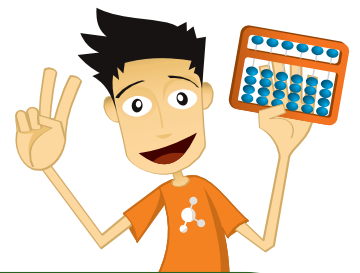


Nombre y apellidos: _____

Curso: _____ Fecha: _____

aprendiendo a calcular con el ábaco



Duración: 20 minutos

Material:

-1 cuerda fina de 50 cm

-10 bolitas de collar

-cartón de 8,5 x 5,5 cm

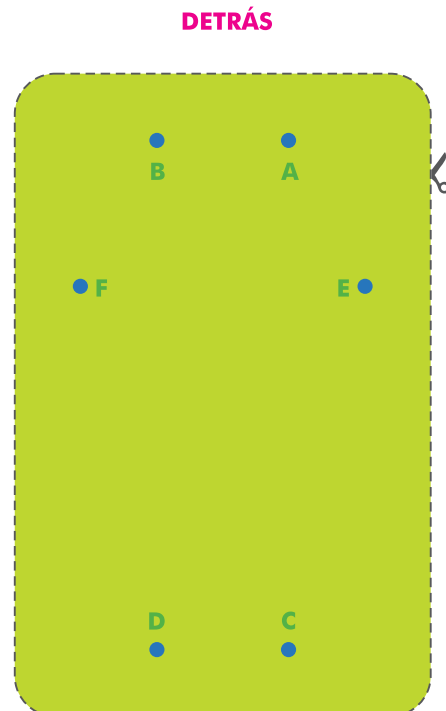
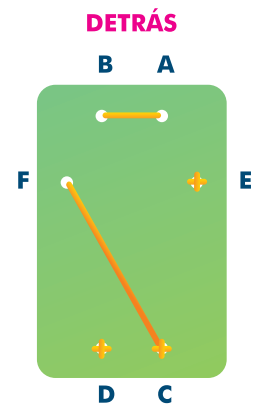
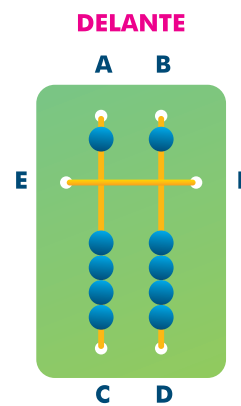
sesión

2

actividad 3:

Monta tu propio ábaco

Sigue las instrucciones del profesor para construir tu propio ábaco.



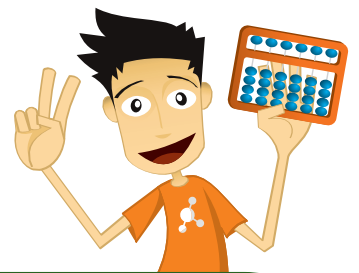
Con la colaboración de:

Orientación Andújar
RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES Y GRATUITOS
www.orientacionandujar.es

Desarrollado por:

ALOHA
MENTAL ARITHMETIC
www.alohaspain.com

aprendiendo a calcular con el ábaco



sesión 2

Duración: 20 minutos

Material:

-punzón

Organización: individual y gran grupo

Contenido que se trabaja: conocimiento de las partes del ábaco japonés

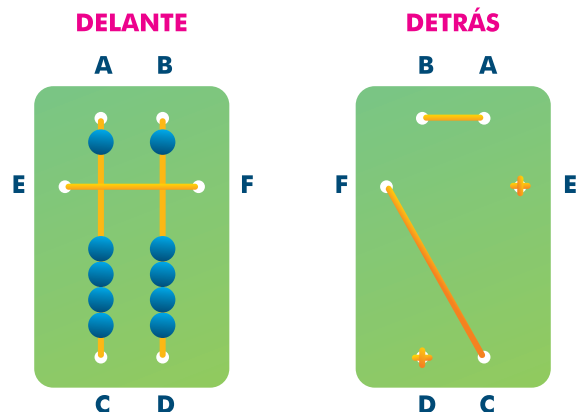
actividad 3:

Monta tu propio ábaco

Información para el profesor.

1. Recortar las figuras "delante" y "detrás" de la ficha del alumno y pegar cada una de ellas en una cara del material semirrígido.
NOTA: en caso de que las dimensiones del material semirrígido sean superiores a las indicadas deberá recortarse previamente.
2. Con el perforador o punzón hacer los 6 agujeros que se indica a continuación. Es importante respetar la distancia que se señala en la imagen (imagen parte azul y verde).
3. Sujetar el material semirrígido e introducir un extremo de la cuerda por la parte delantera del agujero "E". Para que no se escape hacer un nudo en el extremo. De esta manera el nudo quedará por detrás.
4. Pasar horizontalmente el otro extremo de la cuerda hasta meterla en el agujero "F".
5. Sujetar el extremo de la cuerda y atravesar diagonalmente por la parte trasera hasta el agujero "C", de este modo quedará la cuerda por la parte delantera. A continuación, meter 4 fichas en la columna izquierda y situarlas lo más abajo posible. Después pasar la cuerda por debajo de la barra de resultados (recta entre los agujeros "E" y "F") e insertar otra ficha.
6. Introducir el extremo de la cuerda por el agujero "A" intentando tensarla lo máximo posible.
7. Pasar la cuerda por la parte trasera hasta extraerla por la parte delantera del agujero "B". Seguidamente introducir una ficha y a continuación pasar la cuerda por debajo de la barra de resultados (recta entre los agujeros "E" y "F"). Introducir las 4 fichas restantes como en la columna de la izquierda.
8. Finalmente introducir la cuerda por el agujero "D". Hacer un nudo tensando la cuerda por la parte posterior y cortar el sobrante.

El resultado final es un ábaco como éste.



Con la colaboración de:

Orientación Andújar

RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES Y GRATUITOS

www.orientacionandujar.es

Desarrollado por:

ALOHA[®]

MENTAL ARITHMETIC

www.alohaspain.com



Juego 2

Tiempo: (10 min)

Baile ALOHA

Cada número tiene una acción asignada (en el caso de no ser capaces de retener esta información se puede apuntar en la pizarra):

- 1: paso izquierda**
- 2: paso derecha**
- 3: paso delante**
- 4: paso atrás**
- 5: palmada**
- 6: agachar**

Se hará una vez de prueba. El profesor irá diciendo números y los alumnos deberán reproducir los movimientos asignados a dicho número. Primero se dirán pocos números y progresivamente se introducirán el resto.