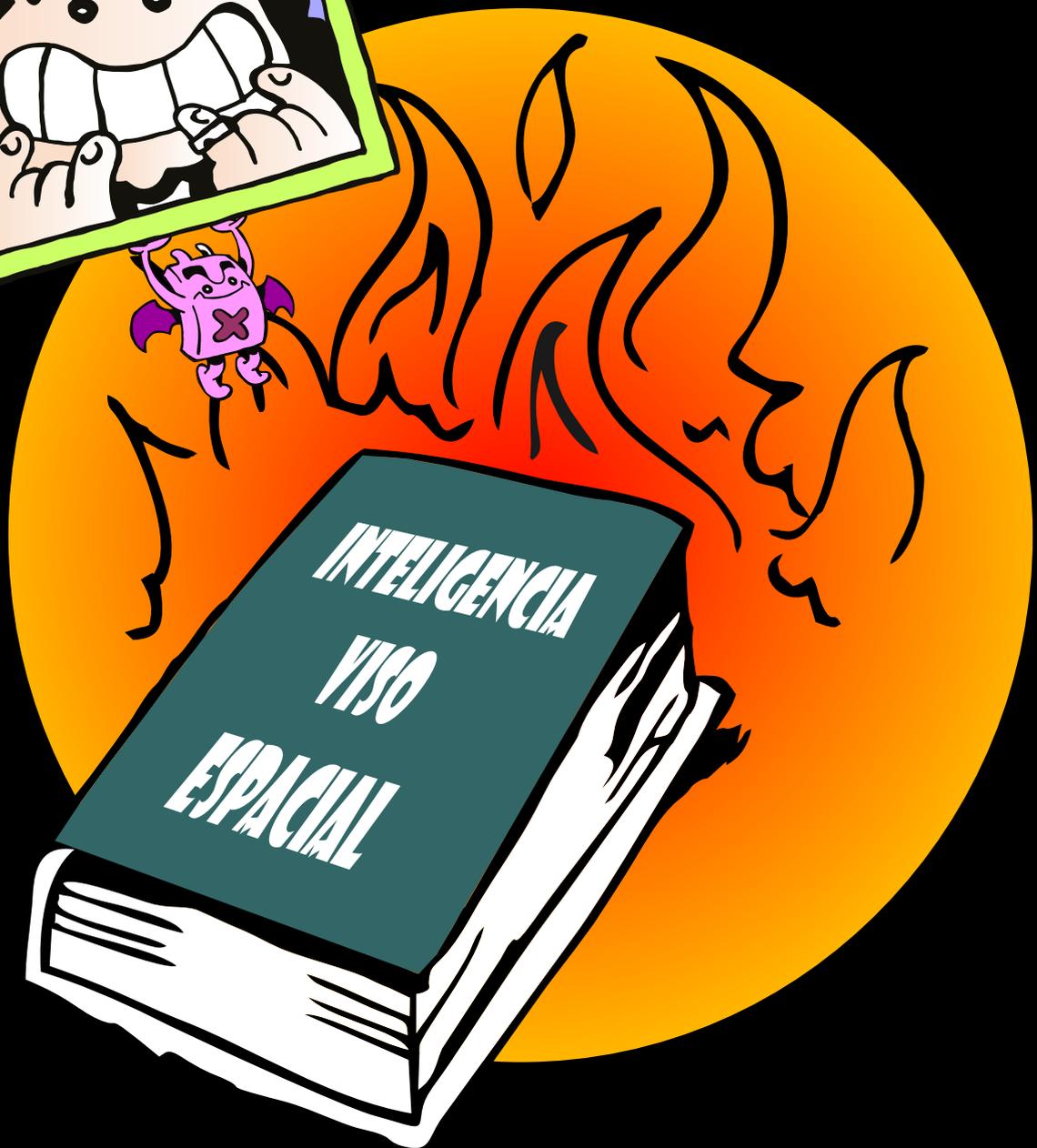


UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



entrega 2

www.salvarlatropa.es

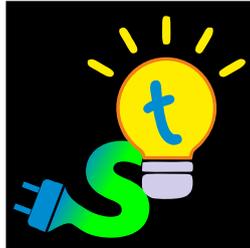
UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



entrega 2

www.salvarlatropa.es

SALVAR LA TROPA: "UNA TROPA INTELIGENTE"
INTELIGENCIA VIÑO-ESPACIAL



Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Guión:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB & BLOG:

www.salvarlatropa.es

salvarlatropa.blogspot.com

E-mail:

info@salvarlatropa.es

INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA





nombre:

curso:

INTELIGENCIA VISO ESPACIAL

Valora de 0 a 10 estas afirmaciones.

Se me da bien dibujar.....

Me resulta fácil hacer escalas, dibujar perspectivas,
dibujar planos.....

Me ayudo de dibujos cuando estudio.....

Me siento cómodo interpretando mapas y explicando
cómo llegar a los sitios.....

Capto rápidamente las indicaciones escritas o verbales
para llegar a un lugar.....

Recuerdo fácilmente las rutas que he hecho aunque solo
las haya recorrido una sola vez

Me divierte mucho jugar con laberintos y los puzzles en
2 y 3 dimensiones.....

Me gustan los juegos de cubos, montar y desmontar
estructuras.....

Se me dan bien los juegos en los que tengo que girar
mentalmente figuras o dibujos.....

Creo que valdría para trabajar como piloto, cartógrafo,
profesor de geometría y de educación plástico-visual,
artista plástico (pintor, escultor, ceramista), arquitecto,
diseñador de interiores, paisajista.....



la suma total es de...

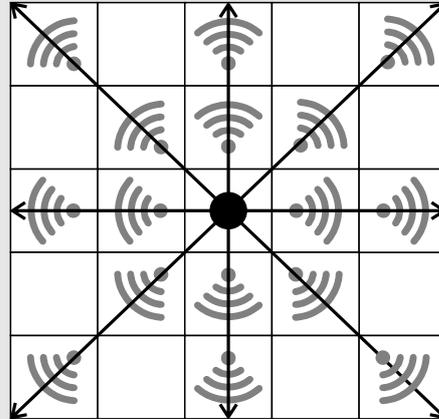
INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA



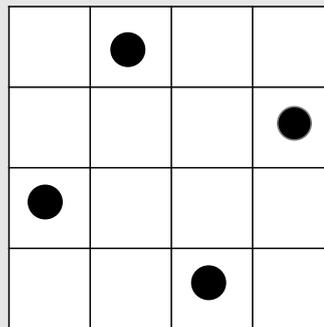
Alarmas

El "Notas" debe distribuir varias alarmas en el almacén. Debe colocarlas de tal forma que las ondas que emite cada una de las alarmas no coincida con las otras. Si no lo hace así, las alarmas se dispararán y se montará un lío difícil de solucionar. Ya tienes una alarma puesta, coloca las siguientes. Mira los ejemplos →

cómo se mueven las ondas de una alarma



Ejemplo de cómo colocar 4 alarmas en el almacén para que no se conecten



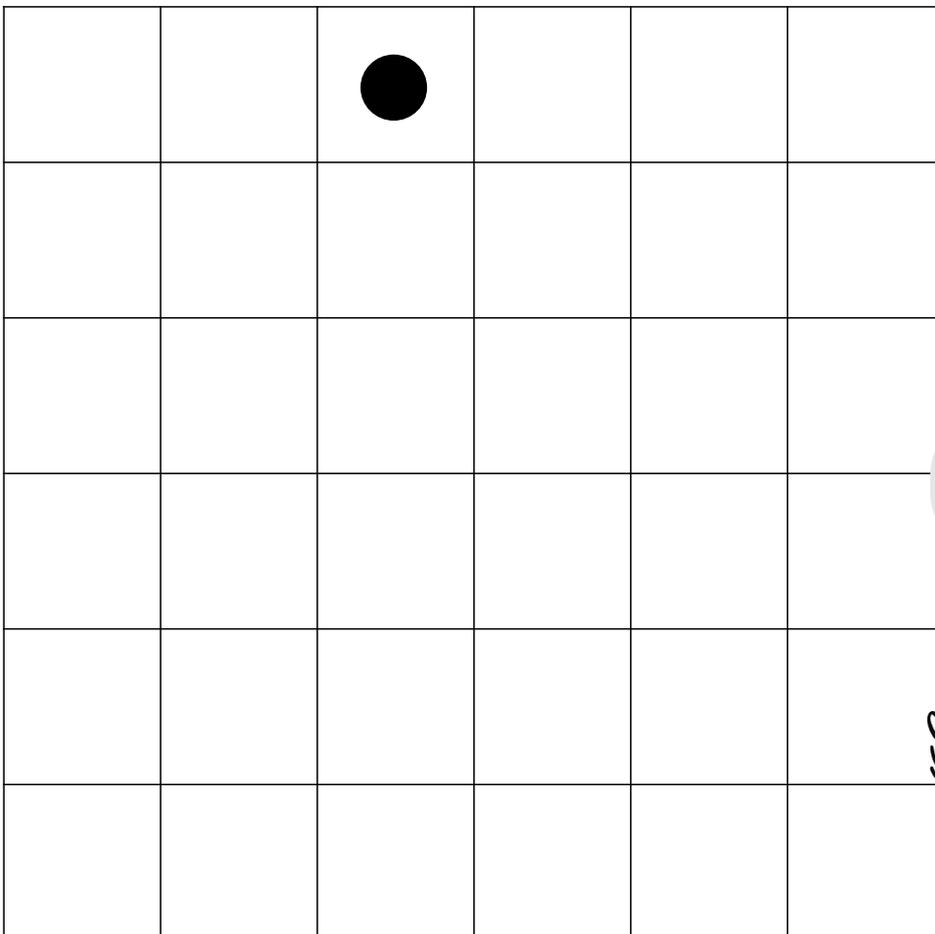
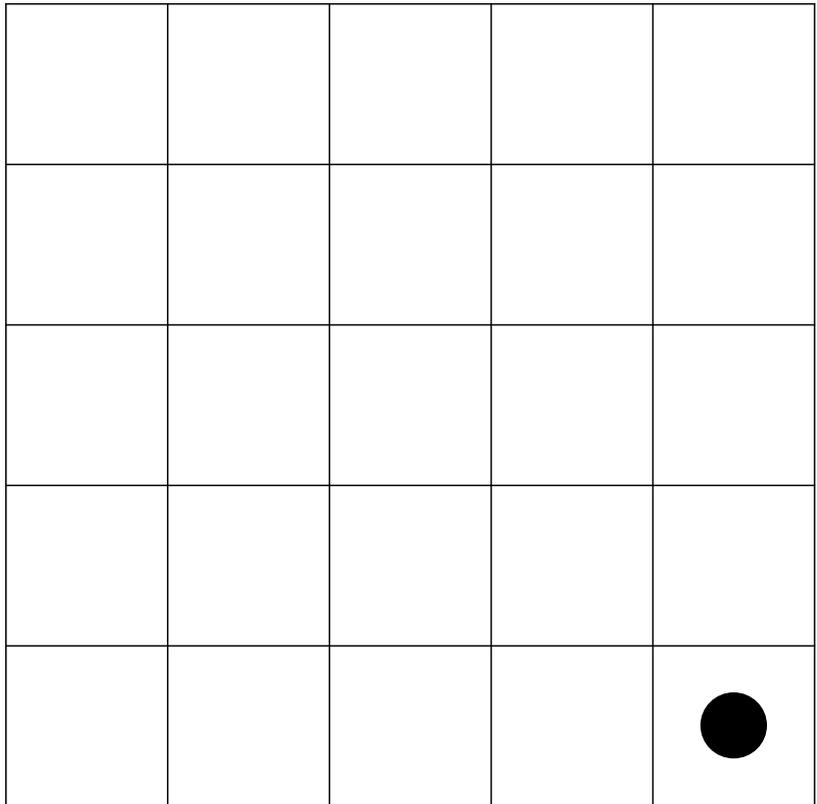
		●		

Aquí van 5 alarmas, coloca las 4 restantes



INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

Aquí van 5 alarmas,
coloca las 4 restantes



Aquí van 6 alarmas,
coloca las 5 restantes





INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

El Notas con las prisas se ha despistado y ha entrado en el almacén con las gafas de sol puestas, así que se ha equivocado poniendo etiquetas, ahora tendrá que corregir el error. Debe buscar las cajas con las etiquetas equivocadas y retirarlas antes de que el jefe lo pille.

Primero:

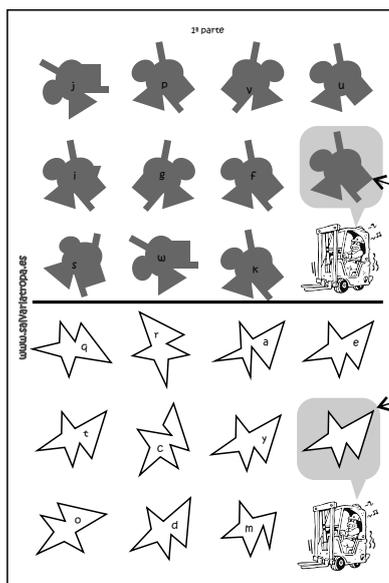
Un jugador busca las 3 etiquetas equivocadas que hay en cada sección. Las tres etiquetas equivocadas son diferentes al modelo que está marcado. El otro jugador tiene que recoger los pingüinos de juguete azul y los conejos que se han escapado de sus cajas, evitar los pingüinos rojos y las serpientes y descubrir la salida del laberinto.



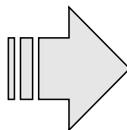
Segundo: El jugador recoge las letras de las etiquetas equivocadas y monta una palabra Clave. Esa palabra Clave se utiliza en la última parte del laberinto. Entrega la palabra Clave al profesor éste

te dará un plano del laberinto para que ayudes a tu compañero. Al entrar en la última parte del laberinto encontrarás varias salidas. Colisiona con aquella salida que permita ir al sitio donde podrías encontrar lo que mencionan la palabra Clave.

Tercero: Hay cambio de roles, El jugador que buscaba la salida del laberinto ahora debe buscar las etiquetas equivocadas en la ficha 2 y el que buscaba las etiquetas equivocadas debe acceder a la segunda parte del videojuego. Apunta los resultados en la ficha de equipos.



buscar
etiquetas
diferentes
al modelo

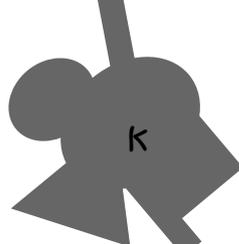
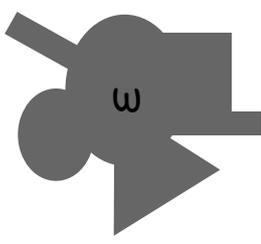
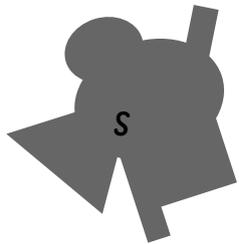
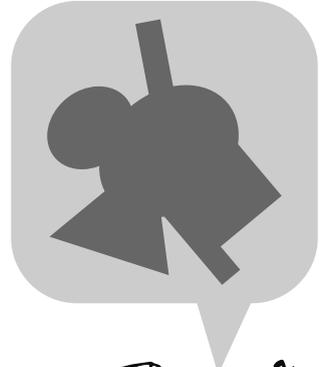
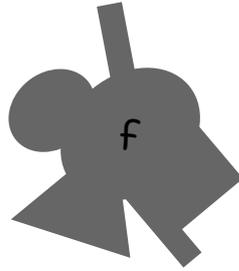
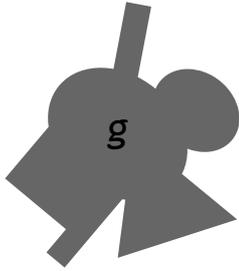
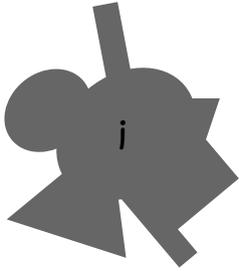
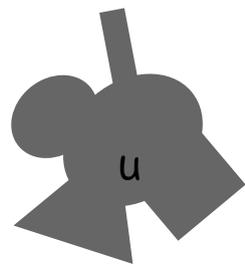
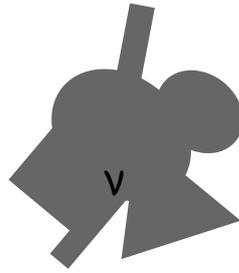
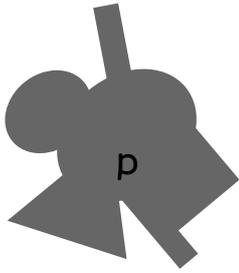
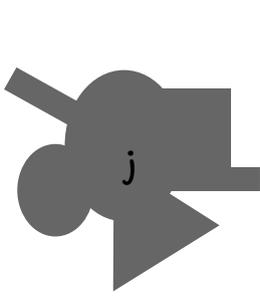


Si no se dispone de ordenador, utilizar solo la ficha. Cada jugador soluciona las dos partes, es decir las 4 secciones, buscando las 2 palabras Clave

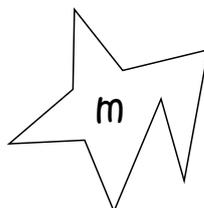
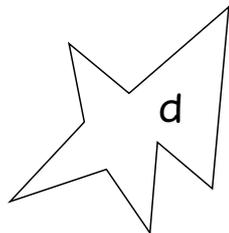
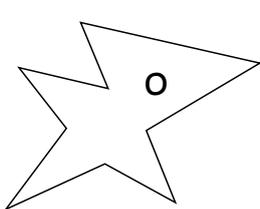
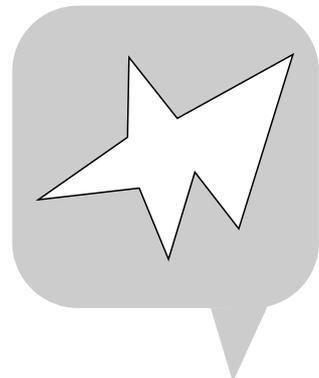
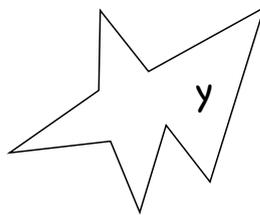
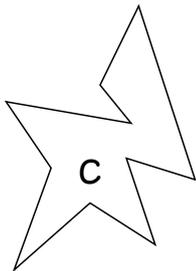
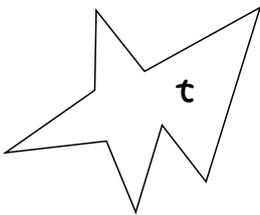
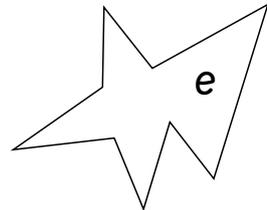
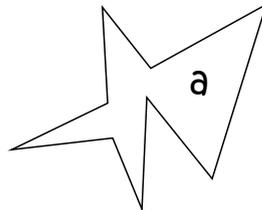
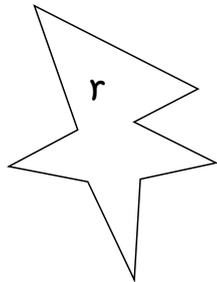
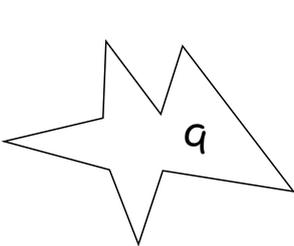
primera parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/visoespacial/index.html

segunda parte: www.aventurasdeaprendizaje.es/visoespacial2/index.html

1ª parte. Palabra Clave: _____

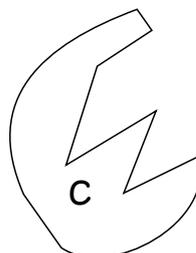
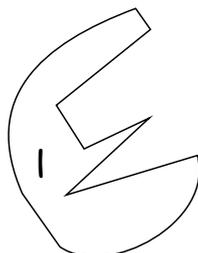
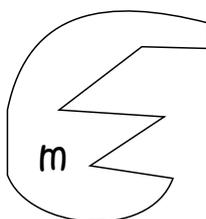
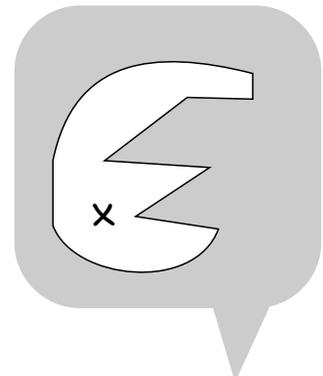
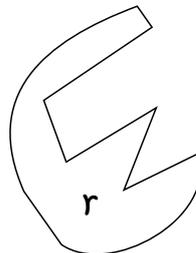
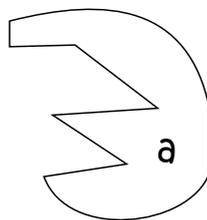
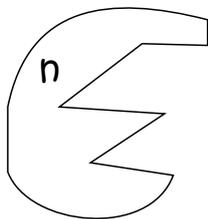
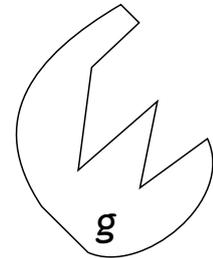
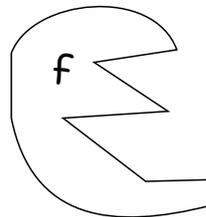
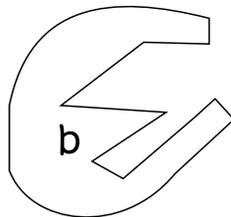
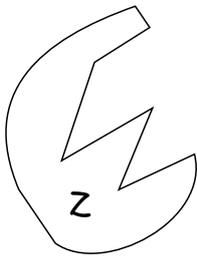
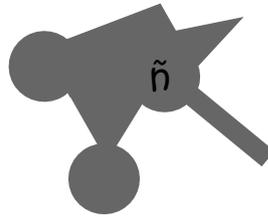
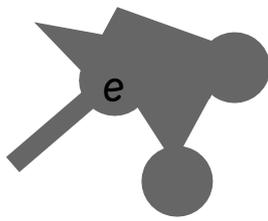
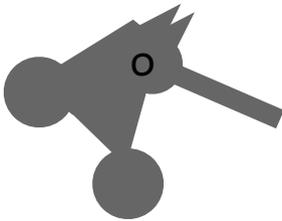
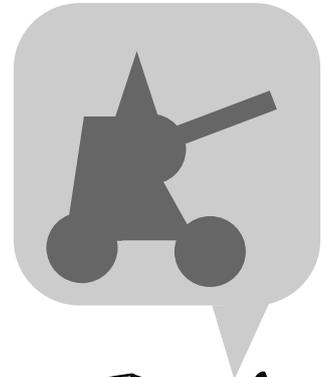
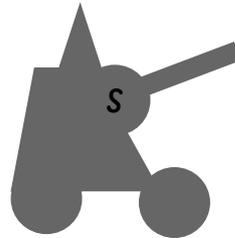
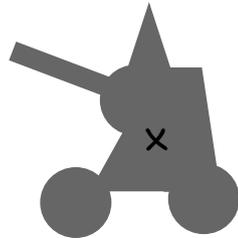
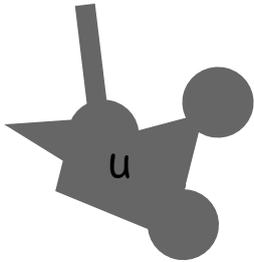
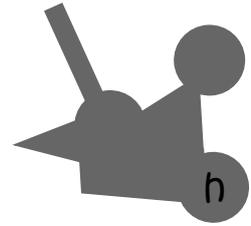
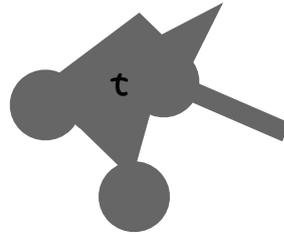
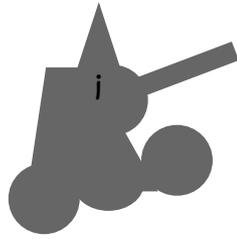
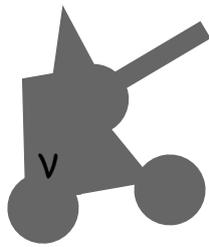


www.salvatiropa.es



2ª parte. Palabra Clave: _____

CAMBIO DE JUGADOR



Material de apoyo:

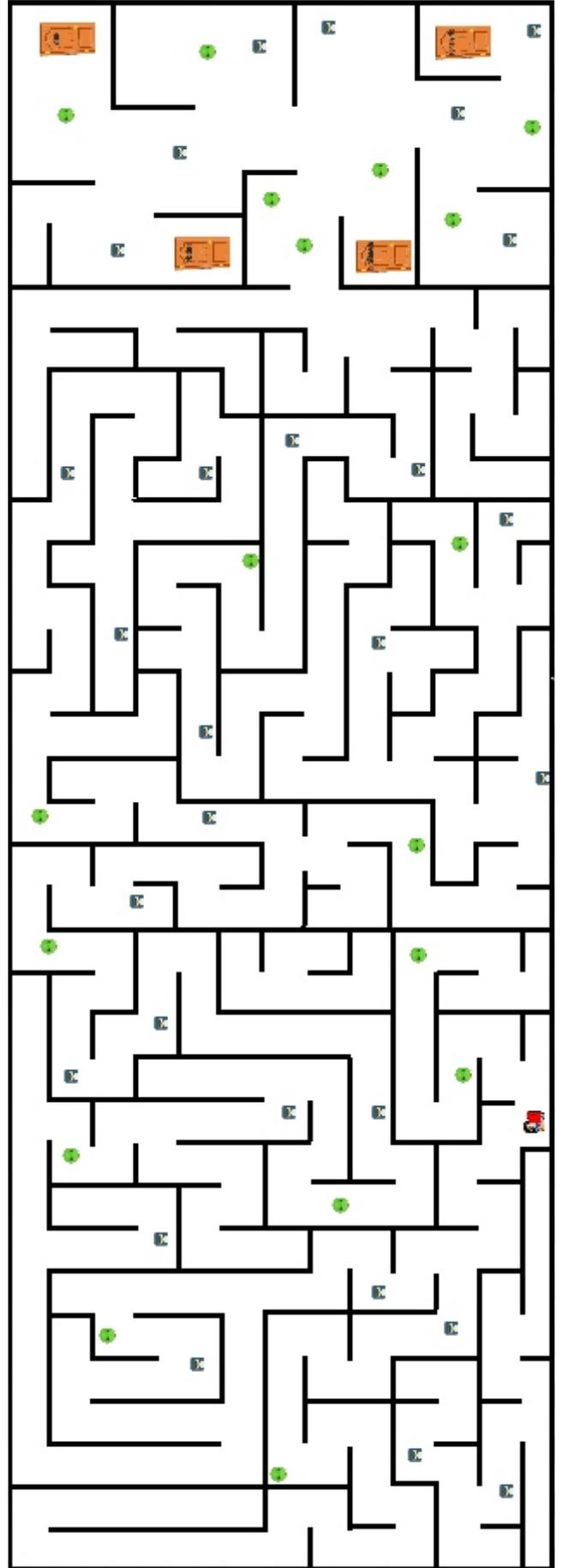
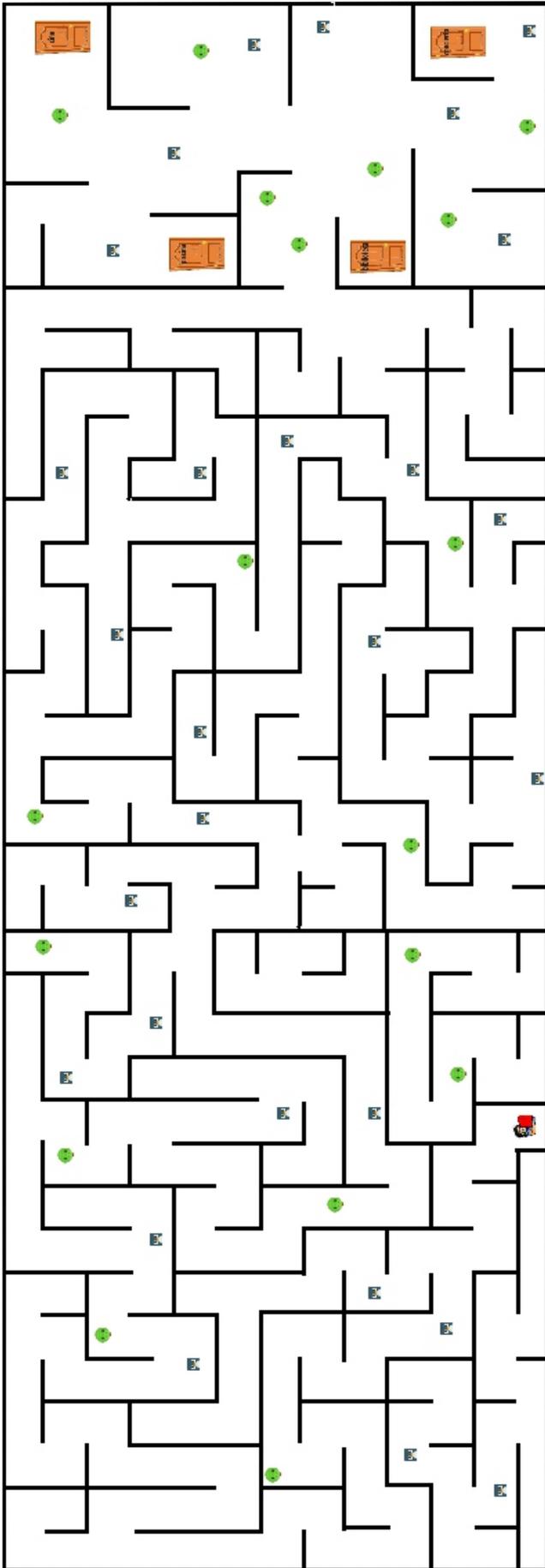
Laberintos

Fichas de equipos

laberinto 1



laberinto 2



2. Inteligencia Viso-espacial

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

nombre 2:

puntos ficha:

tiempo laberinto 1:

puntos laberinto 1:

tiempo laberinto 2:

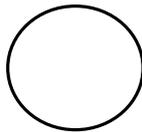
puntos laberinto 2:



total:

total:

puesto:



2. Inteligencia Viso-espacial

Nombre equipo:

fecha:

grupo:

nombre 1:

puntos ficha:

nombre 2:

puntos ficha:

tiempo laberinto 1:

puntos laberinto 1:

tiempo laberinto 2:

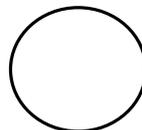
puntos laberinto 2:



total:

total:

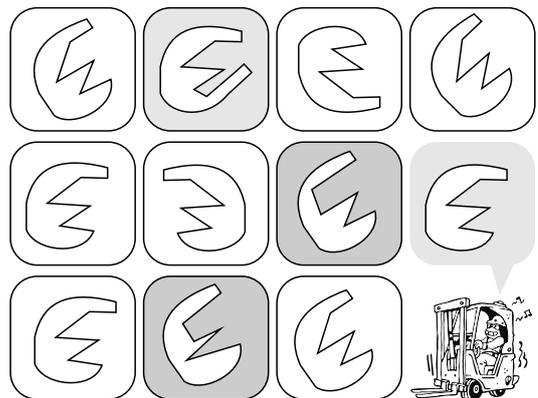
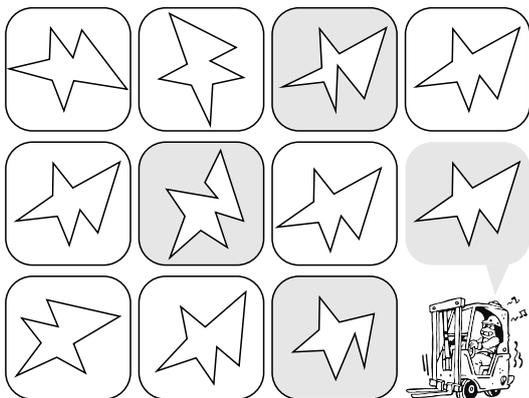
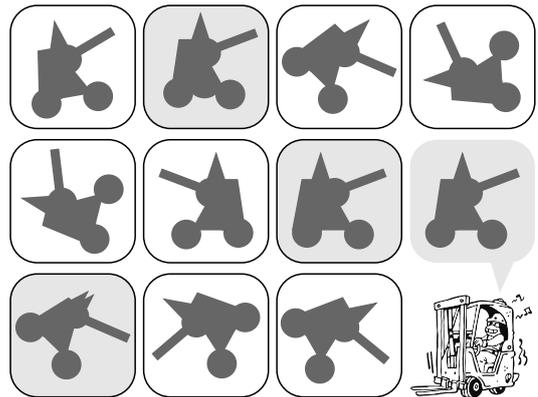
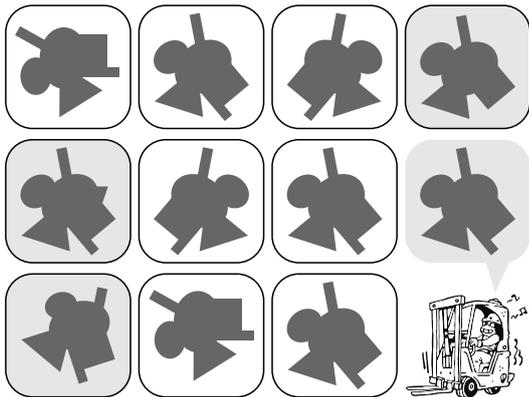
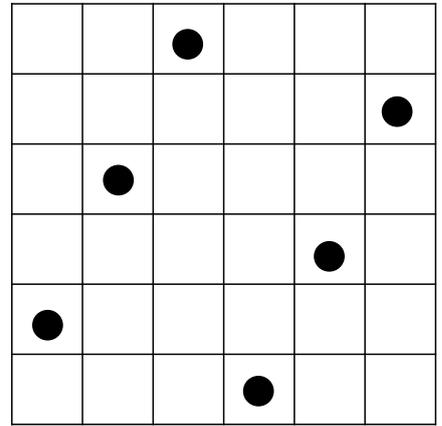
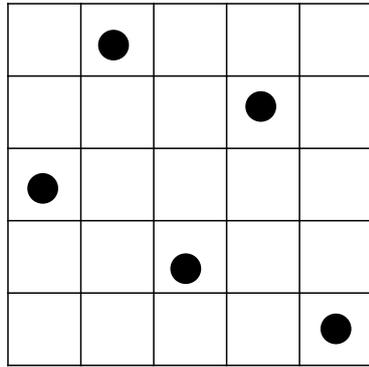
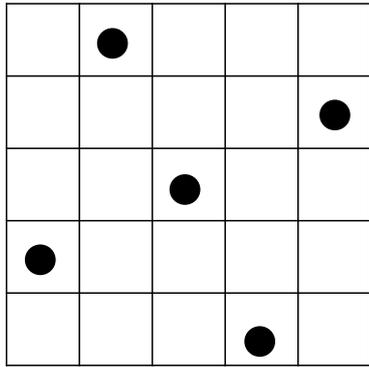
puesto:



fichas de equipo

INTELIGENCIA VISO-ESPACIAL: UN ALMACENISTA CON MUCHA VISTA

solucionario



música

libros

Un
almacenista
con
muchoa vista



- 1.- fecha:
 - 2.- grupo:
 - 3.- Me ha gustado la historia del almacenista (1 a 10):
 - 4.- Me ha gustado el videojuego: (1 a 10):
 - 5.- Me ha gustado la ficha que hemos hecho: (1 a 10):
 - 6.- He aprendido cosas (1 a 10):
 - 7.- Recomendaría est actividad a otros alumnos: (1 a 10):
 - 8.- Consejos para mejorar la actividad...
-

Un
almacenista
con
muchoa vista



- 1.- fecha:
 - 2.- grupo:
 - 3.- Me ha gustado la historia del almacenista (1 a 10):
 - 4.- Me ha gustado el videojuego: (1 a 10):
 - 5.- Me ha gustado la ficha que hemos hecho: (1 a 10):
 - 6.- He aprendido cosas (1 a 10):
 - 7.- Recomendaría est actividad a otros alumnos: (1 a 10):
 - 8.- Consejos para mejorar la actividad...
-

Un
almacenista
con
muchoa vista



- 1.- fecha:
 - 2.- grupo:
 - 3.- Me ha gustado la historia del almacenista (1 a 10):
 - 4.- Me ha gustado el videojuego: (1 a 10):
 - 5.- Me ha gustado la ficha que hemos hecho: (1 a 10):
 - 6.- He aprendido cosas (1 a 10):
 - 7.- Recomendaría est actividad a otros alumnos: (1 a 10):
 - 8.- Consejos para mejorar la actividad...
-

Un
almacenista
con
muchoa vista



- 1.- fecha:
- 2.- grupo:
- 3.- Me ha gustado la historia del almacenista (1 a 10):
- 4.- Me ha gustado el videojuego: (1 a 10):
- 5.- Me ha gustado la ficha que hemos hecho: (1 a 10):
- 6.- He aprendido cosas (1 a 10):
- 7.- Recomendaría est actividad a otros alumnos: (1 a 10):
- 8.- Consejos para mejorar la actividad...