

# aprendiendo a calcular con el ábaco



sesión  
**4**

*Duración: 10 minutos*  
*Material: ninguno*  
*Organización: individual*  
*Contenido que se trabaja:*  
*desarrollo de la habilidad de observación*

## actividad 6:

### Sopa de partes del ábaco

Realizar el ejercicio de la ficha del alumno.

FICHA - COLUMNA - MARCO - SOROBAN - UNO - DOS - TRES - CUATRO.

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



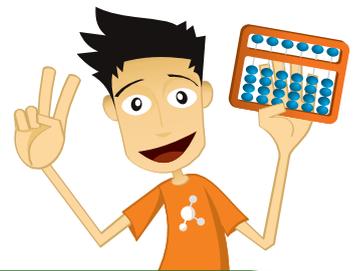
Con la colaboración de:

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

Desarrollado por:

**ALOHA**  
MENTAL ARITHMETIC  
www.alohaspain.com

## aprendiendo a calcular con el ábaco



**Duración:** 15 minutos

**Material:** ninguno

**Organización:** individual

**Contenido que se trabaja:** conocimiento entre cantidades y valor numérico, y el valor posicional de las fichas

sesión

4

### actividad 7:

## ¿Cuántos huevos ha puesto la gallina?

**Antes de explicar el funcionamiento del ábaco a los alumnos, se recomienda la visualización de los siguientes vídeos:**

- El ábaco: movimiento de las fichas
- El ábaco: movimiento de las fichas II

### Información para el profesor

#### ¿Cómo se coge el ábaco?

**Diestros/as:** El ábaco se coge con la mano izquierda, se coloca horizontalmente encima de la mesa y las fichas se mueven con la mano derecha.

**Zurdos/as:** El procedimiento es el mismo pero se realiza con la mano contraria. Es decir, se sostiene el ábaco con la mano derecha, se mueven las fichas con la mano izquierda.

#### Antes de empezar a calcular\*

Levantar el ábaco verticalmente para que todas las fichas (inferiores y superiores) bajen. El ábaco se sujeta con las dos manos, con los dedos índice y pulgar colocados en cada extremo del ábaco. Luego hay que poner el ábaco horizontalmente en la mesa y pasar el dedo índice por debajo de la fila de fichas superiores para que suban todas, y así tener la posición inicial para poder calcular.

#### Sumas y restas

Para sumar fichas de las filas inferiores se usa el dedo pulgar. Para restar fichas de las filas inferiores se usa el dedo índice. Tanto para sumar como para restar las fichas de la fila superior se usa sólo el dedo índice.

#### Sumar/restar fichas de arriba y abajo a la vez

Hay ocasiones en las que para sumar/restar habrá que mover fichas de la fila superior e inferior simultáneamente. Por ejemplo, para sumar 6 habrá que mover una ficha superior (5) y una inferior (1).

Para ello, debe hacerse un solo movimiento de "pinza" subiendo las fichas de la fila inferior con el pulgar y bajando la ficha superior con el índice. Los dos movimientos deben realizarse a la vez.

Para restar ocurre lo mismo pero a la inversa: se realiza un movimiento simultáneo de "abrir la pinza", subiendo la ficha superior con el dedo índice y bajando las fichas inferiores con el pulgar.

#### Recuerda:

- Siempre sujetaremos el ábaco durante la realización de cualquier operación y no soltaremos el lápiz.
- Antes de empezar a calcular se debe "limpiar el ábaco", que significa dejarlo en posición 0.

#### Después de la explicación, se realizará el ejercicio de la ficha del alumno.

Solución al ejercicio del alumno:



\*Este proceso de "limpieza" sólo podrá realizarse con ábacos "reales", no siendo aplicable al ábaco casero contenido en la sesión 2 de esta unidad didáctica.

Con la colaboración de:

**Orientación Andújar**

RECURSOS EDUCATIVOS ACCESIBLES Y GRATUITOS

www.orientacionandujar.es

Desarrollado por:

**ALOHA**<sup>®</sup>

MENTAL ARITHMETIC

www.alohaspain.com



## Juego 4

Tiempo: 5 min

### Toc-toc-toc

**Principal habilidad trabajada:** capacidad de escucha.

**Este juego también trabaja:** la atención y la concentración.

Pediremos a los alumnos que escuchen atentamente al profesor y que cuenten mentalmente (no está permitido hacerlo en voz alta) cuántas veces golpea la mesa. A continuación, el alumno debe reproducir el mismo número de golpes.

La dificultad del juego puede aumentar si el profesor intercala golpes y pausas. En este caso, el alumno deberá tener en cuenta tanto el número de golpes como las pausas que haya entre los golpes.

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)