











ESTACIONES DE APRENDIZAJE LENGUA CASTELLANA 2º EP

GRUPO	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6
Alumnos	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta y libreta especial. 
Alumnos	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta y libreta especial. 	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 
Alumnos	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta y libreta especial. 	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 
Alumnos	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta+libreta especial. 	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 
Alumnos	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta y libreta especial. 	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 
Alumnos	Vocabulario. Orden de las palabras. Puede variar según unidad. 	Lectura: Halloween Lee y descubre el enigma. 	Historias incompletas. Lee la historia y rellena huecos. 	Inventores de hª: En parejas leen tarjeta. Buscan imagen y componen una hª en cuaderno. 	Inventores palabras (pseudo). En parejas cogen 3 tapones e inventan definición en tarjeta y libreta especial. 	El juego de las sílabas. Coge 5 tarjetas, completa y escribe en el cuaderno + clasifica. 

ESTACIONES DE APRENDIZAJE MATEMÁTICAS 2º EP

GRUPO	DÍA 1	DÍA 2	DÍA 3	DÍA 4	DÍA 5	DÍA 6
Alumnos	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 
Alumnos	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 
Alumnos	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 
Alumnos	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 
Alumnos	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 
Alumnos	Miniarcos. En parejas. Razonamiento. 	Resuelve el enigma. Resolución de problemas en pareja. 	Adivina el nº Coge una tarjeta. Adivina el nº pon velcro y comprueba. 	Amigos del 100: Cogen 3 cartas. El jugador que antes tenga su amigo, gana. 	Patrones. Construir en parejas patrones con policubos. 	Triminó. Realiza +/- y completa el puzle. Pueden usar borrador. Equipo 

