

	<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: Edison Parra.</b> <b>Tecnología: Yudi Soler</b> <b>Edu. Física: Nelson González.</b>		<b>GRADO</b>	QUINTO
<b>ASIGNATURA</b>	Artes, Ed. Física, Tecnología			
<b>Correo electrónico de contacto</b>	<b>Artes:</b> <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>Educación física:</b> <a href="mailto:nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co">nelson.gonzalez@sabiocaldas.edu.co</a>			
<b>Fecha de envío</b>	8 de Junio de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	12 de Junio de 2020	
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas			
<b>TEMA</b>	La evolución del juego			

### Contextualización

## El deporte y la tecnología

Desde el calzado deportivo al traje de baño, pasando por la raqueta de tenis y el balón de fútbol, los tecnólogos del deporte han dedicado ingenio, creatividad y conocimientos técnicos para concebir material mejor y más seguro en aras de la excelencia deportiva. Eso se ha traducido en un mejor rendimiento, en un equipo mejor, más seguro y más eficaz para la práctica del deporte, una medición precisa del rendimiento y una multiplicidad de formas para vivir los eventos deportivos desde todos los lugares y en todo momento.



### **TECNOLOGÍA, INNOVACIÓN Y CORAJE: MÁS RÁPIDO, MÁS ALTO, MÁS FUERTE EN EL DEPORTE PARA DISCAPACITADOS**

En ningún ámbito es tan patente la repercusión de las innovaciones tecnológicas como en el del deporte para personas con discapacidades físicas. Hay deportistas con talento, firmeza y empuje a los que durante años se ha excluido de las competiciones deportivas a causa de sus discapacidades. No obstante, las innovaciones científicas, y en particular las tecnologías biomecánicas, han dado lugar a grandes avances en la solución de los problemas de estos deportistas.

Los nuevos materiales y diseños, y los extraordinarios avances de la ingeniería y la cirugía, han ofrecido a las personas con discapacidades la oportunidad de practicar los más diversos deportes. De este modo, el deporte recreativo se ha puesto al alcance de muchas personas con discapacidades y, al mismo tiempo, han engrosado las filas de los deportistas de élite con discapacidades y se han hecho posibles hazañas deportivas antes inimaginables.

Los XIII Juegos Paralímpicos, que se celebrarán en Pekín en septiembre, prueban estos avances en el deporte para personas con discapacidades. Aproximadamente 4.000 deportistas paralímpicos de 150 países participarán en los Juegos, multiplicando por diez los 400 competidores de 23 países que participaron en los Juegos de Roma de 1960. Las Paralimpiadas abarcarán una gran variedad de deportes: tiro con arco, atletismo, boccia, ciclismo, hípica, fútbol 5 y fútbol 7, goalball, judo, halterofilia, remo, vela, tiro olímpico, natación, tenis de mesa, voleibol sentado, baloncesto en silla de ruedas, esgrima en silla de ruedas, rugby en silla de ruedas, y tenis en silla de ruedas. Participarán en las pruebas atletas pertenecientes a seis

categorías diferentes de discapacidad, definidas según la función afectada: amputación, parálisis cerebral, discapacidad visual, lesiones de la médula espinal, discapacidad intelectual, y discapacidades no correspondientes a ninguna de las otras categorías.

Los grandes avances en el diseño y la fabricación de prótesis, así como en la tecnología de las sillas de ruedas, han transformado el mundo de la competición para estos deportistas. Actualmente, se producen prótesis diseñadas especialmente para los atletas con amputación que quieren competir. Del mismo modo, la tecnología de las sillas de ruedas hace posibles ahora todo tipo de ajustes para permitir a los deportistas competir en diferentes disciplinas deportivas.



Imagen de los Juegos Paralímpicos de Atenas 2004

(Crédito de las fotografías: Lieven Coudenys)

### Descripción de la actividad sugerida

1. Lee atentamente la información anteriormente expuesta.
2. Consulta las características e información importante sobre el deporte que más te llame la atención.
3. Realiza una historieta gráfica donde nos cuentes los avances tecnológicos, que se han descubierto a través del tiempo del deporte que anteriormente consultaste.
4. Toma fotos de este resultado y compártelas con tus profesores.

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://www.wipo.int/ip-sport/es/technology.html>

[https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2008/04/article\\_0002.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2008/04/article_0002.html)

### Criterios de Evaluación

**Artes:** Propone composiciones visuales y creativas en relación el tema.

**Tecnología:** Reconoce los avances tecnológicos que han transformado la vida del ser humano en el aspecto deportivo.

**Ed. Física:** Reconoce la actividad física y el deporte como aporte para su calidad de vida sin importar sus limitaciones.