

	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: Carlos Pulido Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler Edu. Física: Mónica Agudelo, Nelson González, Hugo Garzón.	GRADO	Octavo
-----------------	---	--------------	--------

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

Correo electrónico de contacto	Artes: Carlos Pulido: carlos.pulido@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	Mayo 26	Fecha de entrega	Mayo 29
-----------------------	---------	-------------------------	---------

Tiempo de ejecución de la actividad	5 horas
--	---------

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

Contextualización

El dominó es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas (baldosas) rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, aunque existen muchas variantes. Una de sus caras está dividida por dos cuadrados, cada uno de los cuales está numerado normalmente mediante disposiciones de puntos como los dados.

Desarrollo del juego:

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas solo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Es costumbre colocar los dobles de transversal desde la salida y en cualquier momento del desarrollo del juego, para evitar señales sobre el tipo de mano que se posee (juego alto, juego bajo, juego oportuno). Colocar un doble suele llamarse *doblarse*, o *acostarse*.

En el juego también existe una ventaja conocida comúnmente como tapicui, y es una ventaja que puede tener algún jugador cuando obtiene dos o más fichas pares en la repartición de las fichas, este puede jugarlas las dos al mismo tiempo si se le da posibilidad de jugarlas teniendo en cuenta que debe de tener los mismos números pares por punta y punta. Ej. Si tiene las fichas pares 3-3 y 5-5 y en una punta se encuentra el 1-3 y en la otra 4-5 puede lanzar ambas fichas en un solo tiro.

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que *pasar* el turno al siguiente jugador o tendrá que tomar una ficha de las sobrantes.

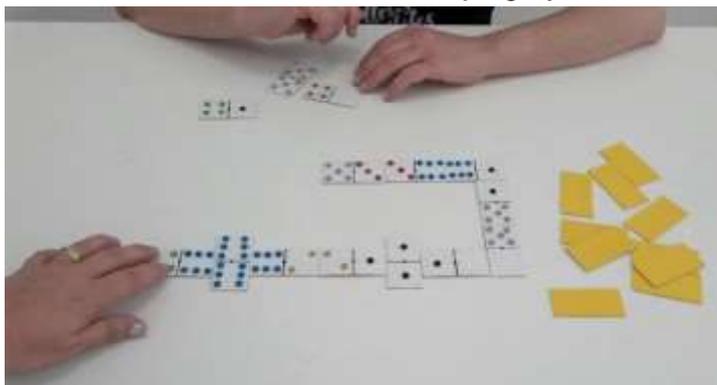
Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores tire, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice que ha *ahorcado* o *matado* el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero). Sí el jugador sede el paso teniendo fichas para usar en el juego, esté incurrirá en un turno menos y sesera al siguiente el turno.

Descripción de la actividad sugerida

El objetivo principal es construir un juego que nos ayude a pasar un rato ameno en familia, esta vez pensando en divertirnos y hacer actividad reunidos, con materiales realmente sencillos debes construir un Dominó, debes enviar máximo 6 fotos en donde se evidencie la construcción de juego y en donde esté totalmente terminado, debes aparecer en la foto.

Realizar planos y bocetos del mismo antes de comenzar a crearlo.

Enviar el registro fotográfico en un solo archivo a los correos de los docentes que correspondan en las áreas de tecnología, edu. física y artes.



Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

Contextualización: <https://www.youtube.com/watch?v=uUkLek7snqM>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Domin%C3%B3>

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.