

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Artes: Lina Gil, Edison Parra, Carlos Pulido, Javier Barajas Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Edu.Física: Mónica Agudelo, Nelson González, Hugo Garzón.	GRADO	Décimo
----------------	--	--------------	--------

ASIGNATURA	Artes, Ed. Física, Tecnología
-------------------	-------------------------------

Correo electrónico de contacto	Artes: Lina Gil: lina.gil@sabiocaldas.edu.co Carlos Pulido: carlos.pulido@sabiocaldas.edu.co Javier Barajas: javier.barajas@sabiocaldas.edu.co Edison Parra: edison.parra@sabiocaldas.edu.co Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramirez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co EDU. FISICA: Monica Agudelo: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co Nelson González: nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co Hugo Garzón: andrey.garzon@sabiocaldas.edu.co
---------------------------------------	---

Fecha de envío	18 de mayo de 2020	Fecha de entrega	22 de mayo de 2020
-----------------------	--------------------	-------------------------	--------------------

Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas
--	---------

TEMA	Cine
-------------	------

Contextualización

El **cosplay** contracción de **costume play** (interpretar disfrazado), es una especie de moda representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan **disfraces**, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea. Los practicantes de cosplay a menudo interactúan para crear una **subcultura** centrada en la **interpretación de roles**. Una definición más amplia del término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario además diseñar o confeccionar el traje, independientemente de su contexto cultural. Las fuentes favoritas para esto incluyen **cómics**, **cine**, **libros**, **anime**, **manga** y **videojuegos**.

El **cosplay** tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción.



FILMINUTO

Es una Mini-película que tiene un minuto de duración y es creada en plano secuencia (es, precisamente, una secuencia creada sin cortes, con la cámara rodando de forma continua, realizando los diferentes tipos de encuadres que se requieran a través del movimiento o del *zoom* si es que esto es necesario).

Puedes consultar más en los links dejados en la parte de abajo de tu guía.

Descripción de la actividad sugerida

Teniendo en cuenta estos dos procesos realizaremos un ejercicio en el cual observamos la película AVATAR del director James Cameron y después de ello realizaremos un cosplay con todos los elementos que podamos tener a la mano en nuestro hogar teniendo ayuda de los miembros de tu familia. Crear un filminuto (video de un minuto) en el cual nos muestres los pasos de realización de tu traje, maquillaje y parte de una escena. Y por último enviarlo a cada correo dado, recuerda anexar nombres apellidos y curso.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://definicion.de/cosplay/>

http://foros.monografias.com/showthread.php/51645-*-FilMinuto-*?s=7dfa8df315615ffced4d59d7097162c0

PELICULA COMPLETA: https://www.youtube.com/watch?v=MkbOj11_20M

Criterios de Evaluación

Artes: Experimenta con el cuerpo y la gestualidad para la producción de un video.

Tecnología: Plantea soluciones a situaciones cotidianas, por medio de aplicaciones tecnológicas utilizadas en nuestros días.

Ed. Física: Interpreta por medio del movimiento su dominio corporal

