

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN ESTILOS DE TRABAJO

ALUMNO:

ACTIVIDAD:

Trata de valorar hasta qué punto las categorías describen, de forma objetiva, la conducta del/ de la alumno/a... Incluye comentarios y anécdotas sobre el estilo del trabajo del/de la alumno/a, cuando sea posible.

	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dispuesto a engancharse a la actividad				
Seguro				
Alegre/Juguetón				
Atento				
Persistente				
Reflexivo				
Trabaja rápidamente				
Hablador				
Muestra una planificación cuidadosa y estructurada al realizar las actividades				
Aporta a la actividad sus calidades más destacadas				
Utiliza los materiales de forma no convencional				
Se muestra orgulloso con lo realizado				
Atiende a los detalles, es observador				
Es curioso/a con los materiales				
Se muestra preocupado/a con la respuesta "correcta", con el resultado				
Se centra en la interacción con los compañeros-amigos mientras juega				

COMENTARIOS/OBSERVACIONES:

LA CAJA SECRETA

ANEXO

NÚMERO DE LA PARTIDA	NOMBRE		NOMBRE	
	ACIERTO	ERROR	ACIERTO	ERROR
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
TOTAL				

¡LLAMO A LA CARTA!

ANEXO



BINGO DE DATOS

ANEXO



LAS TORRES

ANEXO

NOMBRE						TOTAL
1	2	3	4	5	6	Nº DEL DADO

ESTIMACIÓN CON RECIPIENTES

ANEXO

	ARROZ	MACARRONES	NUECES	AGUA
				
				
				

ESTIMACIÓN DE LA COMPRA

ANEXO

TENGO	ME GASTO	ME QUEDA

NOMBRE DEL COMERCIO:

DIRECCIÓN:

TELEFONO:

FECHA:

HORA:

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL

TOTAL:

DINERO ENTREGADO:

CAMBIO:

LE ATENDIÓ:

GRACIAS POR SU VISITA

¡FALTAN PIEDRAS!

ANEXO

JUGADOR:			
¿CON CUÁNTAS PIEDRAS JUEGO?			
TIRADA	¿CUÁNTAS PIEDRAS HAY EN EL PLATO?	¿CUÁNTAS PIEDRAS HAY EN LA CAJA? (ESTIMACIÓN)	¿CUÁNTAS HAY EN TOTAL?
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

MEDIDA DE LONGITUD

ANEXO

	MANO	PIE	LÁPIZ
Mesa			
Pizarra			
Alfombra			
Libro			

	CINTA MÉTRICA (CM)
Mesa	
Pizarra	
Alfombra	
Libro	

MEDIDA DE PESO

ANEXO

¿CUÁL PESA MÁS?	BOTELLA 1	BOTELLA 2	
OJO			¿Por qué?
MANO			¿Por qué?
BALANZA			Comprueba tus hipótesis.

MEDIDA DE VOLUMEN

ANEXO

¿CUÁL PESA MÁS?	BOTELLA 1	BOTELLA 2	
OJO			¿Por qué?
MANO			¿Por qué?
BALANZA			Comprueba tus hipótesis.

MEDIDA DE VOLUMEN

ANEXO

NOMBRE:			
RECIPIENTE	MATERIAL	VOLUMEN	PESO

¿CUÁNTO MIDE?

ANEXO

NOMBRE:	
COMPAÑERO O COMPAÑERA	¿CUÁNTO MIDE?

¿CUÁNTO MIDE?

ANEXO

NOMBRE:	
COMPAÑERO O COMPAÑERA	¿CUÁL ES LA TALLA DE CAMISETA?

FILAS DE TAPAS

ANEXO

NOMBRE:		
ESTA FILA ES DE: (Dibujar o escribir el tipo de tapa)	¿CUÁNTAS TAPAS HAS UTILIZADO PARA HACER ESTA FILA?	¿CUÁNTO MIDE LA FILA DE TAPAS?

JUEGO DE CHAPAS

ANEXO

NOMBRE	DISTANCIA

NOMBRE	TIRADAS					FINAL
	1	2	3	4	5	¿A CUÁNTO ESTÁS DE LA META?

TRASVASES DE AGUA

ANEXO

NOMBRE	
TU VASO DEBE DE ESTAR...	¿CUÁNTOS TAPONES HAS NECESITADO?
Lleno	
Casi lleno	
Mitad	
Casi vacío	
Vacío	
COMENTARIOS Y OBSERVACIONES	
Si llenamos los vasos con tapones de agua, ¿Necesitamos más o menos? ¿Por qué?	
Llévalo con los tapones de agua. ¿Cuántos has necesitado?	
Si llenamos los vasos con una cucharilla, ¿necesitaremos más o menos? ¿Por qué?	
Llévalo con una cucharita, ¿cuántas has necesitado?	

COMPLETA TU CENTENA

ANEXO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

1	3	5	7	9
11	13	15	17	19
21	23	25	27	29
31	33	35	37	39
41	43	45	47	49
51	53	55	57	59
61	63	65	67	69
71	73	75	77	79
81	83	85	87	89
91	93	95	97	99

1	3	5	7	9
11	13	15	17	19
21	23	25	27	29
31	33	35	37	39
41	43	45	47	49
51	53	55	57	59
61	63	65	67	69
71	73	75	77	79
81	83	85	87	89
91	93	95	97	99

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11			14	15	16	17	18	19	20
21			24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44			47	48	49	50
51	52	53	54			57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
		83	84	85	86	87			90
		93	94	95	96	97			100

SEMEJANZA ENTRE OBJETOS

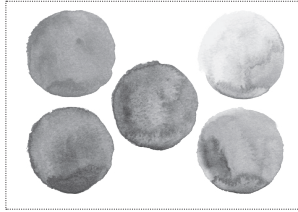
ANEXO



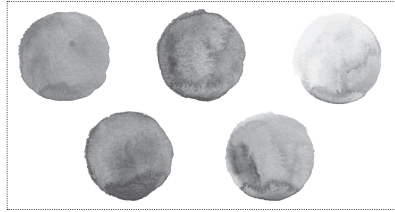
CREAMOS BITS

ANEXO

PRIMER BIT



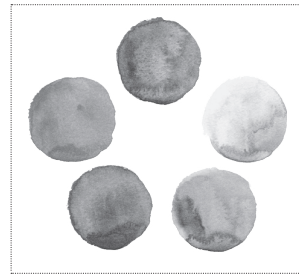
SEGUNDO BIT



TERCER BIT

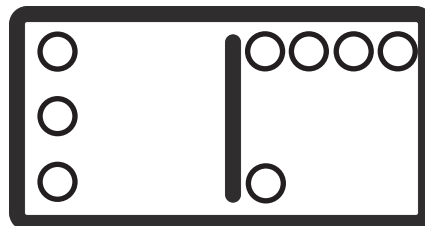
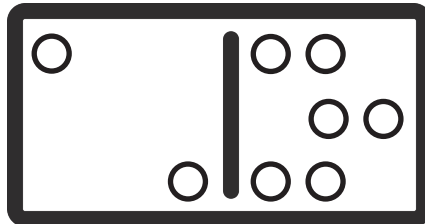
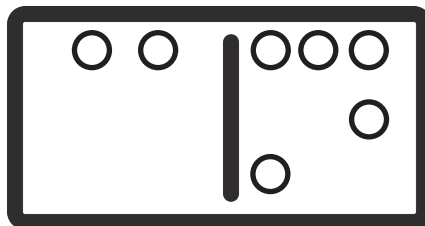


CUARTO BIT



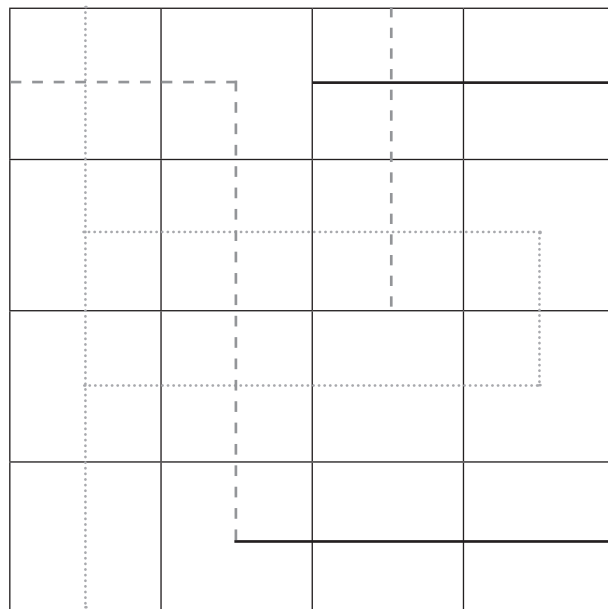
DOMINÓ LOCO

ANEXO



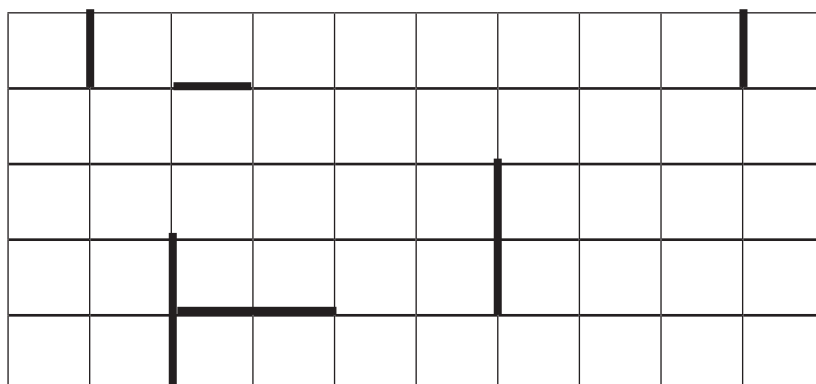
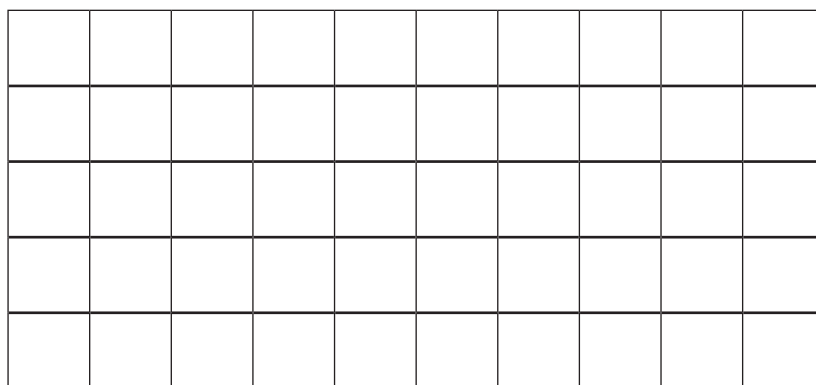
PUZLE DE CAMINOS

ANEXO



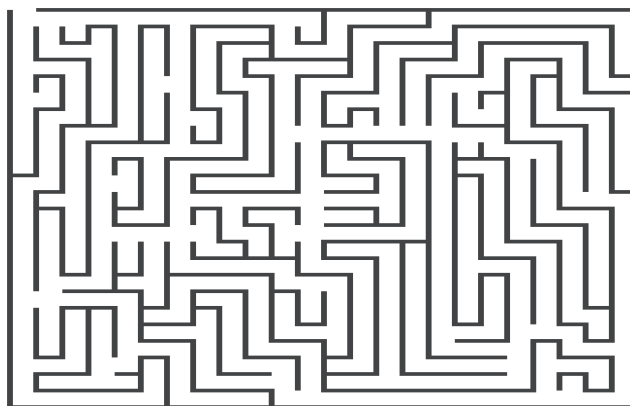
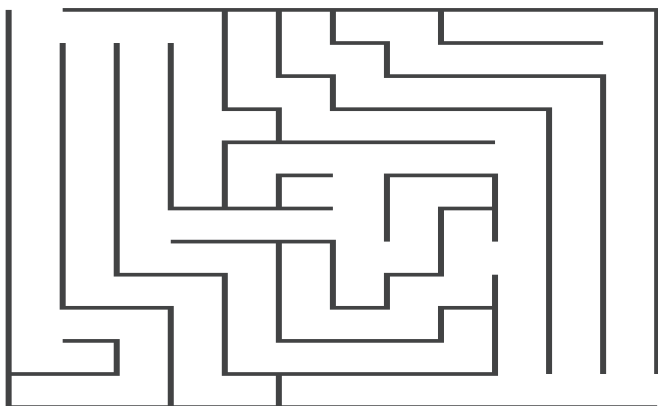
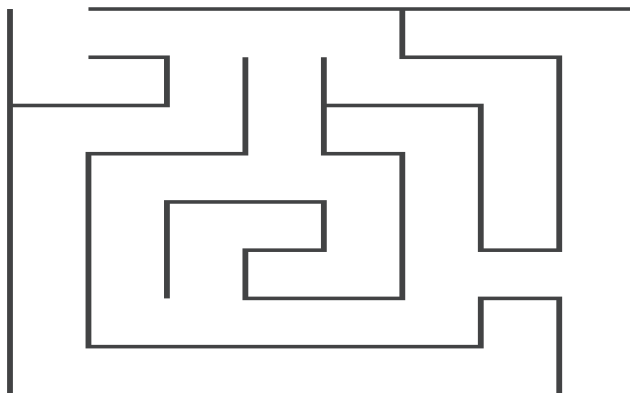
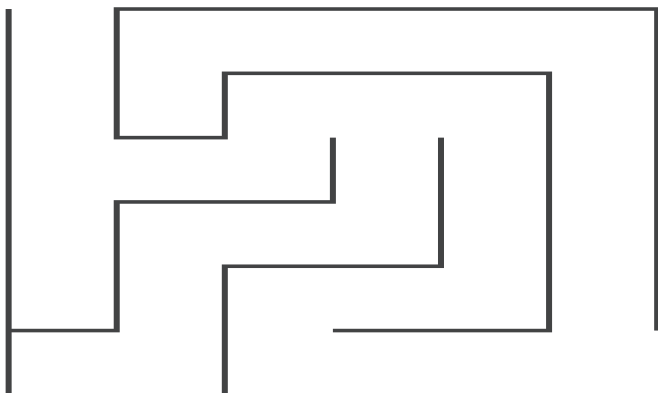
CUADRADOS ROJOS Y AZULES

ANEXO



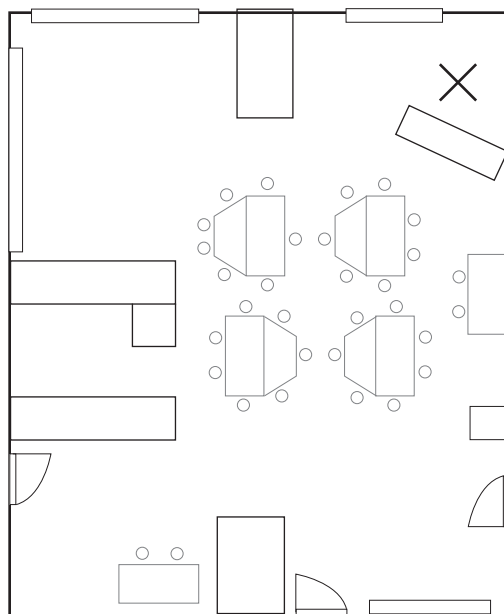
LABERINTOS

ANEXO



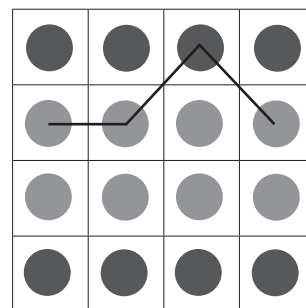
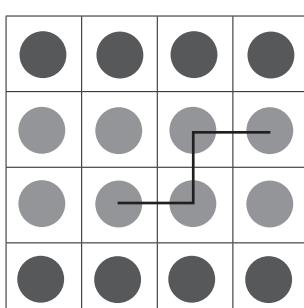
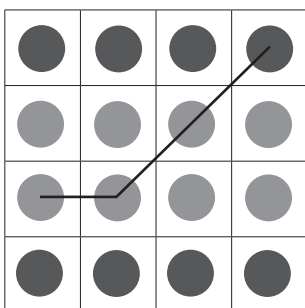
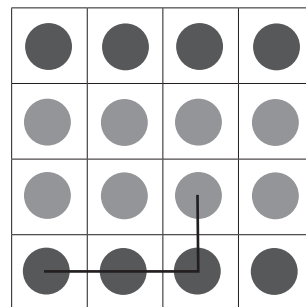
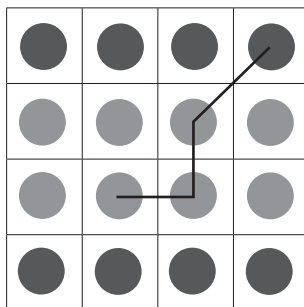
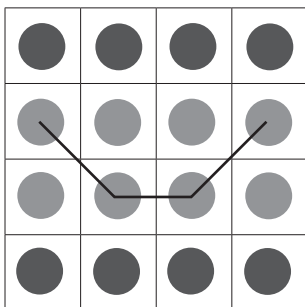
EL TESORO DEL AULA

ANEXO



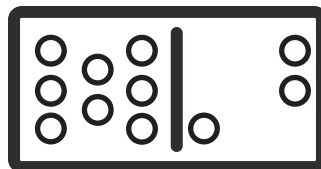
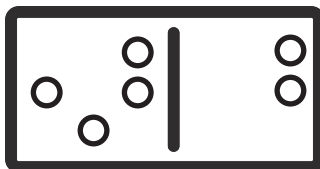
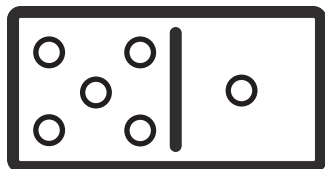
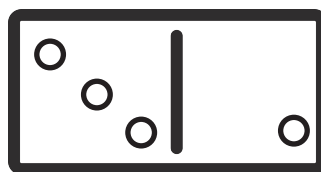
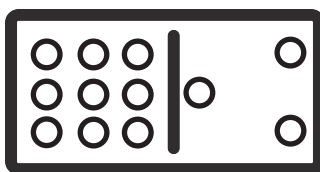
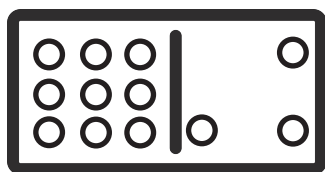
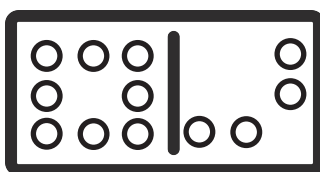
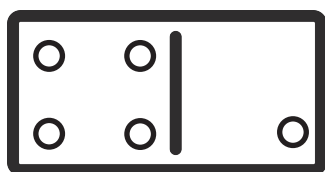
CIRCUITOS DE PALILLOS

ANEXO



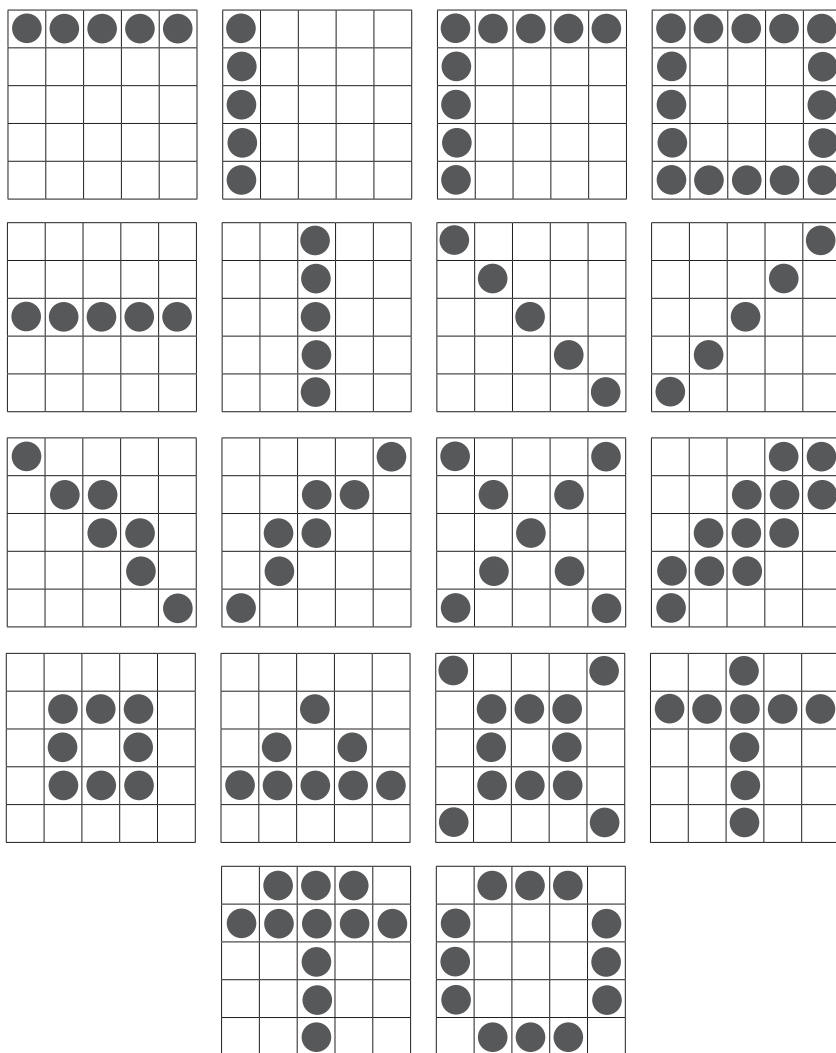
COMPLETA CON FICHAS

ANEXO



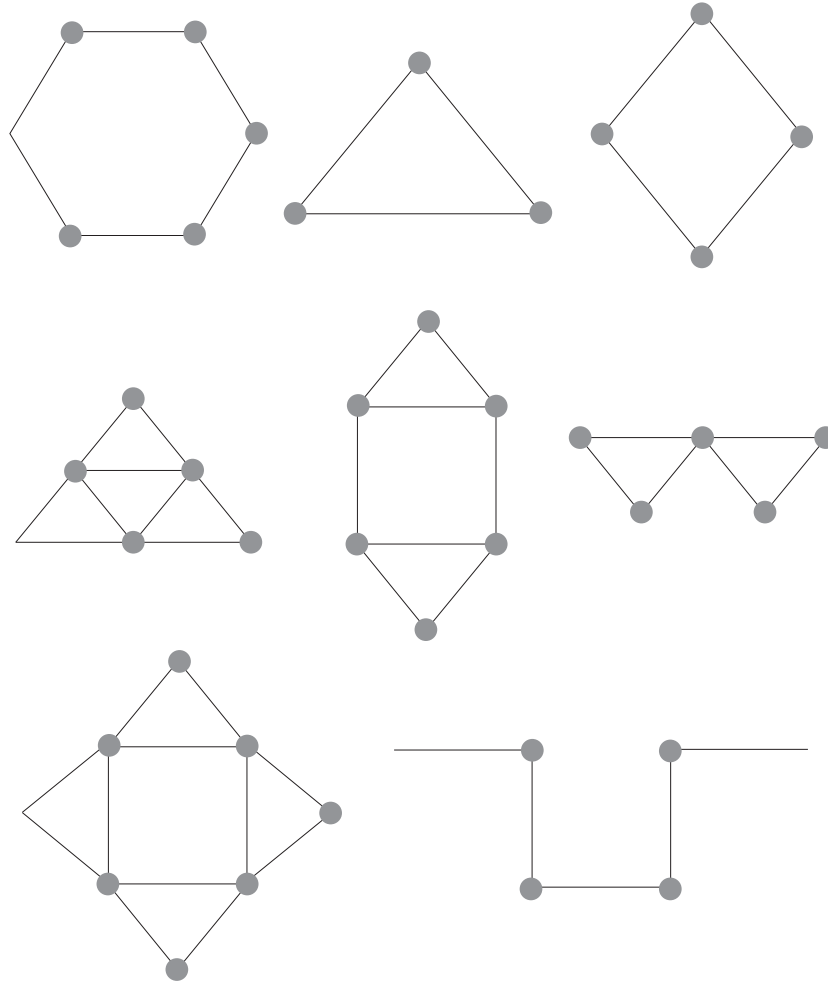
DUPLICADO CON PIEDRAS PRECIOSAS

ANEXO



MODELOS DE FIGURAS PLANAS

ANEXO



CAMINOS EN ZIG-ZAG

ANEXO

.
.
.
.
.
.
.
.
.

CONSTRUIAMOS UNA FIGURA

ANEXO

.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

DIVIDE EL ÁREA

ANEXO

CUBOS ABIERTOS

ANEXO

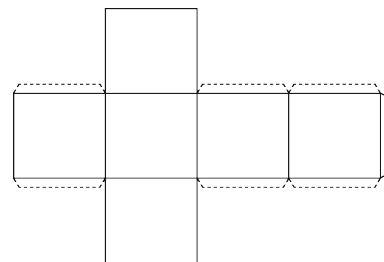
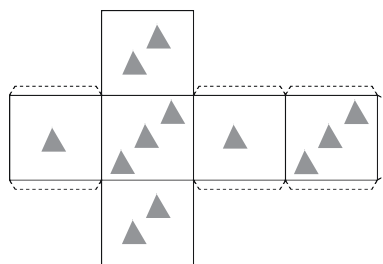
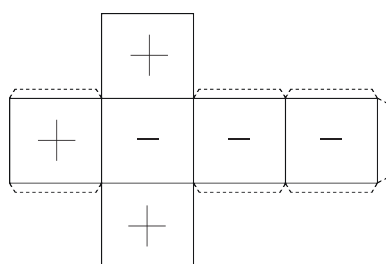
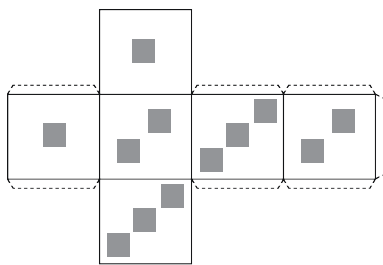
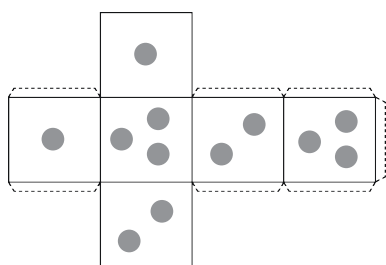


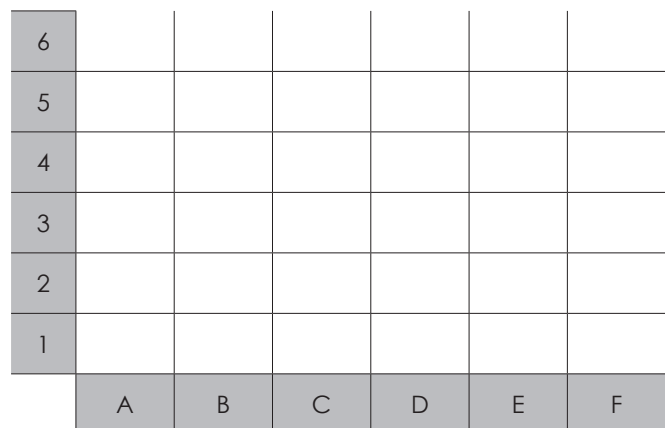
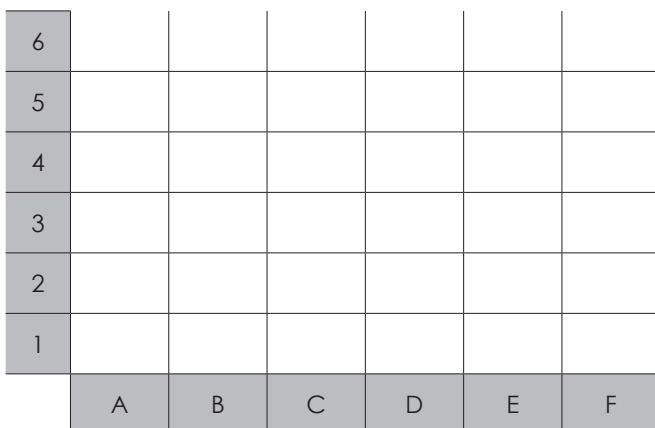
DIAGRAMA DE BARRAS

ANEXO



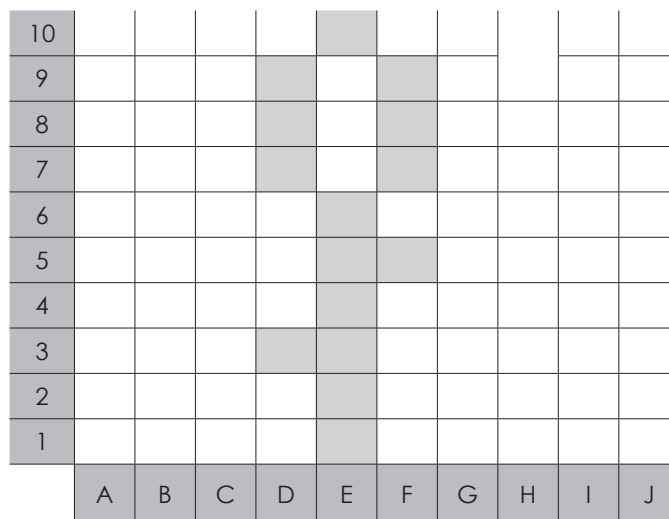
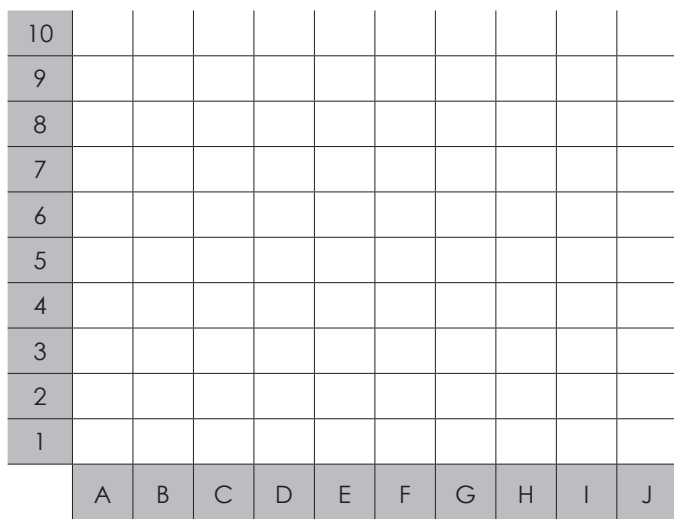
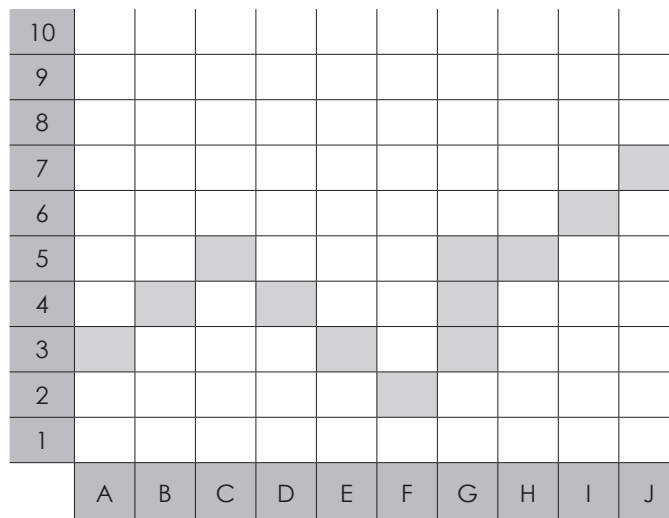
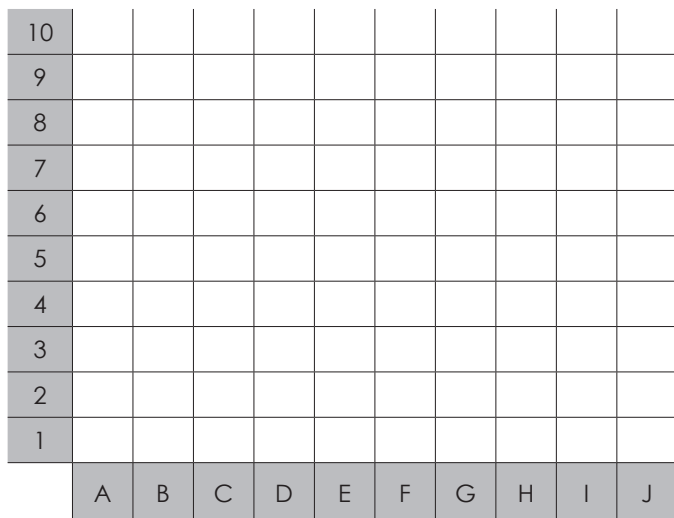
IMITA MIS COORDENADAS

ANEXO



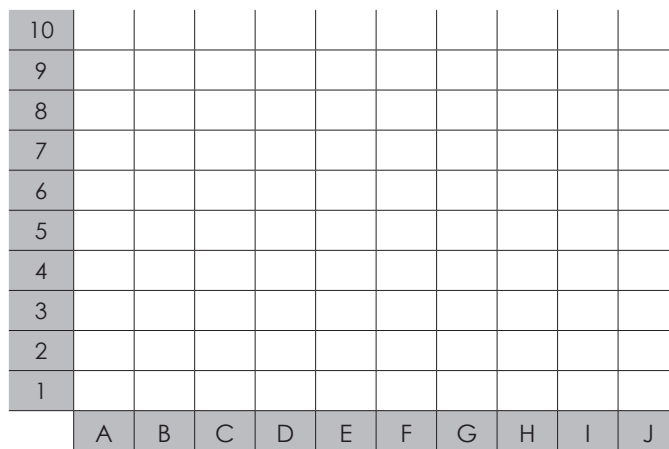
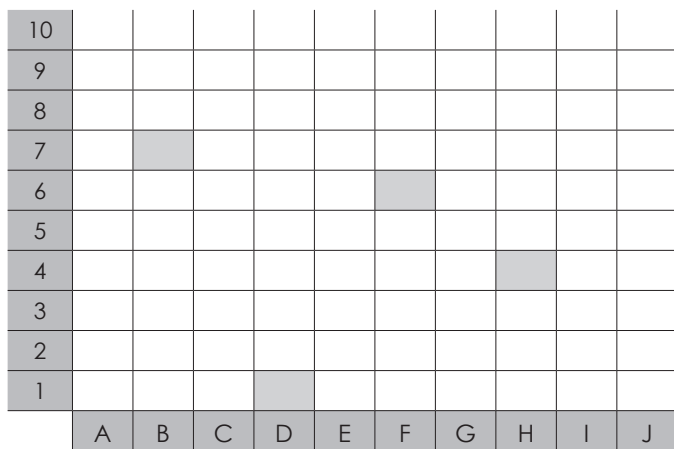
DUPLICA EL DISEÑO CON TABLEROS DE COORDENADAS

ANEXO



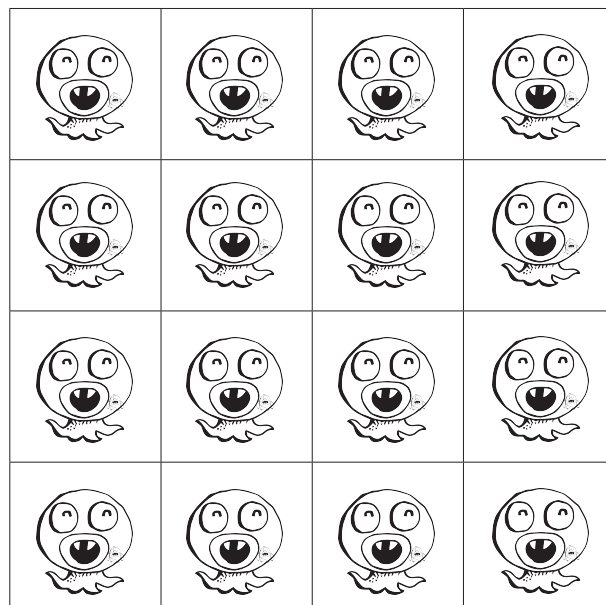
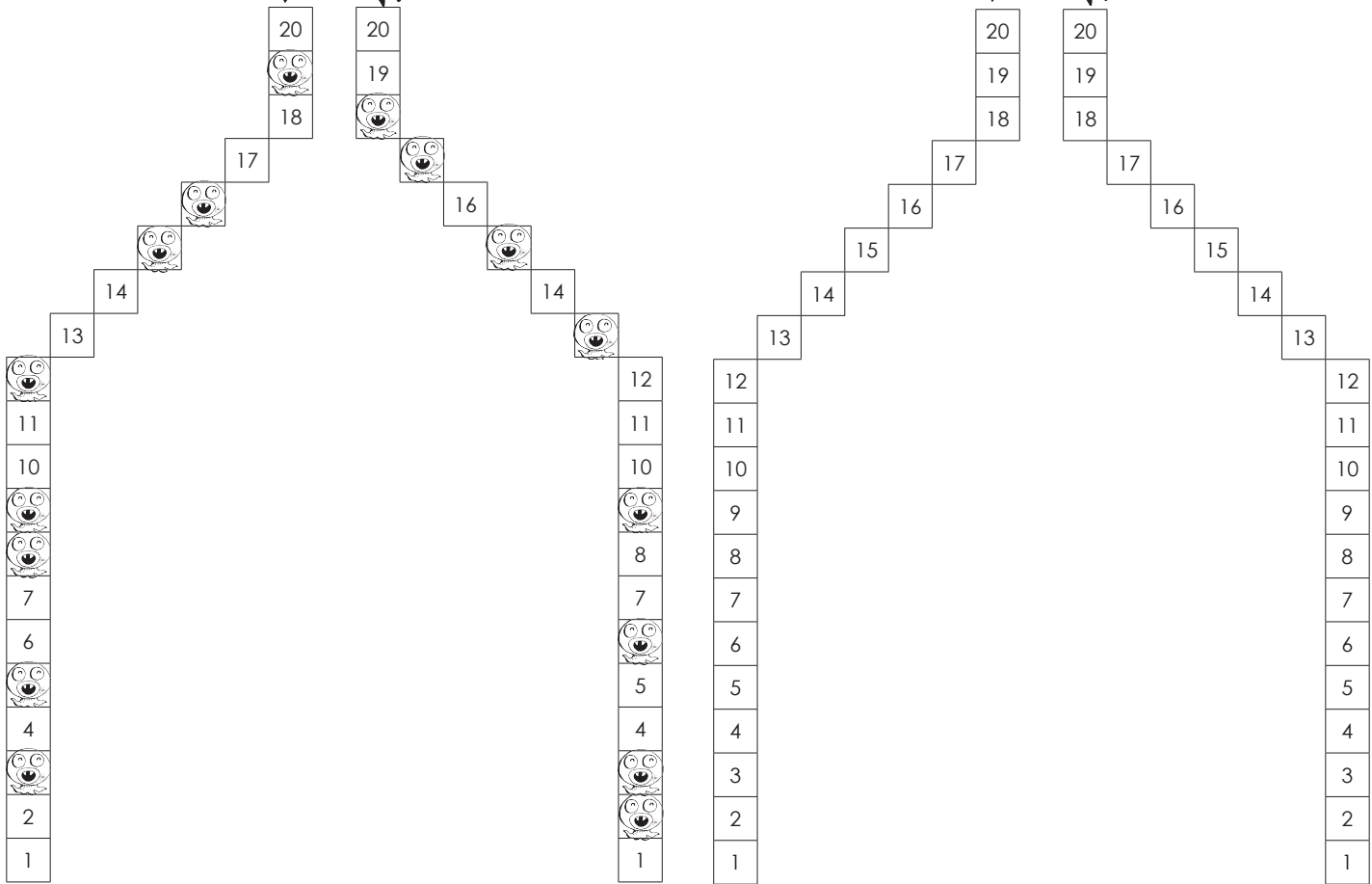
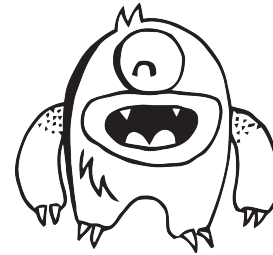
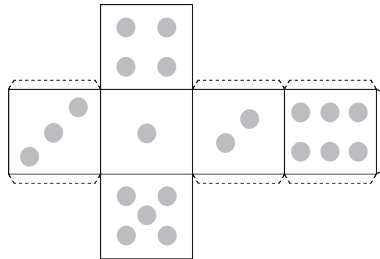
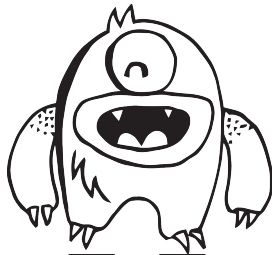
LA BÚSQUEDA DEL TESORO

ANEXO



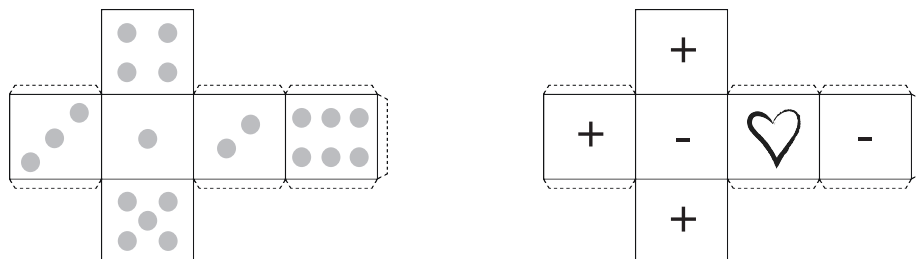
EL MONSTRUO DE OCHO OJOS

ANEXO



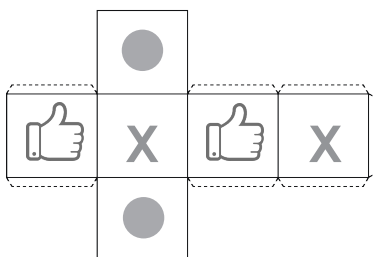
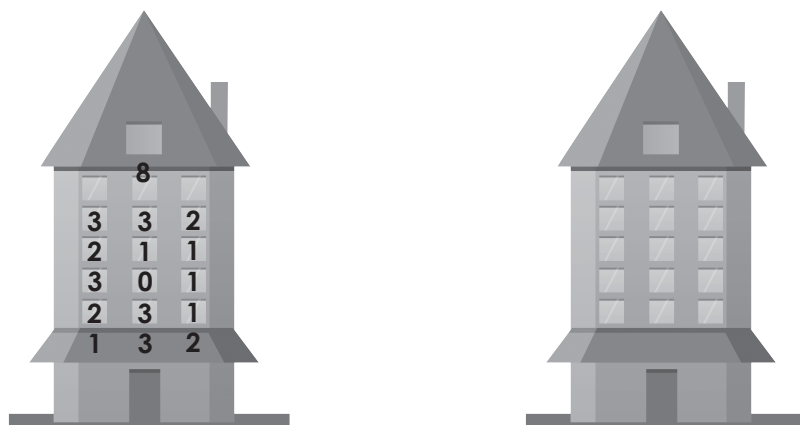
LAS HUEVERAS

ANEXO



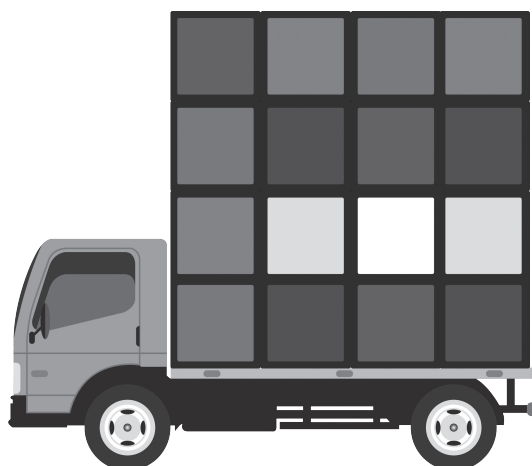
RUE DEL PERCEBE

ANEXO



CARGA Y DESCARGA

ANEXO



PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN EL JUEGO DEL DINOSAURIO

Alumno: _____ Curso: _____

Centro: _____ Fecha: _____

TURNO	DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO (Razonamiento espacial)		CONTEO (Razonamiento numérico)		COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	
1					
2					
3					
4					
5					

DADO ELEGIDO (Razonamiento lógico):

1. ¿Cuál? _____ 2. ¿Por qué? _____

TURNO	DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO (Razonamiento espacial)		CONTEO (Razonamiento numérico)		COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	
6					
7					

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN EL JUEGO DEL DINOSAURIO

Alumno: _____ Curso: _____

Centro: _____ Fecha: _____

TURNO	DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO (Razonamiento espacial)		CONTEO (Razonamiento numérico)		COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	
1					
2					
3					
4					
5					

DADO ELEGIDO (Razonamiento lógico):

1. ¿Cuál? _____ 2. ¿Por qué? _____

TURNO	DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO (Razonamiento espacial)		CONTEO (Razonamiento numérico)		COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	
6					
7					
8					
9					
10					

ELECCIÓN DE MOVIMIENTOS (Razonamiento lógico):

3. ¿El mejor movimiento? _____ 4. ¿Por qué? _____

5. ¿El peor movimiento? _____ 6. ¿Por qué? _____

ELECCIÓN DEL DADO NUMÉRICO (Razonamiento lógico):

	DADO 3+/3-	Elección del niño del dado numérico	COMENTARIOS Y OBSERVACIONES
7. Para el dinosaurio del niño	+		
8. Para el dinosaurio del adulto	-		
9. Para el dinosaurio del niño	-		
10. Para el dinosaurio del adulto	+		

RECUENTO DE PUNTUACIÓN

	BAREMOS	PUNTUACIÓN DEL ALUMNO
Razonamiento numérico	De 0 a 2 aciertos = 1 punto	
Razonamiento espacial	De 3 a 5 aciertos = 2 puntos De 6 a 8 aciertos = 3 puntos	
Razonamiento lógico	De 9 a 10 aciertos = 4 puntos	

HOJA DE REFERENCIA *EL GRAN HOTEL*

SESIÓN I

<i>Paradas</i>	<i>Viaje 1 Suben clientes</i>	<i>Viaje 2 Suben y bajan clientes</i>
1. Tiendas	2 suben	3 suben
2. Spa	1 sube	1 baja
3. Gimnasio	1 sube	2 suben
4. Bar-restaurante	2 suben	1 baja
5. Vista panorámica	Total	Total

SESIÓN II

<i>Paradas</i>	<i>Viaje 3 Suben clientes</i>	<i>Viaje 4 Suben y bajan clientes</i>
1. Tiendas	3 suben	
2. Spa	1 sube	1 baja
3. Gimnasio	2 suben	2 suben
4. Bar-restaurante	1 sube	2 bajan
5. Vista panorámica	Total	Total

PREGUNTAS ADICIONALES (4 VIAJEROS DENTRO DEL ASCENSOR)

¿Cabezas?	Sube 1 más	¿Pies?
¿Narices?		¿Manos?
¿Barbillas?		¿Cabezas?
¿Manos?		
¿Pies?		

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN EL GRAN HOTEL

Niño/a: _____ Curso: _____

Centro: _____ Fecha: _____

VIAJE I

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada 1			
Parada 2			
Parada 3			
Parada 4			
Puntuación 3 = correcto en las 3 últimas paradas 2 = correcto en 2 de las 3 últimas paradas 1 = correcto en 1 de las 3 últimas paradas 0 = correcto la primera parada pero erróneo en las demás			Suma puntuación total
Comentarios:			

VIAJE II

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada 1			
Parada 2			
Parada 3			
Parada 4			
Puntuación 3 = correcto en las 3 últimas paradas 2 = correcto en 2 de las 3 últimas paradas 1 = correcto en 1 de las 3 últimas paradas 0 = correcto la primera parada pero erróneo en las demás			Suma puntuación total
Comentarios:			

VIAJE III

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada final			
Puntuación			
3 = sí 0 = no (o adivinando)			
Estrategias y comentarios:			

VIAJE IV

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada final			
Puntuación			
3 = sí 0 = no (o adivinando)			
Estrategias y comentarios:			

PREGUNTAS ADICIONALES (R.P.)

Preguntas	Adultos		Preguntas	Adultos	Estrategia
¿Cabezas?		Sube 1 más	¿Pies?		
¿Narices?			¿Manos?		
¿Barbillas?			¿Cabezas?		
¿Manos?					
¿Pies?					
Puntuación					Puntuación total (R.P)
2 puntos por cada una de las 5 últimas preguntas (las tres primeras no puntúan) (4 personas: manos y pies; 5 personas: pies, manos y cabezas)					

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN EL JUEGO DEL AUTOBÚS

SESIÓN I

<i>Paradas</i>	<i>Viaje 1 Sin fichas/ Suben adultos</i>	<i>Viaje 2 Sin fichas/ Suben y bajan adultos</i>	<i>Viaje 3 Sin fichas/ Suben adultos</i>	<i>Viaje 4 Sin fichas/ Suben y bajan adultos</i>
1. Aro	2 suben	3 suben	3 suben	0 suben y bajan
2. Maceta	1 sube	1 baja	1 sube	1 baja
3. Pluma	1 sube	2 suben	2 suben	2 suben
4. Abanico	2 suben	1 baja	1 sube	2 bajan

Preguntas adicionales (4 viajeros adultos dentro del autobús)

<i>Preguntas</i>	<i>Adultos</i>		<i>Preguntas</i>	<i>Adultos</i>
¿Cabezas?		Sube 1 más	¿Pies?	
¿Narices?			¿Manos?	
¿Barbillas?			¿Cabezas?	
¿Manos?				
¿Pies?				

SESIÓN II

<i>Paradas</i>	<i>Viaje 5 Fichas/ Suben adultos</i>	<i>Viaje 6 Fichas/Suben y bajan adultos</i>	<i>Viaje 7 2 fichas/ Suben adultos y niños</i>	<i>Viaje 8 2 fichas/Suben y bajan adultos y niños</i>
1. Aro	2 suben	4 suben	2 adultos y 1 niño suben	2 adultos y 3 niños suben
2. Maceta	1 sube	1 baja	1 adulto y 2 niños suben	1 adulto y 2 niños bajan
3. Pluma	2 suben	2 suben	4 adultos y 3 niños suben	3 adultos y 2 niños suben
4. Abanico	1 sube	2 bajan	2 adultos y 0 niños suben	2 adultos suben, 1 niño baja
5. Estación	6 adultos	3 adultos	9 adultos y 6 niños (15 total)	6 adultos y 2 niños (8 total)

Preguntas adicionales (3 adultos y 2 niños dentro del autobús)

Preguntas	Adultos	Niños	Total
¿Cabezas?			
¿Narices?			
¿Barbillas?			
¿Manos?			
¿Pies?			
Suben 2 adultos y 1 más			
¿Pies?			
¿Manos?			
¿Cabezas?			

HOJA DE REGISTRO SESIÓN I

VIAJE 1

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Andamiaje (Si o No) (-0,5 por cada andamiaje)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada 1				
Parada 2				
Parada 3				
Parada 4				
<p style="text-align: center;">Puntuación</p> <p>3 = correcto en las 3 últimas paradas 2 = correcto en 2 de las 3 últimas paradas 1 = correcto en 1 de las 3 últimas paradas 0 = correcto la primera parada pero erróneo en las demás</p>				Suma puntuación total
Comentarios:				

VIAJE 2

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Andamiaje (Si o No) (-0,5 por cada andamiaje)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada 1				
Parada 2				
Parada 3				
Parada 4				
<p align="center">Puntuación</p> <p>3 = correcto en las 3 últimas paradas 2 = correcto en 2 de las 3 últimas paradas 1 = correcto en 1 de las 3 últimas paradas 0 = correcto la primera parada pero erróneo en las demás</p>				<p align="center">Suma puntuación total</p>
Comentarios:				

VIAJE 3

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Andamiaje (Si o No) (-0,5 por cada andamiaje)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada final				
<p align="center">Puntuación</p> <p>3 = sí 0 = no (o adivinando)</p>				
Estrategias y comentarios:				

VIAJE 4

Paradas	Correcto (indicar con una X)	Incorrecto (indicar con una X)	Andamiaje (Si o No) (-0,5 por cada andamiaje)	Puntuación total (R.N) (puntuación menos andamiaje/s)
Parada final				
Puntuación				
3 = sí 0 = no (o adivinando)				
Estrategias y comentarios:				

PREGUNTAS ADICIONALES (R.P)

Preguntas	Adultos		Preguntas	Adultos	Estrategia
¿Cabezas?		Sube 1 más	¿Pies?		
¿Narices?			¿Manos?		
¿Barbillas?			¿Cabezas?		
¿Manos?					
¿Pies?					
Puntuación					Puntuación total (R.N)
2 puntos por cada una de las 5 últimas preguntas (las tres primeras no puntúan) (4 personas: manos y pies; 5 personas: pies, manos y cabezas).					

Puntuación máxima de sesión I = 22 puntos.

Puntuaciones.

- Razonamiento numérico (R.N): 6 puntos máximo.
- Razonamiento lógico (R.L): 6 puntos máximo.
- Resolución de problemas (R.P): 10 puntos máximo.

HOJA DE REGISTRO SESIÓN II

VIAJE 5

	Paradas					Puntuación	
	1	2	3	4	Final		
Correcto (indicar con una X)						2 = sí 0 = no	R.L
Incorrecto (indicar con una X)							
Cálculo (R.N)						1 = sí 0 = no hay correspondencia de uno a uno	R.N
Estrategia de fichas (R.P)						3 = eficaz 1 = otras (por ej. trata de hallar la respuesta correcta) 0 = aleatoria	R.P
Utiliza las fichas para hallar el total (R.L)						1 = sí 0 = no	R.L – 0,5 de cada andamiaje
Andamiaje (Si o No) (–0,5 por cada andamiaje)							
Comentarios:							

VIAJE 6

	Paradas					Puntuación	
	1	2	3	4	Final		
Correcto (indicar con una X)						2 = sí 0 = no	R.L
Incorrecto (indicar con una X)							
Cálculo (R.N)						1 = sí 0 = no hay correspondencia de uno a uno	R.N
Estrategia de fichas (R.P)						3 = eficaz 1 = otras (por ej. trata de hallar la respuesta correcta) 0 = aleatoria	R.P
Utiliza las fichas para hallar el total (R.L)						1 = sí 0 = no	R.L – 0,5 de cada andamiaje
Andamiaje (Sí o No) (–0,5 por cada andamiaje)							
Comentarios:							

VIAJE 7

	Paradas				Final	Adultos	Niños	Personas	Puntuación	
	1	2	3	4						
Correcto (indicar con una X)									2 = todas las respuestas correctas 1 = total de adultos o de niños correcto o total global equivocado 0 = todo incorrecto	R.L
Incorrecto (indicar con una X)									2 = sí 1 = se deja un número al contar; comete un error menor al contar 0 = no hay correspondencia de uno a uno	R.N
Cálculo (R.N)									2 = separa según el color 1 = no mantiene la estrategia 0 = aleatoria; sin estrategia aparente	R.P (suma A + B)
Estrategia de fichas (R.P)	Color A								3 = eficaz 1 = otras 0 = aleatoria	R.P (suma A + B)
	Adición B								1 = sí 0 = no	
Utiliza las fichas de distinto color para hallar el total (R.L)									1 = sí 0 = no	R.L - 0,5 de cada andamioje
Andamioje (Sí o No) (-0,5 por cada andamioje)										
Comentarios:										

VIAJE 8

		Paradas				Final	Adultos	Niños	Personas	Puntuación
		1	2	3	4					
Correcto (indicar con una X)									2 = todas las respuestas correctas 1 = total de adultos o de niños correcto o total global equivocado 0 = todo incorrecto	
Incorrecto (indicar con una X)										
Cálculo (R.N)									2 = sí 1 = se deja un número al contar; comete un error menor al contar 0 = no hay correspondencia de uno a uno	
Estrategia de fichas (R.P)	Color A								2 = separa según el color 1 = no mantiene la estrategia 0 = aleatoria; sin estrategia	
	Adición B								3 = eficaz 1 = separa las fichas en montones distintos o les da la vuelta: algún intento de distinguir entre suma y resta, pero incapaz de usar un sistema eficaz 0 = aleatoria	
Utiliza las fichas de distinto color para hallar el total (R.L)									1 = sí 0 = no	
Andamiaje (Sí o No) (-0,5 por cada andamiaje)										
Comentarios:										

PREGUNTAS ADICIONALES

Preguntas	Adultos	Niños	Total
¿Cabezas?			
¿Narices?			
¿Barbillas?			
¿Manos?			
¿Pies?			
Suben 2 adultos y 1 más			
¿Pies?			
¿Manos?			
¿Cabezas?			
Estrategias:			Puntuación total (R.P)
Puntuación			
3 = todas las respuestas correctas (adultos, niños y total)			
2 = dos respuestas correctas de las tres posibles (adultos, niños y total)			
1 = una respuestas correcta de las tres posibles (adultos, niños y total)			
0 = ninguna respuesta correcta			
(R.P)			

Puntuación máxima de sesión II = 49 puntos.

Puntuaciones.

- Razonamiento numérico (R.N): 6 puntos máximo.
- Razonamiento lógico (R.L): 12 puntos máximo.
- Resolución de problemas (R.P): 31 puntos máximo.

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN AQUÍ HUELE A QUESO

Alumno: _____ Curso _____

Centro: _____ Fecha _____

DISTRIBUCIÓN DE LOS QUESOS CON EL TABLERO						
(Razonamiento lógico)						
		Tirada				
		1	2	3	4	5
Conteo (Razonamiento numérico)	Correcto					
	Incorrecto					
Descomposición (Razonamiento numérico)	Correcto					
	Incorrecto					
Dirección del movimiento (Razonamiento espacial)	Correcto					
	Incorrecto					
Comentarios y observaciones						

PREGUNTAS ADICIONALES (razonamiento lógico)	Correcto	Incorrecto
¿Qué resultado precisas en el dado para poder alcanzar este queso desde la posición donde se encuentra tu ratón?		
Según el resultado de tu dado, si pudieses mover este queso, ¿dónde lo colocarías para poder cazarlo usando un movimiento doble?		

RECUENTO DE PUNTUACIÓN

	BAREMOS	PUNTUACIÓN
Razonamiento numérico	De 0 a 2 aciertos = 1 punto	
Razonamiento espacial	De 3 a 5 aciertos = 2 puntos	
Razonamiento lógico	De 6 a 8 aciertos = 3 puntos De 9 a 10 aciertos = 4 puntos	

PROTOCOLO DE OBSERVACIÓN AQUÍ HUELE A QUESO

Alumno: _____ Curso _____

Centro: _____ Fecha _____

		Tirada									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Conteo (Razonamiento numérico)	Correcto										
	Incorrecto										
Cálculo (Razonamiento numérico)	Correcto										
	Incorrecto										
Colocación de ventanas (Razonamiento espacial)	Correcto										
	Incorrecto										
Comentarios y observaciones											

PREGUNTAS ADICIONALES (razonamiento lógico)	Correcto	Incorrecto
¿Qué ventanas son más difíciles de colocar, las individuales o grupales?		
¿Qué resultados necesitas en los dados para colocar todas tus ventanas?		
¿Cuál sería la mejor tirada para que tu ganaras?		
¿Cuál sería la peor tirada para que yo perdiera?		

