

Nombre y apellidos: _____

Curso: _____ Fecha: _____

aprendiendo a calcular con el ábaco

sesión
13

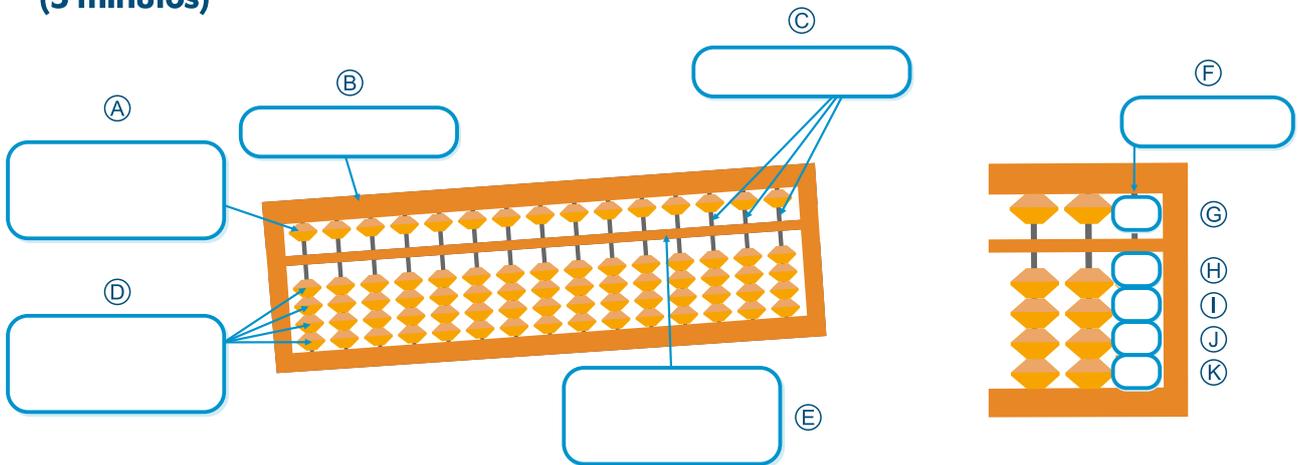


Duración: 25 minutos

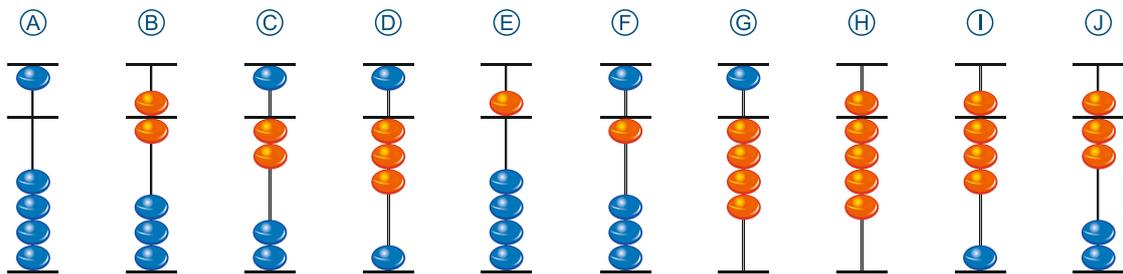
Material: lápiz, lápices de colores y ábaco

autoevaluación

1. Coloca el nombre de cada una de las partes del ábaco y el valor de las fichas. (5 minutos)



2. Une con flechas cada ábaco con su valor numérico. (5 minutos)



Orientación Andújar

Nombre y apellidos: _____

Curso: _____ Fecha: _____

aprendiendo a calcular con el ábaco

sesión
13



Duración: 25 minutos

Material: lápiz, lápices de colores y ábaco

autoevaluación

3. Resuelve con tu ábaco los siguientes cálculos. (5 minutos)

Ⓐ $2 - 1 + 3 =$ 

Ⓑ $1 + 1 - 2 + 3 =$ 

Ⓒ $2 + 1 - 3 =$ 

Ⓓ $2 - 2 + 1 =$ 

Ⓔ $2 + 1 + 1 =$ 

Ⓕ $4 - 2 + 1 =$ 

4. Calcula con tu ábaco las siguientes operaciones y representa gráficamente el resultado en cada ábaco. Después, colorea las fichas. (10 minutos)



Orientación Andújar

aprendiendo a calcular con el ábaco



sesión
13

Duración: 25 minutos

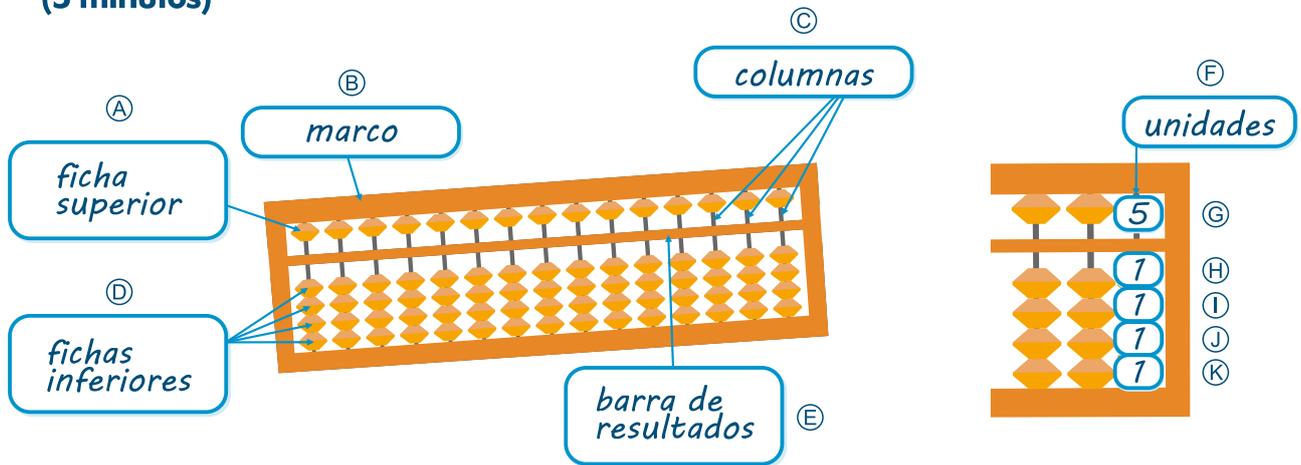
Material: ninguno

Organización: individual

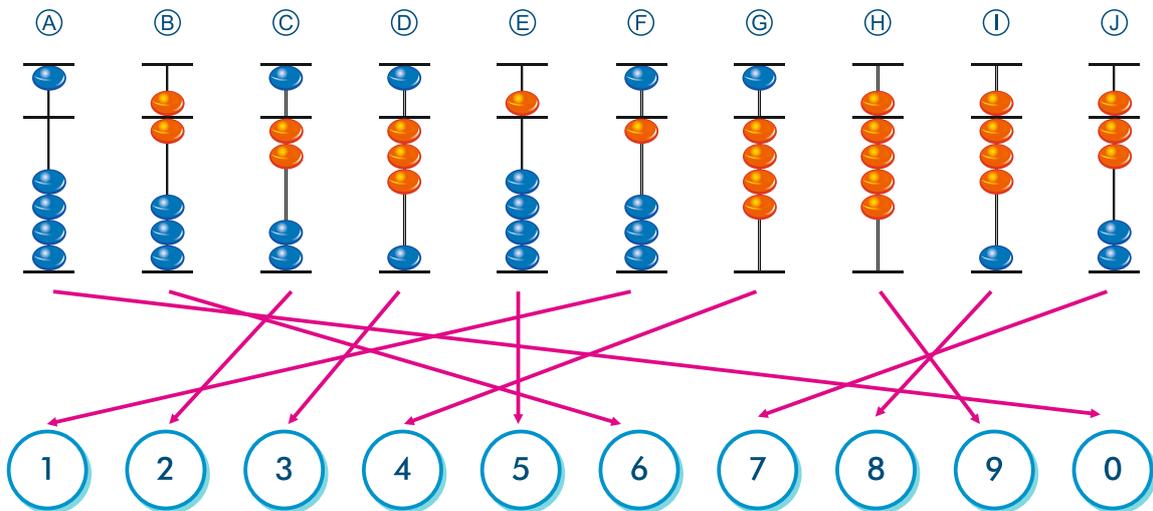
Contenido: consolidación de conceptos, estructura y uso del ábaco

autoevaluación

1. Coloca el nombre de cada una de las partes del ábaco y el valor de las fichas. (5 minutos)



2. Une con flechas cada ábaco con su valor numérico. (5 minutos)



aprendiendo a calcular con el ábaco



sesión
13

Duración: 25 minutos

Material: ninguno

Organización: individual

Contenido: consolidación de conceptos, estructura y uso del ábaco

autoevaluación

3. Resuelve con tu ábaco los siguientes cálculos. (5 minutos)

Ⓐ $2 - 1 + 3 =$  **4**

Ⓑ $1 + 1 - 2 + 3 =$  **3**

Ⓒ $2 + 1 - 3 =$  **0**

Ⓓ $2 - 2 + 1 =$  **1**

Ⓔ $2 + 1 + 1 =$  **4**

Ⓕ $4 - 2 + 1 =$  **3**

4. Calcula con tu ábaco las siguientes operaciones y representa gráficamente el resultado en cada ábaco. Después, colorea las fichas (10 minutos)





Juego 13

Tiempo: 5 min

Escucha y dibuja

Principal habilidad trabajada: capacidad de escucha.

Este juego también trabaja: atención, concentración, creatividad y visualización.

El profesor describirá una imagen del libro y los alumnos irán dibujando lo que crean que es. Una vez terminado se comparará el dibujo de los alumnos con el original.

Con la colaboración de:

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

Desarrollado por:

 **ALPHA**[®]
MENTAL ARITHMETIC
www.alohaspain.com