

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# aprendiendo a calcular con el ábaco

*Duración: 15 minutos*

*Material: lápiz, lápices de colores y ábaco*

sesión  
**6**

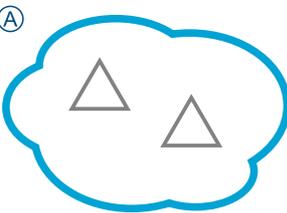
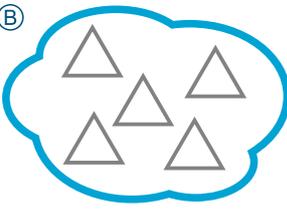
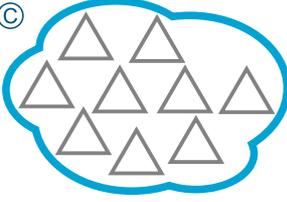


## actividad 11:

### Dibuja en el ábaco y en la nube

1. Representa en el ábaco los triángulos que aparecen en la nube.
2. Dibuja en la nube el número de triángulos equivalente al número que se representa en el ábaco.

A continuación, colorea los triángulos y los ábacos.

1		2	
(A)			
(B)			
(C)			

**Orientación Andújar**

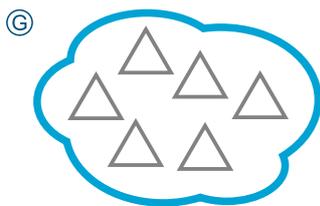
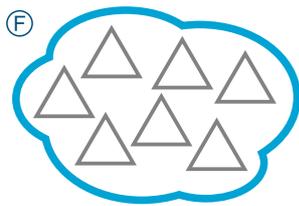
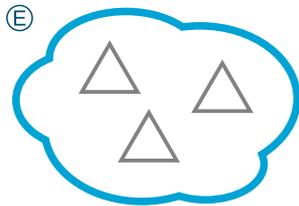
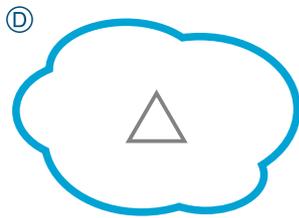
Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

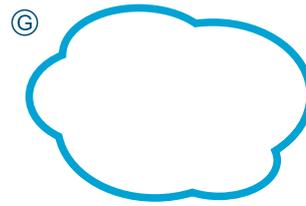
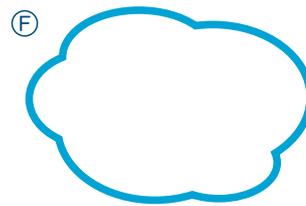
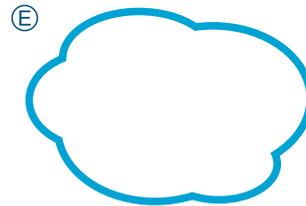
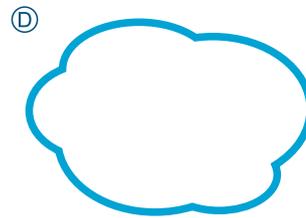
# aprendiendo a calcular con el ábaco



1



2



**Orientación Andújar**

## aprendiendo a calcular con el ábaco



sesión  
**6**

Duración: 15 minutos

Material: ninguno

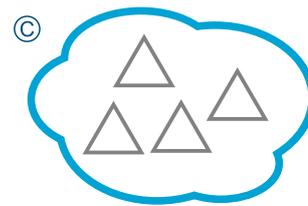
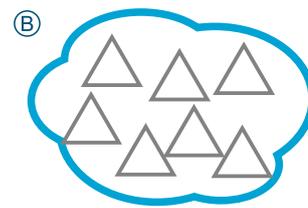
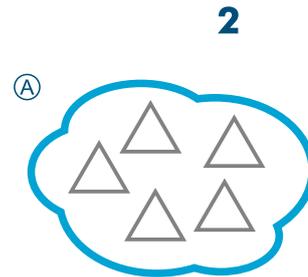
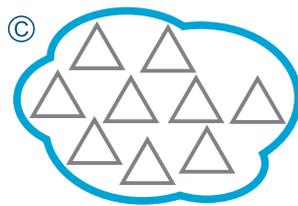
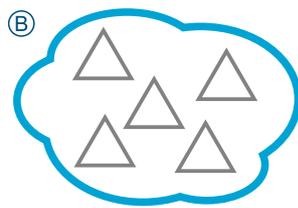
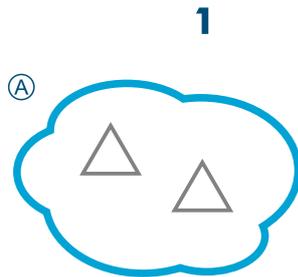
Organización: individual

Contenido: correspondencia entre cantidades y su representación en el ábaco

### actividad 11:

#### Dibuja en el ábaco y en la nube

Realizar el ejercicio de la ficha del alumno.

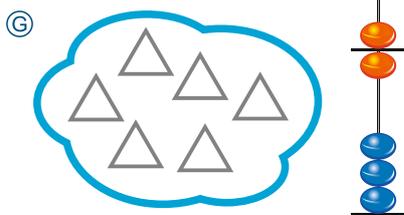
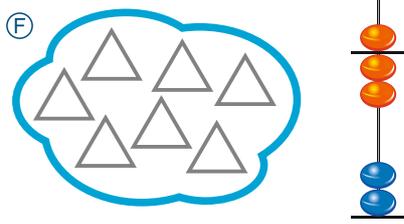
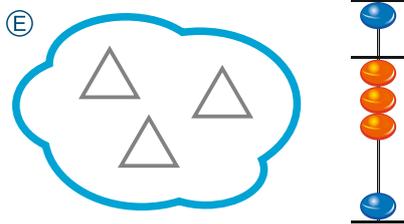
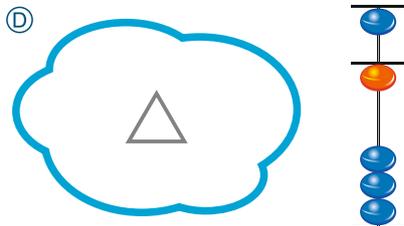


Orientación Andújar

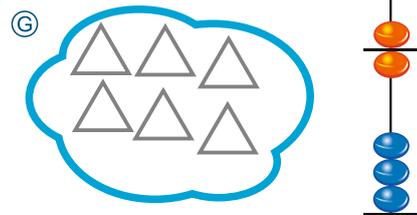
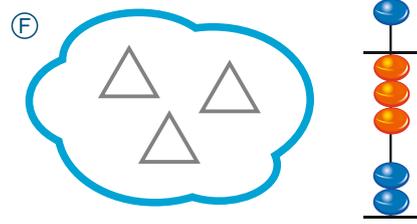
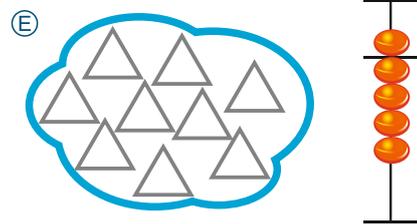
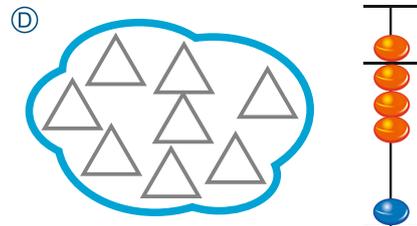
# aprendiendo a calcular con el ábaco



1



2



## Orientación Andújar



## Juego 6

Tiempo: 15 min

### Somos detectives

**Principal habilidad trabajada:** memoria fotográfica.

**Este juego también trabaja:** atención, concentración, creatividad y habilidad de observación.

Se divide a los alumnos en dos grupos. Uno de los grupos se colocará en fila en frente de la pizarra. El profesor pedirá al otro grupo que observe y retenga todos los detalles de sus compañeros: peinado, vestido, reloj, zapatos, pulseras, etc. Finalizado el minuto de observación, los alumnos que estaban en fila saldrán de la clase y se intercambiarán elementos de su vestuario (el profesor saldrá con ellos y les ayudará a cambiarse, si es necesario). Al entrar de nuevo, los demás deberán adivinar qué elementos se han cambiado. Por cada acierto cada equipo sumará un punto.

Con la colaboración de:

**Orientación Andújar**  
RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES Y GRATUITOS  
[www.orientacionandujar.es](http://www.orientacionandujar.es)

Desarrollado por:

  
**ALOHA**<sup>®</sup>  
MENTAL ARITHMETIC  
[www.alohaspain.com](http://www.alohaspain.com)