



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## Juegos Olímpicos, una mirada distinta.

### París 2024



#### Descripción:

La intención de esta propuesta didáctica es abordar los Juegos Olímpicos desde otra mirada a la que estamos acostumbrados, haciendo énfasis en sus valores, los cuales son muy importantes para el desarrollo de la sociedad toda.

**Fecha de creación:** 2024

**Formato:** Propuesta didáctica



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## Fundamentación:

A través de los Juegos Olímpicos, el Olimpismo ha representado uno de los primeros esfuerzos universales de globalizar principios y valores. Partiendo de valores clásicos, Pierre de Coubertin se propuso fomentar a través de los juegos deportivizados, aquellos que promueven el crecimiento personal. Es una realidad que gran parte de la sociedad tiene conocimiento de los JJOO, pero desconoce el Olimpismo, su valor cultural, social y educativo.

De esta forma, Pierre de Coubertin se convirtió en el precursor del Olimpismo Moderno. Estaba convencido de que a través del deporte puede cambiar la educación, y a través de la educación, la sociedad (Müller, N., 2004).

La Carta Olímpica contiene los principios fundamentales, las reglas y los textos de aplicación adoptados por el Comité Olímpico Internacional (COI), y fija las condiciones para la celebración de los JJOO y la participación en los mismos.

Dentro de esos principios se define al Olimpismo Moderno como: “Una filosofía de la vida, que exalta y combina en un conjunto armónico las cualidades del cuerpo, la voluntad y el espíritu”. Al asociar deporte con cultura y formación el Olimpismo se propone crear un estilo de vida basado en la alegría del esfuerzo, el valor educativo del buen ejemplo y el respeto por los principios éticos fundamentales universales

Cada uno de los deportes de los JJ. OO son transmisores del Olimpismo. Los atletas se comprometen a seguir los principios olímpicos fundamentales (no discriminación, paz, mejora psico-física del ser humano a través del deporte, etc.), todos ellos sintetizados en una de las frases célebres de Pierre de Coubertin: “Lo más importante no es ganar, sino competir, así como lo más importante en la vida no es el triunfo, sino la lucha, lo esencial no es haber vencido, sino haber luchado bien”.

Los deportes que formarán parte de los Juegos Olímpicos este año serán: Atletismo, Bádminton, Baloncesto, Balonmano, Boxeo, Breaking, Ciclismo, Escalada deportiva, Esgrima, Fútbol, Gimnasia artística, Gimnasia en el trampolín, Gimnasia rítmica, Golf, Halterofilia, Hípica, Hockey sobre césped, Judo, Lucha, Natación, Pentatlón moderno, Piragüismo, Remo, Rugby, Saltos, Skateboarding, Surf, Taekwondo, Tenis, Tiro, Triatlón, Vela, Voleibol, Waterpolo.

Dentro de los juegos de París 2024 se hará presente un nuevo deporte llamado Breaking, es un estilo de baile urbano que se originó en Estados Unidos en la década de 1970. Se encuentra instalado en la cultura del hip-hop, el Breaking surgió en las fiestas del barrio neoyorquino del Bronx y se caracteriza por sus movimientos acrobáticos, su juego de pies estilizados y el rol determinante que desempeñan el DJ y el MC (Maestro de Ceremonias) durante las batallas.



<b>Espacio:</b> de Comunicación, Desarrollo Personal y Conciencia Corporal y Técnico Tecnológico			
<b>Competencias generales:</b> Comunicación. Pensamiento crítico y pensamiento computacional			
Unidad curricular	Competencias específicas	Contenidos	Criterios de Logro
<b>Educación Física</b>  <b>Tramo 4   Grados 5.o y 6.</b>	<p><b>CE1.</b>Competencia motriz: Realiza una práctica motriz reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable, que implica conocimiento, procedimiento, actitudes y sentimientos(Ruiz,1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y las expresiones del movimiento motriz.</p> <p><b>CE4.</b> Competencia cuerpo y pensamiento científico. Construye conocimiento científico que permite desarrollar, interpretar y argumentar investigar sobre saberes propio de la Educación Física</p>	<p><b>Deporte:</b> El deporte como contenido a enseñar tiene como objeto la educación deportiva.</p> <p><b>Juego y recreación:</b> El juego es un espacio ficticio y separado( espacial y temporalmente) que se aleja de la vida corriente y permite distintas estructuras(Callois,1986) y habilita modos y formas de jugar en el campo de lo lúdico(Pavía, 2010), fortaleciendo un lugar propio dentro del espacio pedagógico.</p>	<p>5to: Explica y practica los diferentes deportes y sus reglas en su práctica deportiva de forma autónoma</p> <p>6to: Identifica los sistemas tácticos de los diferentes deportes En juego y recreación; para 5to: Reflexiona sobre el juego como práctica lúdica. 6to: Genera espacios de práctica lúdica en diversos contextos.</p>
<b>Lengua española</b>  <b>Tramo 4   Grados 5.o y 6.o</b>	<p><b>CE1</b> Reconoce su potencial creativo, vincula ideas propias con las de los otros y enriquece su proceso de creación para participar activamente en situaciones desafiantes</p>	<p>La práctica de escritura: la selección del tema, la progresión del contenido y la cohesión textual.</p>	<p>Produce textos originales con ideas propias y colectivas.</p>



<p><b>Ciencias de la computación y Tecnologías educativas</b> <b>Tramo 4   Grados 5.o y 6.o</b></p>	<p><b>CE1.</b> Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes interlocutores, para presentar información y comunicarse.</p> <p><b>CE2.</b> Busca, analiza y selecciona información pertinente, para utilizarlo de acuerdo a sus necesidades y reflexionar sobre sus criterios de validez y fiabilidad.</p>	<p><b>Tecnología educativa.</b> <b>Alfabetización digital:</b> Criterios para la identificación y el discernimiento de información válida, significativa y veraz.</p>	<p>Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas. Identifica instrumentos de recolección de datos y los utiliza en proyectos de aula.</p>
<p><b>Meta de aprendizaje:</b> Los alumnos serán capaces de reconocer los valores implícitos del Olimpismo para poder aplicarlos en su relación con otros. A través de la Comunicación y Educación Física podrán incorporar estos principios, además de comprender la importancia de los mismos para la aplicación en la vida. <i>(La meta se situará en la realidad del grupo del docente.)</i></p>			



## PROPUESTA DIDÁCTICA



Cinco principios clave para entender el Olimpismo:

### **Alegría del esfuerzo**

- Apunta a la realización de actividades físicas, motoras, juegos y deportes que desarrollan distintas habilidades motoras.

### **Juego limpio**

- Concepto clave en el mundo deportivo que hoy en día se aplica en distintos ámbitos de la sociedad

### **Respeto**

- Tiene que ver con la aceptación y respeto por la diversidad en un mundo cada vez más multicultural, de forma que favorezca la convivencia pacífica.

### **Búsqueda de la excelencia**

- Esta búsqueda puede ayudar a los jóvenes a conseguir dar todo lo mejor de sí mismos para lograr sus objetivos.

### **Equilibrio entre el cuerpo, la voluntad y la mente.**

- Aunando estos tres elementos se consigue la mejora física y el desarrollo integral del ser humano

Las siguientes actividades que se detallan fueron creadas teniendo en cuenta los principios de los Juegos Olímpicos.

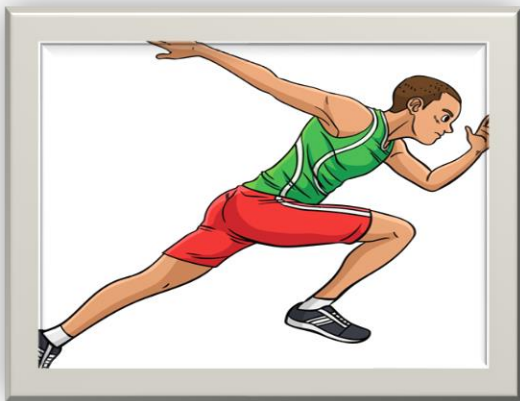


## Actividad 1

### Primera parte:

La primera propuesta plantea el significado del primer principio el que habla de **la alegría del esfuerzo**, donde los atletas ponen en práctica sus habilidades físicas, conductuales e intelectuales a través de actividades físicas, juegos y deportes.

Desde el área de Educación Física se plantea una competencia, realizando carreras de velocidad. A partir de esta actividad trabajar en el aula sobre los valores que destaca el Olimpismo, más específicamente el primer valor.



*Parte inicial:* Entrada en calor: "Mancha puente"

Se eligen tres compañeros que serán los manchadores y todos los demás saldrán a correr en dispersión por todo el espacio de juego. Si son manchados deben quedarse quietos en el lugar, parados con las piernas abiertas y para ser rescatados, cualquier compañero podrá pasar por debajo de sus piernas para liberarlos.

Esta entrada en calor permite que los niños preparen su cuerpo, músculos, etc., para un ejercicio de mayor intensidad.

Luego cuando el docente lo considere terminará el juego.

*Parte principal:* Carreras de velocidad.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



Se comienza la propuesta realizando columnas de 4 o 5 niños dependiendo de la cantidad de integrantes del grupo.

El docente les plantea que en las voces de: " en sus marcas", " listos", "! ya ¡", comenzará la carrera. Las voces: " en sus marcas" (los niños deberán ir a posicionarse parados en la línea de salida prontos para salir a correr), en " listos" (los niños tomarán una posición de preparados para salir a correr con el pie hábil pisando la línea de salida y el inhábil mas atrás, lo mismo los brazos y el tronco levemente inclinado hacia adelante y con la mirada hacia la salida. ¡Y por último en "! ya ¡", los estudiantes saldrán a correr a toda velocidad hasta la meta.

Los estudiantes ya formados en columnas y respetando la línea de salida esperan las indicaciones del profesor.

Se realizan varias salidas, buscando que compitan entre todos, como sugerencia se les puede pedir que busquen otros compañeros con los que no hayan competido, para generar interacciones variadas.

*Parte final:*

Vuelta a la calma: el docente los pone todos en ronda y les piden que recuerden los estiramientos que ya han trabajado (en clases anteriores se sugiere haber abordado los diferentes estiramientos). Luego de realizar los estiramientos se vuelve al salón de clases.

En esta actividad se trabaja la competencia motriz ya que es una práctica reflexiva, emocional y observable del cuerpo humano, que promueve un estilo de vida saludable, que implica conocimiento, procedimiento, actitudes y sentimientos (Ruiz, 1995), en relación con el deporte, el juego y la recreación, la gimnasia y las expresiones del movimiento motriz.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## **Segunda parte:**

### *Parte inicial:*

En el salón de clases se reflexiona sobre las carreras. Realizando preguntas disparadoras como:

En esta actividad que hicimos en el patio:

¿Tuvieron que superar a sus compañeros?

¿Tuvieron que utilizar su fuerza y su velocidad?

¿Lograron vencer o ganar alguna de las carreras?

*Parte principal:* En esta reflexión aparecen palabras como esfuerzo, lucha, competencia, respeto de las reglas, superación, etc.

El docente comienza a anotar las palabras que van surgiendo en el pizarrón.

Se realiza una puesta en común sobre sus reflexiones y se les relata que en esta reflexión aparecen muchas características de los principios de los Juegos Olímpicos.





**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



Se les muestra un video para compartir los valores y algunas características de los principios claves que hacen al Olimpismo.



Enlace a video: [¿Qué es el Olimpismo?](#)

Los estudiantes trabajarán en equipos utilizando sus computadoras, escribirán cuál de los principios creen que se le relaciona directamente con la actividad práctica que realizaron. Cada grupo tendrá la oportunidad de ver el video cada vez que sea necesario para poder identificar los principios.

La herramienta digital que se puede utilizar para que los niños escriban sus pensamientos puede ser un muro de [Padlet](#), el cual el docente les brindará para que puedan acceder y escribir en él .

*Parte final:* Luego al finalizar la propuesta cada equipo plantea su análisis a sus compañeros y sacarán la conclusión de cuáles de los principios fue puesto en práctica en las carreras de velocidad.

El principio más destacado fue: ***alegría del esfuerzo.***

Las propuestas llevadas adelante se realizaron pensando en una metodología activa: aprendizaje basado en la experiencia o x-learning ya que los estudiantes tendrán una



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



experiencia práctica, luego se realizará una reflexión en conjunto; trasladando los conocimientos adquiridos para integrarlos a sus conocimientos previos.

Por último, se planteará una autoevaluación.

## Actividad 2

En esta actividad del espacio de Comunicación se les propone a los alumnos la investigación de una leyenda del deporte olímpico: Nadia Comaneci.

Por lo mismo deben investigar en casa datos que hagan a su biografía, como parte de las mujeres en el deporte.

De esta manera se puede trabajar bajo el formato de clase invertida, en donde el tiempo de lectura e investigación sea personal, fuera del aula, para que dentro de ella se retomen las ideas y la información que todos hayan conseguido y se pueda trabajar sobre la propuesta pedagógica en sí.

### *¿Sabías que?*

*La primera participación de una mujer en los Juegos Olímpicos fue en 1900.*

*Entre 1900 y 2024, la participación de las mujeres en los Juegos Olímpicos aumentó del 2 al 50 %.*

*Los Juegos de Río 2016 son muy recordados porque el 44 % de las medallas olímpicas fueron obtenidas por mujeres.*



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



**Consigna:**

Investiguen quién es Nadia Comaneci y por qué se dice que es una leyenda olímpica.

**En clase:**

¿Recuerdan la participación de alguna mujer en algún deporte destacado que les guste?

¿Por qué imaginan que estamos recordando a una gimnasta Olímpica como Nadia?

Hablar sobre la importancia de la incorporación de la mujer en los deportes Olímpicos y cómo su participación ha estado marcada por la desigualdad de oportunidades frente a los hombres.

Cabe destacar que los juegos de París 2024 serán los primeros en la historia donde se ha logrado la paridad de género.

Para ampliar información sobre el tema: <https://olympics.com/athlete365/es/voz/igualdad-de-genero-en-los-juegos/>

¿En qué medida creen que hizo un aporte al papel de la mujer Nadia Comaneci en los juegos olímpicos?

¿Habrá otras mujeres como ella que hicieron historia en el deporte? Tema para investigar en casa

*“Mi mayor orgullo es que aún se acuerden de mí”.*

**Nadia Comaneci**



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



### ¿Qué quiere decir con esta frase?

Se sugiere ir organizando las ideas que vayan trayendo los estudiantes en algún soporte, puede ser digital o material.

Para realizar la síntesis del tema se puede destacar que las acciones de la deportista, a lo largo de su carrera, denotan alegría por el esfuerzo tomado y los logros obtenidos. El docente puede introducir la idea de que a través del trabajo constante y la alegría de realizar lo que a uno le gusta se pueden lograr los objetivos deseados.

Se promueve el desarrollo de interrogantes, la escucha atenta de las opiniones de los otros y de las propias, a modo de considerar los distintos puntos de vista

Con esta actividad se podrá dar inicio a la idea de leyenda mediante la indagación de sus ideas previas.

### Actividad 3:

En esta segunda instancia el docente puede introducir el origen de la palabra Olimpíadas ([Villa griega de Olimpia](#)), como nexos para conectar con Zeus, dios de la mitología griega, con el cual se trabajará el mito y sus características.

Se aconseja visualizar el siguiente video sobre el mito que da cuenta del nacimiento de Zeus.



## **Zeus el rey del Olimpo**

Clic en la imagen para mirar el video



[Enlace al video](#)

### **Para trabajar en clase:**

El mito es un relato que se divulgaba de forma oral. Son narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes divinos o heroicos.

Algunos de ellos interpretan el origen del mundo o grandes acontecimientos, por ejemplo, cómo se crearon los dioses. Sus protagonistas son seres sobrenaturales, dioses o semidioses.

Luego de visualizar el video se podrá trabajar en vocabulario, dioses representados, poderes sobrenaturales, Olimpo, la implicancia del nacimiento de Zeus para toda su familia, etc. El docente decidirá el recorrido que hará según las características de su clase.

### **Preguntas tentativas para esta actividad:**

*¿Qué características tienen los dioses de la mitología griega?*

*¿Por qué creen que Zeus vuelve a enfrentar a su padre?*



Se puede abrir el debate para explicar que tanto hacer el bien como el mal tiene consecuencias para el que lo hace, siendo esta una forma de reflexionar sobre nuestro propio comportamiento; visualizándolo a través del comportamiento de los personajes mitológicos.

Se promueven aspectos del pensamiento crítico ya que el estudiante logrará desarrollar interrogantes sobre el significado del mundo, expresará sus puntos de vista y considerará el impacto emocional, moral y ético en un entorno democrático

#### **Actividad 4:**

#### **Creamos un mito**

##### **Consigna**

*En equipos*

Primero deberán elegir un tema principal para pensar un mito y cuál será la finalidad del mismo, qué aspectos tendrá para mostrar.

Luego elegirán los dioses o semi dioses que formarán parte del mismo, destacando las características sobresalientes que tendrán para generar la historia y escoger un lugar donde se desarrollará la acción.

También deberán pensar en elementos mágicos para incorporar al relato.

Por último, tendrán que idear un desenlace acorde a lo que deseen que el mito refleje o el mensaje que se quiera transmitir tras el relato.

Una vez finalizados los mitos serán leídos por los equipos para socializar el significado de los mismos con todo el grupo.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



Esta es una propuesta de escritura y reflexión sobre competencias como el relacionamiento con otros, valores y actitudes a tomar frente a distintas situaciones que vayan surgiendo en los relatos creados.

Promueve la creatividad y la vinculación de las ideas de los otros con las propias, a modo de enriquecer el proceso de creación.

### Actividad 5



#### Primera parte:

Esta propuesta plantea desarrollar dos de los principios de los Juegos Olímpicos: el **juego limpio y respeto**.

Se llevará adelante una clase práctica para experiencial para luego llevar al aula una propuesta que genere la reflexión en conjunto.

#### *Parte inicial:*

**Entrada en calor.** Mancha hielo, esta mancha consiste en que todos los niños están en dispersión corriendo y hay dos o tres (dependiendo de la cantidad de estudiantes) compañeros elegidos que saldrán a manchar. Los manchados deben quedar congelados en el lugar y



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



pueden ser rescatados por cualquier compañero que no esté manchado cuando solo este último se acerca y le toca la cabeza.

*Parte principal: Juego “5 pases”*

Este es un juego colectivo donde el objetivo del equipo es intentar realizar más puntos para ganar.

Son dos equipos jugando en un espacio determinado por el docente, cada equipo debe hacerse cinco pases utilizando las manos, el equipo que logre hacer los cinco pases sin que se le caiga la pelota al suelo o que otro compañero del equipo contrario tome la pelota, logra un punto para su equipo y debe dejar la pelota en el suelo para que el equipo contrario tome la misma y comience nuevamente el juego.

El equipo que logre más puntos es el ganador

**Aclaraciones:** el equipo que no tiene la pelota debe intentar marcar y sacar la pelota para que no se realicen los pases, sabiendo que no se puede quitar de las manos.

*Parte final:* Luego se realiza una vuelta a la calma: estiramientos en ronda.

**Segunda parte:**

*Parte inicial:* En el salón de clases se reflexiona sobre el juego.

Se realiza una puesta en común donde los niños reflexionan sobre las reglas del juego.

**Preguntas tentativas:**

¿Cuáles eran las reglas del juego?

¿Todos respetaban las reglas?

¿Creen que son importantes las reglas?

¿Por qué?





**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



Luego de compartir sus reflexiones, de discutir y ver la importancia de respetar las reglas en los juegos, el docente podrá incorporar la relación del juego con dos principios del Olimpismo: **juego limpio y respeto.**

*Parte principal:* El docente les plantea buscar el significado de juego limpio y respeto en sus computadoras

**A)** Se forman equipos y utilizando las computadoras de Ceibal, los niños buscarán estas dos palabras y su significado, realizando una investigación en diferentes páginas sugeridas por el docente, donde se destaquen las diferencias entre páginas educativas de las que no lo son, por ej.: por contenido, por nombre, por competencias, autores, sustento teórico, etc. Buscando criterios de confiabilidad en las mismas. Los dominios de búsqueda confiable son por ejemplo: **.edu** que son páginas de Instituciones, **.gub** que son páginas de organismos oficiales, también puede ser utilizando filtros que hay en los navegadores, etc.

Esta propuesta busca desarrollar competencias como buscar, analizar y seleccionar información pertinente, para utilizarla de acuerdo al contexto, reflexionando sobre los criterios de validez y fiabilidad

**B)** Luego de encontrar estas palabras compartirán ideas que estén relacionadas con ellas y las escribirán en Crea, en un tema de discusión creado previamente por el docente. Teniendo en cuenta que la clase ya ha trabajado en CREA 2 y conoce su funcionamiento.

A continuación, se muestra el ingreso a la plataforma y dónde los niños encuentran el tema de discusión.

Entrar a CREA2 con el usuario y contraseña personal:



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



**Ceibal**

Inicio de sesión

Documento

Siguiente

o ingresar con

Google Ceibal

DGEIP

Si aún no te has registrado como usuario/a y querés acceder a las plataformas, [hacé clic aquí.](#)



17 años de aprendizaje.  
17 años de innovación.  
17 años de Ceibal.

Conocé más

Ingresar al curso y buscar el tema de discusión:

Opciones del Curso

**Materiales**

- Actualizaciones
- Libreta de calificaciones
- Configuración de calificaciones
- Desempeño
- Medallas
- Miembros
- Análisis estadístico
- Planeación de carga de

Agregar Contenido ▼ Opciones ▼

Todos los materi

**Juego limpio y respeto**

Escribe dos o tres palabras que estén relacionadas con estos principios

· No publicado

Entrar en el tema: Juego limpio y respeto



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## Juego limpio y respeto

Curso

Escribe dos o tres palabras que estén relacionadas con estos principios

hoy a 8:56 am publicado

Res

Calificaciones

n de  
5

Gráfico




Escriba un comentario



Resaltar usua...

Dejar su comentario:

Resaltar usua...

 **Cecilia María NÚÑEZ DODERA** Hoy a 8:59 am

Juego limpio: Sin hacer trampa

Respeto: Respetar las reglas

Me gusta · Responder

*Parte final:* Luego de que cada grupo escriba sus interpretaciones de las palabras que buscaron socializarán las mismas para comparar el valor que le atribuyeron. Esta será la reflexión a modo cierre.



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## Actividad 6



La intención es trabajar los dos últimos principios: ***Búsqueda de la excelencia y equilibrio entre el cuerpo, la voluntad y la mente***, principios del Olimpismo a través de un trabajo con las familias.

### Primera parte:

#### *Parte inicial:*

Los niños deberán preguntar en casa qué significados posibles les dan a estos dos principios.

Las ideas serán escritas en un procesador de texto, en sus computadoras Ceibal.

El docente tomará la información y hará una puesta en común, buscando los criterios que definen la búsqueda de la perfección en la vida y en los deportes, el intentar dar el máximo de las capacidades, el esfuerzo y la perseverancia, etc.

#### *Parte principal:*

Luego se abrirá un espacio de reflexión con algunas preguntas tentativas.

¿Conocen algún deportista nacional que participe este año en los JJ OO?



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



¿Qué deportistas uruguayos conocen a los cuales les ha significado un esfuerzo lograr sus objetivos?

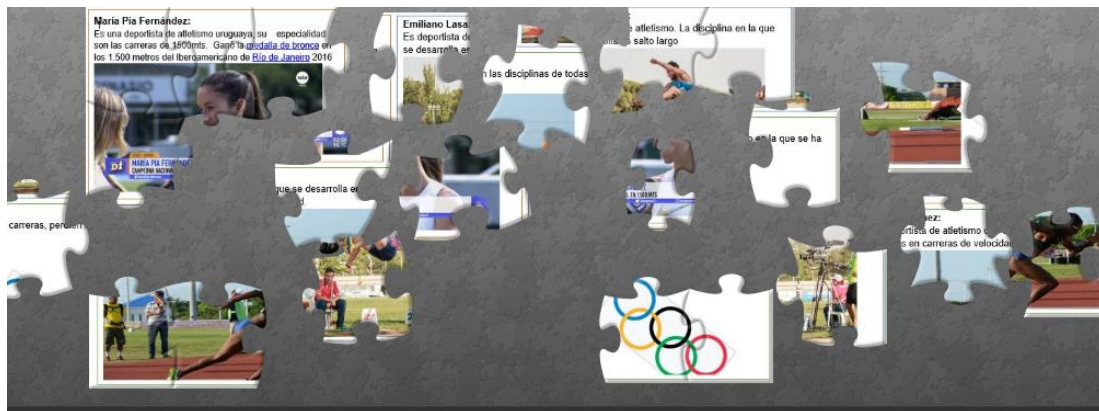
*Parte final:*

Luego de socializar la información traída por los estudiantes se les propondrá un juego con deportistas uruguayos que han participado de distintos Juegos Olímpicos y de los cuales se conocen los esfuerzos que han tenido que realizar para llegar a la competencia olímpica.

## ¡Vamos a jugar!

### Arma este rompecabezas “Olímpico”

*Clic sobre la imagen*



Link a rompecabezas: <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1929fdab2ab5>

¿Reconoces a alguno de estos deportistas uruguayos?

Con estos datos y algunos más que investigues debes descubrir el nombre del deportista que encierra este ahorcado (clic sobre la imagen para comenzar el juego)



**ANEP**


DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



**Ahorcado**  
Descubre el nombre de la deportista  
que ganó la medalla de bronce en los  
Juegos Panamericanos de Lima en 2019.

  
**INICIAR**

Intenta elegir las letras correctas  
para completar la palabra.

Enlace al juego para compartir en CREA2: <https://wordwall.net/es/resource/73292727>

**Autor: Claudia Durán y Cecilia Núñez**

**Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional**



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## Bibliografía/Fuentes consultadas

- ANEP, (2022) Educación Básica Integrada (EBI) “Plan de estudios” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/2022/noticias/setiembre/220927/EBI%202022%20v7.pdf> [Fecha de última consulta Marzo 2024]
- ANEP (2022) “Progresiones de Aprendizaje” [documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf> [Fecha de última consulta Marzo de 2024]
- ANEP,(2022)” Marco Curricular Nacional “[documento en línea]. Disponible en <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%202%20Agosto%202022%20v13.pdf> [Fecha de última consulta Marzol de 024].
- Administración Nacional de Educación Pública. (2020). Plan de desarrollo educativo 2020-2024. ANEP
- CÁTEDRA UNESCO PARA LA LECTURA Y LA ESCRITURA “Discurso y aprendizaje”
- CASSANY, D. et al. “Enseñar Lengua ES.VECTEEZY.COM(s,f).”Gente trabajando en la computadora”[IMÁGEN].Disponible en <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/6763635-gente-trabajando-en-la-computadora-en-casa>
- FREEPIK(s,f).”Antorcha olímpica” [IMÁGEN]. Disponible en [https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-competicion-deportiva\\_14658094.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=6aad6f58-70c1-4461-bafa-c38753e40d2e](https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-competicion-deportiva_14658094.htm#fromView=search&page=1&position=0&uuid=6aad6f58-70c1-4461-bafa-c38753e40d2e)
- <https://olympics.com/es/paris-2024/deportes/breaking>
- FREEPIK(s,f).”Niños jugando al baloncesto”[IMÁGEN].Disponible en [https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-ninos-jugando-al-baloncesto\\_985043.htm#fromView=search&page=1&position=43&uuid=6cf45fd2-4b09-440d-a314-820219ab9992](https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-ninos-jugando-al-baloncesto_985043.htm#fromView=search&page=1&position=43&uuid=6cf45fd2-4b09-440d-a314-820219ab9992)
- PIXELES(s,f).”Figura olímpica”[IMÁGEN].Disponible en <https://www.pexels.com/es-es/foto/figura-olimpica-720456/>
- PIXABAY(s,f).”Ilustración, tierra, aros olímpicos”[IMÁGEN].Disponible en <https://pixabay.com/es/illustrations/tierra-aros-juegos-ol%C3%ADmpicos-1585817/>
- <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/16920878-carreras-de-velocidad-deportes-dibujos-animados-color-clipart>
- WIKIPEDIA(s,f)”Pía Fernández”[IMAGEN].Disponible en [https://es.wikipedia.org/wiki/Mar%C3%ADA\\_P%C3%ADa\\_Fern%C3%A1ndez#/media/Archivo:Mar%C3%ADap%C3%ADa.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Mar%C3%ADA_P%C3%ADa_Fern%C3%A1ndez#/media/Archivo:Mar%C3%ADap%C3%ADa.jpg)
- WIKIPEDIA{s,f}.”Dolores Moreira”[IMÁGEN].Disponible en [https://es.wikipedia.org/wiki/Dolores\\_Moreira#/media/Archivo:Dolores\\_Moreira.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Dolores_Moreira#/media/Archivo:Dolores_Moreira.jpg)



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



WIKIPEDIA(s,f). "Emiliano Lasa"[IMÁGEN]. Disponible en  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Emiliano\\_Lasa#/media/Archivo:IAAF\\_World\\_Challenge -  
\\_Meeting\\_Madrid\\_2017 - 170714 193603-6.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Emiliano_Lasa#/media/Archivo:IAAF_World_Challenge_-_Meeting_Madrid_2017_-_170714_193603-6.jpg)

WIKIPEDIA(s,f). "Déborah Rodríguez"[IMÁGEN]. Disponible en  
[https://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9borah\\_Rodr%C3%ADguez#/media/Archivo:Deborah  
Rodriguez.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9borah_Rodr%C3%ADguez#/media/Archivo:Deborah_Rodriguez.jpg)

WIKIPEDIA(s,f). "Barón Pierre de Coubertín"[IMÁGEN. Disponible en  
[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/Baron\\_Pierre\\_de\\_Coubertin.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/Baron_Pierre_de_Coubertin.jpg)