

	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

DOCENTES	Artes: Javier Barajas Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Edu. Física: Mónica Agudelo, Nelson González, Hugo Garzón.	GRADO	Décimo
-----------------	--	--------------	--------

ASIGNATURA	Tecnología, Ed. física, artes
-------------------	-------------------------------

Correo electrónico de contacto	Artes: Javier Barajas: javier.barajas@sabiocaldas.edu.co Tecnología: Juan Álvarez: juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co Sandra Ramírez: sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co EDU. FISICA: Mónica Agudelo: monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co Nelson González: nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co Hugo Garzón: andrey.garzon@sabiocaldas.edu.co
---------------------------------------	--

Fecha de envío	26 mayo	Fecha de entrega	29 mayo
-----------------------	---------	-------------------------	---------

Tiempo de ejecución de la actividad	6 horas
--	---------

TEMA	Juegos de mesa elaborados
-------------	---------------------------

Contextualización

La batalla naval (juego de los barquitos, nombre con el que se comercializa el juego de mesa; hundiendo barquitos, en algunos lugares de Hispanoamérica), del nombre en inglés *battleship*, es un juego tradicional de estrategia y algo de suerte, que involucra a dos participantes.

Desarrollo del juego: Una vez todas las naves han sido posicionadas, se inicia una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador en su turno «dispara» hacia la flota de su oponente indicando una posición (las coordenadas de una casilla), la que registra en el segundo tablero.

Si esa posición es ocupada por parte de un barco contrario, el oponente cantará *¡Averiado!* (*¡Toque!*, *¡Tocado!* o *¡Impacto!*) si todavía quedan partes del barco (casillas) sin dañar, o *¡Hundido!* si con ese disparo la nave ha quedado totalmente destruida (esto es, si la acertada es la última de las casillas que conforman la nave que quedaba por acertar).

El jugador que ha tocado un barco en su anterior jugada, volverá a disparar hasta que falle. Si la posición indicada no corresponde a una parte de barco alguno, cantará *¡Agua!*.

Cada jugador referenciará en ese segundo tablero, de diferente manera y a su conveniencia, los disparos que han caído sobre una nave oponente y los que han caído al mar: en la implementación del juego con lápiz y papel, pueden señalarse con una cruz los tiros errados y con un círculo los acertados a una nave, o con cuadrados huecos y rellenos.

Fin del juego: El juego puede terminar con un ganador o en empate.



Descripción de la actividad sugerida

1. Debes identificar el juego de mesa batalla naval claramente para poder realizarlo, hacer la lectura y observar el video en YouTube o las fotos: Juego Batalla Naval DIY - Juegos de mesa para la cuarentena, en la Webgrafía encuentras las direcciones.
2. Conseguir material reciclable como cartón, carteleras viejas o cuadernos etc...
3. Elabora el juego con tu familia y participa con ellos en esta actividad divertida.
4. Enviar el registro fotográfico en un solo archivo (máximo 6 fotos) a los correos de los docentes que correspondan en las áreas de tecnología, edu. física y artes.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Contextualización: [https://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_naval_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_naval_(juego))
<https://www.youtube.com/watch?v=Bx5X-FfumME>

Juego Batalla Naval DIY - Juegos de mesa para la cuarentena
juguetesrecicladosenesuelas.blog

Criterios de Evaluación

Artes: Crea con recursos reciclables el juego, procura que sea estético y de calidad.
Tecnología: Uso de materiales reciclables, buen acabado, presentación y creatividad
Ed. Física: Desarrollo de la actividad y creatividad planteada en el juego.