

	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: Edison Parra, Javier Barajas, Carlos Pulido, Lina Gil Tecnología: Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler. Edu. Física: Mónica Agudelo, Nelson González ,Hugo Garzón.		GRADO	CUARTO
ASIGNATURA	Artes, Ed. Física, Tecnología			
Correo electrónico de contacto	Artes: Edison Parra: edison.parra@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	25 de mayo de 2020	Fecha de entrega	29 de mayo de 2020	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	Expresión corporal			
Contextualización				
Los videojuegos activos, entre ellos la Wii, pueden ser un buen medio para promover la práctica de actividad física y el ocio activo en algunos sectores de la población. Además, puede llegar a convertir en una nueva herramienta de trabajo para los profesionales de la actividad física y el deporte para promover una mejor calidad de vida, siempre teniendo en cuenta los peligros que pueden acarrear el juego excesivo o inadecuado con esta videoconsola				
Descripción de la actividad sugerida				
1- A partir de las diferentes experiencias con consolas de juegos no importa cuál haya sido, identifica un movimiento de un juego en específico, preferiblemente de algún deporte en el cual su movimiento sea técnico y se pueda ver reflejado en la ejecución del mismo. (ej. el movimiento de un balón de un balón de fútbol) 2. Construye una marioneta con materiales que estén disponibles en tu casa, personificando el videojuego que escogiste. 3 Realiza un video máximo un minuto (mínimo 30 segundos), en donde representes la ejecución del movimiento deportivo del videojuego que escogiste, haciendo uso del títere. 4. Comparte tu video con tus docentes de artes, tecnología y educación física. La creatividad del video y la mezcla del personaje (marioneta) son claves para el éxito del mismo				
Webgrafía/MATERIAL SUGERIDO O COMPLEMENTARIO				
efdeportes.com				
Criterios de Evaluación				
Artes: Es creativo y recursivo en el uso de material no convencional a la hora de la creación del personaje.				

Tecnología: Identifica la importancia de la evolución de los videojuegos en nuestra cotidianidad.

Ed. Física: A partir de la dinámica del juego en consola, determine el movimiento de este y realizarlo de forma técnica, teniendo en cuenta la mejor manera para obtener beneficios para su salud.