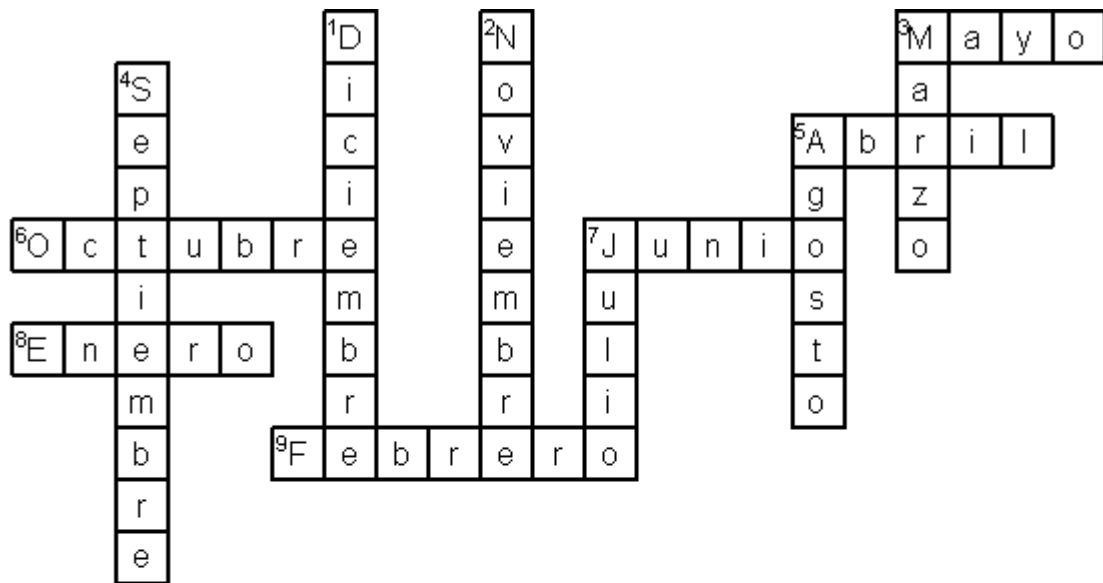
## Verticales

1. Décimo segundo mes del año
2. Mes en que se festeja la Revolución Mexicana
3. Mes del natalicio de Benito Juárez
4. Mes patrio en México
5. Octavo mes del año
7. Séptimo mes del año

## Horizontales

3. Mes en que se conmemora el día del trabajo
5. Mes en que se festeja al niño
6. Mes de treinta y un días
7. Mes de treinta días
8. Primer mes del año
9. Mes que tiene 28 ó 29 días

Solución:



### Verticales

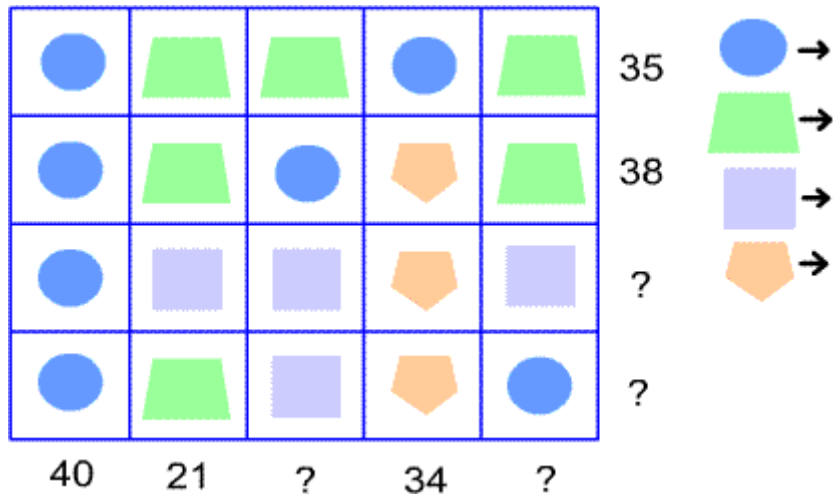
1. Décimo segundo mes del año
2. Mes en que se festeja la Revolución Mexicana
3. Mes del natalicio de Benito Juárez
4. Mes patrio en México
5. Octavo mes del año
7. Séptimo mes del año

### Horizontales

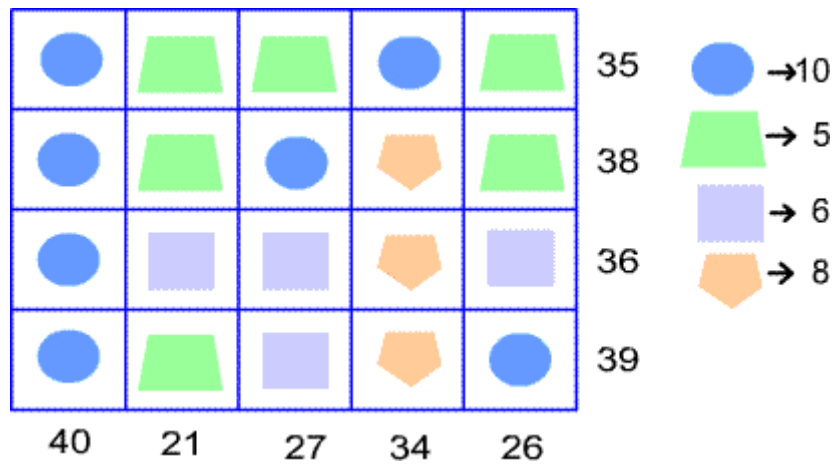
3. Mes en que se conmemora el día del trabajo
5. Mes en que se festeja al niño
6. Mes de treinta y un días
7. Mes de treinta días
8. Primer mes del año
9. Mes que tiene 28 ó 29 días

## Tablero con figuras

A cada tipo de figura del tablero se le ha asociado un número, al pie de las columnas y al final de los renglones está el resultado de la suma. Encuentra el número que se le asoció a cada figura y las sumas que faltan.



Solución:

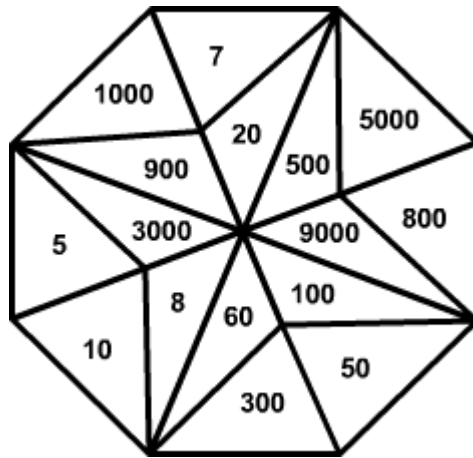




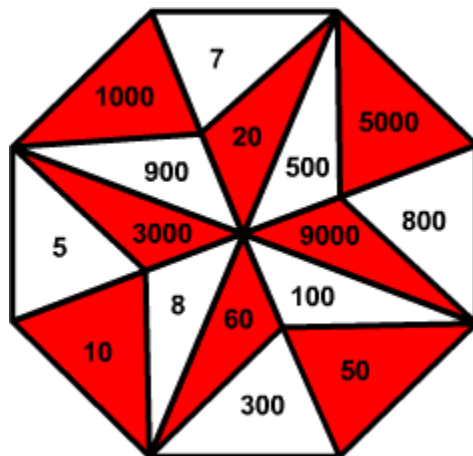
# Triángulos

Pinta de rojo los triángulos donde hay un número distinto de cero en el lugar de las:

1. decenas
2. unidades de millar

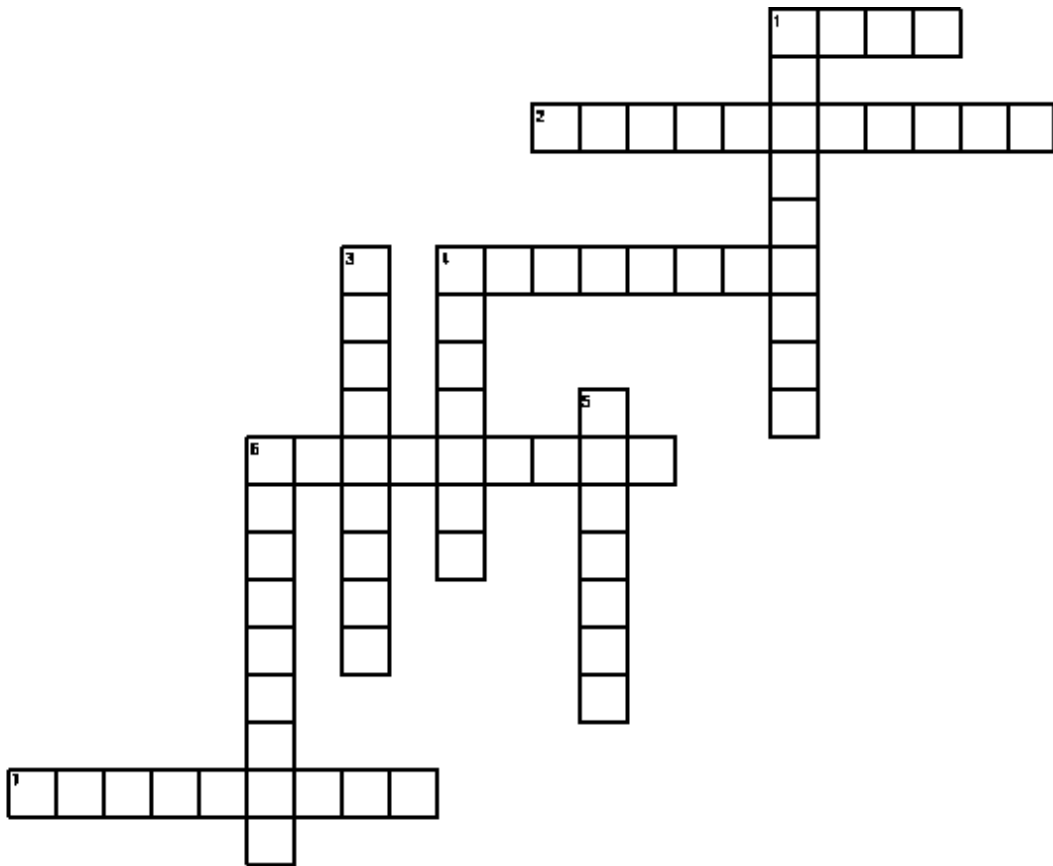


Solución:



# Hablando del tres

Resuelve el siguiente crucigrama



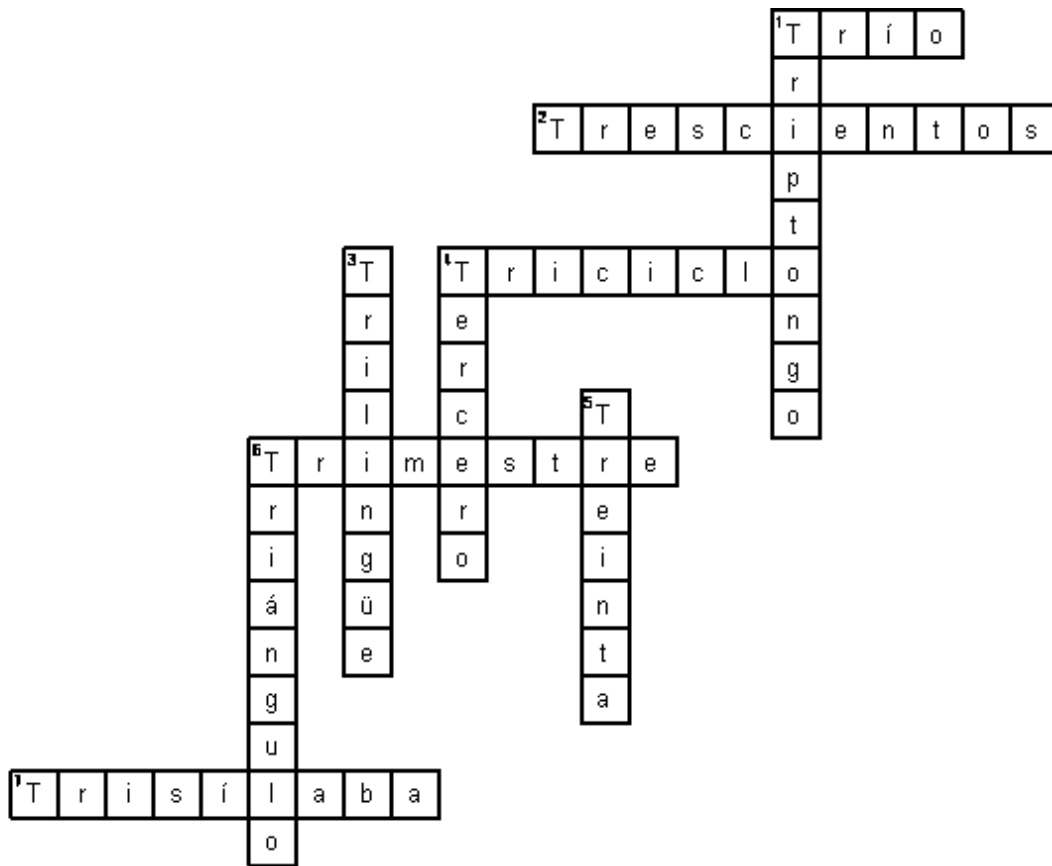
## Verticales

1. Grupo de tres vocales en una sola sílaba
3. Persona que habla tres lenguas
4. Número ordinal antecesor al cuarto
5. Tres decenas
6. Figura de tres lados

## Horizontales

1. Grupo de tres individuos o tres objetos
2. Tres centenas
4. Transporte de tres ruedas
6. Periodo de tres meses
7. Palabra de tres sílabas

Solución:



### Verticales

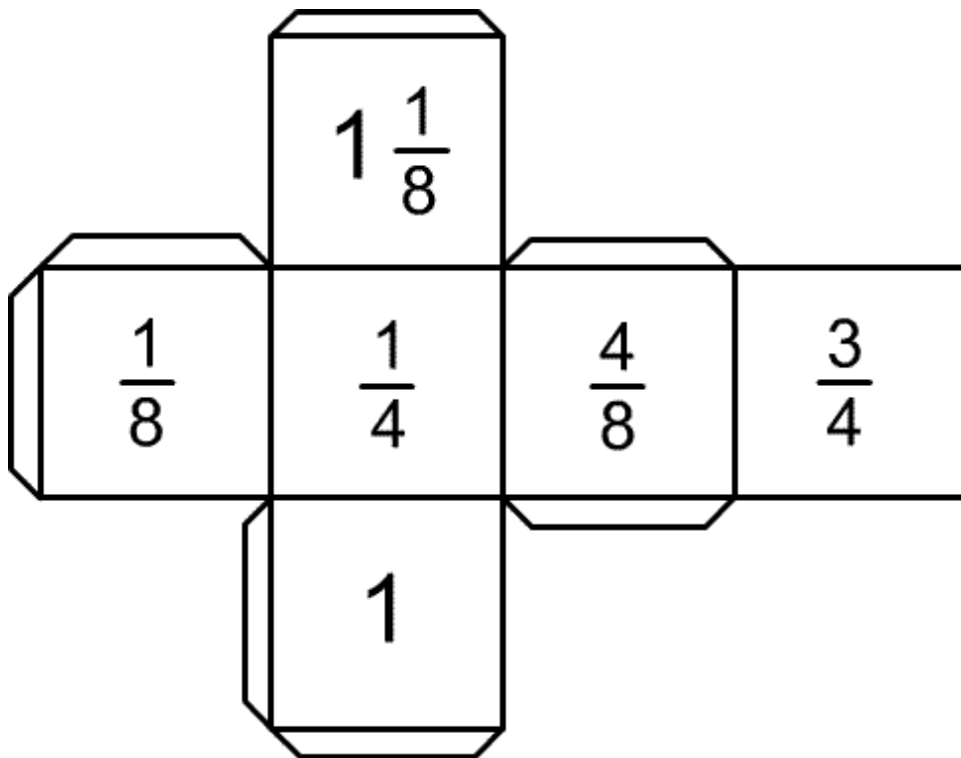
1. Grupo de tres vocales en una sola sílaba
3. Persona que habla tres lenguas
4. Número ordinal antecesor al cuarto
5. Tres decenas
6. Figura de tres lados

### Horizontales

1. Grupo de tres individuos o tres objetos
2. Tres centenas
4. Transporte de tres ruedas
6. Periodo de tres meses
7. Palabra de tres sílabas

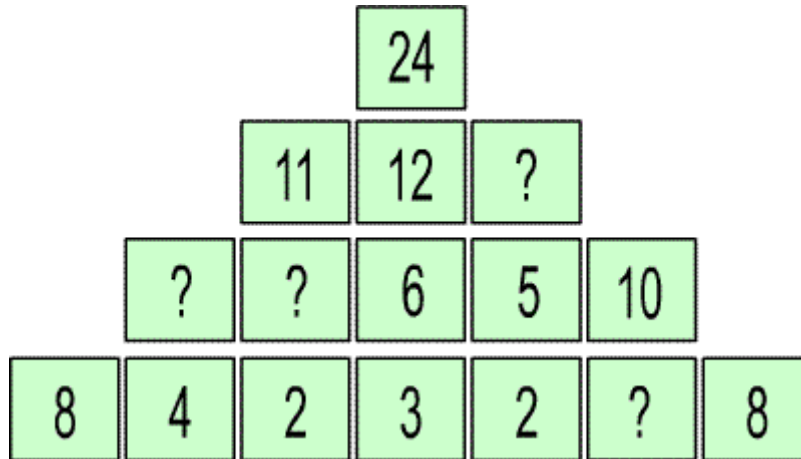
## Cubo numérico

Recorta la figura y construye un cubo. Cuando lo tengas invita a jugar a algún compañero y por turnos cada uno lanza 3 veces el cubo. Sumen los números de las tres jugadas. Gana el que obtenga la mayor cantidad.

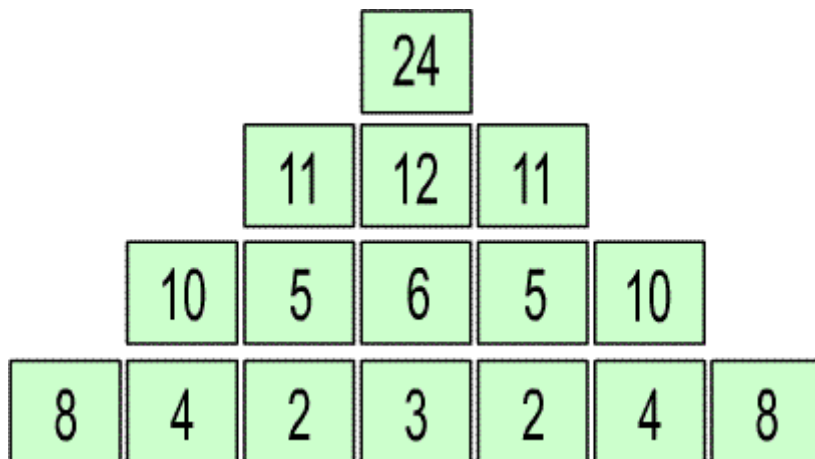


# Simétrico

¿Qué números van en lugar de los signos de interrogación?



Solución:



## De diez mil a veinte mil

En la sopa de números encuentra los números: diez mil, diez mil quinientos ochenta, doce mil trescientos cincuenta, catorce mil doscientos, dieciocho mil quinientos noventa, diecinueve mil seiscientos, once mil seiscientos, doce mil cuatrocientos ochenta, trece mil ciento cincuenta y tres, quince mil ochenta y tres, dieciséis mil diecinueve, diecisiete mil novecientos.

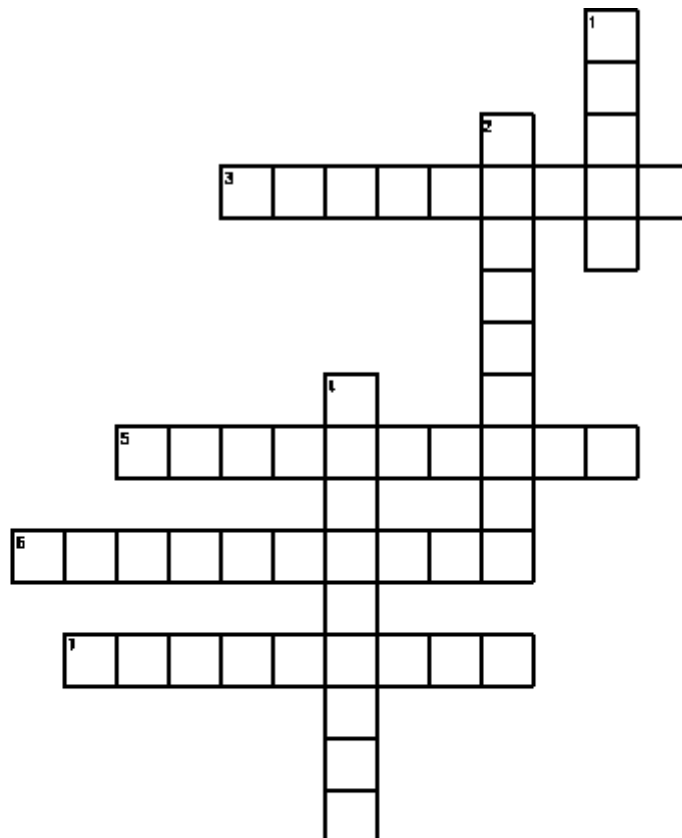
1	8	5	9	0	1	9	6	0	0
0	1	6	0	1	9	1	2	3	5
1	7	9	0	0	1	1	6	0	0
4	1	3	1	5	3	1	0	0	0
1	8	1	5	0	8	3	9	3	6
1	1	2	4	8	0	1	8	3	5
1	7	9	0	1	0	5	8	0	3
8	1	4	2	0	0	1	7	9	0
1	2	4	8	1	2	3	5	0	5
2	8	1	0	0	0	0	3	4	1

Solución:

1	8	5	9	0	1	9	6	0	0
0	1	6	0	1	9	1	2	3	5
1	7	9	0	0	1	1	6	0	0
4	1	3	1	5	3	1	0	0	0
1	8	1	5	0	8	3	9	3	6
1	1	2	4	8	0	1	8	3	5
1	7	9	0	1	0	5	8	0	3
8	1	4	2	0	0	1	7	9	0
1	2	4	8	1	2	3	5	0	5
2	8	1	0	0	0	0	3	4	1

# Medidas de capacidad

Resuelve el siguiente crucigrama



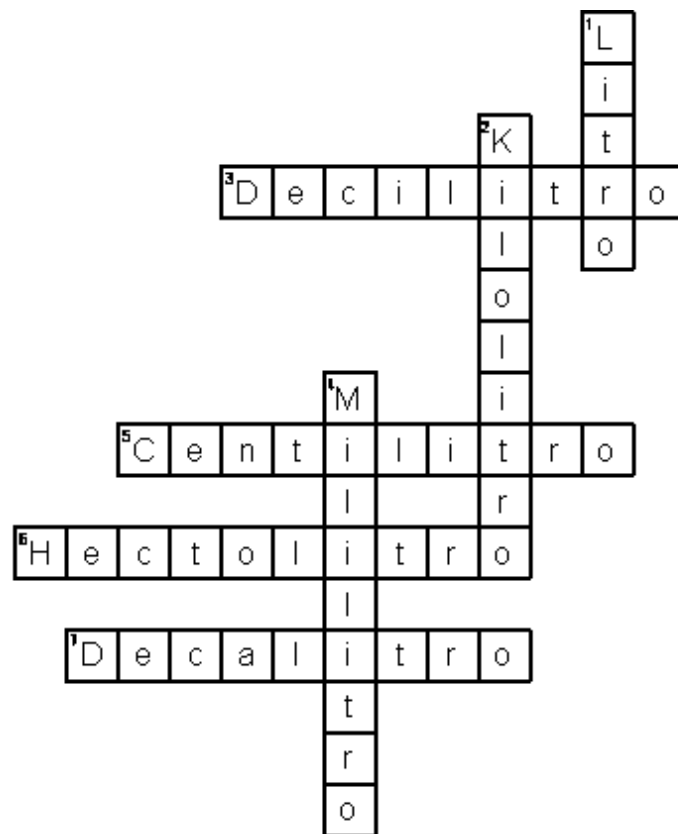
## Verticales

1. Unidad de medida de capacidad
2. Formado por mil litros
4. Milésima parte del litro

## Horizontales

3. Décima parte del litro
5. Centésima parte del litro
6. Formado por cien litros
7. Formado por diez litros

## Solución



### Verticales

1. Unidad de medida de capacidad
2. Formado por mil litros
4. Milésima parte del litro

### Horizontales

3. Décima parte del litro
5. Centésima parte del litro
6. Formado por cien litros
7. Formado por diez litros