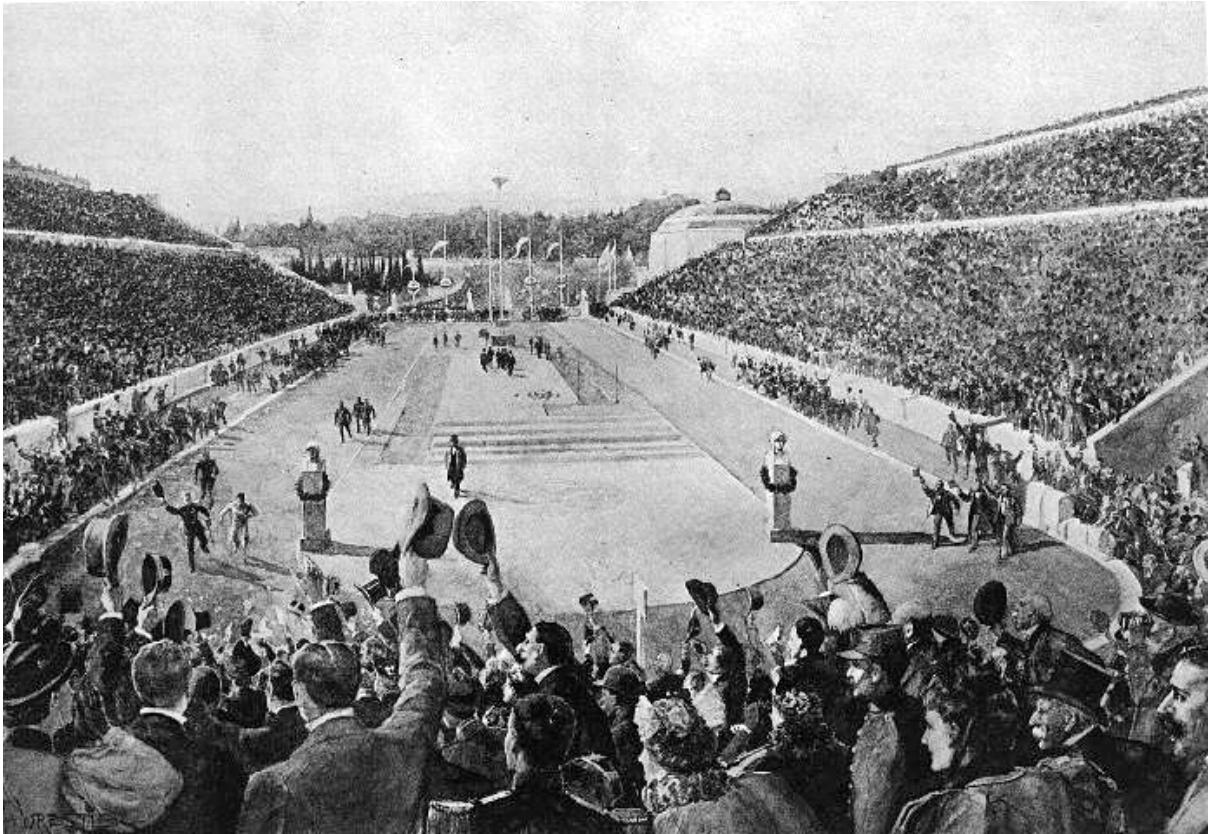




# Los Primeros Juegos Olímpicos de la Modernidad

(Propuesta didáctica con elementos de gamificación)



**Descripción:** Propuesta didáctica interdisciplinaria gamificada, donde se pretende que los estudiantes aprendan y pongan a prueba sus conocimientos acerca de los Juegos Olímpicos de la Modernidad.

**Formato:** Propuesta didáctica

**Fecha de creación:** Diciembre 2023

**Ciclo:** Primer Ciclo

**Tramo:** Tramo 2

**Grado:** 1° y 2°



Competencias generales	Comunicación/ Pensamiento Crítico			
Espacio	Unidad	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
<b>Ciencias Sociales y Humanidades</b>	<b>Historia</b>	CE1. Elabora preguntas, argumenta e identifica el proceso de aprendizaje a través de la oralidad sobre la temporalidad histórica.	La construcción del pasado a partir de documentos históricos (no solo escritos) y actividades de la comunidad.	Reconoce la sucesión y el ordenamiento en la temporalidad en diferentes ámbitos.
<b>Científico Matemático</b>	<b>Matemática</b>	Incorpora y valora la importancia del lenguaje matemático así como los objetos matemáticos, relacionándolos con su entorno más próximo para comunicarse de manera universal.	Eje número. Numeración natural: <ul style="list-style-type: none"><li>- Conteo.</li><li>- Representaciones: producir e interpretar números.</li></ul>	Elabora distintos procedimientos de conteo para resolver situaciones lúdicas y de la vida real. Identifica diferentes registros de representación de objetos matemáticos a través de la lectura y escritura para construir sentido.
<b>Creativo Artístico y Técnico</b>	<b>Artes visuales</b>	CE1 CE2 CE4	2° Cultura visual: Artistas, sus obras y contextos. Las imágenes en la publicidad y la propaganda.	Identifica los mensajes en las imágenes de la publicidad y la propaganda reflexivamente.



<b>Desarrollo personal y Conciencia corporal</b>	<b>Educación Física</b>	CE 4. Construye conocimiento científico que permite desarrollar, interpelar, argumentar e investigar sobre saberes propios de la Educación Física	1ro Incorporación del valor del deportes para sí y para vivir en sociedad  2do. Expresión argumentativa válida del deporte:  Como patrimonio cultural En relación al logro de los objetivos en el deporte	1ro Incorpora el valor del deporte para sí y para vivir en sociedad  2do. Reconoce y expresa argumentos válidos del deporte como patrimonio cultural Argumentación válida del deporte:  Como patrimonio cultural En relación al logro de los objetivos en el deporte.
<b>Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa</b>	<b>Tecnológico</b>	<b>CE4.1</b> Explora, observa, descubre e indaga en entornos digitales.	Usos de diferentes lenguajes (oral, icónico, gestual, escrito) en entornos digitales.	Usa recursos digitales en forma pertinente y adecuada a su nivel de desarrollo.

**Metas de aprendizaje:**

A partir de la presente propuesta gamificada los estudiantes:

- Diferenciarán los momentos fundacionales en los Juegos Olímpicos.
- Distinguirán los símbolos que caracterizan a los Juegos Olímpicos
- Reconocerán los elementos principales para la construcción de imágenes de propaganda gráfica.
- Disfrutarán de los deportes como emblemas de convivencia, paz y tolerancia.
- Conocerán la figura de Pierre de Coubertin.
- Utilizarán los medios audiovisuales como fuentes históricas.



## Plan de aprendizaje:

### Actividad 1 - Historia

Nuestro país tiene una larga trayectoria de participación en los Juegos Olímpicos, desde 1923 que se organizó el Comité Olímpico del Uruguay. Para conocer un poco más sobre esta tradición y la participación de nuestro país en ella, sugerimos trabajar a partir de la visualización de diferentes registros audiovisuales presentes en las variadas plataformas que han publicado estos eventos.

Como propuesta didáctica modélica, se sugiere trabajar con la siguiente actividad lúdica interactiva, elaborada a partir de la información presente en el video y de las competencias que se pretenden desarrollar utilizando este recurso.

En este caso particular, el estudiante podrá construir una visión particular de la época en que se desarrollaron estas actividades comunitarias a nivel mundial y más precisamente el papel que jugó nuestro país como miembro de un organismo internacional como ser el [“Comité Olímpico Internacional”](#).



<https://view.genial.ly/65830fafa8465200140ec85c/interactive-content-juegos-olimpicos>

### Actividad 2 - Artes Visuales “Carteles olímpicos”

- Presentar al grupo los siguientes afiches y abrir diálogo acerca de qué representan los mismos. Reconocer que todos tienen el mismo **mensaje**: Los Juegos Olímpicos.



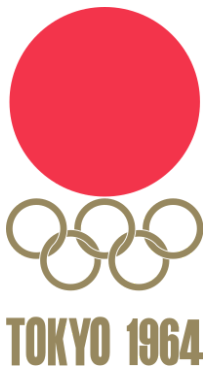


- Analizar para qué fueron creados estos afiches, ¿cuál es la función? ¿dónde estarían originalmente? Si en 1896 no existía internet, ¿dónde podría alojarse y con qué objetivo? Introducir el concepto de afiche<sup>1</sup> (que en algunos países es denominado como “cartel”).


<sup>1</sup> El afiche es una lámina de gran tamaño que funciona como soporte para transmitir una información acerca de un evento, producto o servicio. (<https://www.significados.com/afiche/>)



- Luego de reconocer la temática de los afiches, solicitar a los niños que los ordenen cronológicamente según su criterio.
- Realizar una puesta en común en la que puedan exponer qué aspectos de los afiches les sirvieron como insumo para ordenarlos, e ir registrando esas ideas en el pizarrón (ejemplo: fecha, dibujo, isotipo de los JJOO, etc.,)
- Proponer la realización en equipos del siguiente cuadro:

AFICHE	AÑO	LUGAR	IMAGEN	MENSAJE
	1896	ATENAS	CUERPO HUMANO. BLANCO Y NEGRO	DIFUNDIR LOS JUEGOS OLÍMPICOS.
				
				



				
---	--	--	--	--

- Realizar la puesta en común, enfatizando en 2 aspectos:

*EL MENSAJE (que es el mismo en todos)*

*LA IMAGEN (que es diferente en todos los casos)*

- En relación a la imagen, se sugiere al docente profundizar en la observación y el análisis de las siguientes características:
  - *La diferencia entre el dibujo analógico y el dibujo digital.*
  - *La simplificación de la imagen (reconocer la figura humana como elemento central de los afiches más antiguos)*
  - *La evolución en la utilización del color (del blanco y negro al color)*
- Visualizar el siguiente video a fin de resignificar el concepto:



<https://youtu.be/lky6r6Mh2uo?si=p9PqjOLj2501vMPi>

- Proponer como cierre de esta actividad la siguiente consigna:

Imagina que el próximo año se desarrollarán en la ciudad de Montevideo los Juegos Olímpicos.  
Tomando en cuenta todos los elementos que abordamos en esta actividad, construye un afiche que anuncie y promocioe este evento.



### Actividad 3 - Matemática “*Mates Olímpicas*”

La propuesta consiste en presentar una serie de números de años en los cuales se celebraron los juegos olímpicos para que deduzcan cada cuántos años se realizan y que coloquen el número de algún año que se borre u oculte en la serie.

**Ejemplo de consigna oral:** Los juegos olímpicos se celebran siempre cada cierta cantidad de años. Por ejemplo, en los años que aparecen en esta serie se celebraron juegos olímpicos.

**1896 - 1900 - 1904 - 1908 - .... - 1916**

***Algunas preguntas que pueden resultar interesantes:***

¿Cada cuántos años crees que se realizan los juegos olímpicos?

¿Qué número falta entre el 1906 y el 1916?

¿Se habrán celebrado juegos olímpicos en el año 1910?

¿Cuál sería el año en que se realizaron los siguientes juegos olímpicos luego de 1916?






También se lo podrá vincular con la actualidad, por ejemplo solicitando que averigüen en qué año se celebraron los últimos juegos olímpicos y pedir luego que calculen cuál será el próximo.

Si bien los números que componen la serie son números grandes, las regularidades que se observan en la escritura de los mismos darán pistas que lleven a encontrar las respuestas. Se sugiere trabajar en duplas o tríos como máximo para que puedan interactuar y discutir en torno a los números aún si no saben el nombre de los mismos.

Para aportar a ir generando algunas ideas acerca de la lectura y escritura de estos números se puede trabajar a partir de audios que digan cómo se llaman esos números, con propuestas lúdicas como la que se ofrece a continuación:





	1.º	<input type="text"/>
	2.º	<input type="text"/>
	3.º	<input type="text"/>
	4.º	<input type="text"/>
	5.º	<input type="text"/>

En otro momento y considerando que los números que se escuchan en los audios coinciden con los números siguientes de la serie anterior, se les podría solicitar que intenten escribir al menos alguno de ellos.

### Actividad 4 - Educación Física “Juegos Olímpicos en el patio”

¡Bienvenidos a los emocionantes "Juegos Olímpicos en el Patio"! Hoy nos sumergiremos en una experiencia única que combina la emoción del deporte, el compañerismo y la celebración de los valores olímpicos. Nos embarcamos en una jornada llena de competencias, habilidades atléticas y momentos de gloria que nos conectarán con el espíritu olímpico.

1. Ceremonia inaugural. Todos los estudiantes desfilan y saludan la bandera olímpica.  
Comenzaremos con una grandiosa ceremonia inaugural. Todos ustedes desfilarán con orgullo, representando no solo a sus equipos, sino también a la comunidad que hoy se une en este evento único. Al saludar la bandera olímpica, honraremos la universalidad, amistad y excelencia que simboliza.
2. Estaciones de competencia  
Atletismo: un lanzamiento, una carrera, un salto  
Gimnasia artística: ejecución de una destreza, una serie gimnástica o coreografía  
Deporte colectivo por ej. básquetbol: lanzamiento libre (5 lanzamientos cada participante o por tiempo)
3. Relevos de atletismo
4. Entrega de premios y diplomas
5. Ceremonia de clausura

Deporte Adaptado



En caso de considerarlo oportuno podemos incluir estaciones que permitan a los estudiantes experimentar con deportes adaptados para personas con discapacidades. Esto puede incluir actividades como lanzamiento de boccia, carreras en sillas de ruedas o actividades que simulan la experiencia de atletas con discapacidades visuales.

Se sugiere la incorporación de recursos tecnológicos en las propuestas de manera que complementen y potencien los aprendizajes.

Usar el cronómetro para registrar los tiempos en las carreras individuales y los relevos.

Utilizar el celular para registrar la ejecución de una destreza

Incorporar canva para la creación de los diplomas para los participantes con la posibilidad de personalizarlos.

### Actividad de cierre:

Para finalizar la propuesta se presenta un desafío a los estudiantes para encontrar a Pierre de Coubertin quien resignificó los Antiguos Juegos Olímpicos e incorpora los valores deportivos de la Modernidad.

Traer de vuelta a Pierre

(<https://view.genial.ly/6553cf1e093347001206ebe0/interactive-content-traer-de-vuelta-a-pierre>)





## Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Esta propuesta didáctica, permite trabajar un tópico escolar en forma interdisciplinar y poner en juego diferentes metodologías activas. Estas, ponen el foco en la participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso.

Será necesario propiciar situaciones, actividades y/ o juegos que sitúen al estudiante en una posición diferente a la habitual en la escuela. Este, ha de ser responsable de su propio aprendizaje, buscando, seleccionando, analizando y evaluando la información, asumiendo un papel más activo en la construcción de su propio conocimiento.

Se sugiere el uso de videos en clase o en el hogar y destacar las potencialidades didácticas, sus funciones y optimizar este medio en el proceso de enseñanza, según las intenciones docentes. Para utilizar este recurso en todas sus potencialidades es importante evaluar su valor didáctico en el que intervienen distintas variables en cuanto a su duración, origen, fidelidad de sus fuentes, valores lingüísticos y audiovisuales.

*“El video didáctico tiene múltiples funciones, entre las cuales pueden destacarse: transmitir información, motivar, proveer conocimiento a los estudiantes, evaluar los conocimientos y habilidades alcanzadas por los estudiantes (...)”<sup>2</sup>*

**Autores:** Bauzá, Sandra; Díaz, Marcos; de Freitas, Jimena; Gaínza, Verónica, Martin, Milena; Serrato, Diego; Ramírez, Esteban.

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

## Bibliografía y Webgrafía

### Videos

DESAYUNOS INFORMALES, “La historia de Uruguay en los Juegos Olímpicos”, 3 ago 2016, [video en línea] en: <https://www.youtube.com/> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=PySceP5lwRE&t=76s> [Fecha de última consulta: 31 de octubre de 2023].

HISTORIAS CONTADAS, “Los PRiMeRoS JueGoS OLÍMPICOS modernos: ATENAS 1896”, [video en línea] en: <https://www.youtube.com/> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=yIbExmgSMzU> [Fecha de última consulta: 31 de octubre de 2023].

PIXABAY “Juegos olímpicos bandera”, [video en línea] en: [www.pixabay.com.es](http://www.pixabay.com.es), s.f. Disponible en:

---

<sup>2</sup> Manuel Antonio García Matamoros “Uso Instruccional del video didáctico” En: <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140396002.pdf>



<https://pixabay.com/es/videos/juegos-ol%C3%ADmpicos-bandera-competencia-61254/> [Fecha de última consulta: 31 de octubre de 2023].

Meyer Albert “Albert Meyer 4 Olympia 1896”, Disponible en:  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert\\_Meyer\\_4\\_Olympia\\_1896.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert_Meyer_4_Olympia_1896.jpg)

wikipedia “Barón Pierre de Coubertin” Disponible  
en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Pierre\\_de\\_Coubertin#/media/Archivo:Baron\\_Pierre\\_d\\_e\\_Coubertin.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Pierre_de_Coubertin#/media/Archivo:Baron_Pierre_d_e_Coubertin.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis\\_entering\\_Kallimarmaron\\_at\\_the\\_1896\\_Athens\\_Olympics.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis_entering_Kallimarmaron_at_the_1896_Athens_Olympics.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Athens\\_1896\\_report\\_cover.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Athens_1896_report_cover.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tokyo\\_1964\\_Summer\\_Olympics\\_logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tokyo_1964_Summer_Olympics_logo.svg)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Logo\\_JO\\_d%27%C3%A9t%C3%A9\\_-\\_Rio\\_2016.svg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Logo_JO_d%27%C3%A9t%C3%A9_-_Rio_2016.svg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1920\\_olympics\\_poster.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1920_olympics_poster.jpg)