

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

<b>DOCENTE</b>	<b>Artes:</b> Edison Parra, Javier Barajas, Carlos Pulido, Lina Gil <b>Tecnología:</b> Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler. <b>Edu. Física:</b> Mónica Agudelo, Nelson González, Hugo Garzón.		<b>GRADO</b>	QUINTO
<b>ASIGNATURA</b>	Artes, Ed. Física, Tecnología			
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<b>Artes:</b> Edison Parra: <a href="mailto:edison.parra@sabiocaldas.edu.co">edison.parra@sabiocaldas.edu.co</a> <b>Tecnología:</b> Juan Álvarez: <a href="mailto:juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co">juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co</a> Sandra Ramírez: <a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a> Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a> <b>EDU. FISICA:</b> Mónica Agudelo: <a href="mailto:monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co">monica.agudelo@sabiocaldas.edu.co</a> Nelson González: <a href="mailto:nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co">nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co</a> Hugo Garzón: <a href="mailto:andrey.garzon@sabiocaldas.edu.co">andrey.garzon@sabiocaldas.edu.co</a>			
<b>Fecha de envío</b>	25 de mayo de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	29 de mayo de 2020	
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas			
<b>TEMA</b>	Expresión corporal y comunicación no verbal.			
<b>Contextualización</b>				
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. El desarrollo de la expresión corporal y la comunicación no verbal es un pilar en el proceso de educación artística y el desarrollo del ser.				
<b>Descripción de la actividad sugerida</b>				
1- A partir de las diferentes experiencias con consolas de juegos no importa cuál haya sido, identifica una escena 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 basketball).  2. Construye un títere y la escenografía con materiales que estén disponibles en tu casa y con esto realiza una animación del 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 y la escenografía.  4. Comparte tu video con tus docentes de artes, tecnología y educación física.  La creatividad del video y la mezcla del personaje (títere) con las escenografías son claves para el éxito del mismo.				
<b>Webgrafía/MATERIAL SUGERIDO O COMPLEMENTARIO</b>				



<https://images.app.goo.gl/cXSyKFpZsL5jMNAu5>

### **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 cotidianeidad.

**Ed. Física:** A partir de la dinámica del juego en consola, determinar el movimiento de este y realizar de forma técnica, teniendo en cuenta la mejor manera para obtener beneficios para su calidad de vida.