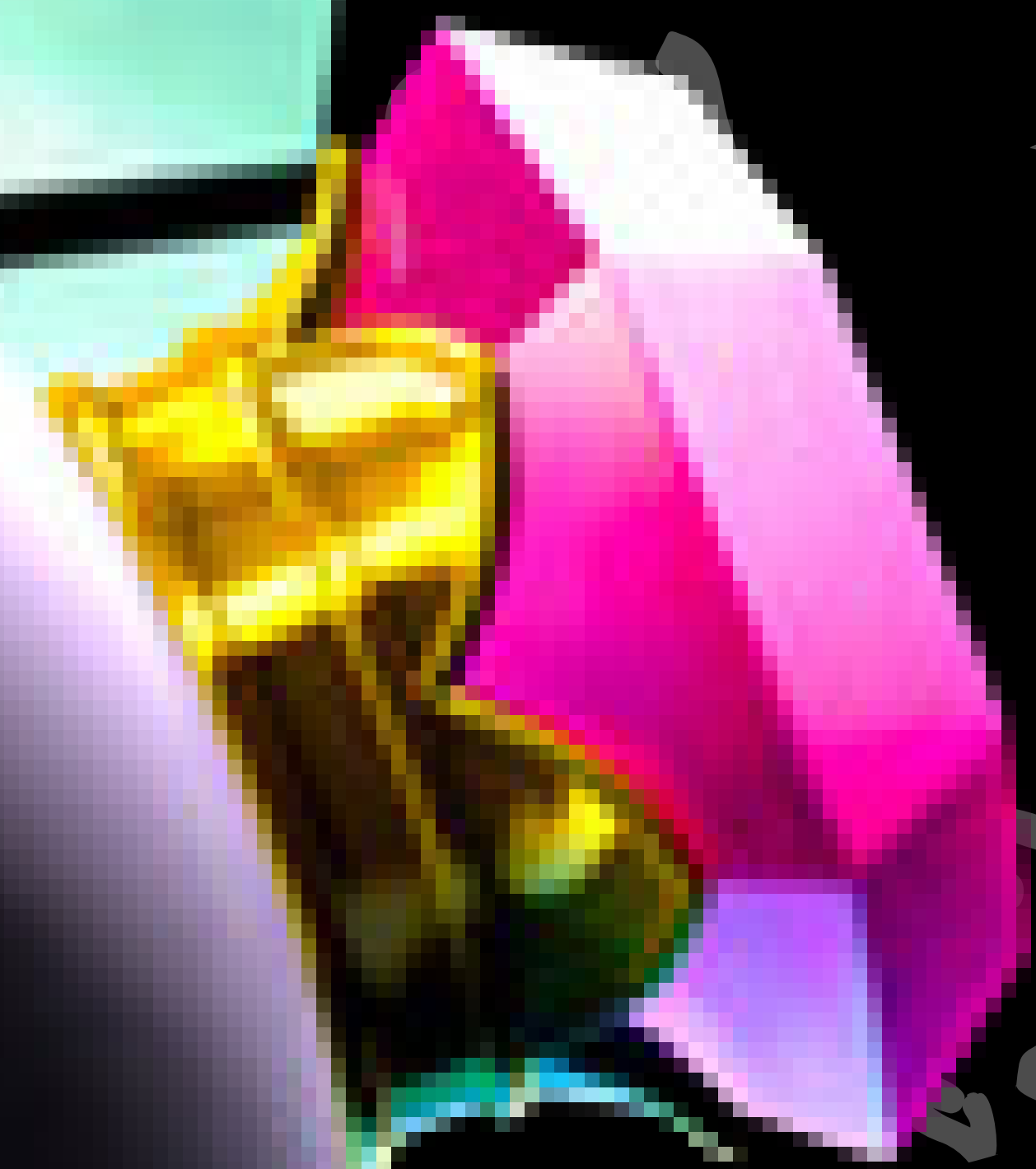


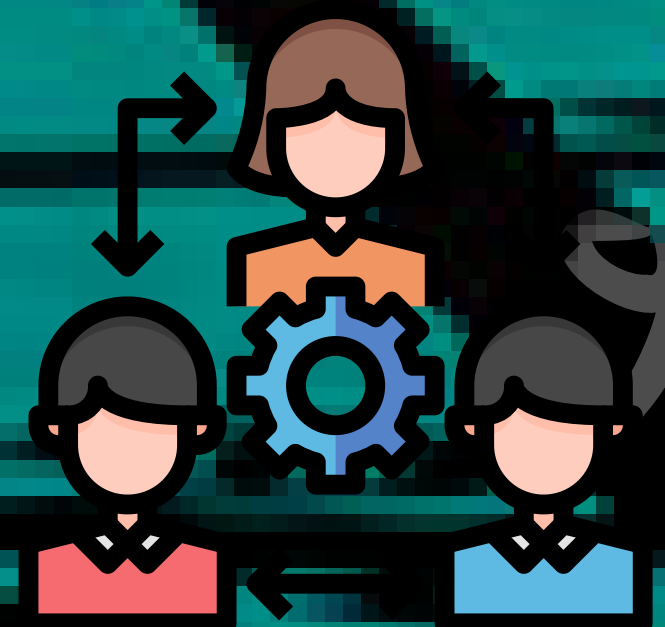


ESTACIONES DE APRENDIZAJE

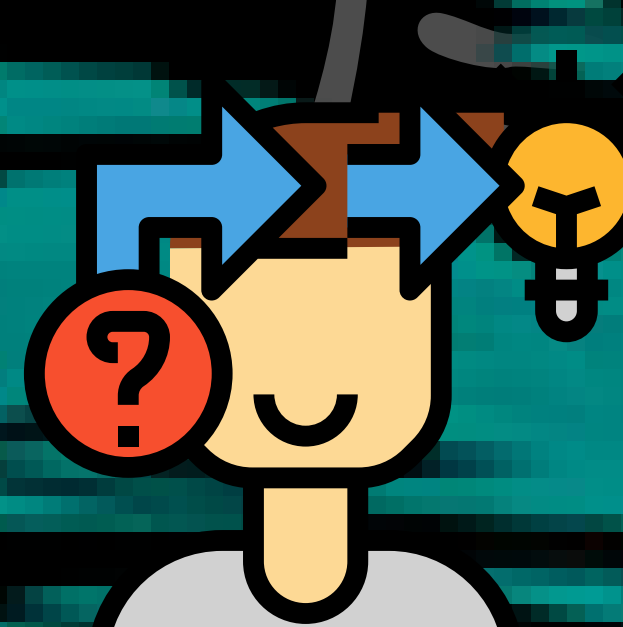


LA MANSIÓN LUIGI

@YANOTEAJUNTO



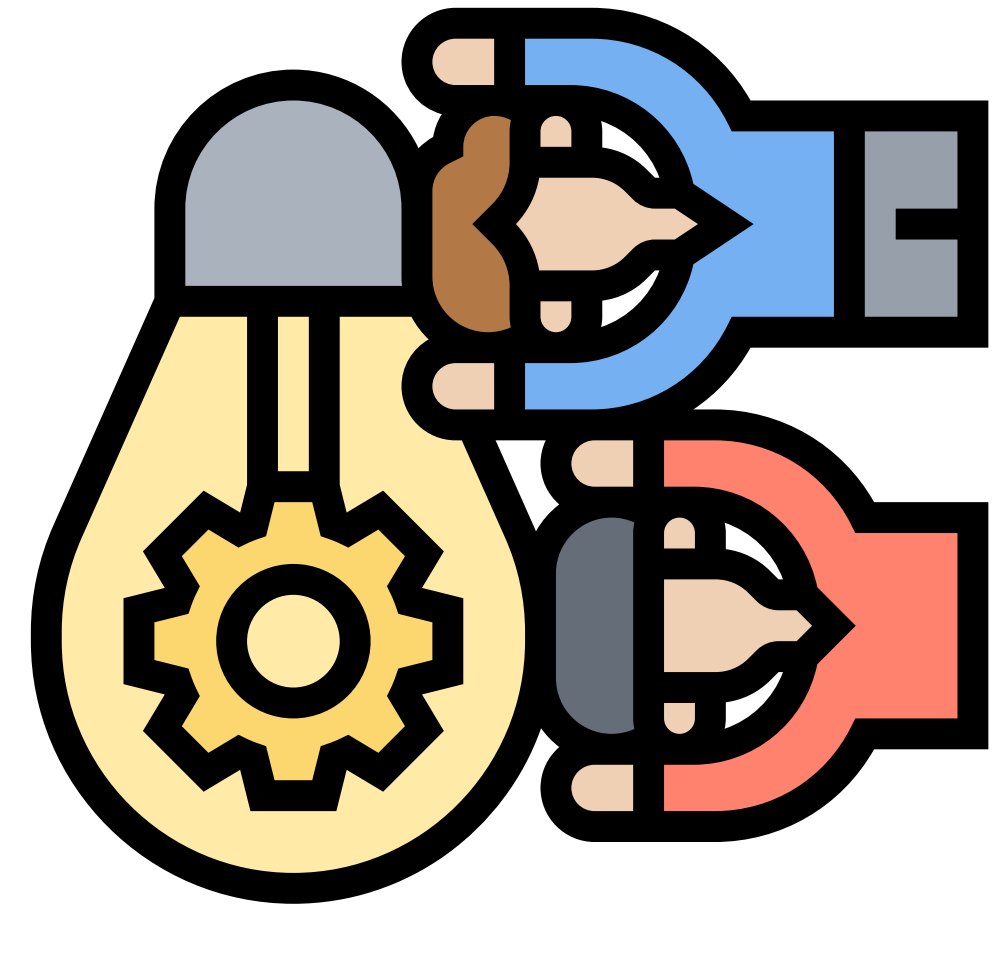
GRUPAL



INDIVIDUAL



PAREJA



RETOMATEES

ESTACIÓN 1



$$\begin{array}{c}
 \text{Red alien} \\
 + \\
 \text{White alien} \\
 \hline
 = 12
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Red alien} \\
 + \\
 \text{Red alien} \\
 + \\
 \text{Red alien} \\
 \hline
 = 4
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien} \\
 + \\
 \text{Blue alien} \\
 \hline
 = 6
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien with crown} \\
 + \\
 \text{Blue alien with crown} \\
 + \\
 \text{Red alien} \\
 \hline
 = 30
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{White alien} \\
 + \\
 \text{Blue alien} \\
 \times \\
 \text{Blue alien with crown} \\
 \hline
 = \square
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien} \\
 + \\
 \text{Purple alien} \\
 \hline
 = 15
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien} \\
 + \\
 \text{Purple alien} \\
 \hline
 = 4
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien} \\
 + \\
 \text{Blue alien} \\
 \hline
 = 12
 \end{array}$$

$$\begin{array}{c}
 \text{Blue alien} \\
 + \\
 \text{Blue alien} \\
 \times \\
 \text{Purple alien} \\
 \hline
 = \square
 \end{array}$$



MATH HALLOWEEN 2

$$\text{Ghost} + \text{Ghost} = 15$$

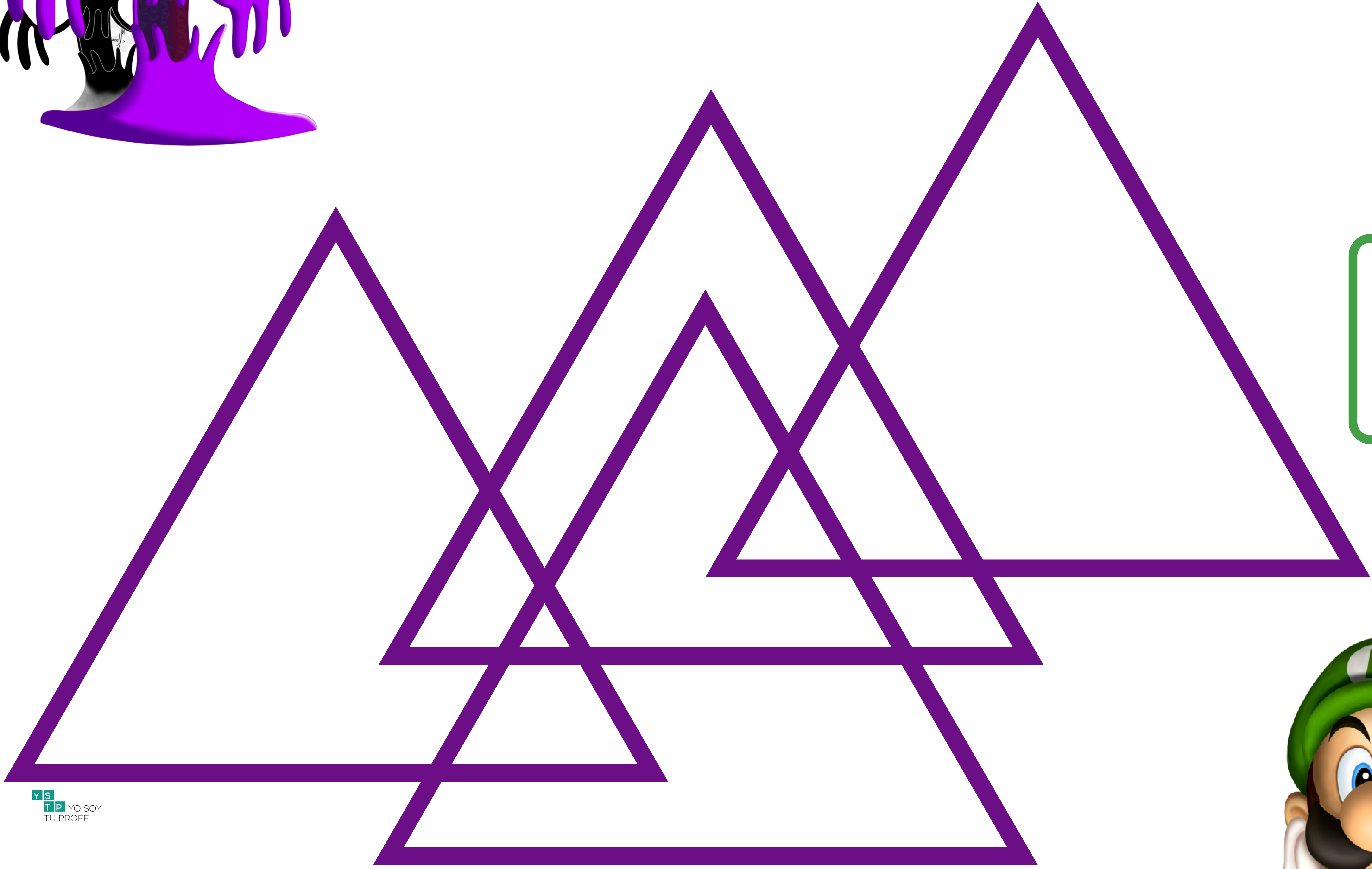
$$\text{Pumpkin} + \text{Cat} - \text{Ghost} = 4$$

$$\text{Cat} - \text{Pumpkin} = 12$$

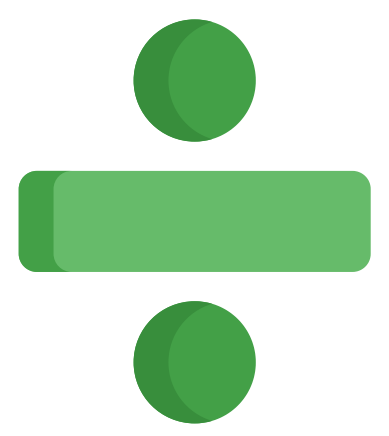
$$\text{Cat} + \text{Pumpkin} \times \text{Ghost} - \text{Pumpkin} = ??$$

¿Cuántos triángulos veis?



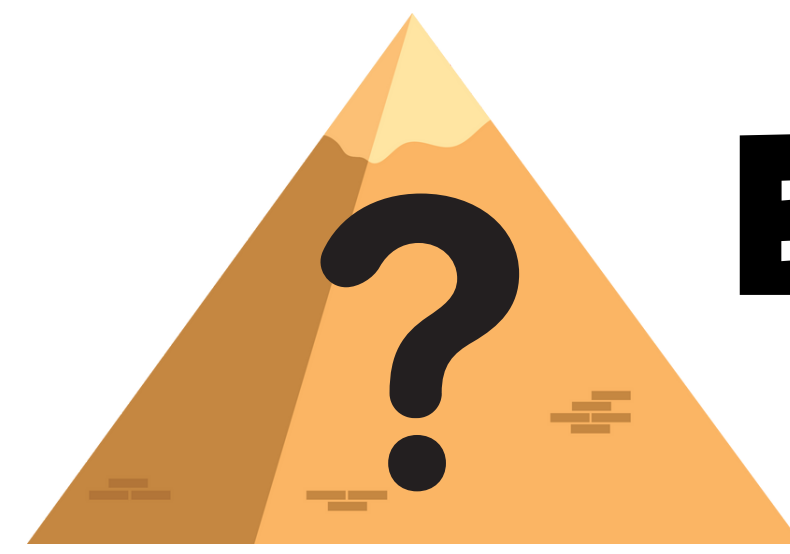
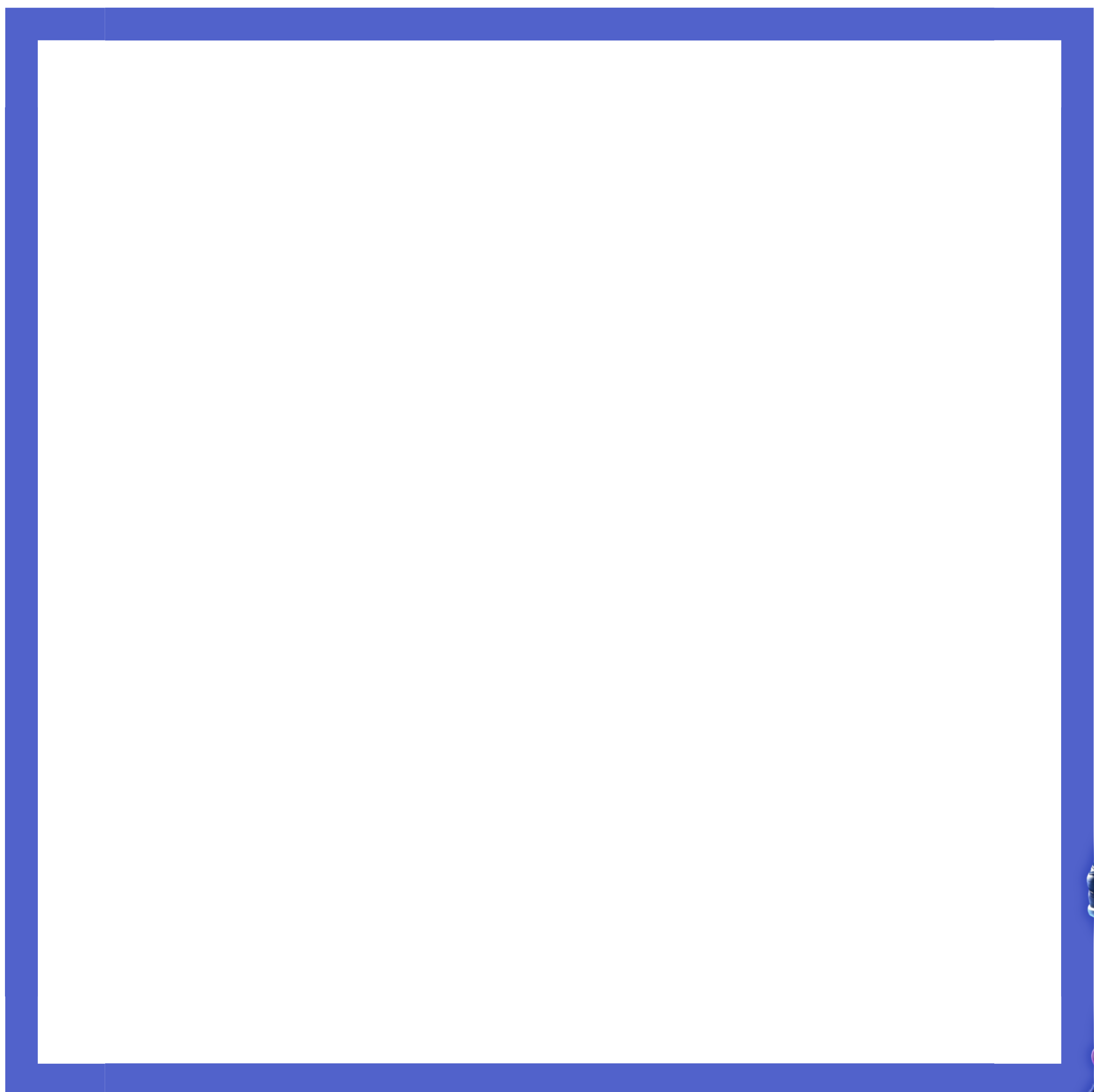


Y S
TIP YO SOY
TU PROFE



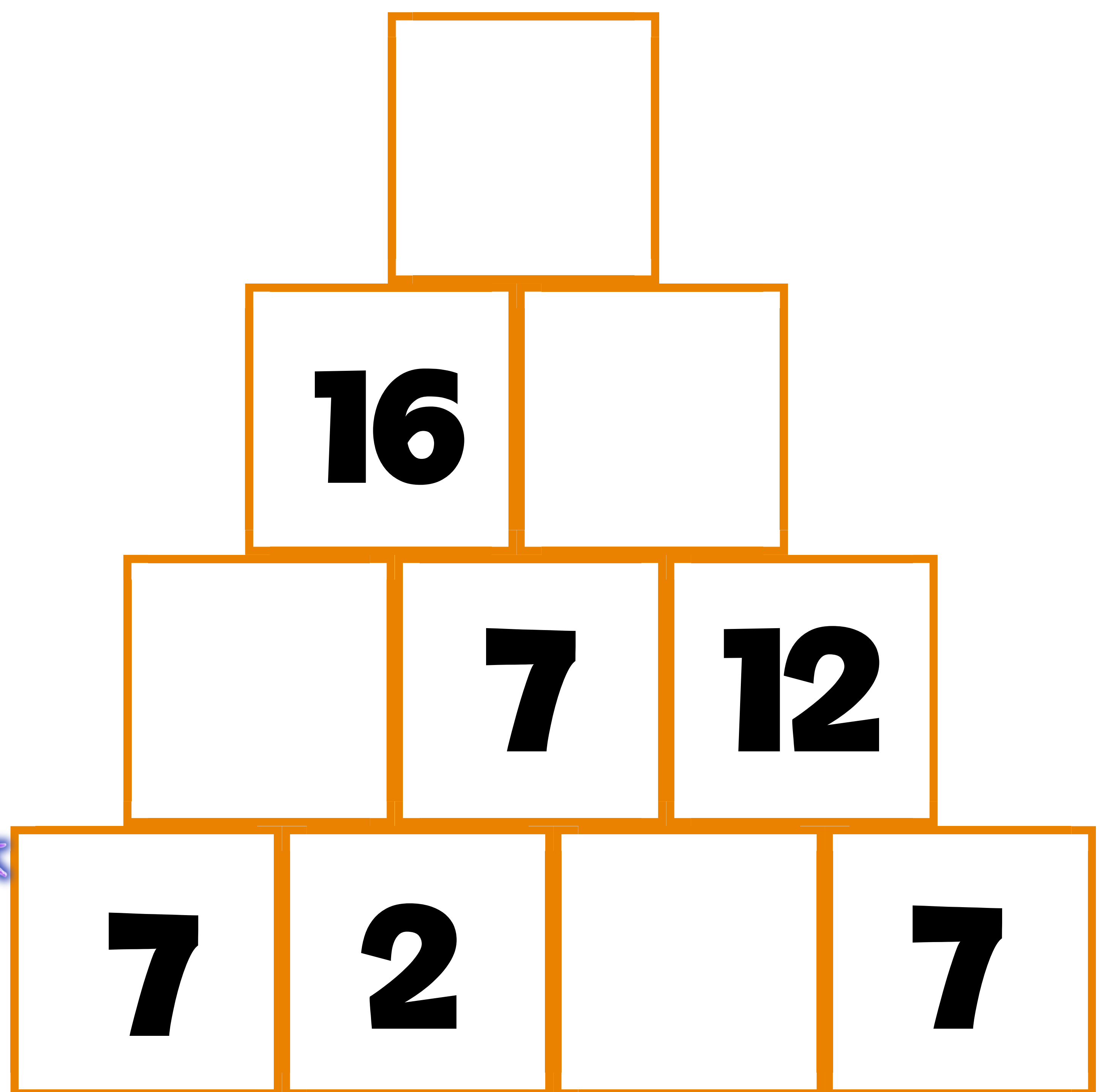
Divide el cuadrado en otros
6 cuadrados iguales.

Y S
TIP YO SOY
TU PROFE



EL ENIGMA DE LA PIRÁMIDE

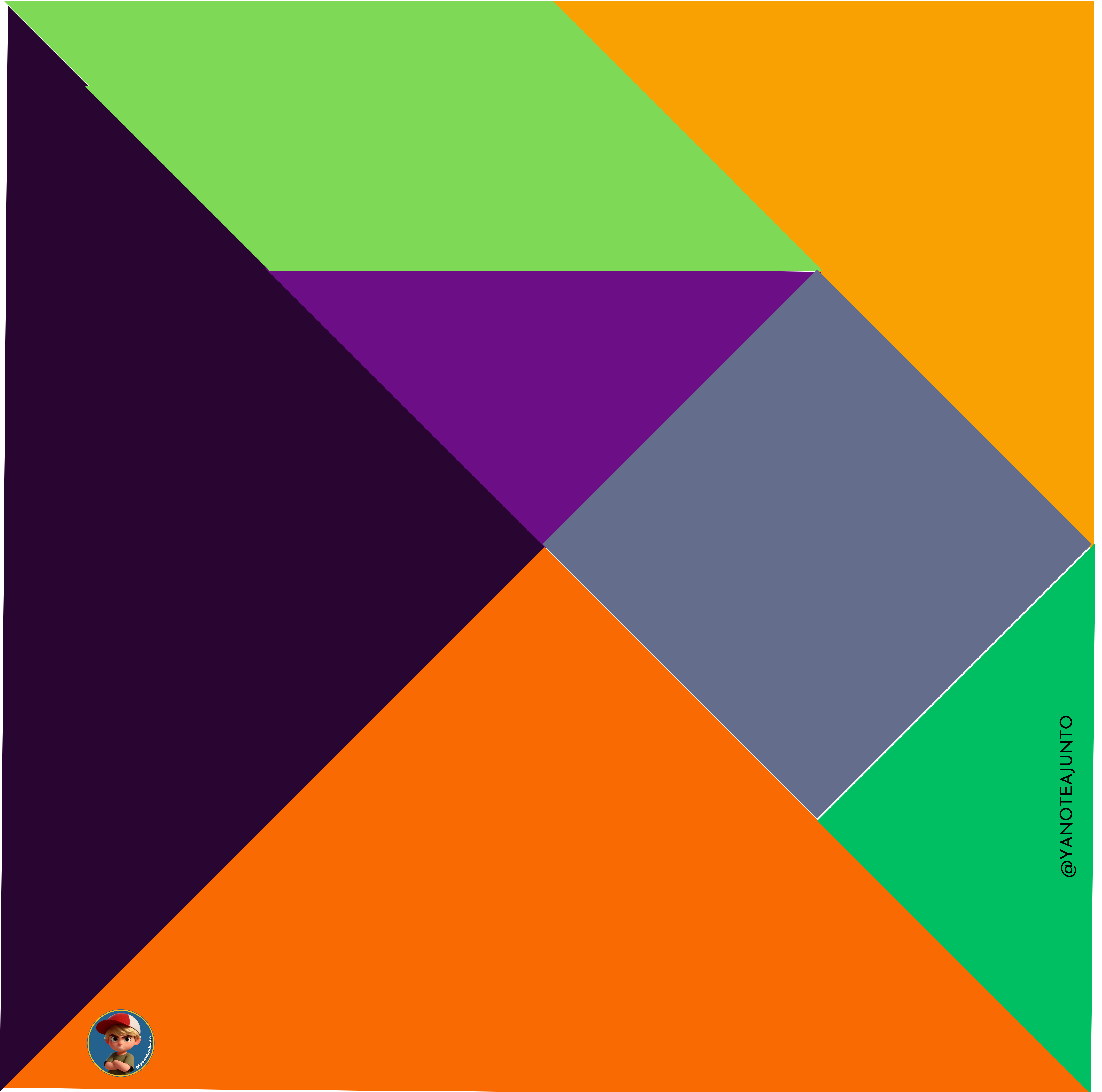
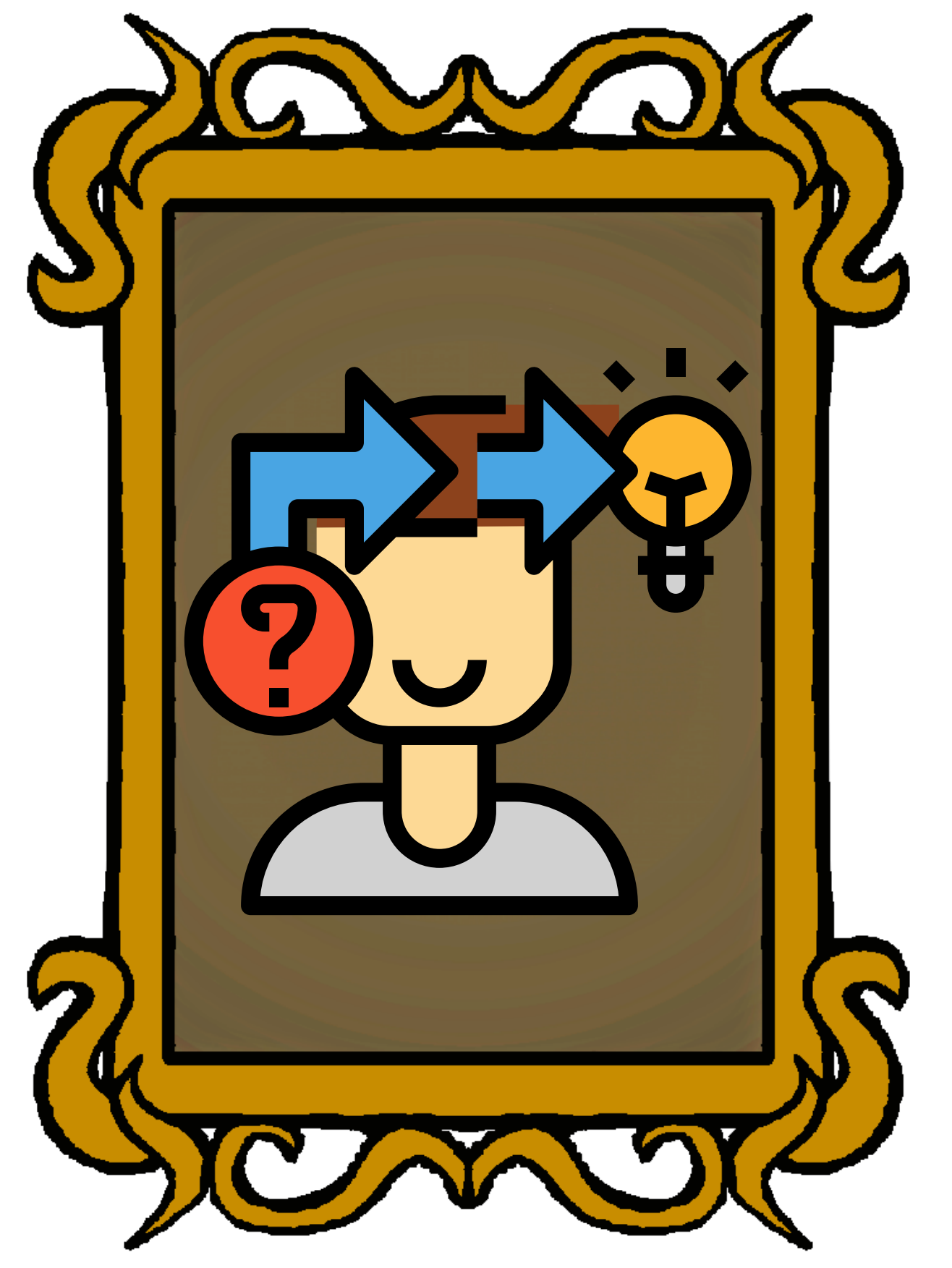
COMPLETA LA PIRÁMIDE CON LOS NÚMEROS QUE FALTAN





ESTACIÓN 2

TANGRAM



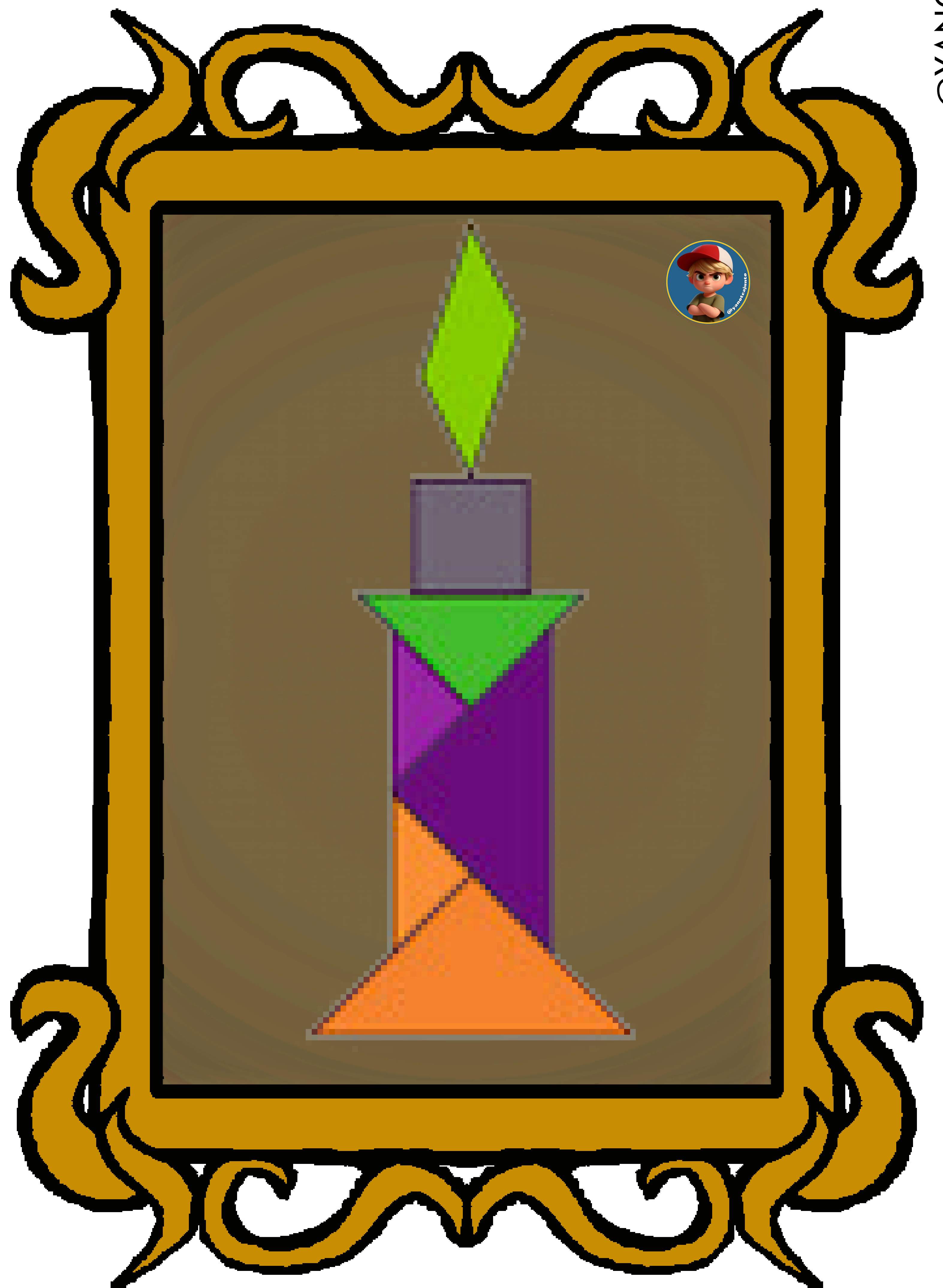
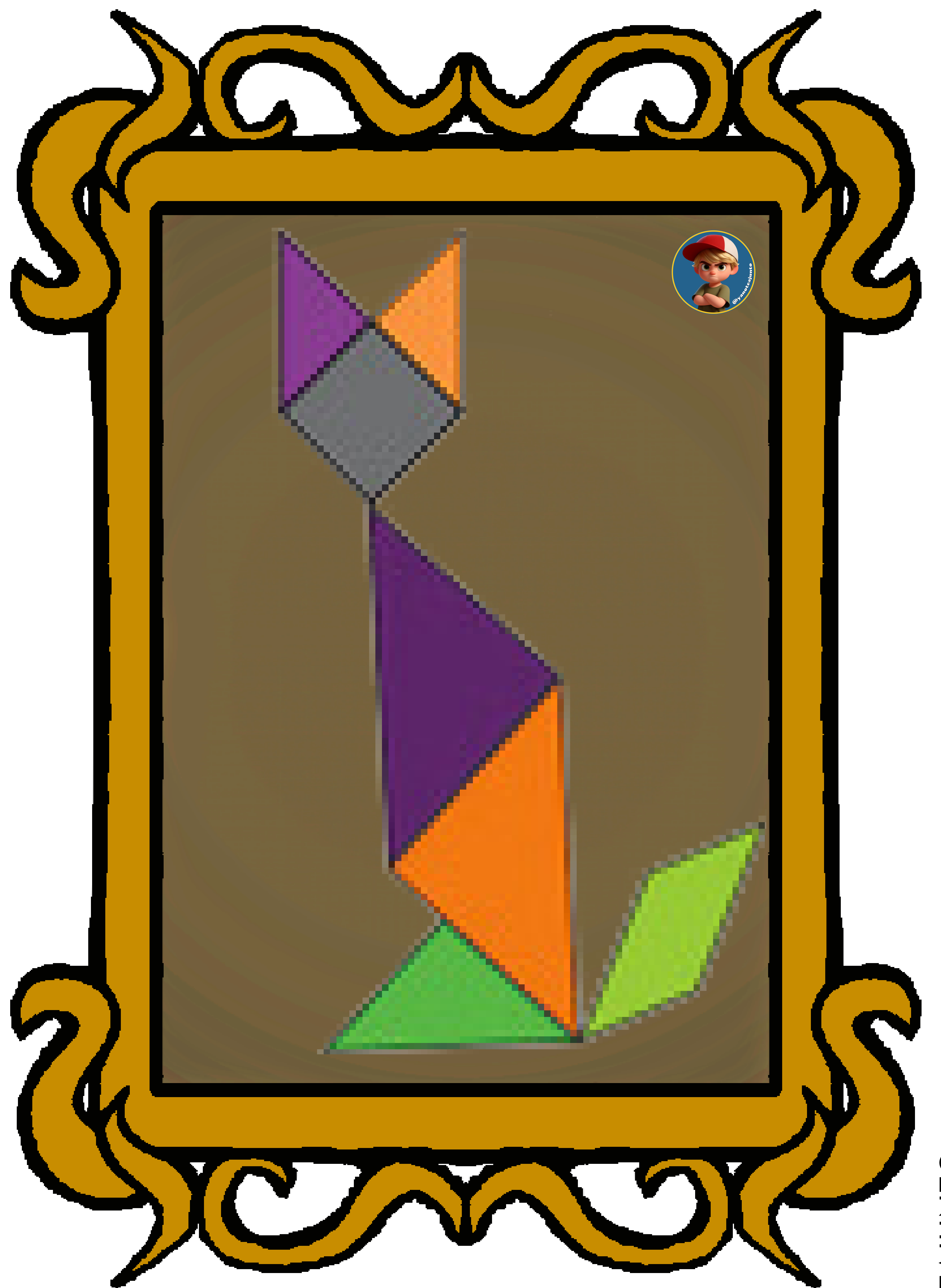
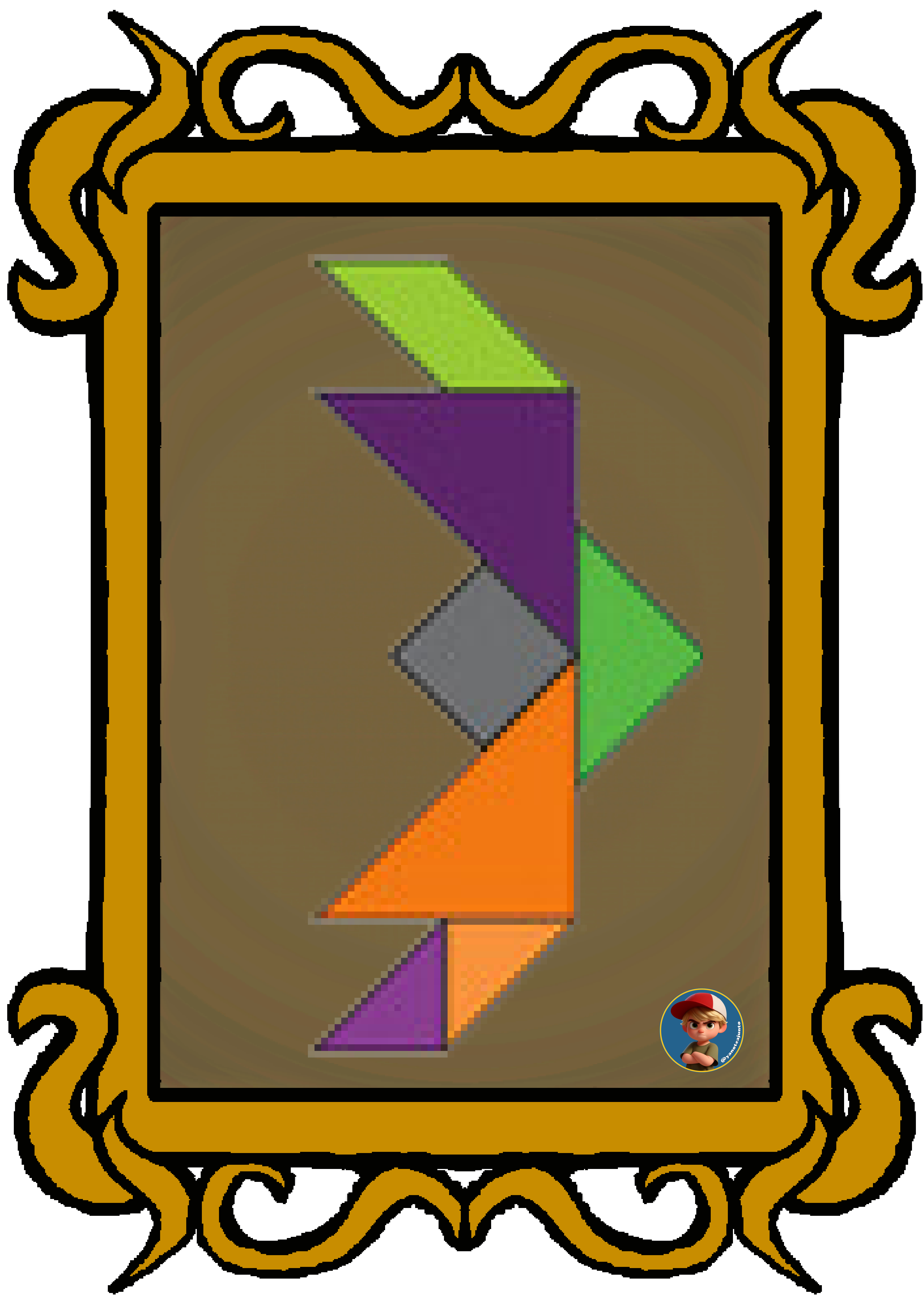
@YANOTEAJUNTO

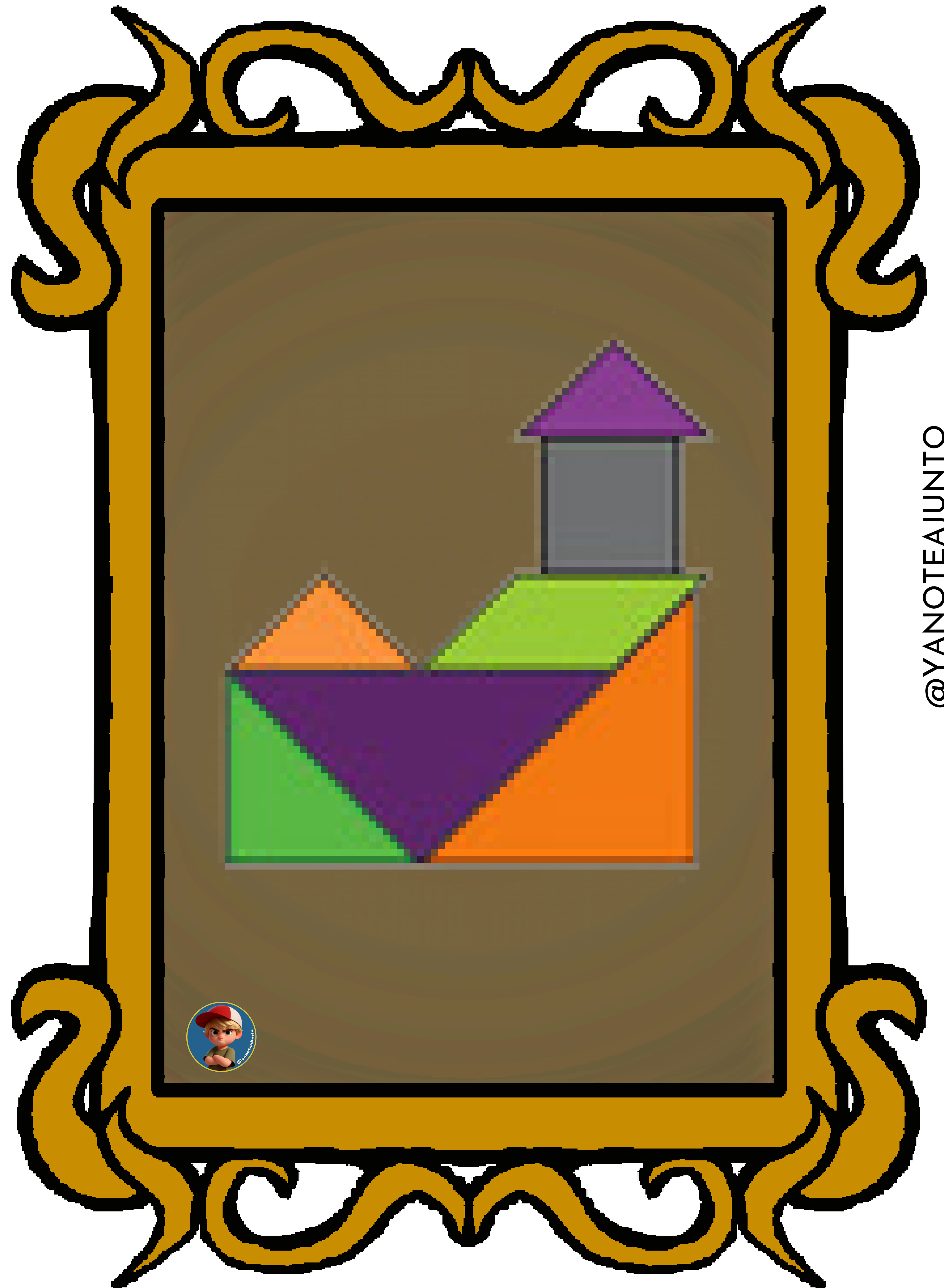
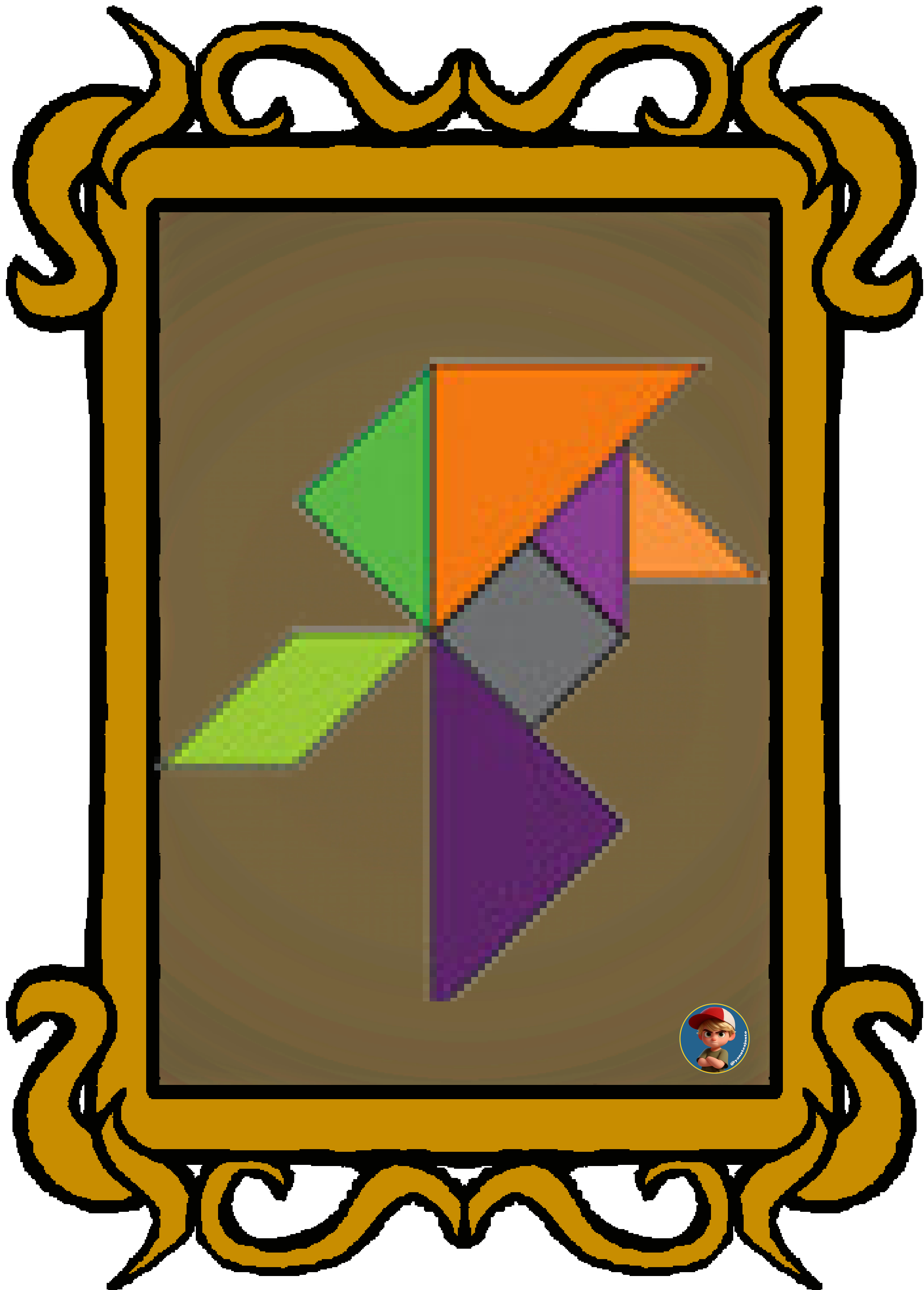
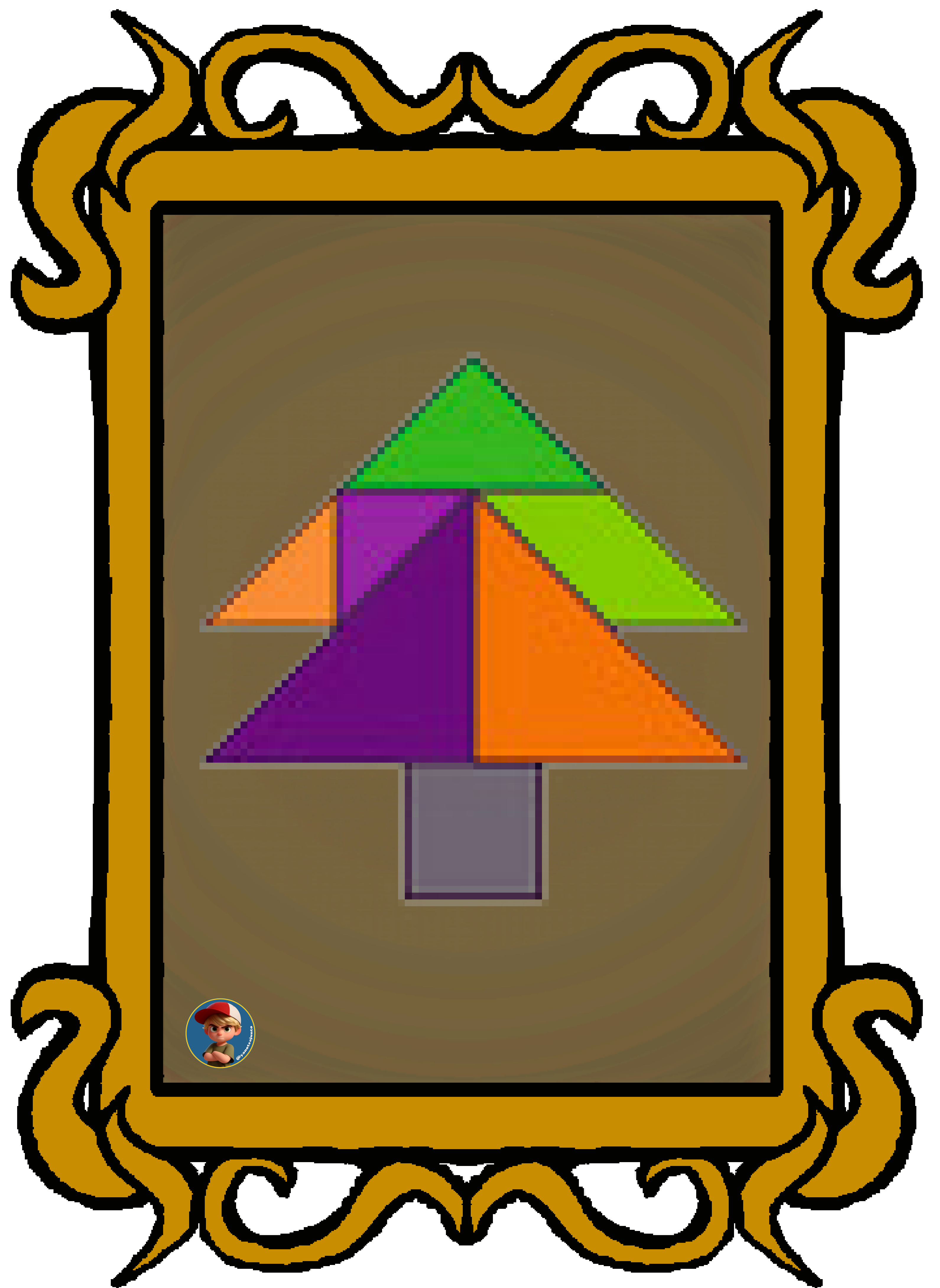
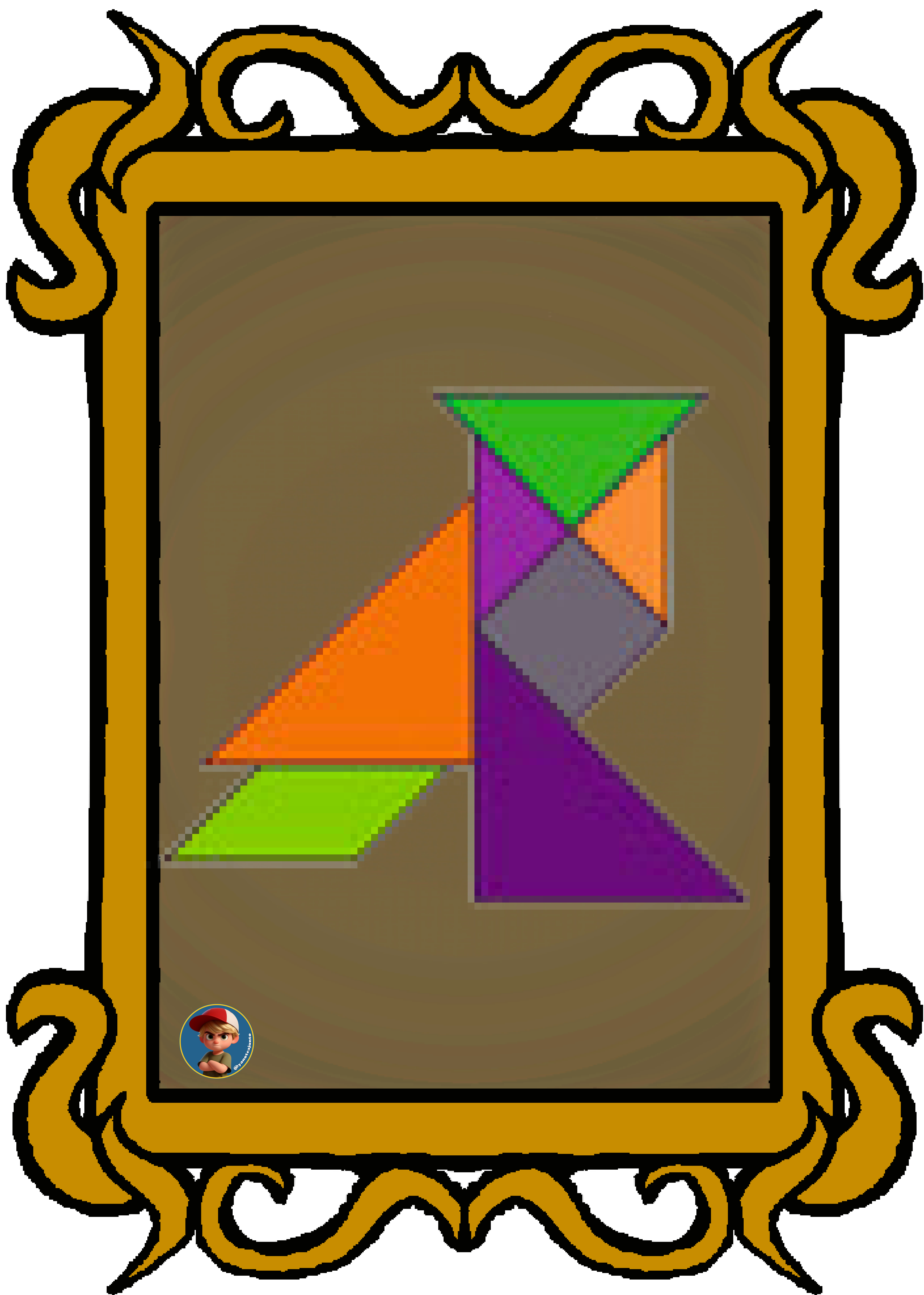


UN TANGRAM POR ALUMNO/A EN EL EQUIPO

RECORTA Y PLASTIFICA PARA JUGAR MÁS VECES



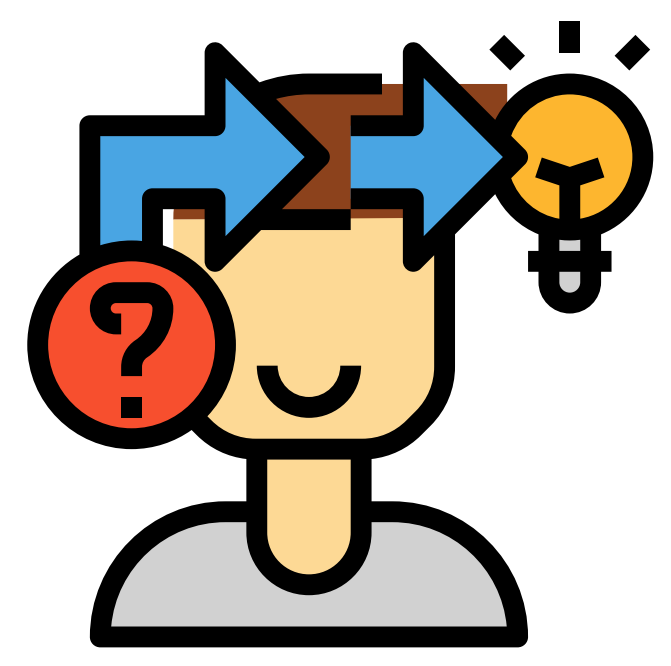






ESTACIÓN 3

SUDOKU



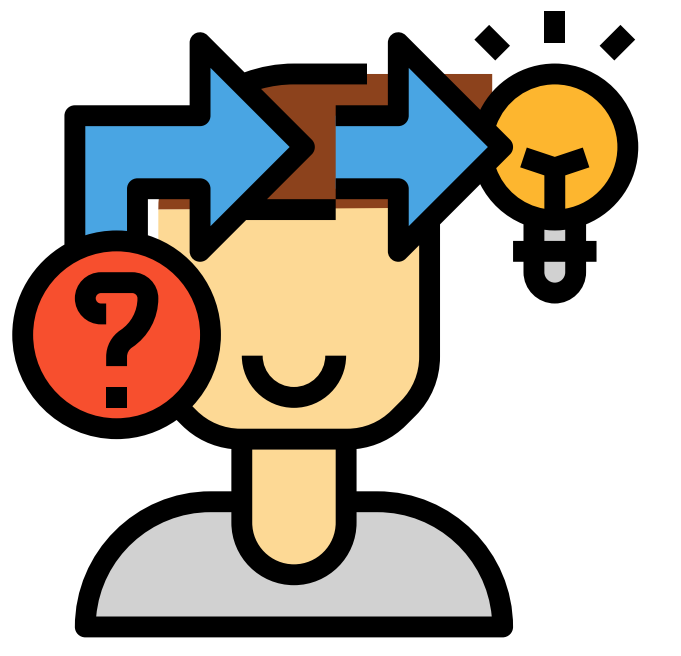
@YANOTEAJUNTO





ESTACIÓN 3

SUDOKU



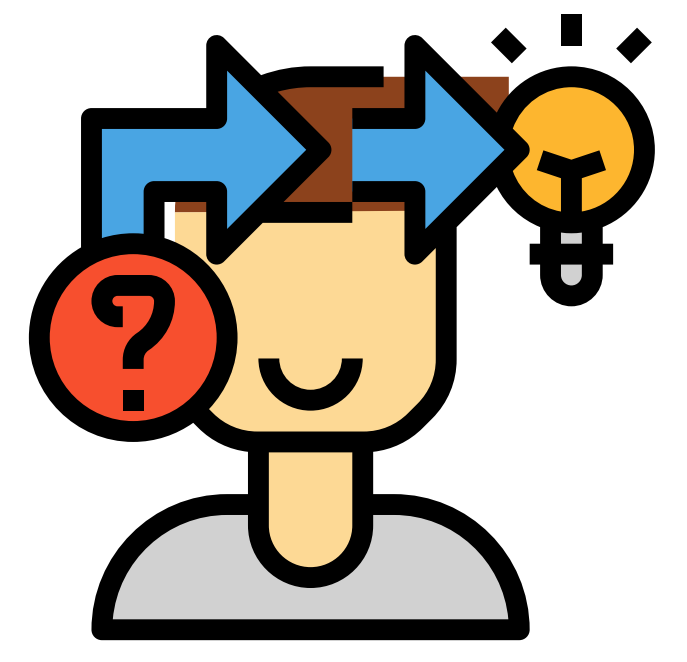
3
LEVEL



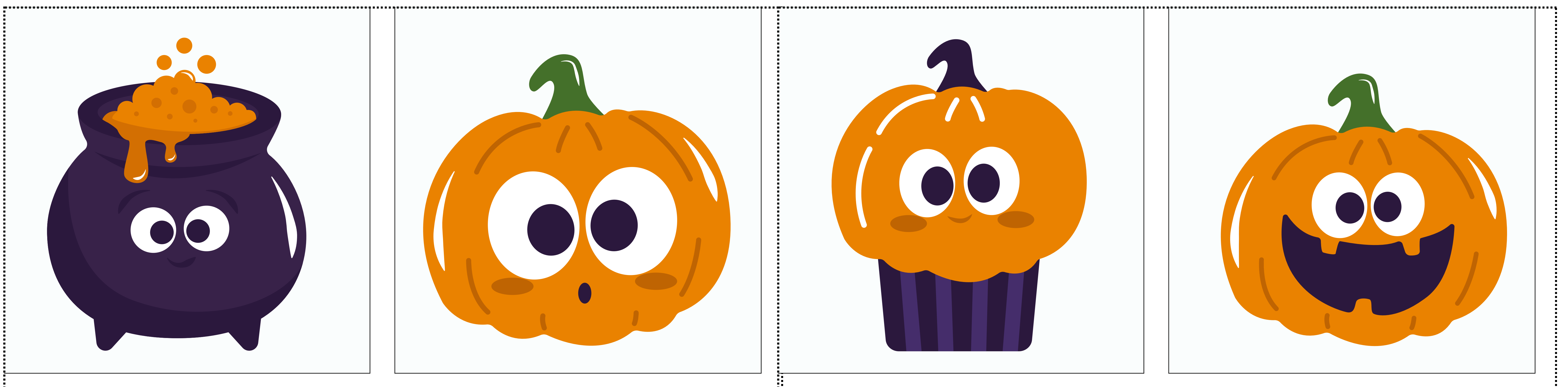


ESTACIÓN 3

SUDOKU

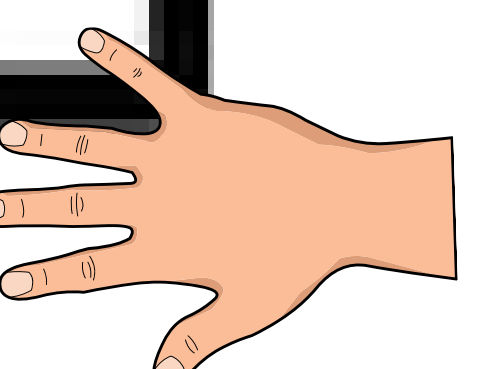
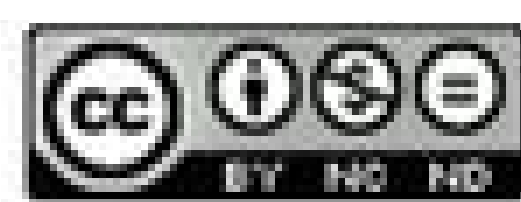
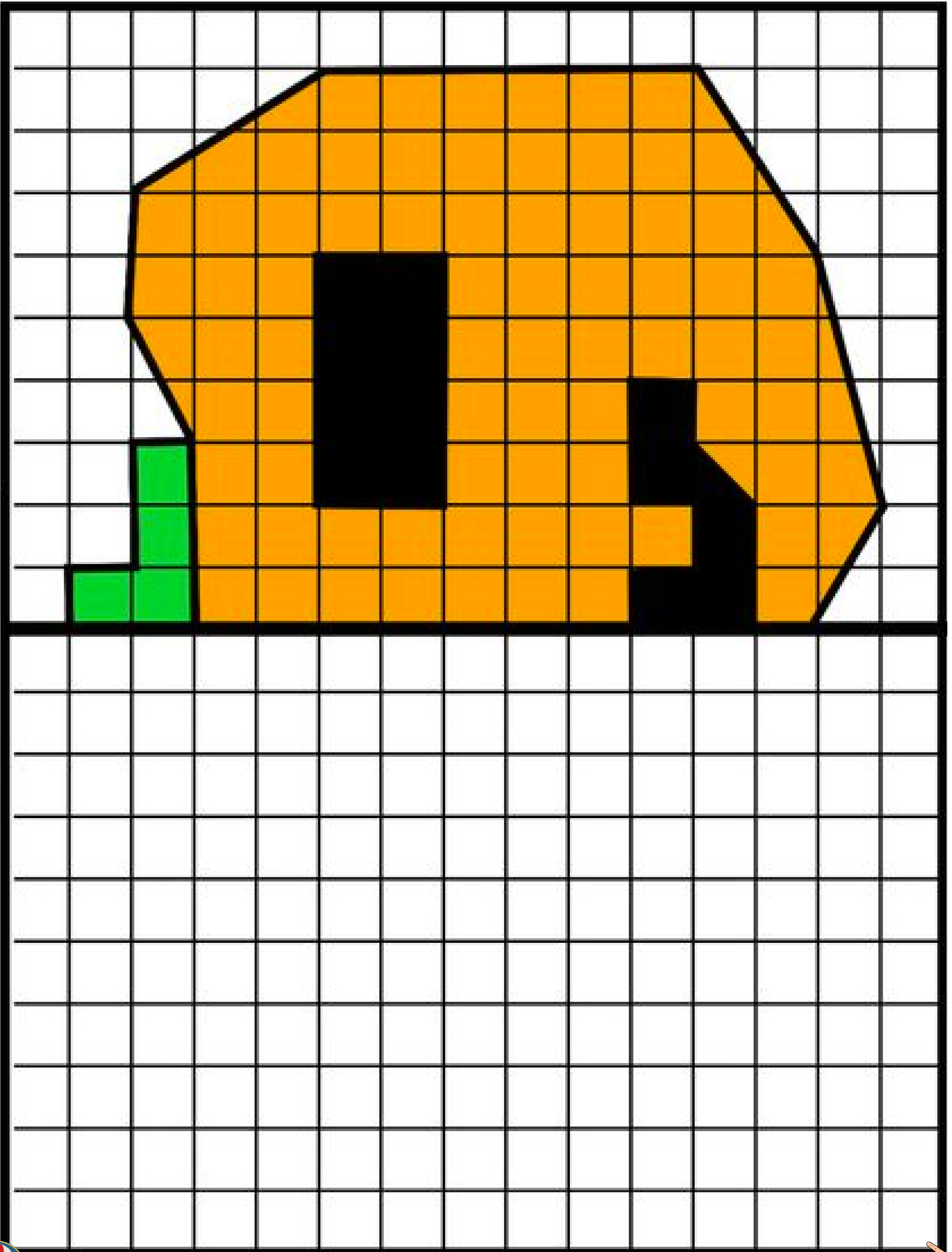


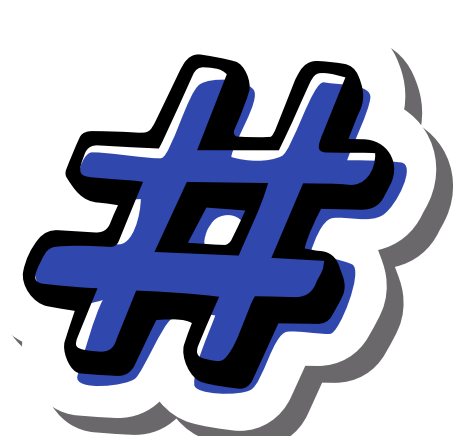
1
LEVEL



ESTACIÓN 4 SIMETRÍA

NOMBRE _____

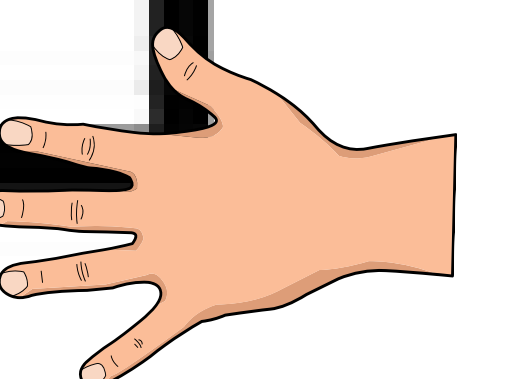
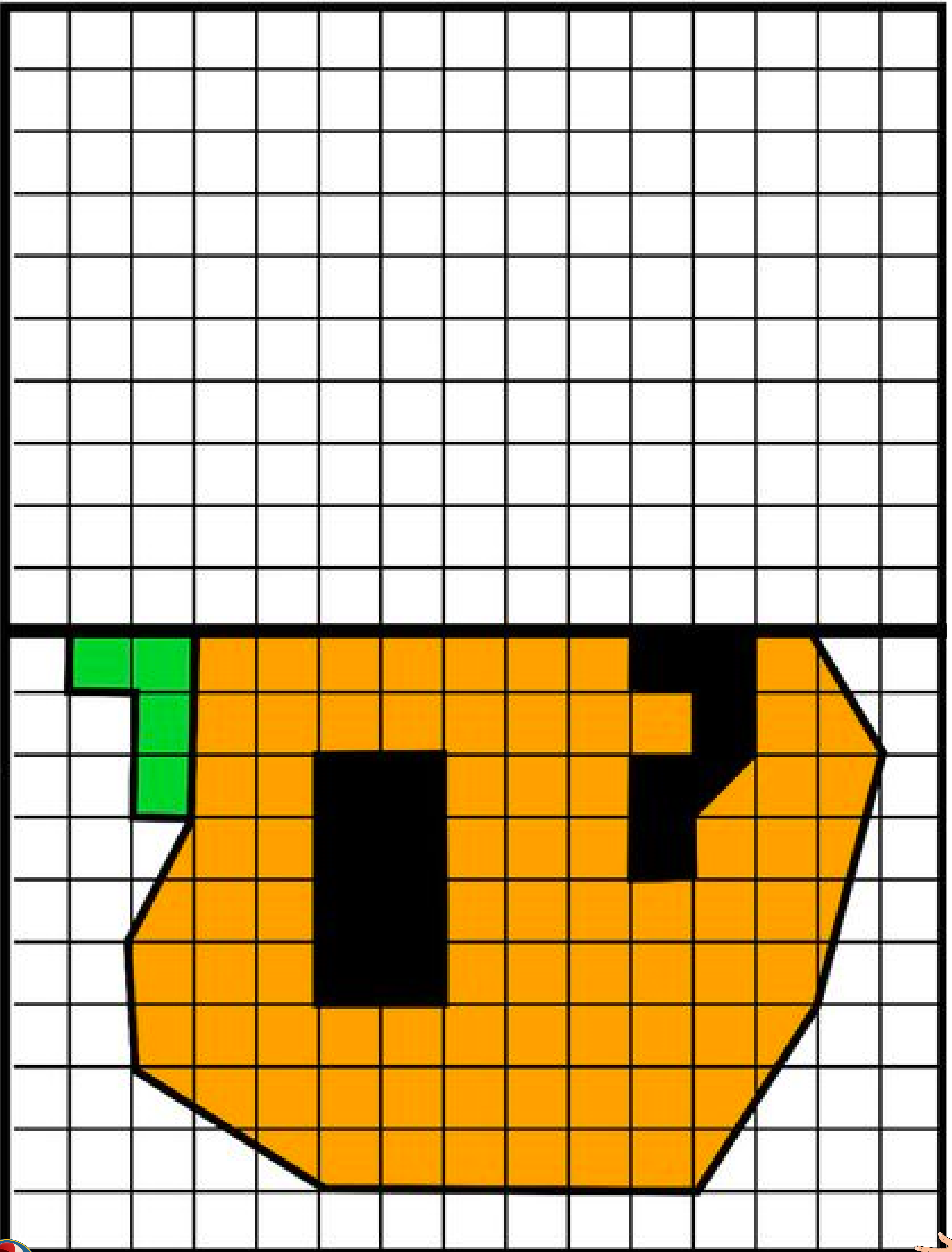




ESTACIÓN 4

SIMETRÍA

NOMBRE _____



ESTACIÓN LUDICA

Reglas del Juego UNO

¿Quieres saber cómo jugar al UNO? Aquí te explicamos el método de juego:

- El repartidor debe dar 7 cartas a cada jugador.
- El jugador situado a la derecha del repartidor es el primero en jugar.
- Los jugadores deben poner sus cartas sobre la mesa por turnos, coincidiendo en color o tipo.
- Si no se tiene una carta que coincida con el color o el tipo que se encuentra en la mesa, el jugador debe tomar una carta adicional del mazo.
- Cuando un jugador tiene solo una carta en mano, debe gritar "UNO" y tratar de descartarla antes de que el turno pase al siguiente jugador. Si lo hace con éxito, gana la ronda.
- Si un jugador se queda con una carta y no grita "UNO" antes de que el siguiente jugador empiece su turno, deberá tomar una carta adicional del mazo como penalización.

Tipos de cartas especiales de la baraja

Entre las reglas del UNO, hay cartas especiales con las que se añaden una función especial en la dinámica de juego. Los tipos de cartas especiales para jugar al UNO son las siguientes:

Chúpate 2: con esta carta, el siguiente jugador debe robar 2 cartas de la baraja. Estas cartas también son de colores, por lo que se pueden juntar: si echas a la vez tres cartas de chúpate 2, el siguiente contrincante debe coger 6 cartas de la baraja. Se trata de una carta ideal para jugar estratégicamente porque son capaces de marcar la diferencia a la hora de ganar o perder una partida.

Chúpate 4: es de las más temidas porque obliga al siguiente jugador a robar de la baraja 4 cartas. Si echas esta carta, puedes cambiar el color de la partida para escoger el que más te interese. Es, sin duda, la mejor carta para el jugador que la posea.

Dar la vuelta: es una carta que cambia el sentido del juego: al ser originalmente de izquierda a derecha, se cambia de derecha a izquierda. Si echas dos seguidos encima de la mesa, tendrás un turno extra. Son cartas de colores y, para ponerlas en la mesa, deben ser del mismo color con el que se está jugando.

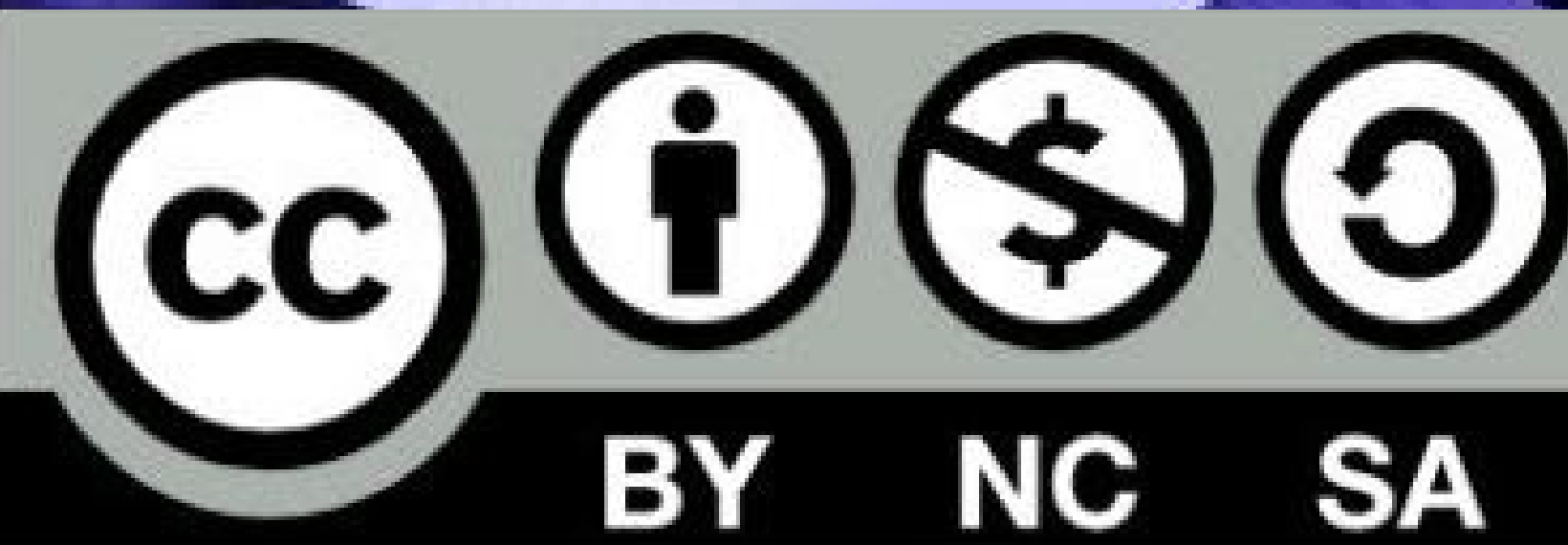
Prohibido: es una carta que se identifica fácilmente porque contiene la señal de prohibido. Permite saltar un turno del próximo rival, prohibiéndole echar una carta y pasando el turno al jugador siguiente.
Cambio de color: permite elegir color, siendo especialmente beneficiosa cuando te tocan varias cartas del mismo color. En cambio, para los otros jugadores es negativa porque no disponen de otras opciones de color.

Intercambio: es otra de las cartas de colores que necesita ser del mismo tipo o tener el mismo color que las presentes en la mesa para poder echarla.

UNO



MANSIÓN LUIGI





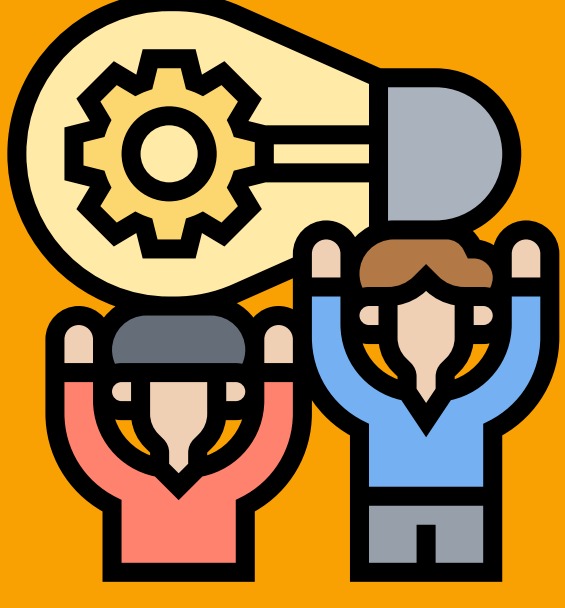








ESTACIÓN #1



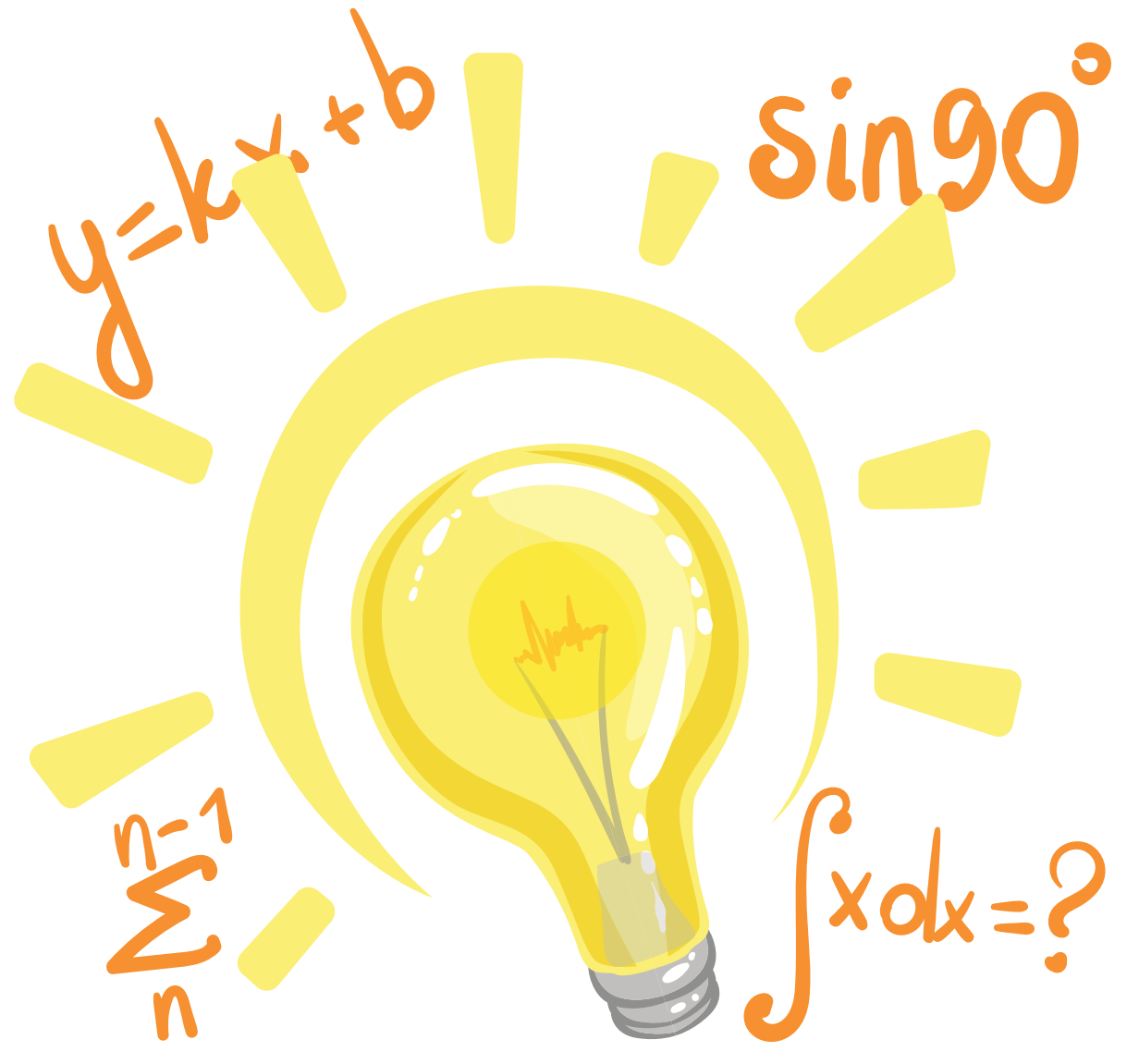
MATERIALES

PLANTILLA DE APROXIMACIONES Y TABLET

- 0
- 1 CONVERSACIÓN ESPÍA.
- 2 VOZ DE EQUIPO
- 3 VOZ ALTA
- 4 DESCONTROL TOTAL

@YANOTEAJUNTO

RETOMATES



PASOS

- 1 REALIZA LA FICHA COMPLETA
- 2 PENSAD EN PAREJA CÓMO RESOLVER CADA RETO.

SI NECESITO AYUDA...

- AYUDARSE ENTRE LA PAREJA.
- USAR LA TARJETA ROJA PARA QUE EL/LA MAESTRO/A OS AYUDE.



SI HE TERMINADO ANTES DEL TIEMPO...

- COMPROBAR LA RESPUESTA EN LA ESTACIÓN CERO
- ORDENAR LA ESTACIÓN.

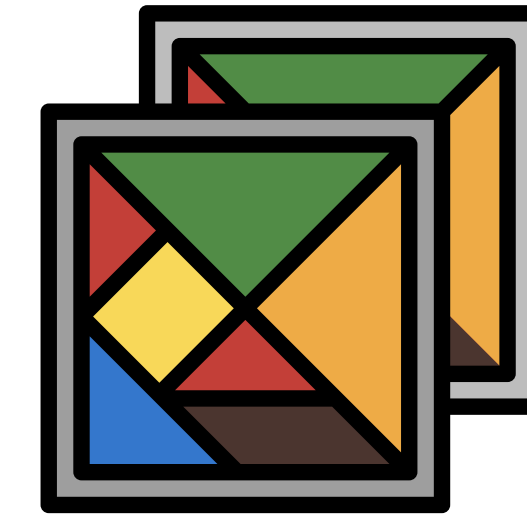


ESTACIÓN #2



MATERIALES

TANGRAM Y PLANTILLAS



- 0
- 1 CONVERSACIÓN ESPÍA.
- 2 VOZ DE EQUIPO
- 3 VOZ ALTA
- 4 DESCONTROL TOTAL

@YANOTEAJUNTO

TANGRAM



PASOS

- 1 REPRESENTA TODAS LAS FIGURAS DE LOS CUADROS CON EL TANGRAM
- 2 DEBES HACERLAS TODAS
- 3 AVISA AL MAESTRO/A PARA QUE COMPROBE QUE LA COMPOSICIÓN ESTÁ CORRECTA.

SI NECESITO AYUDA...

- AYUDARSE ENTRE LOS COMPAÑER@S
- USAR LA TARJETA ROJA PARA QUE EL/LA MAESTRO/A OS AYUDE.



SI HE TERMINADO ANTES DEL TIEMPO...

- ORDENAR LA ESTACIÓN SI QUEDAN POCOS MINUTOS .

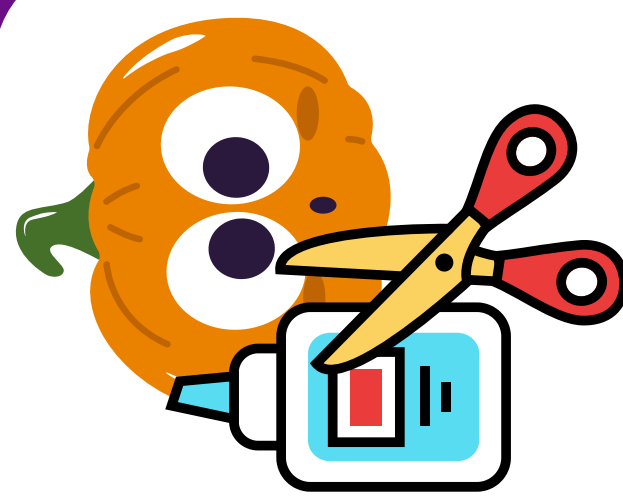


ESTACIÓN #3

@YANOTEAJUNTO

MATERIALES

SUDOKU 3 NIVELES



- 0
- 1 CONVERSACIÓN ESPÍA.
- 2 VOZ DE EQUIPO
- 3 VOZ ALTA
- 4 DESCONTROL TOTAL

SUDOKU



PASOS

- 1 ESCOGE EL NIVEL DE SUDOKU EN EL QUE TE SIENTAS MÁS CÓMODO/A
- 2 RECORTA LAS PIEZAS Y PÉGALAS DONDE CORRESPONDA.
- 3 ACUDE A LA ESTACIÓN CERO A COMPROBAR QUE ES CORRECTO
- 4 SI HAS COGIDO UN NIVEL FÁCIL Y TE QUEDA TIEMPO, PUEDEN SUBIR DE NIVEL HACIENDO OTRO.

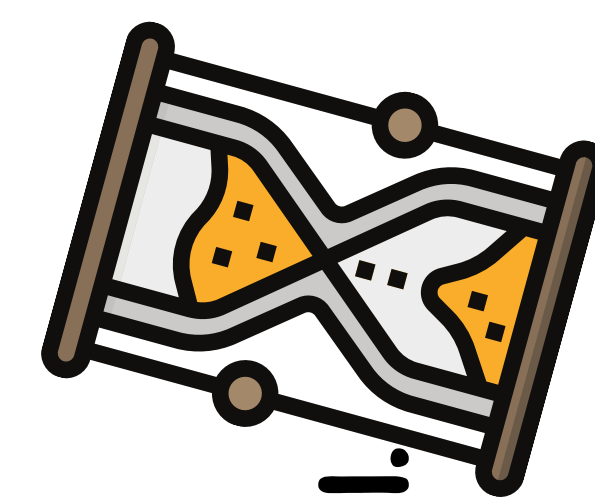
SI NECESITO AYUDA...

- PUEDO MIRAR LA ESTACIÓN CERO
- USAR LA TARJETA ROJA PARA QUE EL/LA MAESTRO/A OS AYUDE.



SI HE TERMINADO ANTES DEL TIEMPO...

- PUEDO HACER OTRO NIVEL O AYUDAR A UN COMPI.
- ORDENAR LA ESTACIÓN SI QUEDAN POCOS MINUTOS .



ESTACIÓN #5



MATERIALES



- 0
- 1 CONVERSACIÓN ESPIA.
- 2 VOZ DE EQUIPO
- 3 VOZ ALTA
- 4 DESCONTROL TOTAL

@YANOTEAJUNTO



PASOS

- 1 LEER LAS SINSTRUCCIONES DEL JUEGO
- 2 REPARTE 7 CARTAS A CADA JUGADOR
- 3 GANA EL PRIMER JUGADO EN QUEDARSE SIN CARTAS.

SI NECESITO AYUDA...

- LEO LAS INSTRUCCIONES
- PEDIR AYUDA A ALGÚN MIEMBRO DEL EQUIPO.
- USAR LA TARJETA ROJA PARA QUE EL/LA MAESTRO/A OS AYUDE.



SI HE TERMINADO ANTES DEL TIEMPO...

- JUGAR OTRA PARTIDA
- ORDENAR LA ESTACIÓN SI QUEDAN POCOS MINUTOS .



ESTACIÓN #4



MATERIALES

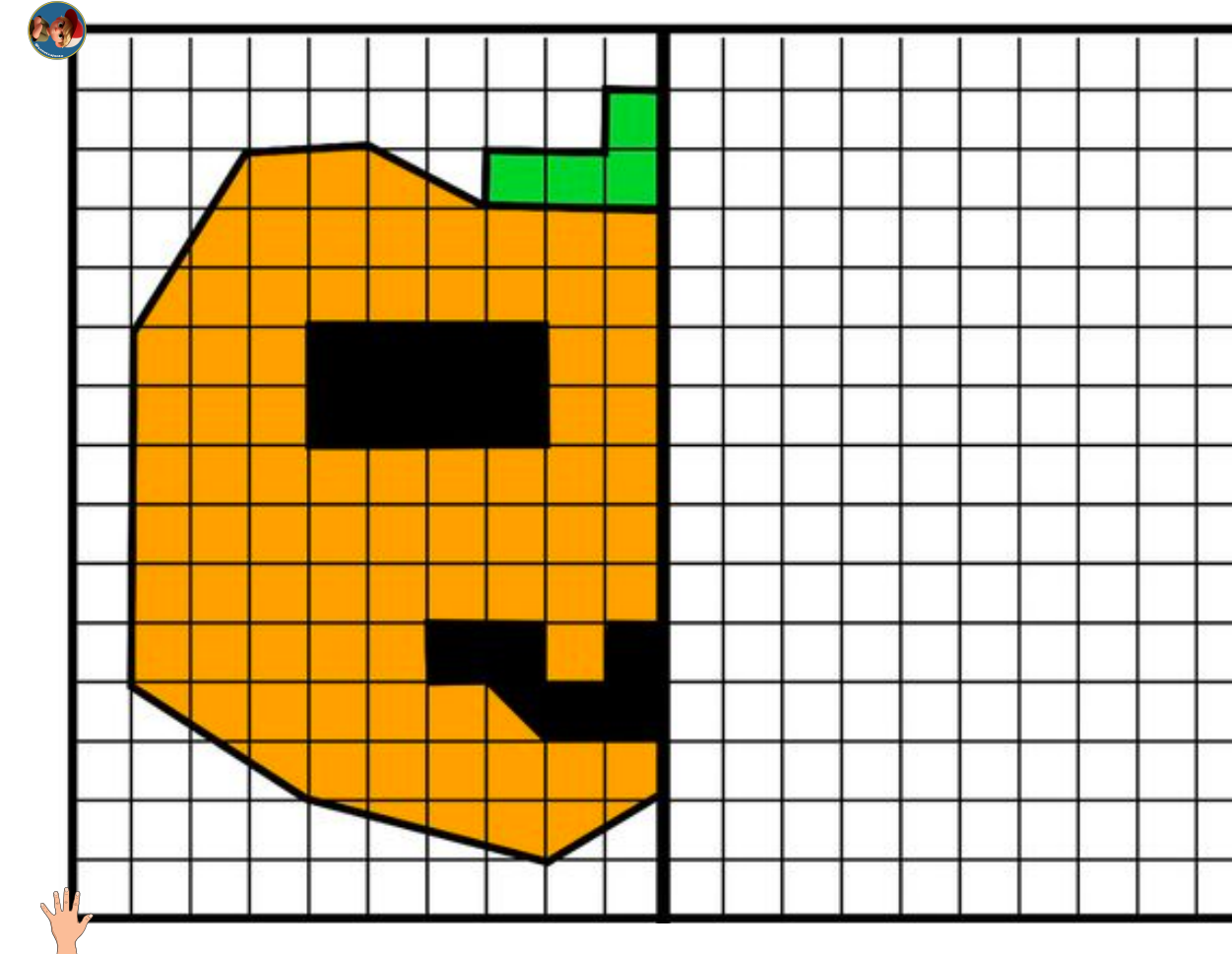
HOJA DE SIMETRÍAS



- 0
- 1 CONVERSACIÓN ESPIA.
- 2 VOZ DE EQUIPO
- 3 VOZ ALTA
- 4 DESCONTROL TOTAL

@YANOTEAJUNTO

SIMETRÍAS



PASOS

- 1 LEE LAS INSTRUCCIONES
- 2 COMPLETA LA SIMETRÍA
- 3 REPASA Y COLOREA

SI NECESITO AYUDA...

- PEDIR AYUDA A COMPAÑEROS/AS
- USAR LA TARJETA ROJA PARA QUE EL/LA MAESTRO/A OS AYUDE.



SI HE TERMINADO ANTES DEL TIEMPO...

- AYUDO A ALGÚN COMPAÑERO/A
- ORDENAR LA ESTACIÓN SI QUEDAN POCOS MINUTOS .

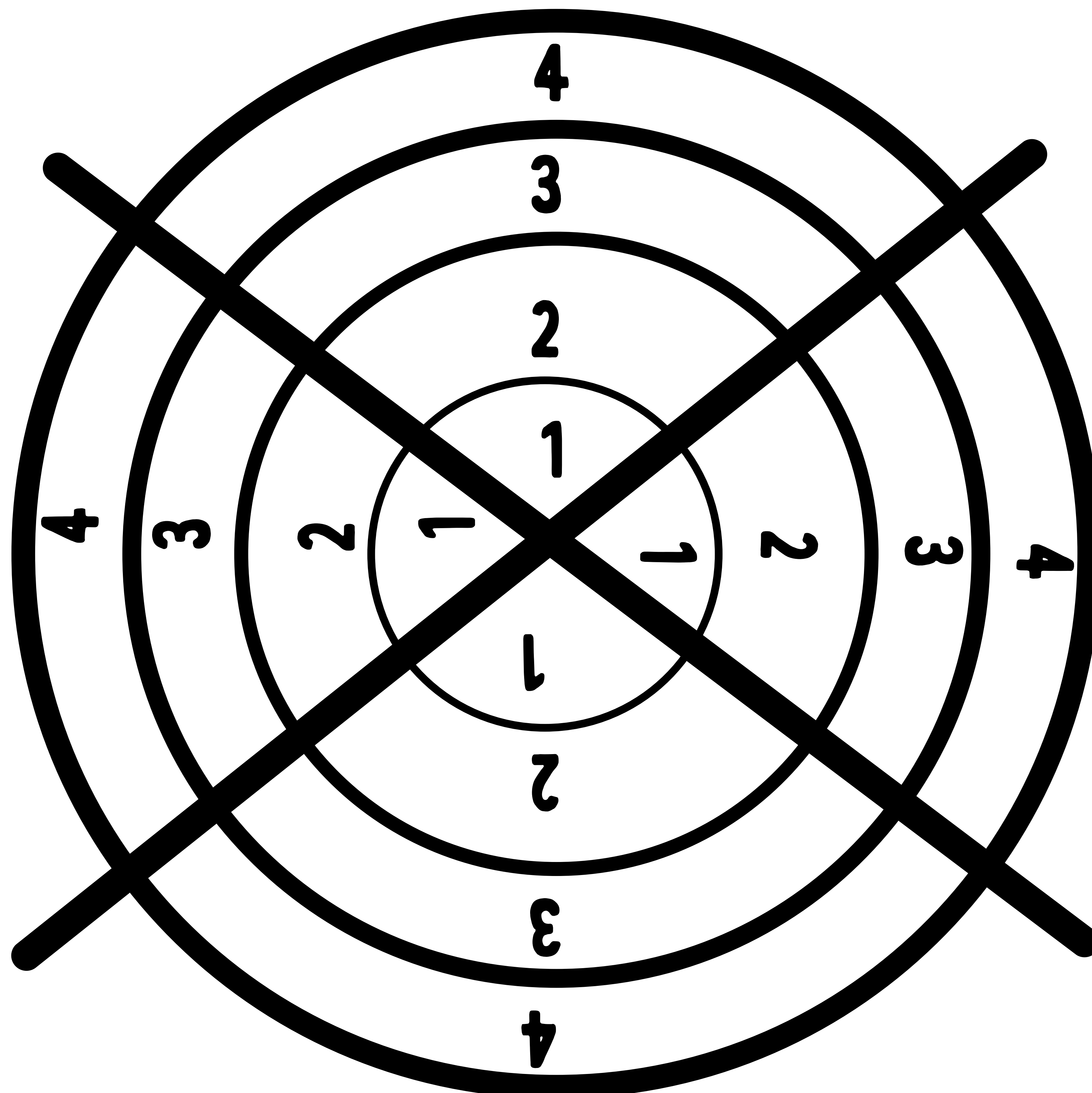


AUTOEVALUACIÓN ESTACIONES

NOMBRE: _____

APRENDO CON ESTE TIPO DE ACTIVIDADES

ME HAN GUSTADO
LAS ACTIVIDADES



HE TRABAJADO EN EQUIPO / PAREJA

LEYENDA

- 1 NADA DE ACUERDO
- 2 POCO DE ACUERDO
- 3 DE ACUERDO
- 4 MUY DE ACUERDO

HE REALIZADO SIN
PROBLEMA TODAS
LAS ESTACIONES

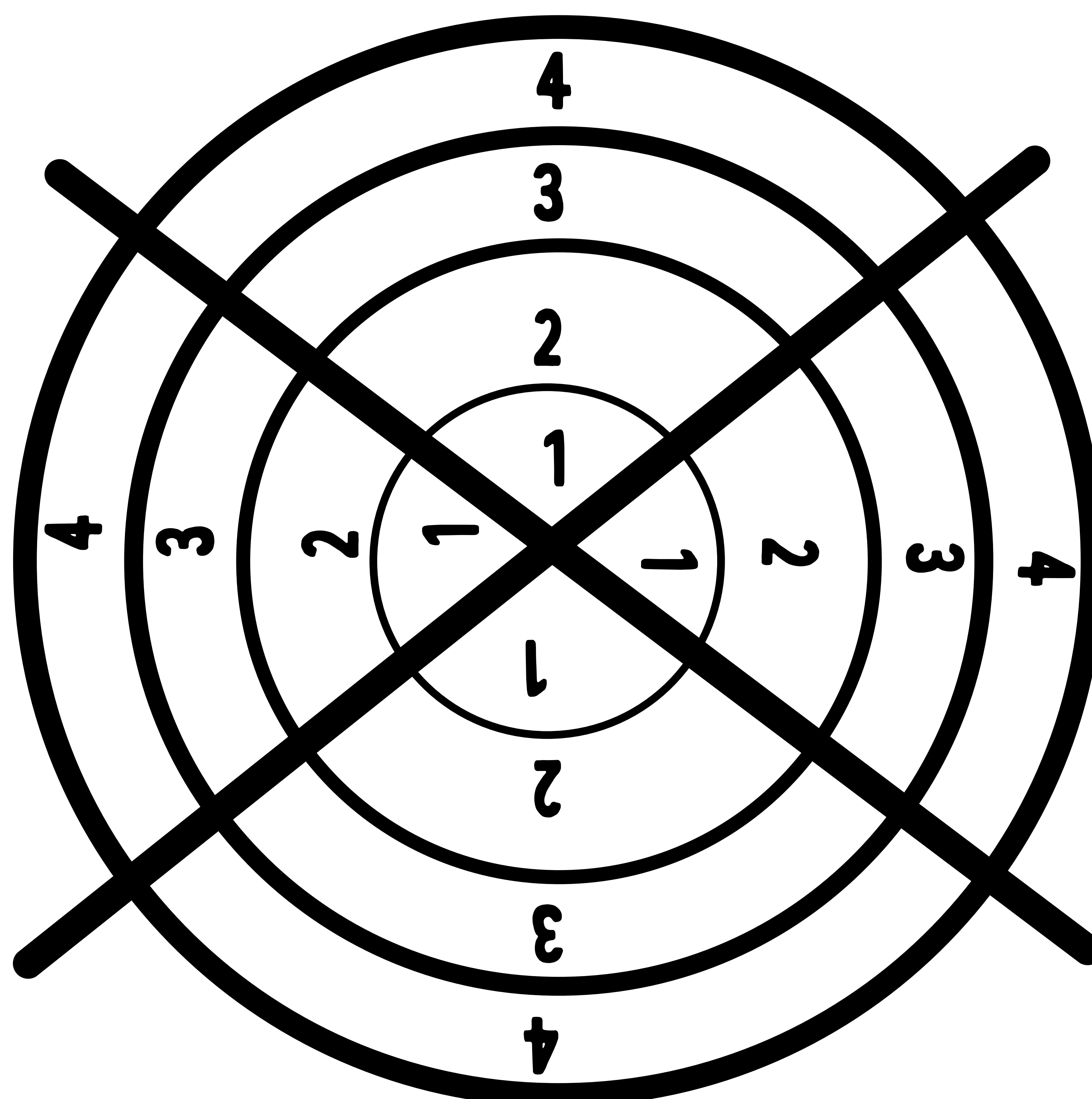
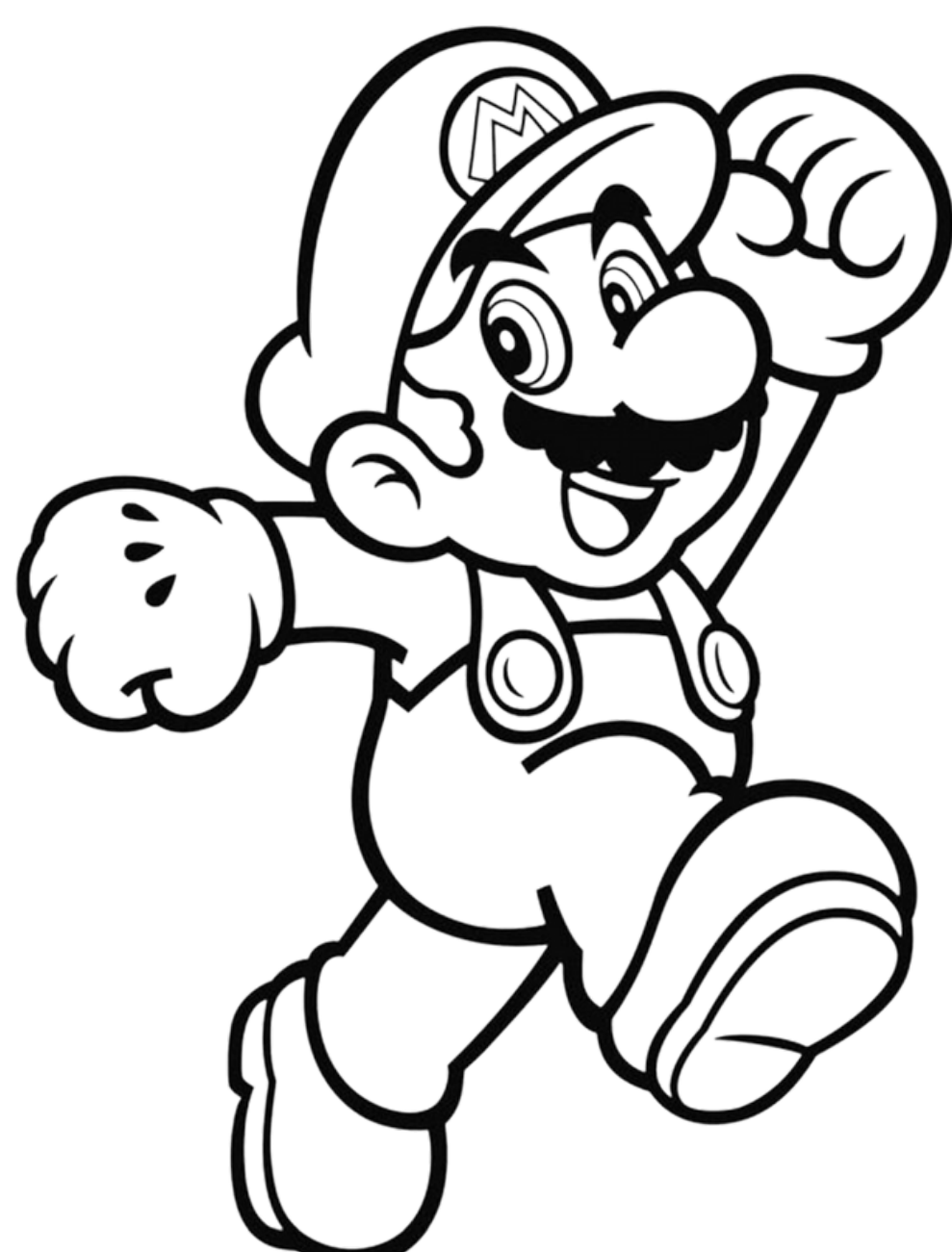
@YANOTEAJUNTO

AUTOEVALUACIÓN ESTACIONES

NOMBRE: _____

APRENDO CON ESTE TIPO DE ACTIVIDADES

ME HAN GUSTADO
LAS ACTIVIDADES



HE TRABAJADO EN EQUIPO / PAREJA

LEYENDA

- 1 NADA DE ACUERDO
- 2 POCO DE ACUERDO
- 3 DE ACUERDO
- 4 MUY DE ACUERDO

HE REALIZADO SIN
PROBLEMA TODAS LAS
ACTIVIDADES DE LAS
ESTACIONES

@YANOTEAJUNTO

NOMBRE: _____

AREA : _____

UNIDAD _____

LISTA DE COTEJO

E
S
T
A
C
I
O
N
E
S

D
E
A
P
R
E
N
D
I
Z
A
J
E

- EL ALUMNO HA MOSTRADO INTERES EN LAS ACTIVIDADES .
- MOSTRADO BUENA ACTITUD DURANTE LA SESION .
- HA PARTICIPADO DE FORMA ACTIVA EN LA PROPUESTA .
- HA COLABORADO CON SUS COMPANEROS/AS .
- HA TENIDO UN PAPEL ACTIVO EN LA RESOLUCION DE LAS ESTACIONES GRUPALES.
- HA COMPRENDIDO LOS CONTENIDOS PROPUESTOS EN LAS ACTIVIDADES
- HA TENIDO UNA ACTITUD PROACTIVA Y COMUNICATIVA .
- HA SIDO LOGICO Y REFLEXIVO EN LA RESOLUCION DE LAS PRUEBAS.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

@YANOTEAJUNTO

NOMBRE: _____

AREA : _____

UNIDAD _____

LISTA DE COTEJO

E
S
T
A
C
I
O
N
E
S

D
E
A
P
R
E
N
D
I
Z
A
J
E

- EL ALUMNO HA MOSTRADO INTERES EN LAS ACTIVIDADES .
- MOSTRADO BUENA ACTITUD DURANTE LA SESION .
- HA PARTICIPADO DE FORMA ACTIVA EN LA PROPUESTA .
- HA COLABORADO CON SUS COMPANEROS .
- HA TENIDO UN PAPEL ACTIVO EN LA RESOLUCION DE LAS ESTACIONES GRUPALES.
- HA COMPRENDIDO LOS CONTENIDOS PROPUESTOS EN LAS ACTIVIDADES
- HA TENIDO UNA ACTITUD PROACTIVA Y COMUNICATIVA .
- HA SIDO LOGICO Y REFLEXIVO EN LA RESOLUCION DE LAS PRUEBAS.

1	2	3	4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

@YANOTEAJUNTO