

3

Balonmano

¿Qué relación existe entre la fuerza, el equilibrio y la precisión en el balonmano?



Material para trabajar interdisciplinariamente en la escuela secundaria.



Ministerio de Educación de Santa Fe

Balonmano : ¿Qué relación existe entre la fuerza, el equilibrio y la precisión en el balonmano?. - 1a ed. - Santa Fe : Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe ; Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Comité Olímpico Argentino, 2026.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-8909-94-3

1. Educación Física. 2. Deportes Olímpicos. 3. Hándbol.

CDD 781.594

AUTORIDADES

PROVINCIA DE SANTA FE

Gobernador

Maximiliano Pullaro

Ministro de Educación

José Goity

Secretario de

Vinculación Institucional

Julián Galdeano

Secretaria de Educación

Carolina Piedrabuena

Director Provincial de Educación Física

Adrián Alurralde

AUTORIDADES

COMITÉ OLÍMPICO ARGENTINO

Presidente

Mario Moccia

Secretario General

Víctor Sergio Groupierre

Presidente de la Comisión de Educación Deportiva y AOA

Carlos A. Marino

Presidente de la Comisión de Atletas

Paula Belén Pareto

EQUIPO DE TRABAJO

Coordinación general

Carolina Piedrabuena

Leandro Iván Neiff

Coordinación técnico-pedagógica

Verónica Leticia Lorenz

Coordinación educación olímpica

Directora educación olímpica COA

Silvia Beatriz Dalotto - Marcó

Contenidos y escritura

Luciana Alanda

María Cecilia Brussini

Priscila Luján Busso

Evangelina Donnet

María Josefina González

Verónica Leticia Lorenz

Lorena Paola Magnano

Mariano Milocco

Leandro Iván Neiff

María Inés Rossi

Ivonne Sattler

Vanina Verón

Colaboradores

Marina Acebal

Germán Chiaraviglio

Valeria Chiaraviglio

Ruth Codromaz

Carolina Ibañez

Patricia Passarella

Juan Ignacio Rodríguez

Corrección general

Mariana Perticará

Diseño gráfico

Amalia Sobré

El Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe y el Comité Olímpico Argentino presentan este material educativo con el propósito de innovar en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través del deporte, reconociendo su enorme valor formativo, social y cultural.

Inspirado en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, el material propone un enfoque integrador que articula educación, deporte y cultura, tomando como referentes a destacados atletas argentinos y, de manera especial, reconociendo a aquellos nacidos en la provincia de Santa Fe, cuyas trayectorias expresan valores como el esfuerzo, el respeto, el compromiso y el trabajo en equipo.

Esta propuesta ofrece a las escuelas herramientas pedagógicas que invitan a pensar el aprendizaje desde una perspectiva diferente, promoviendo la participación, el pensamiento crítico y el abordaje interdisciplinario.

Al mismo tiempo, busca acercar el mundo del deporte y de los grandes eventos deportivos a la vida escolar, fortaleciendo el vínculo entre la escuela, su entorno social y la realidad de los jóvenes.

Creemos firmemente que innovar en educación implica generar experiencias significativas y aprendizajes con sentido.

En ese camino, el deporte se presenta como un aliado estratégico para formar personas, transmitir valores y contribuir a una educación más inclusiva, dinámica y transformadora.

Invitamos a los docentes a apropiarse de este material, a adaptarlo a sus contextos y a convertirlo en una oportunidad para inspirar, motivar y acompañar a las nuevas generaciones en su recorrido educativo.

Mario Moccia
Presidente COA

José Goity
Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

Este cuadernillo de trabajo se elaboró con el propósito de ofrecer a los docentes orientaciones y propuestas didácticas que permitan acompañar la enseñanza en el marco de los Juegos Suramericanos.

El material busca fortalecer la construcción de saberes en el **ciclo básico de la educación secundaria** (estudiantes de 13 a 15 años aproximadamente), desde un enfoque que promueve la resolución de problemas, el razonamiento lógico y la articulación con situaciones específicas relacionadas con este evento deportivo trascendente para nuestra provincia.

La siguiente propuesta está pensada para ser abordada de manera transversal a todos los espacios curriculares, especialmente en los espacios curriculares presentes en todas las modalidades de la educación secundaria. Con este objetivo se presentan actividades que favorecen el desarrollo de la interdisciplinariedad y que se enfocan en la estructura de los Juegos Suramericanos, sus deportes, disciplinas y atletas destacados. Se incluyen orientaciones pedagógicas, ejemplos de situaciones problemáticas y sugerencias de recursos didácticos para facilitar la planificación y la implementación en el aula.

Las actividades sugeridas se enmarcan en los contenidos específicos previstos para cada asignatura de acuerdo con el diseño curricular vigente en la provincia de Santa Fe.

Asimismo, se prioriza una perspectiva inclusiva y contextualizada que considera la diversidad de trayectorias escolares. También se fomenta la participación activa de los estudiantes en la construcción de conocimientos, a través de la vinculación con el deporte, los principios del olimpismo, los símbolos olímpicos, entre otros.

Se espera que este material se convierta en un apoyo para el trabajo docente, promoviendo aprendizajes significativos y el desarrollo integral de los estudiantes.

**Ministerio de
Educación**

ÍNDICE

1 • Introducción a los Juegos Suramericanos	6	16 • ¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?	37
2 • Valores del Movimiento Olímpico	7	17 • ¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?	39
3 • Elección de la sede	7	18 • ¿Cómo lo trabajamos desde Historia?	42
4 • Participantes	8	19 • ¿Cómo lo trabajamos desde Historia y Formación Ética y Ciudadana?	43
5 • Deportes y disciplinas	8	20 • ¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física? ..	45
6 • Sedes e instalaciones deportivas	9	21 • Actividad de cierre	48
7 • ¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?	11	22 • ¿Cómo evaluamos?	52
8 • Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos ..	14	23 • Bibliografía	56
9 • Pelota	20	24 • Recursos digitales	58
10 • ¿Qué sabemos acerca de balonmano?	21		
11 • Atletas destacados: ¿Sabías que...?	25		
- Diego Simonet	25		
- Gisella Bonomi	27		
12 • Proyectamos	28		
13 • ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?	29		
14 • ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?	33		
15 • ¿Cómo lo trabajamos desde Biología?	34		

1

Introducción a los Juegos Suramericanos

Los Juegos Suramericanos son un evento deportivo regional que reúne atletas de toda Sudamérica. Este evento deportivo busca promover el deporte, la competencia justa y el intercambio cultural entre los países participantes.

Además, constituye una instancia de preparación para los atletas que buscan competir en los Juegos Panamericanos, los Juegos Olímpicos y otros eventos internacionales que forman parte del ciclo olímpico. Se realizan de forma alternada cada cuatro años:

- **Juegos Suramericanos:**
SANTA FE 2026.
- **Juegos Panamericanos:**
LIMA 2027.
- **Juegos Olímpicos:**
LOS ÁNGELES 2028.

Estos eventos son desarrollados por diferentes comités que se desempeñan

a nivel internacional, nacional y regional. Por ejemplo:

Comité Olímpico Internacional (COI): es el máximo organismo a nivel mundial encargado de organizar y supervisar el desarrollo de Juegos Olímpicos. Fue fundado en 1894 y tiene sede en Lausana, Suiza.

Comités Olímpicos Nacionales (CON): son aquellos comités que funcionan en cada país. Por ejemplo, en Argentina, es el Comité Olímpico Argentino que fue creado en 1923. Los CON se relacionan con el COI y son los encargados de organizar la participación de cada país en los Juegos Olímpicos.

Organismos regionales: tales como ODEPA (Organización Deportiva Panamericana) y ODESUR (Organización Deportiva Suramericana), de los cuales Argentina forma a su vez parte.



2

Valores del Movimiento Olímpico

El Movimiento Olímpico promueve valores que trascienden el deporte:

- **Excelencia:**
dar lo mejor de uno mismo.
- **Amistad:**
valorar la solidaridad y la cooperación.
- **Respeto:**
por uno mismo, los otros y las normas.

También impulsa la igualdad de género, la inclusión, el juego limpio y la paz mundial.



3

Elección de la sede

El proceso de elección comenzó con la presentación de postulación de las autoridades gubernamentales santafesinas y un informe posterior de la Comisión de Evaluación de ODESUR.

En el marco de la XXXV Asamblea General Ordinaria de ODESUR (ciudad de Buenos Aires, 25 de marzo de 2023), la provincia de Santa Fe fue elegida sede de los XIII Juegos Suramericanos, por unanimidad de los 15 países miembros.

Nuestra provincia posee antecedentes en el desarrollo de eventos deportivos como los Juegos Cruz del Sur (1982) y, más recientemente, los Juegos Suramericanos de Playa (2019) y los Juegos Suramericanos de la Juventud (2022). Además, Santa Fe fue sede de los primeros Juegos Argentinos de Alto Rendimiento (JADAR) celebrados en septiembre de 2025.

4 Participantes

Se espera la participación de más de 5000 atletas provenientes de 15 países sudamericanos: **Argentina, Aruba, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Curazao, Ecuador, Guyana, Paraguay, Panamá, Perú, Surinam, Uruguay y Venezuela.**



5 Deportes y disciplinas

Las competencias incluirán más de 50 disciplinas deportivas:

- deporte acuáticos
- ajedrez
- atletismo
- bádminton
- balonmano
- billar
- bochas
- bowling
- boxeo
- canotaje
- ciclismo
- cricket
- escalada
- esquí náutico
- ecuestre
- esgrima
- e-sport
- fútbol
- gimnasia
- golf
- hockey s/césped
- judo
- karate
- levantamiento de pesas
- lucha
- pádel
- patinaje
- pelota vasca
- pentatlón
- raquetbol
- remo
- rugby 7
- sóftbol
- squash
- stand up paddle
- surf
- taekwondo
- tenis
- tenis de mesa
- tiro deportivo
- tiro con arco
- triatlón
- vela
- voleibol



6

Sedes e instalaciones deportivas

Los XIII Juegos Deportivos Suramericanos SANTA FE 2026 se realizarán en las ciudades de **Santa Fe, Rosario y Rafaela.**

LOS JUEGOS EN NÚMEROS

El certamen se desarrollará entre el **12 y 26 de septiembre de 2026**, con la participación de **15 países** y más de **5000 atletas** que competirán en más de **60 disciplinas**, **26 de las cuales serán clasificatorias a los Juegos Panamericanos 2027** que se llevarán a cabo en Lima.



Para el desarrollo de los Juegos Suramericanos, el gobierno de la provincia de Santa Fe, encabezado por el Gobernador Maximiliano Pullaro, lleva adelante un gran número de obras que quedarán como legado deportivo y educativo para todos los santafesinos. Se destaca el Centro de tiro deportivo (en la localidad de Recreo), el Microestadio del Centro de Alto Rendimiento Deportivo (CARD) y la pista de atletismo en la ciudad de Santa Fe; el Microestadio Parque Independencia y el Arena Rosario en dicha localidad y el Microestadio Distrito Joven junto al Velódromo en ciudad de Rafaela.



Velódromo techado (Rafaela)



Cubierta Paseo XXI (Rosario)



Estadio Multipropósito (Santa Fe)



Propuesta de renovación completa de la pista de atletismo del CARD (Santa Fe)



Nuevo Estadio Arena (Rosario)

7

¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?

Los Juegos Suramericanos nacieron en 1976, a partir de una iniciativa argentina para unir el deporte continental y difundir el ideal olímpico. Esto llevó a la creación de la Organización Deportiva Suramericana (ODESUR) en 1978, teniendo lugar la primera edición del evento ese mismo año en La Paz (Bolivia). Inicialmente denominados «Juegos Cruz del Sur», este evento multideportivo sirve como plataforma para la promoción de diversas disciplinas y deportistas en la región. Se celebran cada cuatro años y han sido organizados por varias ciudades de América Latina. Este nombre fue modificado en su tercera edición (1986) y desde entonces se denominan Juegos Suramericanos.

¿SABÍAS QUÉ?



Cruz del Sur hace referencia a una constelación de estrellas que sólo se aprecia desde América del Sur.

Hace 48 años que se realizan de manera ininterrumpida. Argentina fue anfitriona de los mismos en tres oportunidades; en dos de ellas fue sede la provincia de Santa Fe.



Juegos Cruz del Sur 1982

La segunda edición (1982) se realizó en Rosario con la participación de casi 1000 atletas. En esta oportunidad Argentina se impuso en el medallero con un total de 272 preseas (114 de oro, 92 de plata y 66 de bronce).

Te invitamos a recordar aquel histórico evento a través de la voz, en primera persona, de sus protagonistas:



Entrevista a **Marcelo Alexandre**, ciclista olímpico y abanderado de la delegación argentina en los Juegos Cruz del Sur realizados en Rosario en el año 1982.



Entrevista a **Ana Lia**, quien participó en la disciplina Nado Sincronizado en los Juegos Cruz del Sur que se realizaron en Rosario en el año 1982.



Entrevista a **Silvia Augsburger**, quien participó en la disciplina Atletismo en los Juegos Cruz del Sur que se realizaron en Rosario en el año 1982.



Entrevista a **Marcelo Cardarelli**, quien participó en la disciplina Esgrima en los Juegos Cruz del Sur que se realizaron en Rosario en el año 1982.



Entrevista a **Gerardo Constantini**, remero rosarino, encargado de encender el fuego suramericano en los II Juegos Cruz del Sur 1982 realizados en Rosario.



¿Se animan a continuar con el recorrido histórico-espacial de los Juegos Suramericanos?

● ACTIVIDAD N° 1

Se propone realizar una línea histórica para identificar hitos de este evento deportivo desde sus inicios hasta la actualidad.

Se sugieren algunas ideas para su construcción:













- Ubicar, en forma cronológica, los años en los cuales se desarrollaron los Juegos Suramericanos.
- Buscar información sobre cada edición y agregar una breve descripción en la línea histórica. Se puede organizar a los estudiantes en pequeños grupos para la tarea de investigación de edición.
- Intervenir un mapa de América del Sur y señalar las ciudades y el país anfitrión; países participantes en cada edición.
- Recopilar fotografías según registros de la edición a investigar, nombres de deportistas argentinos que participaron y/o ganaron medallas, disciplinas deportivas participantes, distintivos y «mascotas» de cada Juego.
- Agregar titulares de medios periodísticos, diarios o revistas sobre hechos significativos de las diferentes ediciones, fragmentos de entrevistas de los deportistas destacados, entre otros.
- Imágenes satelitales de cómo se encuentran en la actualidad los espacios utilizados y preparados para el desarrollo de los Juegos en las diferentes ediciones.

La línea histórica se puede construir en grupos o también realizar en forma colaborativa de modo que cada uno de los equipos tenga a su cargo el armado de un segmento de esta y luego se unifiquen al final de la actividad, a través de una puesta en común. Además, se puede hacer en formato papel, elegir aplicaciones o plataformas digitales para su elaboración (las mismas permiten realizar líneas interactivas).

● ACTIVIDAD N° 2:

Se sugiere dividir a los estudiantes en grupos para que cada equipo investigue sobre una edición de los Juegos Suramericanos. Como resultado de la tarea se espera que puedan elaborar una reseña, una infografía, una exposición oral o material audiovisual sobre el país en donde se desarrolló la edición investigada. Entre los aspectos a incluir se puede mencionar la ciudad capital, las ciudades y lugares donde se desarrollaron los Juegos, las condiciones naturales del país, sitios turísticos y culturales relevantes; así como las características de la población (actividades económicas, indicadores demográficos, entre otras). De este modo la actividad permitirá conocer en profundidad los países participantes de los Juegos.

A continuación se presenta información sobre ediciones y ciudades sede de los Juegos desde los inicios de este evento deportivo.

Evento	Año	📍 CIUDAD SEDE	📍 PAÍS
I	1978	La Paz	 Bolivia
II	1982	Rosario	 Argentina
III	1986	Santiago	 Chile
IX	1990	Lima	 Perú
X	1994	Valencia	 Venezuela
VI	1998	Cuenca	 Ecuador
VII	2002	Sao Paulo, Río de Janeiro, Curitiba y Belén	 Brasil
VIII	2006	Buenos Aires	 Argentina
VIII	2010	Medellín	 Colombia
X	2014	Santiago	 Chile
XI	2018	Cochabamba	 Bolivia
XII	2022	Asunción	 Paraguay

8

Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos

La ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos sigue una estructura similar a la de los Juegos Olímpicos. La programación incluye espectáculos culturales, desfile de las delegaciones de los países participantes, el juramento en representación de atletas, jueces y entrenadores, y el encendido de la llama en el estadio.



Actividad sugerida

Para trabajar en conjunto **Historia | Formación Ética y Ciudadana | Lengua | Literatura**

Investigar y escribir un discurso sobre cómo presentarías una nueva edición de los Juegos Suramericanos eligiendo uno de los siguientes roles:

- Presidente del comité organizador.
- Intendente de la localidad sede de los Juegos.
- Abanderado de la delegación argentina.
- Deportista local con grandes posibilidades de ser la figura de los Juegos.

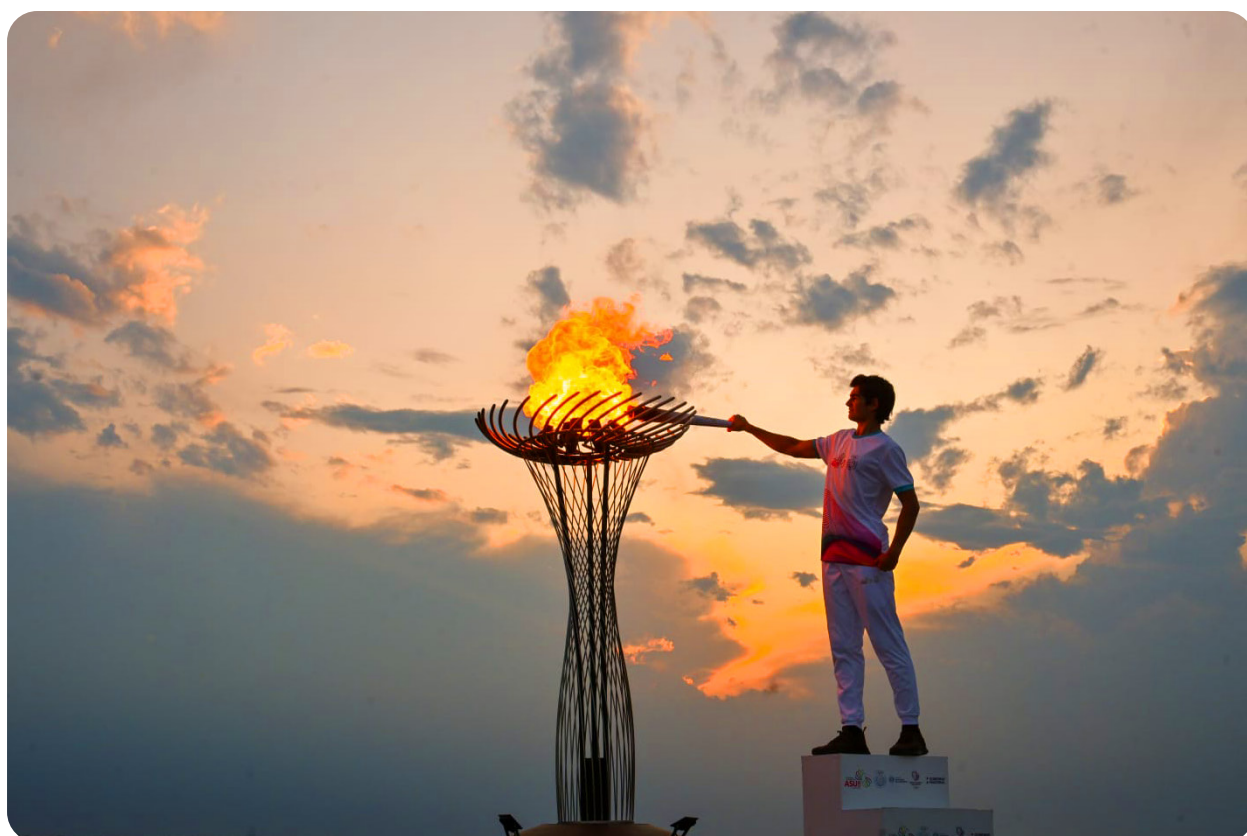


Sugerencia para el docente

Incentivar el trabajo con la utilización de herramientas de IA. Una opción válida es escribir diferentes versiones de un mismo texto y solicitar la reescritura, cambiando algunas características y, analizar cómo se modifica lo que escribe.

Pensemos que la IA formará parte de las habilidades de nuestros futuros profesionales.

EL FUEGO SURAMERICANO



Al igual que sucede en los Juegos Olímpicos, para los Juegos Suramericanos se enciende la «llama suramericana».

El encendido del fuego suramericano se realiza en la ciudadela prehispánica de Tiahuanaco (Bolivia) y es un acto cargado de simbolismo. En las puertas del templo de Kalasasaya, dos amautas ofrecen a la Pachamama un pedido de buenos augurios, uniendo la herencia ancestral con el espíritu de los Juegos Suramericanos.

La llama, nacida en este centro espiritual milenario, simboliza el esfuerzo, la superación y la unión de los pueblos de la región a través del deporte e ilumina los Juegos durante su desarrollo. Se trata de un símbolo de unión entre diferentes naciones, idiomas, religiones y culturas, en pos de un mundo más pacífico.

Antes de cada edición, la llama se enciende en dicho centro ceremonial y se traslada al país anfitrión de cada Juego.



Actividad sugerida

Trazar un recorrido de la llama suramericana en el mapa de la provincia de Santa Fe como símbolo de unión. Para ello, el docente debe enseñar a los estudiantes el uso básico de *Google Earth*.

- Ingresar desde un buscador a *Google Earth* y armar un nuevo proyecto, denominado Juegos Suramericanos 2026.
- Establecer marcas en las tres sedes en donde se desarrollarán los Juegos.

Agregar diapositivas en cada una de ellas, con el fin de incorporar información relevante: distancia de la llama a cada sede, fotografías, deportes que se disputarán en cada una de ellas, deportistas argentinos que competirán, horarios y días de las competencias.

Ejemplo sencillo:



● Otras posibles actividades:

1. Calcular las distancias lineales entre Tiahuanaco (Bolivia) y las sedes de todas las ediciones de los Juegos Suramericanos.
2. Elaborar una tabla y calcular el promedio de kilómetros que recorre la llama por cada edición.
3. Agregar los datos de las sedes de la edición de Santa Fe y reflexionar: ¿Cómo se modifica el promedio?
4. Averiguar las velocidades promedio de diferentes medios de transporte (bicicleta, tren, colectivo, auto particular, avión, barco), suponiendo que se desplazaran a velocidad constante y en línea recta.
5. Ampliar la tabla de distancias elaborada agregando el tiempo que tardaría en llegar la llama según el medio de transporte y la sede.

MASCOTA

Las distintas ediciones de los Juegos Suramericanos eligen una mascota representativa de su cultura local para animar la competencia y representar los valores del evento deportivo. Por ejemplo, la edición 2022 desarrollada en Asunción (Paraguay) eligió como mascota al gato montés Tirika.

Para la edición 2026 que tendrá lugar en la provincia de Santa Fe, la mascota oficial es «Capi», un carpincho inspirado en la fauna local y en el espíritu colectivo de Santa Fe.



Tirika, mascota Juegos Suramericanos 2022

@SOYCAPI26



Sugerencia para el docente

Tener en cuenta que no siempre las mascotas de los Juegos fueron animales.

Por este motivo sugerir a los estudiantes revisar la historia. A su vez, guiarlos para que puedan enfocarse en diseñar una mascota que pueda representar otros aspectos culturales o identitarios.

A modo de ejemplo, compartir información sobre la mascota de los Juegos Suramericanos Buenos Aires 2006, que estuvo representada por Bandonito.



Actividades sugeridas

Las mascotas de los Juegos representan la identidad cultural y natural de la región. En este caso, se trabajará con elementos propios de la provincia de Santa Fe, incluyendo flora, fauna, monumentos, ríos, comidas, música, entre otros. Se busca integrar saberes de Arte, Biología, Matemática y Ciencias Sociales.

① Para: **Ciencias Sociales | Geografía | Seminario de Investigación | Formación Ética y Ciudadana**

- Se propone una tarea de investigación grupal.
- En grupos, investigar íconos, elementos, sean naturales o no, que identifiquen a la provincia de Santa Fe.
- Ubicar en un mapa de la provincia las regiones/espacios donde se encuentran estos elementos.
- Redactar un breve texto justificando por qué ese elemento se podría convertir en la mascota que represente a Santa Fe en los Juegos (fortalezas, valores simbólicos, etc.).

② **Biología**

En caso de que el elemento elegido sea un ser vivo, identificar:
Nombre vulgar y científico del organismo.

- **Ecosistema:**
región de la provincia en donde se encuentra, hábitat donde vive, condiciones características del ambiente.
- **Adaptaciones:**
elegir y explicar tres adaptaciones de la especie que permiten su supervivencia.
- **Rol ecológico:**
identificar la función del organismo dentro del ecosistema (depredador, presa, polinizador).
- Describir qué características biológicas del organismo podrían representar cualidades deportivas.

③ Educación artística: artes visuales.

- Se propone una actividad de diseño creativo.
- En grupos elegir un elemento y transformarlo en mascota deportiva.
Agregar accesorios, colores y expresiones que transmitan energía, esfuerzo, solidaridad y juego.
- Crear un boceto en papel y una maqueta en 3D usando cuerpos geométricos con material reciclado (cartón, botellas, tapitas, rollos, etc.).
- Resaltar las cualidades del elemento en el diseño: agilidad, fuerza, resistencia, inteligencia.

④ Matemática (proporcionalidad y geometría)

- Se propone una actividad para trabajar proporcionalidad y geometría.
- Identificar los cuerpos geométricos utilizados en la maqueta (prisma, cilindro, esfera, cono, etc.).
- Explicar cómo lograron las proporciones entre las distintas partes del animal (por ejemplo: la cabeza es la mitad del cuerpo, la cola mide un tercio del total, etc.).
- Realizar un cálculo estimado del volumen de materiales usados (ej: cilindro de botella, esfera de telgopor).

⑤ Matemática (encuesta y análisis de resultados)

Una vez expuestas todas las mascotas, construir un formulario de encuesta escolar (en papel o digital) con el objetivo que los estudiantes y docentes voten la mascota favorita.

- Con los resultados, los grupos elaboran gráficos estadísticos (barras, sectores, etc.) para mostrar la distribución de votos.
- Herramientas que se proponen para armar encuestas: *GoogleForm, Canva, SurveyMonkey*.
- Herramientas que se proponen para elaborar gráficos: *Excel, Canva, ClickUp*.



9

Pelota

Entre los **deportes olímpicos** con pelota más populares del mundo aparecen: el fútbol, el básquetbol, el voleibol y el balonmano, entre otros. Cada uno posee sus propias reglas, dinámicas y estrategias, pero todos comparten el espíritu de equipo, la destreza técnica y la pasión por competir. Estos deportes no solo ponen a prueba la habilidad individual de los atletas, sino también la cooperación, la comunicación y la táctica grupal, valores fundamentales que trascienden el campo de juego y hacen de la pelota un símbolo universal de encuentro y deporte.

FÚTBOL: Es el deporte más popular del mundo. Se juega entre dos equipos de once jugadores cada uno, que buscan introducir la pelota en el arco rival sin usar las manos (excepto el arquero). Destaca por su dinamismo, estrategia y la pasión que despierta en jugadores y espectadores.

BÁSQUETBOL: Dos equipos de cinco jugadores compiten por encestar la pelota en el aro del rival. Se caracteriza por la velocidad, el salto, la precisión en el lanzamiento y la coordinación. Es un deporte que exige gran resistencia física y trabajo en equipo.

VOLEIBOL: Dos equipos de seis jugadores se enfrentan en una cancha dividida por una red. El objetivo es pasar la pelota al campo contrario y lograr que toque el suelo, evitando que caiga en el propio. Se destacan la rapidez de los reflejos, la comunicación y la cooperación.

BALONMANO: Se juega entre dos equipos de siete jugadores cada uno, que deben lanzar la pelota con la mano para marcar goles en el arco contrario. Combina velocidad, fuerza y táctica, siendo un deporte muy dinámico donde el ataque y la defensa cambian constantemente.

Además son **deportes con pelotas:** tenis, tenis de mesa, rugby, squash, softball, paddle y golf.



Fotografía suministrada por Prensa COA

10

¿Qué sabemos acerca de balonmano?

¿Balonmano o handball? En Argentina están aceptados ambos términos. Si bien es muy común hablar de Handball tanto el Comité Olímpico Internacional (COI) como la Federación Internacional (IHF) usan principalmente balonmano. Esta disciplina deportiva surgió en Europa hacia fines del siglo XIX, con influencias de Alemania y Dinamarca.

El handball indoor es un deporte colectivo que se juega entre dos equipos de siete jugadores en cancha, seis de campo y un arquero. El partido se disputa en dos tiempos de treinta minutos cada uno, con un descanso entre ambos. El objetivo del juego es convertir más goles que el equipo rival al finalizar el tiempo reglamentario. La cancha es rectangular, de 40m de largo por 20m de ancho, son dos cuartos de círculos con radio de 6m, con un rectángulo en el medio de 3m x 6m.

El juego se basa en el desplazamiento con balón mediante pases y lanzamientos, permitiendo a cada jugador dar hasta tres pasos sin pique y retener la pelota por un máximo de tres segundos. El contacto físico está permitido de forma controlada, pudiendo utilizar el cuerpo para obstruir al adversario. Las faltas se sancionan con tiros libres o, si se impide una ocasión manifiesta de gol, con un lanzamiento de siete metros.

Los cambios de jugadores son ilimitados y pueden realizarse en cualquier momento del partido, respetando la zona de sustitución. El arquero tiene un rol fundamental en defensa y puede salir del área para participar como jugador de campo, aunque en ese caso no puede tocar el balón con el pie fuera de su área. Los goles siempre valen un punto, por lo que



Fotografía suministrada por Prensa COA

la estrategia se centra en la construcción colectiva de las acciones ofensivas.

El handball indoor se caracteriza por ser un deporte de alta intensidad, que combina velocidad, fuerza, coordinación y táctica; fomenta el trabajo en equipo, la

BALONMANO PLAYA O BEACH HANDBALL

El balonmano playa o beach handball es una disciplina derivada del balonmano indoor o de sala. Comenzó a desarrollarse en la década de los '90, pero debutó como disciplina olímpica en los Juegos Olímpicos de la Juventud de Buenos Aires 2018. Desde ese momento comenzó su auge entre los deportes de playa.

El beach handball se juega entre dos equipos de cuatro jugadores en cancha, tres de campo y un arquero, con posibilidad de realizar cambios ilimitados durante todo el partido. El encuentro se disputa en dos sets de diez minutos cada uno, y cada set ganado otorga un punto. Si ambos equipos ganan un set, el partido se define mediante shoot-out, una serie de lanzamientos uno contra uno entre atacante y arquero. La cancha es de arena y mide aproximadamente 27 metros de largo por 12 de ancho, con áreas de arco delimitadas a seis metros.

El objetivo del juego es convertir más goles que el rival, pero en el beach handball no todos los goles valen lo mismo. Los goles simples valen un punto, mientras que aquellos logrados con acciones espectaculares, como lanzamientos en giro de 360 grados, en vuelo (fly), los realizados por el arquero que se suma al ataque o por el jugador especialista, valen dos puntos. Por este

disciplina y el respeto por las reglas.

Es la forma tradicional y más difundida del handball en escuelas, clubes y competencias oficiales en todo el mundo como el Mundial de la IHF (Federación Internacional de Balonmano) y los Juegos Olímpicos.

motivo, el juego favorece la creatividad, la destreza y la toma de decisiones rápidas.

El contacto físico está limitado; se busca un juego fluido, dinámico y con fuerte énfasis en el fair play. Las faltas graves o antirreglamentarias se sancionan con un penal a favor del equipo rival. El control del balón es similar al handball tradicional, permitiéndose hasta tres pasos sin pique y la retención por un máximo de tres segundos.

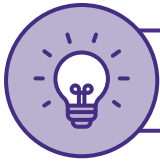
Dentro de las particularidades del juego se destaca la figura del jugador especialista. El especialista sustituye al arquero cuando su equipo tiene la posesión del balón lo que conlleva juego ofensivo en superioridad numérica. Desde ese momento se convierte en el jugador más vigilado porque todos sus goles valen dos puntos.

El especialista, además de ser el jugador con mayor potencial anotador del equipo, debe tener un campo visual amplio y una gran capacidad de asistir a sus compañeros con pases que sean rentabilizados con giros y flys.

El beach handball, con estas reglas, se convierte en un deporte atractivo y educativo, que promueve la participación, el trabajo en equipo y el disfrute del juego en un entorno diferente como la arena.

Más Info:





Ideas para trabajar en el aula sobre los juegos de Pelota

Se presenta una pregunta impulsora que despierte curiosidad en los estudiantes y sirva como punto de inicio para trabajar en profundidad con esta disciplina (balonmano) desde los distintos espacios curriculares. Algunas opciones son:

- ¿Cómo se relacionan la coordinación motriz y el control postural con la toma de decisiones rápidas durante el juego?
- ¿Qué factores hacen que un arquero pueda anticipar la trayectoria de un lanzamiento, incluso antes de que el jugador suelte la pelota?
- ¿Qué relación existe entre la fuerza, el equilibrio y la precisión en el balonmano?



Actividad introductoria para el aula

Sugerencia:

El primer docente que aborde la temática realiza la actividad y comparte los resultados (pueden ser láminas en el aula, cartelera en el patio de la escuela, audios y videos por grupos de WhatsApp, posteos en redes sociales, según la preferencia del grupo) con los demás profesores que acompañarán el proyecto.

① Leer en voz alta la pregunta impulsora seleccionada:

Ejemplo: ¿Qué relación existe entre la fuerza, el equilibrio y la precisión en el balonmano?

② Dinámica rápida:

Pedir a los estudiantes que escriban en una frase cómo creen que se relacionan. Anotar en el pizarrón algunas respuestas y seleccionar 3 o 4 para discutir brevemente.

Posibles respuestas de los estudiantes.

- «Se relacionan porque para tirar fuerte también tenés que mantenerte equilibrado».
- «Sin equilibrio no podés apuntar bien la pelota».
- «La fuerza te ayuda a llegar al arco, pero la precisión es para que el gol entre donde querés».
- «Si perdés el equilibrio, la pelota sale para cualquier lado».
- «Para recibir un pase necesitás equilibrio y precisión en las manos».

③ Cierre:

Proponer una síntesis breve que ayude a ordenar lo conversado.

- **Síntesis docente:** «En el balonmano, la fuerza sirve para lanzar o saltar, el equilibrio para controlar el cuerpo y evitar caídas, y la precisión para dirigir la pelota al lugar correcto. Las tres habilidades se combinan en casi cada acción del juego.»

- **Actividad final (opcional):** Los estudiantes eligen una acción del balonmano (lanzar al arco, recibir un pase, bloquear, desplazarse) y completan una ficha rápida:

Acción elegida: _____

- ¿Dónde interviene la fuerza?
- ¿Dónde interviene el equilibrio?
- ¿Dónde interviene la precisión?

Se pueden pegar las fichas en una cartulina común para compartir con otras áreas o espacios curriculares.



Para abrir reflexión

La fuerza, el equilibrio y la precisión aparecen en el balonmano como habilidades distintas, pero en la práctica funcionan como un sistema: si una se desajusta, las otras se ven afectadas.

Reflexionamos:

- ¿Qué nos enseña esto sobre cómo se coordinan diferentes capacidades para resolver una tarea compleja?
- ¿De dónde proviene la fuerza en un lanzamiento y cómo se distribuye por el cuerpo? ¿Qué papel cumplen los apoyos, el tronco y los brazos? ¿Qué sucede si el equilibrio se pierde en algún momento del movimiento?
- ¿La precisión depende solo del ojo y de la mano, o también de la postura, la estabilidad y el control del cuerpo? ¿Qué relación existe entre «apuntar bien» y «moverse bien»?
- ¿Por qué en algunas situaciones el jugador necesita más fuerza, en otras más equilibrio y en otras más precisión? ¿Cómo decide qué habilidad priorizar según la jugada?

Retomando la pregunta inicial, ¿qué otras acciones deportivas o actividades cotidianas requieren combinar estas tres habilidades al mismo tiempo? ¿Cómo podrían aprovechar estas ideas para comenzar un proyecto en su escuela?



11

Atletas destacados: ¿Sabías que...?

Diego Simonet



Fotografía suministrada por Prensa COA



Diego Simonet es uno de los jugadores de handball más valorados a nivel internacional y una de las figuras claves de Argentina en este deporte. Diego, también conocido como «El Chino», nació el 26 de diciembre de 1989 en Vicente López (provincia de Buenos Aires). Desde pequeño, el handball corrió por sus venas, siendo parte de una familia dedicada a este deporte. Sus padres, los ex jugadores de balonmano Luis Simonet y Alicia Moldes, le dejaron el legado a sus hijos, Diego, Sebastián y Pablo, que lo recibieron de la mejor manera ya que los tres se dedicaron a esta disciplina deportiva y hasta llegaron a compartir los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

«El Chino» Simonet inició su carrera en el SAG Villa Ballester, un club de barrio de la provincia de Buenos Aires. Su talento y determinación lo llevaron por distintos clubes del mundo como Sao Caetano (Brasil), Torrevieja (España) y el Ivry de Francia, hasta que en 2013 firmó con el Montpellier del mismo país, club donde hizo historia.

Logros destacados

2013 → Firmó con el Montpellier Handball (Francia), consolidando su carrera en Europa.

2018 → Se consagró campeón de la EHF Champions League con el Montpellier.

2021 → Representó a la Argentina en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.



¿Conocemos más sobre su historia?



Gisella Bonomi (beach handball)



Fotografía suministrada por Prensa COA



Gisella Bonomi es una de las jugadoras más destacadas del beach handball argentino. Nació el 19 de marzo de 2000 en Santa Rosa (provincia de La Pampa) y desde muy joven se formó en Neuquén, donde comenzó a desarrollarse como atleta. Juega en la posición de pívot y es parte fundamental de la selección argentina femenina conocida como Las Kamikazes.

Su trayectoria empezó a llamar la atención en 2017, cuando integró el equipo juvenil que obtuvo la medalla de bronce en el Mundial de Mauricio. En ese torneo fue elegida la mejor pívot, un reconocimiento que marcó el inicio de su proyección internacional. Un año después, en los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires 2018, consiguió la medalla de oro con la selección, lo que la consolidó como una de las grandes promesas del beach handball.

En 2019 fue la abanderada argentina en los Juegos Suramericanos de Playa realizados en Rosario, un honor reservado para atletas de gran prestigio. Con el tiempo, Bonomi no solo confirmó ese potencial sino que se transformó en una referente del deporte. En 2025, en los World Games de Chengdu (China), la selección argentina logró una histórica medalla de oro y ella fue una de las figuras clave: terminó como goleadora del torneo y nuevamente fue elegida la mejor pívot.

Gracias a sus logros, constancia y liderazgo deportivo, Gisella Bonomi se convirtió en una de las caras más reconocidas del beach handball argentino, contribuyendo a darle visibilidad a la disciplina e inspirar a nuevas generaciones de jugadoras.

Logros destacados

2017 → Obtuvo la medalla de bronce en el Mundial de Mauricio y fue elegida como mejor pivot.

2018 → En los Juegos Olímpicos de la Juventud Buenos Aires, consiguió la medalla de oro con la selección.

2019 → Fue abanderada argentina en los Juegos Suramericanos de Playa realizados en Rosario, un honor reservado para atletas de gran prestigio.

2025 → En los World Games de Chengdu (China) ganó medalla de oro con la selección, fue goleadora del torneo y nuevamente elegida la mejor pívot.



¿Conocemos más sobre su historia?



12 Proyectamos

Un proyecto ABP es una propuesta educativa fundada en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

En este enfoque, los estudiantes aprenden a partir de situaciones problemáticas, preguntas o desafíos reales que requieren investigación, análisis y elaboración de un producto final.

Características principales de un proyecto ABP:

- Parte de una pregunta guía o problema auténtico que conecta con la vida real.
- Promueve el trabajo colaborativo entre estudiantes.
- Integra contenidos de distintas áreas de forma significativa.
- Favorece el desarrollo de habilidades del siglo XXI: pensamiento crítico, creatividad, comunicación, autonomía y trabajo en equipo.
- Culmina en un producto o resultado final que se presenta a una audiencia (no solo al docente).

Pensemos en un proyecto ABP interdisciplinario:

Para esto, tenemos que tener en cuenta que el objetivo principal es conseguir un producto final, que puede ser tangible o intangible.

Como sugerencia, se propone que el producto final sea un juego de desafíos, en el que los estudiantes puedan poner en práctica los temas trabajados en cada una de las disciplinas que forman parte del mismo.

En ABP no se puede pensar a cada espacio como único, sino que se debe fomentar la interdisciplina. Por ello, a continuación se proponen ejes temáticos para trabajar desde cada área en base a ciertos contenidos seleccionados del diseño curricular y que luego los docentes, de modo conjunto, puedan vincularlos con sus respectivos espacios curriculares.

13 ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Más allá del resultado: ¿Quién dominó el partido?»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar conceptos matemáticos en un contexto real de deporte.
- Interpretar datos reales de un partido de balonmano: eficacia de ataque, rendimiento de arquero, control de balón, pérdidas.
- Analizar críticamente el desempeño de los equipos, más allá del resultado qué nos dicen los números.
- Promover la discusión y reflexión: tomar decisiones hipotéticas como entrenador según los datos.

CONTENIDOS

- Velocidad promedio.
- Unidades de medida.
- Representación gráfica.





Datos sugeridos para facilitar la actividad

En el balonmano, las decisiones durante un partido no se toman sólo por intuición: los entrenadores y jugadores usan la matemática para entender qué está pasando en el juego. Se analizan estadísticas como la efectividad de tiro, la posesión de pelota, las atajadas del arquero, las pérdidas, y las situaciones de ventaja o desventaja.

Algunos de los cálculos más sencillos pueden realizarse con las siguientes fórmulas:

EFFECTIVIDAD DE LANZAMIENTO ↓	PORCENTAJE DE POSESIÓN ↓
$\text{Efectividad} = \frac{\text{Goles}}{\text{Tiros}} \times 100$	$\frac{\text{Tiempo con la pelota}}{\text{Tiempo total del partido}} \times 100$
PÉRDIDAS DE PELOTA ↓	EFFECTIVIDAD DEL ARQUERO ↓
$\frac{\text{Pérdidas}}{\text{Ataques totales}} \times 100$	$\text{Atajadas} \div \text{Tiros recibidos} \times 100$

Por eso, la matemática es parte del deporte tanto como el entrenamiento físico.

La siguiente tabla muestra los datos basados en un partido de la Selección Argentina de Balonmano (Los Gladiadores) en el Mundial 2025.

Equipo	Goles	Tiros al arco	Atajadas del arquero	Tiros recibidos	Posesión (min)	Pérdidas
Argentina	28	45	12	40	32	9
Bahréin	22	41	8	38	28	12

CONSIGNAS

1. Calcular para cada equipo:
 - a. Efectividad de ataque.
 - b. Efectividad del arquero.
 - c. Porcentaje de posesión.
 - d. Porcentaje de pérdidas.



2. Responder:

- ¿Qué equipo fue más efectivo al tirar al arco?
- ¿Qué arquero tuvo mayor protagonismo en el partido?
- ¿Qué equipo cuidó mejor la pelota?
- Los datos, ¿explican por qué ganó o no Argentina?

3. Discutir en grupos:

- Si Argentina hubiera metido 3 goles más, ¿cuál sería su nueva efectividad de tiro?
- Si el arquero argentino hubiera atajado 2 tiros más, ¿subiría su efectividad? ¿Cuánto?
- Si Argentina tirara 5 veces más pero sin convertir, ¿cómo afectaría su efectividad?

4. Elegir una de las situaciones y explicar de qué manera afecta la efectividad del equipo.



Actividad sobre atleta destacado: «El giro perfecto de Gisella Bonomi»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar rotaciones y ángulos en contextos reales.
- Calcular longitudes de circunferencia y fracciones del giro completo.
- Relacionar magnitudes angulares y lineales en movimientos circulares.
- Interpretar situaciones deportivas usando conceptos geométricos.

CONTENIDO

- Ángulos.

CONSIGNAS

Gisella Bonomi es una de las grandes figuras del balonmano de playa argentino. En este deporte, algunas jugadas especiales (como el spin shot) requieren que la jugadora salte, gire 360° en el aire, y lance antes de caer a la arena. El movimiento combina rotaciones, ángulos, trayectorias circulares y distancias, que pueden analizarse con herramientas de la geometría.

Una situación podría tener las siguientes características:

- Distancia de Gisella al arco: 6 metros.
- Ancho del arco: 3 metros.
- Ángulo visual aproximado del arco desde su posición: 23° .
- El brazo extendido describe un círculo de radio aproximado = 0,75 m durante el giro.
- Tiempo que tarda en completar un giro: 0,8 segundos.

Considerar esas características para realizar los siguientes ejercicios y cálculos:

1. Ángulos y fracciones de giro

- ¿Qué fracción de una circunferencia (360°) representa el ángulo de visión del arco (23°)?
- Durante el giro de 360° , ¿qué parte del tiempo total está mirando efectivamente hacia la zona del arco?
- ¿Cuántos grados del giro total «ocupa» la zona del arco dentro de los 360° ?

2. Circunferencia y trayectorias

- Calcular la longitud de la circunferencia que describe su mano usando: $L=2\pi r$
- ¿Qué distancia recorre su mano si gira 180° (medio giro)?
- ¿Y si gira solo 90° (un cuarto de giro)?
- Comparar las distancias: ¿qué relación hay entre 360° , 180° y 90° ?

3. Rotaciones y movimiento

- Si Gisella realiza 5 spin shots (un giro completo de 360° antes de lanzar) seguidos en un entrenamiento, ¿cuántos grados gira en total?
- Convertir ese total a vueltas completas y a grados (expresar ambas cosas).
- Si completa un giro en 0,8 segundos, ¿cuántos giros podría hacer en 10 segundos de posesión?
- Si necesitara hacer al menos 3 giros completos antes del lanzamiento, ¿cuántos segundos como mínimo debería tener la pelota?

4. Interpretación táctica

- ¿Por qué puede ser útil para la defensa que el atacante gire? ¿El giro reduce la previsibilidad del tiro? Explicar con tus palabras.
- Si la zona efectiva del arco ocupa solo 23° de su giro, ¿qué implica sobre la precisión necesaria del lanzamiento?
- ¿Qué ventajas tiene lanzar después de una rotación completa y no antes?



14

¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Del video a la escena».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar momentos clave, emociones y acciones.
- Transformar un momento del partido en una escena teatral breve.

CONTENIDOS

- Textos expositivos: características propias del género (estructura, recursos explicativos y registro).
- Propiedades textuales: coherencia, cohesión, corrección y adecuación.
- Infografía.
- Ortografía.

CONSIGNAS

1. Mirar con atención el siguiente video



2. Registrar:

- a. ¿Qué sucede en el video?
- b. ¿Quiénes son los protagonistas de esa jugada?
- c. ¿Qué emociones se ven? (miedo, confianza, enojo, sorpresa, entusiasmo)
- d. ¿Cuál sería el «conflicto» de esa escena? (dudan, discuten la estrategia, no saben quién va a lanzar, entre otros).

3. Escribir una escena teatral. La misma debe incluir:

- a. Dos o más personajes.
- b. Diálogos con guiones.
- c. Acotaciones entre paréntesis.
- d. Un conflicto claro.
- e. Un final (éxito, fracaso, sorpresa, cambio de estrategia).

4. Representación (opcional):

En grupos de 3 o 4, representar la escena. No se necesita actuar la jugada completa: solo lo que pasa entre los personajes.



Actividad sobre el atleta destacado: «El día que conocí a...»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Producir un relato breve en primera persona.
- Utilizar verbos en pasado.
- Crear una secuencia narrativa con inicio, nudo y desenlace.

CONTENIDOS

- Texto narrativo.
- Uso de verbos en pretérito.
- Conectores.

CONSIGNAS

1. Imaginar que conocés a Diego Simonet o Gisella Bonomi en un entrenamiento o competencia.
2. Escribir una historia que cuente ese encuentro. Tener en cuenta los siguientes requisitos:
 - a. Presentar inicio, nudo y desenlace.
 - b. Estar escrito en pasado teniendo en cuenta la correlación verbal.
 - c. Incluir conectores.

15

¿Cómo lo trabajamos desde Biología?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Descubriendo un ecosistema deportivo».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Reconocer la presencia de factores bióticos y abióticos en un contexto deportivo.
- Comprender cómo las interacciones dentro del juego pueden compararse con las interacciones entre los seres vivos dentro de un ecosistema.
- Reflexionar sobre la influencia del ambiente físico en el desempeño humano.

CONTENIDOS

- La diversidad de los seres vivos y sus interacciones.
- Concepto de ecosistema: factores bióticos y abióticos.
- Influencia del ambiente físico sobre los seres vivos.

CONSIGNAS

1. A partir de la observación de un partido de balonmano, cada estudiante deberá analizar esta práctica deportiva como si fuera un ecosistema, identificando sus componentes y relaciones.



Sugerencia: Video del partido Argentina vs. Brasil (Final de Balonmano masculino, Juegos Panamericanos Junior de Asunción 2025).

2. Luego:
 - a. Identificar factores bióticos y abióticos.
 - b. Relacionar el juego con interacciones tróficas: cooperación, competencia, comunicación, entre otros.
 - c. Reflexionar sobre cómo el ambiente físico afecta el desempeño: Temperatura del gimnasio, calidad del aire, humedad.



Actividad sobre el atleta destacado: «Simonet en su hábitat: comprendiendo los roles como en un ecosistema».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer la diversidad de roles dentro de un equipo de balonmano y relacionarlos con los roles que cumplen los organismos dentro de un ecosistema.
- Analizar la posición y el desempeño deportivo de Diego Simonet como parte de un «sistema» donde cada integrante cumple una función específica.
- Comprender que, al igual que en la naturaleza, el equilibrio del sistema depende de la interacción entre sus distintos componentes.

CONTENIDOS

- Diversidad de los seres vivos: interacciones y roles dentro de un ecosistema.
- Concepto de ecosistema: componentes, relaciones y función de cada elemento.

CONSIGNAS

Construir un mapa ecológico de un equipo de balonmano representando a Diego Simonet y a los diferentes roles como si formaran parte de un ecosistema natural.

1. El docente debe entregar tarjetas con roles:

- Central (Simonet).
- Pivote.
- Extremos.
- Laterales.
- Arquero.
- Suplentes.
- Entrenador / director técnico.

2. Los estudiantes deben ubicar cada rol dentro de una categoría ecológica:

productores, consumidores, organismos protectores, reguladores, modificadores del ambiente, especies claves, entre otros.

3. Completar el siguiente cuadro:

ROLES	CATEGORÍA ECOLÓGICA	JUSTIFICACIÓN

4. En un afiche cada grupo debe:

- Dibujar un ecosistema.
- Colocar especies reales del ecosistema elegido.
- Superponer los roles del equipo como equivalentes ecológicos.
- Por medio de flechas establecer las posibles interacciones.



16

¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Fuerza, equilibrio y precisión en el balonmano».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Reconocer cómo actúan las fuerzas en situaciones reales del balonmano.
- Identificar condiciones de equilibrio estático y dinámico presentes en el deporte.
- Relacionar la precisión en un lanzamiento con variables físicas como la fuerza aplicada, la trayectoria y el tiempo de vuelo de la pelota.

CONTENIDOS:

- Concepto de fuerza. Intensidad, dirección y sentido.
- Equilibrio de fuerzas. Equilibrio estático y dinámico.
- Movimiento. Trayectorias, velocidad y efectos de la fuerza.
- Interacción entre cuerpo y entorno. Fricción, estabilidad y centro de masa.

CONSIGNAS

1. Observar el video propuesto sobre técnicas de lanzamiento en balonmano:

«Lanzamientos en balonmano» disponible en:



2. Elegir uno de los lanzamientos que aparece y analizarlo respondiendo:

a. Fuerza:

- ¿En qué momento del gesto técnico el/la jugador/a aplica la mayor fuerza?
- ¿Qué partes del cuerpo intervienen para generar ese impulso?

b. Equilibrio:

- ¿Cómo se posiciona el cuerpo antes de lanzar?
- ¿Qué hace para no perder estabilidad durante el movimiento?

c. Precisión y trayectoria:

- ¿Hacia dónde dirige la pelota?
- ¿Cómo influye la posición del cuerpo y la dirección de la fuerza en la trayectoria?

3. Hacer una breve conclusión: ¿Por qué un buen lanzamiento combina fuerza, equilibrio y precisión al mismo tiempo?



Actividad sobre el atleta destacado: «Físico-Química en el juego de Gisella Bonomi».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Establecer relaciones básicas entre distancia, tiempo y velocidad para analizar un lanzamiento real y comprender cómo influyen las variables del movimiento.
- Aplicar una estimación numérica para analizar la velocidad aproximada de un lanzamiento de Gisella Bonomi.

CONTENIDOS:

- Movimiento rectilíneo uniforme (aproximación para estimar velocidad).
- Distancia, tiempo y velocidad.
- Aproximación de magnitudes físicas.

CONSIGNAS

1. Observar un fragmento del video donde Gisella Bonomi realiza un lanzamiento al arco.

Disponible en:



2. Estimar:

- a. Distancia entre Gisella y el arco (entre 6 y 9 metros según la jugada).
- b. Tiempo que tarda la pelota en llegar (se puede usar cronómetro del celular: suele ser entre 0,25 y 0,40 s).

3. Calcular la velocidad aproximada del lanzamiento usando la relación básica:

$v = \text{distancia} / \text{tiempo}$.

4. Responder:

- a. ¿La velocidad obtenida te parece baja, normal o alta para un deporte como el balonmano?
- b. ¿Qué factores podrían aumentar esa velocidad?



17

¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?



Actividad sobre la disciplina deportiva:

«Cuando el deporte refleja las desigualdades del mundo».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Reconocer el proceso de globalización dentro de un estudio de caso: el deporte.
- Interpretar la relación entre los diversos países y las desigualdades territoriales.

CONTENIDOS:

- Relación de centro-periferia entre países.
- Desigualdades territoriales.
- Globalización.

CONSIGNAS

1. Marcar en un mapa planisferio:
 - Países del centro: España, Francia, Alemania, Dinamarca, y Noruega.
 - Países de la periferia: Argentina, Brasil, Chile, Cuba, Puerto Rico, Paraguay, y Bolivia.
2. Investigar y analizar los siguientes aspectos de cada uno de los países:
 - Nivel de urbanización.
 - Distribución de polideportivos techados. Aclarar en cuales se practica balonmano.
 - Inversión deportiva.
 - Ligas locales de balonmano.
3. Explicar por qué esos países del «centro» concentran más clubes, recursos, ligas profesionales y salarios altos.
4. Relacionar estas diferencias con las desigualdades globales del mundo actual.



Actividad sobre el atleta destacado: «Deporte y globalización: trayectorias desde la periferia al centro».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Comprender textos y conceptos propios de la geografía en casos de estudios particulares.
- Realizar un análisis del deporte como proceso globalizador.

CONTENIDOS:

- Relación de centro-periferia entre países.
- Desigualdades territoriales.
- Globalización.
- Actores sociales mundiales.

CONSIGNAS

1. Leer el siguiente texto:

Diego Simonet y el rol de los clubes en el mundo globalizado

El recorrido deportivo de Diego Simonet es un ejemplo ideal para comprender cómo funciona la globalización en el deporte, las migraciones laborales y el papel de los clubes como actores sociales del siglo XXI. Simonet nació y se formó en Argentina, un país donde el balonmano no tiene el mismo desarrollo que en Europa: hay menos infraestructura, menos recursos económicos y menor profesionalización. En términos geográficos, Argentina forma parte de la periferia deportiva, mientras que países como España o Francia se ubican en el centro, donde se concentra la mayor inversión, visibilidad y nivel competitivo.

Ante estas diferencias estructurales, muchos atletas latinoamericanos deben migrar para poder profesionalizarse. Simonet siguió este camino: comenzó en Argentina, pasó por Brasil, luego jugó en España y finalmente llegó a Francia. Este recorrido no solo es deportivo, sino que también forma parte de los flujos migratorios globales del trabajo calificado, donde los países del centro atraen talento de regiones periféricas. La migración de Simonet ejemplifica cómo los deportistas también son trabajadores que se mueven dentro de un mercado laboral internacional.

Los clubes europeos en los que jugó —en especial el Montpellier HB— funcionan como actores globales comparables a empresas multinacionales. Contratan jugadores extranjeros, compiten en ligas internacionales, tienen visibilidad mediática global y manejan capital económico y simbólico.

Además, difunden métodos de entrenamiento, estilos de juego y modelos organizativos que luego influyen en clubes de otros continentes. Por su estructura, los clubes se comportan como organizaciones transnacionales con impacto más allá de sus fronteras.

La llegada de Simonet al Montpellier reforzó estas dinámicas. Su participación aumentó el prestigio del club, especialmente tras obtener la Champions League en 2018. A la vez, su presencia conectó el Norte global con el Sur global, porque dio visibilidad al balonmano argentino y facilitó la llegada de otros jugadores latinoamericanos a Europa. A través de Simonet circula no sólo talento, sino también cultura deportiva, estrategias de juego y vínculos institucionales.

Este proceso también tiene efectos de retorno en Argentina: mayor interés por el balonmano, más proyectos en clubes y escuelas, y un incremento en las oportunidades para jóvenes que aspiran a competir internacionalmente. Así, la trayectoria de Simonet permite comprender cómo la globalización se manifiesta en el deporte mediante migraciones, circulación de saberes, mercados internacionales y la creciente relevancia de los clubes como actores sociales del mundo actual.

2. Explicar con tus palabras:

- ¿Qué significa que Simonet se formó en la «periferia deportiva»?
- ¿Por qué los clubes europeos se comparan con empresas multinacionales?
- ¿Qué efectos de «retorno» produjo su carrera en Argentina?

3. Localizar el recorrido migratorio en un mapa planisferio y luego, responder:

- ¿Qué patrones migratorios se observan?
- ¿Qué regiones funcionan como «centro» y cuáles como «periferia»?

4. Para finalizar:

¿Qué elementos del texto muestran que el deporte forma parte de un mercado global?



18

¿Cómo lo trabajamos desde Historia?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «La historia del balonmano: origen, transformaciones y protagonistas destacados».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Identificar actores sociales destacados en la historia del balonmano como práctica deportiva.
- Analizar y clasificar distintas fuentes históricas que les permitan reconstruir el surgimiento y evolución de dicho deporte.

CONTENIDOS:

- La Historia como ciencia social.
- Los protagonistas de la historia: actores sociales individuales y colectivos.
- Fuentes de investigación de las Ciencias Sociales. Clasificación (primarias, secundarias, escritas, audiovisuales, orales, materiales).

CONSIGNAS

1. Se propone dividir a los estudiantes en dos grupos de investigación, uno por cada una de las siguientes temáticas:

EQUIPO A: Origen del Balonmano teniendo presente: quién fue su creador, en qué países comenzó a practicarse, primeras competencias en los Juegos Olímpicos, evolución y transformación (cancha abierta a cerrada - 11 a 7 jugadores), entre otros.

EQUIPO B: Surgimiento, desarrollo y expansión del balonmano en Argentina haciendo hincapié en: primeras entidades dedicadas al deporte, participación en competencias nacionales e internacionales (por ejemplo: Juegos Panamericanos, Suramericanos, Olímpicos), competición de las selecciones femeninas y masculinas de Balonmano.

- a. A partir de la elección del tema, indagar y analizar diferentes fuentes: fotografías, videos, entrevistas a jugadores y/o entrenadores, noticias, entre otros).

A continuación se sugieren algunos sitios web de búsqueda:



- b. Ordenar cronológicamente las fuentes investigadas y clasificarlas.
- c. Identificar los actores sociales y colectivos que intervienen en la historia nacional e internacional de dicho deporte.

2. Realizar una puesta en común a partir de una presentación digital sobre lo investigado.
3. Luego debatir: ¿Por qué los diferentes tipos de fuentes históricas son relevantes para reconstruir la historia de esta práctica deportiva? ¿Qué importancia tuvieron los diversos actores sociales identificados para su evolución y desarrollo?

19

¿Cómo lo trabajamos desde Historia y Formación Ética y Ciudadana?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Aprender del camino: valores y desafíos en la trayectoria de Gisella Bonomi».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Identificar los valores y actitudes que la deportista puso en práctica para superar desafíos personales y colectivos.
- Describir momentos importantes de su vida personal, identificando objetivos propuestos, obstáculos, emociones, reconociendo su importancia en los logros obtenidos.
- Organizar dichos momentos en forma cronológica utilizando el formato de línea de tiempo.

CONTENIDOS:

Desde Historia:

- Tiempo cronológico. Herramientas utilizadas por los historiadores: línea de tiempo.

Desde Formación Ética y Ciudadana:

- Dimensión ética de las acciones humanas. Valores. Responsabilidad, esfuerzo, perseverancia, resiliencia, paciencia.
- Dimensión afectiva: emociones y sentimientos.

CONSIGNAS:

1. Leer el siguiente fragmento de una entrevista realizada a Gisella Bonomi (2025) tras brillar junto a Las Kamikazes en los World Games en China, competencia en la que vencieron a Alemania en la final y entraron en la historia al obtener la medalla que les faltaba: la dorada.

«Tener al cuerpo técnico completo con nosotros fue fundamental, el apoyo de cada compañera dentro y fuera de la cancha, tenemos un grupo donde nos miramos y, sin decir más, nos entendemos. (...) Este grupo siempre tuvo los objetivos muy claros: queríamos disfrutar y jugar con soltura porque es el estado en el que mejor nos salen las cosas. Y eso requiere un proceso, experiencia y haber pasado momentos difíciles; haber perdido fue parte del camino y creo que se dieron todas las condiciones para poder sacarlo adelante»



<https://www.argentina.gob.ar/noticias/todavia-nos-cuesta-dimensionar>

2. Analizar en forma conjunta: ¿Qué importancia le otorga la deportista destacada a las «derrotas»? ¿Qué valores habrá puesto en práctica para enfrentar estos desafíos individuales y colectivos?
3. A partir de lo reflexionado, elaborar una línea de tiempo personal en la cual se indique:
 - a. **Momentos importantes vivenciados. Señalar:**
 - ¿Qué objetivos claros alcanzaste en esos momentos?
 - ¿Con qué obstáculos o desafíos te encontraste para alcanzarlos?
 - ¿Qué emociones sentiste en ese momento? (frustración, tristeza, enojo, desánimo).
 - ¿Quiénes te ayudaron o impulsaron a alcanzar los objetivos mencionados?
 - b. **Desafíos actual y/o a futuro:**
 - ¿Cuáles son los objetivos que te propones?
 - ¿Qué obstáculos previsibles podrían presentarse?
 - ¿Qué aspectos motivacionales podrías mencionar para no desanimarte y ser perseverante para lograr el objetivo deseado? (una persona de apoyo, una frase motivadora, un premio).

La línea de tiempo se puede elaborar en forma manual o digital, desde diversas plataformas digitales (ej: Canva, Visme).



20

¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?



Actividad sobre la disciplina: «Progresión del balonmano».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Favorecer la distribución en el espacio y romper con el 'ramillete' (cuando todos los estudiantes se agrupan detrás de la pelota), promoviendo la colaboración y el pase.

CONTENIDOS:

- Exploración y control del cuerpo en acciones motrices propias del balonmano, desplazamientos, saltos, lanzamientos y recepciones.
- La cooperación, oposición y colaboración como elementos esenciales del juego colectivo.
- La comprensión y el respeto de las reglas, promoviendo la convivencia y el juego limpio.
- Utilización de habilidades motrices específicas del balonmano con ajuste técnico progresivo.
- La resolución de problemas tácticos en situaciones reales de juegos y toma de decisiones ante la oposición.
- La adecuación de reglas y condiciones del juego que favorezca la participación de todos y construcción de vínculos saludables a través del respeto, empatía y solidaridad en el deporte.

CONSIGNAS

Juego Pre-Deportivo: «Ataque a la zona»

1. Objetivos y reglas del juego

- El objetivo del juego es avanzar con la pelota y apoyarla en la zona final (área de 6 metros) rival (como en rugby).
- Solo se puede pasar la pelota con las manos (no se patea). De a poco ir agregando reglas básicas del deporte.
- No se permite correr con la pelota.
- Luego agregarle los 3 pasos (puede adaptarse según el nivel).
- Gana el equipo que más veces logre apoyar la pelota en la zona rival.
- El adversario no puede tomar al atacante, solo puede interceptar el pase.

2. Organización del juego:

- Espacio: cancha de balonmano o similar.
- Material: pelota de balonmano.
- Dos equipos, en lo posible 6 vs. 6.

3. Variantes posibles:

- Limitar el tiempo de posesión.
- Incorporar pases obligatorios antes de poder anotar, no permitir salteos.
- Reducir o ampliar la zona de apoyo.



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Pases».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Mejorar la precisión en el pase y la visión periférica.
- Fomentar la anticipación y la lectura defensiva.

CONSIGNAS

1. Objetivo y requerimientos del juego.

- Realizar pases e intercepciones 6 vs. 6 o 5 vs. 5 dependiendo de la cantidad de alumnos.
- Materiales necesarios: 1 pelota de handball por grupo, conitos.
- Organización: 6 o 5 atacantes (O) y 6 o 5 defensores (X).

2. Desarrollo del juego propuesto

- Los atacantes (O), ubicados alrededor de un cuadrado delimitado, deben mantener la posesión de la pelota realizando pases entre compañeros consecutivos.
- No se pueden realizar pases saltando a un compañero.
- Los defensores (+), ubicados intercalados por fuera, deben interceptar los pases o forzar errores.
- Si un defensor intercepta, cambia el rol con el atacante que perdió la pelota.

3. Reglas del juego

- No se puede driblar.
- Solo se permiten pases consecutivos (sin saltar compañeros).
- Los defensores intentan interceptar la pelota sin contacto físico.



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Puntería al cono».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Aplicar los fundamentos trabajados en una situación real de juego.
- Mantener un ritmo de juego constante.
- Promover el trabajo en equipo.
- Respetar las reglas básicas del balonmano.

CONTENIDOS:

- Práctica de habilidades básicas del juego: pase, recepción, lanzamiento, desplazamientos.
- Respeto por las reglas, rivales, compañeros y árbitros.
- Participación activa en el equipo, reconociendo la importancia del trabajo en conjunto.

CONSIGNAS

1. Desarrollo del juego.

- Se mantiene la disposición 6 vs. 6 en el cuadrado.
- Se retira el jugador del centro y en el medio del espacio se coloca un cono.
- Los atacantes deben realizar al menos 5 pases consecutivos sin que los defensores intercepten.
- Luego del quinto pase, pueden intentar derribar el cono con un lanzamiento preciso.
- En caso de no poder derribarlo, continua el equipo que recuperó la pelota.
- Si lo logran, el equipo defensor recupera la pelota y pasa a ser atacante, repitiendo la secuencia.

2. Juego final:

- Se propone un partido 7 vs. 7 (espacio adaptado al nivel del grupo).
- Se enfatiza el uso del pase, la ocupación de espacios y la colaboración en ataque y defensa.

3. Adaptaciones:

- En grupos numerosos, se puede dividir la cancha o rotar los equipos.
- En espacios reducidos, usar conos o aros en lugar de arcos.
- Adaptar la intensidad según el nivel del grupo.



21

Actividad de cierre



Juego Final: «La Copa del balonmano».

(Dinámica lúdica para poner en acción los aprendizajes del ABP)

OBJETIVOS DEL JUEGO

Que los grupos integren saberes de Matemática, Lengua y Literatura, Biología, Físico-Química, Formación Ética y Ciudadana, Geografía, Historia y Educación Física para resolver desafíos.

Cada desafío suma puntos. El equipo con mayor puntaje gana «La Copa del Balonmano».

DINÁMICA PROPUESTA

1. Arma de equipos

Grupos de 4–6 estudiantes.

Cada equipo elige un nombre (ej.: Los Gladiadores STEAM, Los Spin Shots, etc.).

2. Desafíos interdisciplinarios

Se arman 8 desafíos, uno por materia.

En cada uno hay un minijuego de 3–6 minutos.

Los equipos van rotando como en un «circuito deportivo».

Cada desafío da de 0 a 10 puntos.

3. Los 8 desafíos del juego

a. DESAFÍO MATEMÁTICO: «Quién dominó el partido»

Mini-juego:

- Los equipos reciben los datos del partido Argentina–Bahréin.
- Deben calcular 3 indicadores (efectividad de ataque, atajadas, pérdidas).
- Cuando creen tener resultado, tocan una bocina.

Corrección rápida (puntaje):

- 3 aciertos = +10 pts
- 2 aciertos = +7 pts
- 1 acierto = +4 pts
- Ninguno = +1 pt por participar
- Bonus (velocidad): el primer grupo en terminar correctamente suma +3 pts.

b. DESAFÍO LENGUA Y LITERATURA: «La escena oculta del partido»

Mini-juego:

- Se les entrega una tarjeta con una jugada (o el video).
- Tienen 4 minutos para escribir una micro escena teatral (6–8 líneas) que incluya: diálogo, acotaciones, conflicto y desenlace.

Puntaje:

- Cumple todo + creatividad: +10 pts
- Cumple requisitos mínimos: +7 pts
- Incompleto: +4 pts
- Bonus: se puede leer la escena en voz alta para sumar +2 pts.

c. DESAFÍO BIOLOGÍA. «El ecosistema del equipo»

Mini-juego:

- Se les entrega un set de tarjetas: pivote, arquero, Simonet, extremos, entrenador, etc.
- Deben clasificarlos en categorías ecológicas: productores, consumidores, reguladores, depredadores, especies clave.
- Luego, deben justificar oralmente una elección.

Puntaje:

- 6 o + roles correctamente ubicados: +10 pts
- 4–5 correctos: +7 pts
- Menos de 4: +4 pts
- Bonus: mejor justificación oral del grupo le otorga +3 pts.

d. DESAFÍO FÍSICO-QUÍMICA:

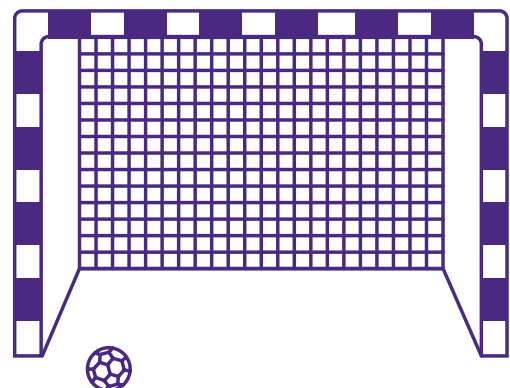
«Lanzamiento perfecto»

Mini-juego:

- Se muestra un video de un lanzamiento.
- El equipo debe responder rápidamente:
 - ¿Dónde aplica mayor fuerza?
 - ¿Qué garantiza el equilibrio del jugador?
 - ¿Qué influye en la trayectoria?

Puntaje:

- Respuestas correctas y justificadas: +10 pts
- Respuestas parciales: +6 pts
- Incorrectas: +3 pts
- Desafío extra: Armar en 1 minuto un lanzamiento en cámara lenta actuado que muestre fuerza-equilibrio-precisión (+2 pts).



e. DESAFÍO GEOGRAFÍA: «Mapa global del balonmano»

Mini-juego

- En un mapamundi impreso:
- Marcar países centro-periferia.
- Trazar el recorrido migratorio de Diego Simonet.
- Responder oralmente: «¿Por qué Europa es centro del handball?»

Puntaje:

- Mapa completo + explicación sólida: +10 pts
- Mapa correcto + explicación básica: +7 pts
- Errores relevantes: +4 pts

f. DESAFÍO HISTORIA: «El origen del balonmano»

Mini-juego

- Reciben 5 tarjetas con información mezclada del origen y evolución del handball.
- Deben ordenarlas cronológicamente en 3 minutos.

Puntaje:

- Orden perfecto: +10 pts
- 1 error: +7 pts
- 2-3 errores: +4 pts
- Bonus: explicar en 1 minuto qué actor social consideran clave en la historia del handball (+2 pts).

g. DESAFÍO FORMACIÓN ÉTICA Y CIUDADANA: «Fair play en acción»

Mini-juego

- Cada equipo recibe tres tarjetas con situaciones éticas reales o verosímiles del balonmano (pueden ser impresas o escritas a mano).

Ejemplos de tarjetas:

- ▷ Una jugadora acusa a otra de haber hecho falta intencional, pero la árbitra no lo vio.
¿Qué debería hacer el equipo?
- ▷ Un compañero comete un error en el último minuto y pierden el partido.
¿Qué valores deben priorizar para acompañarlo?
- ▷ Una jugadora está lesionada, pero quiere entrar igual a jugar la final.
¿Qué decisión ética debería tomar el equipo?
- ▷ Una jugadora del rival te ayuda a levantarte cuando caes.
¿Cómo respondés y qué valor está presente?
- ▷ Tu equipo gana porque el árbitro cobró mal un gol dudoso.
¿Qué sería lo correcto hacer?

Se entregan 3 al azar para que todos los grupos tengan desafíos diferentes.

CONSIGNAS

1. En 4 minutos, el equipo debe:

- Elegir una de las tres tarjetas.
- Identificar qué valores y actitudes están involucrados (respeto, responsabilidad, empatía, solidaridad, esfuerzo, resiliencia).
- Proponer una solución ética razonada, clara y fundamentada.
- Redactar una frase motivadora del equipo que resuma su decisión (ej.: «Ganamos cuando jugamos limpio», «El respeto sostiene al equipo», «El fair play también es parte del partido»).

2. Luego cada grupo comparte en 30 segundos su resolución.

3. Puntaje:

- Análisis completo + fundamentación sólida + frase motivadora: +10 pts
- Identifica algunos valores + respuesta aceptable: +7 pts
- Respuestas superficiales o sin valores claros: +4 pts
- Bonus colectivo: La mejor frase motivadora, votada por la clase → +3 pts.

h. DESAFÍO EDUCACIÓN FÍSICA: «Mini-competencia técnica»

Mini-juego físico

1. Se proponen tres pruebas rápidas:

- Pase-recepción en movimiento.
- Lanzamiento a un aro más pequeño.
- Desplazamiento zigzag con pelota.

2. Puntaje:

- Desempeño coordinado + colaboración: +10 pts.
- Desempeño aceptable: +7 pts.
- Falta de trabajo en equipo: +4 pts.

3. Gran final: El «Pitch deportivo» (5 puntos extra)

- Cada grupo tiene 1 minuto para responder: ¿Por qué nuestro equipo sería un buen representante en los Juegos Sudamericanos 2026?
- Se evalúa: creatividad, integración de conceptos de varias áreas y claridad.
- Mejor pitch: +5 puntos adicionales.

Premios posibles:

- ▷ Diploma simbólico «Campeones Interdisciplinarios del Balonmano».
- ▷ Medallitas impresas en cartón.
- ▷ Permiso para elegir música en la clase siguiente.
- ▷ Exposición en la jornada final ABP.



Una **rúbrica** es un **instrumento de evaluación** que se utiliza para valorar el desempeño de los estudiantes en una actividad, proyecto o trabajo.

Básicamente es una **tabla de criterios** que describe **qué se espera** del estudiante y **cómo se mide** el nivel de logro en cada criterio.

Características de una rúbrica:

- Define los criterios de evaluación (por ejemplo: presentación, originalidad, uso de fuentes, trabajo en equipo).
- Establece niveles de desempeño (por ejemplo: excelente, bueno, regular, insuficiente).
- Describe claramente lo que debe cumplir el estudiante en cada nivel.
- Permite una evaluación más objetiva y transparente, porque los estudiantes saben qué se espera de ellos.

Ejemplo simple de rúbrica para un trabajo escrito:

CRITERIO	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Contenido	Expone ideas claras, completas y bien fundamentadas.	Presenta ideas claras pero con poca profundidad.	Ideas poco claras y con escasa fundamentación.	No cumple con los contenidos mínimos.
Presentación	Muy ordenada, sin errores de redacción.	Ordenada, pocos errores de redacción.	Poco ordenada, varios errores.	Desordenada, muchos errores.
Creatividad	Propone ideas originales y bien desarrolladas.	Algunas ideas originales.	Pocas ideas originales.	Sin originalidad.

Una rúbrica no sirve solo para que el docente ponga la nota, sino como **herramienta de aprendizaje y de autorregulación** para el estudiante.

Algunas **estrategias prácticas** para que los estudiantes comprendan la rúbrica y la usen para mejorar.

1. Presentar la rúbrica al inicio de la tarea/proyecto

No mostrarla solo al final. Explicar cada criterio con ejemplos concretos de qué significa «excelente», «bueno», etc.

2. Trabajar con ejemplos

Mostrar producciones anteriores (anónimas o ficticias) y, en conjunto, evaluarlas con la rúbrica. Así los estudiantes ven cómo se aplica en la práctica.

3. Lenguaje claro y accesible

Reformular los descriptores de la rúbrica en palabras simples o incluso en forma de lista de cotejo para que ellos mismos puedan revisarse.

4. Autoevaluación y coevaluación

Pedir que, antes de entregar su trabajo, se califiquen ellos mismos con la rúbrica. Luego pueden intercambiar trabajos y evaluarlos entre compañeros. Esto genera conciencia de lo que falta mejorar.

5. Retroalimentación guiada

Cuando el docente devuelve la rúbrica, señalar con comentarios: «En este criterio lograste el nivel bueno, para alcanzar excelente deberías...». Así la rúbrica se transforma en una herramienta de mejora, no solo en un resultado.

6. Revisión y segunda entrega

Dar la posibilidad de revisar y corregir el trabajo después de ver la rúbrica inicial. Eso muestra que la evaluación también es parte del proceso de aprendizaje.

Ejemplo práctico: Si en un proyecto ABP cuyo fin es incentivar a los estudiantes a trabajar un deporte específico desde distintas áreas y un criterio de evaluación es «Trabajo en equipo» evalúa como:

- **Excelente:** todos los integrantes participaron activamente.
- **Bueno:** la mayoría participó.
- **Regular:** pocos aportaron.

Se puede pedir al grupo que antes de entregar el trabajo diga en qué nivel creen estar y qué deberían mejorar para pasar al siguiente.



Pautas para la evaluación del proyecto

A continuación se presenta un ejemplo de rúbrica de evaluación para un proyecto educativo. Teniendo en cuenta que la evaluación formativa se realiza durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, se sugiere dar a conocer esta información de antemano, tanto para el estudiante, como para los docentes y todos los actores que participan del proyecto.

DIMENSIONES	NIVELES		
	Alto	Medio	Bajo
Contexto	Describe de forma clara y detallada la escuela, su contexto y las necesidades o intereses de los estudiantes (se evidencian sus voces). Identifica claramente el problema que da origen al proyecto.	Describe el contexto de forma general, pero carece de detalles específicos sobre las necesidades e intereses de los estudiantes o la justificación de su relevancia.	La descripción del contexto es muy superficial o está ausente. No justifica por qué el proyecto es importante para los estudiantes o cómo se conecta con los problemas de la comunidad.
Pregunta impulsora	Es una pregunta abierta, motivadora y relevante para la vida de los estudiantes. Fomenta el pensamiento crítico, la investigación y la búsqueda de soluciones originales.	Es una pregunta concreta y directa, pero podría ser más abierta y motivadora. Guía la investigación, pero no fomenta un pensamiento tan profundo.	Es una pregunta cerrada, o excesivamente abierta o fáctica, o simplemente se presenta como una instrucción. No genera curiosidad ni impulsa una investigación real.
Objetivo general	Es claro, realista, medible y coherente con el contexto y la pregunta impulsora. Está correctamente formulado (verbo en infinitivo) y se centra en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes y en el producto final.	Es pertinente, pero podría ser más específico. Aunque se alinea con el contexto, no es del todo medible o se centra más en las actividades que en el aprendizaje.	Es vago o no está relacionado con el contexto. No es medible, está mal formulado y se limita a describir una actividad.
Producto Final	Se explicita claramente el objeto, experiencia o servicio que se pretende lograr. Ofrece una solución innovadora al desafío planteado, logrando la integración de diferentes disciplinas con una fuerte conexión con la comunidad de aprendizaje seleccionada.	Se explicita medianamente el objeto, experiencia o servicio que se pretende lograr o bien aparecen numerosos productos. Propone una solución funcional, pero carece de originalidad o de una exploración profunda de alternativas. Integra algunas disciplinas. Establece cierta conexión con la comunidad de aprendizaje.	No está muy claro qué objeto, experiencia o servicio se logrará con el proyecto. Se confunde o repite el objetivo del proyecto. La solución propuesta es superficial, incompleta o no aborda el reto de manera efectiva. Es el resultado de una disciplina. Tiene una conexión débil o inexistente con la comunidad de aprendizaje.
Contenidos y objetivos de capacidades	Se mencionan claramente qué capacidades clave desarrollarán/potenciarán los estudiantes y se advierte una selección clara y específica de contenidos curriculares implicados en el proyecto.	Se mencionan algunas capacidades a desarrollar o potenciar en los estudiantes y se ofrece listado de contenidos curriculares implicados, no todos relacionados con el mismo.	No se identifican capacidades claves a desarrollar o potenciar en los estudiantes. Se advierte un listado extenso de contenidos extraídos directamente (sin selección previa) de los diseños curriculares.

DIMENSIONES	NIVELES		
	Alto	Medio	Bajo
Socialización/ Divulgación del proyecto	Se proponen de manera clara y precisa instancias y estrategias de socialización y divulgación del proyecto.	Se proponen de manera acotada instancias y estrategias de socialización y divulgación del proyecto.	No se proponen instancias de socialización y divulgación del proyecto o bien las propuestas son poco realistas o inviables.
Evaluación	Incluye criterios claros para evaluar el proyecto y propone instrumentos (rúbricas, listas de cotejo, portafolios, etc.) adecuados que miden tanto el proceso como los resultados.	Propone algunos instrumentos de evaluación, pero no son lo suficientemente variados o no se alinean del todo con los objetivos del proyecto. Se centran en medir un solo aspecto.	No se presentan ni criterios ni instrumentos de evaluación o solo se mencionan de forma general («se evaluará con un examen»). No hay una estrategia clara para evaluar el proceso y los resultados de aprendizaje.
Redacción	El proyecto está bien redactado y narrado es fácil de entender. La gramática y la ortografía son correctas, y la estructura lógica facilita su lectura.	El proyecto se comprende en su mayoría, pero tiene algunos errores de redacción, gramática, ortografía o puntuación que dificultan un poco la lectura.	El proyecto tiene errores de ortografía y gramática que dificultan la comprensión del texto. La estructura es confusa y algunos párrafos carecen de lógica.



23 Bibliografía

ABC Color. (2022, 21 de septiembre). *Odesur 2022: Origen y historia de los Juegos Suramericanos.*
<https://www.abc.com.py/deportes/polideportivo/2022/09/21/odesur-2022-origen-y-historia-de-los-juegos-suramericanos/>

Argentina.gob.ar. (2025). «Todavía nos cuesta dimensionar el logro» [Entrevista a Gisella Bonomi].
<https://www.argentina.gob.ar/noticias/todavia-nos-cuesta-dimensionar-el-logro>

Association of National Olympic Committees of Africa. (s. f.). *Beach handball.*
<https://www.anocolympic.org/awbg-sport/beach-handball/>

Avilés, L. (2006, 30 de octubre). *Historia y antecedentes: Juegos Sudamericanos.* Blogia.
<https://luisaviles.blogia.com/2006/103001-historia-y-antecedentes-juegos-sudamericanos.php>

Biblioteca Nacional de Maestros. (s. f.). *Los Juegos Odesur: Historia y características [PDF].*
<http://www.bnm.me.gov.ar/qiga1/documentos/EL005521.pdf>

Comité Olímpico Argentino. (2022, 28 de agosto). *Asunción 2022: El fuego suramericano llegó a Paraguay y comenzó el tour de la antorcha.*
<https://www.coarg.org.ar/noticias/item/11958-asuncion-2022-el-fuego-suramericano-llego-a-paraguay-y-comenzo-el-tour-de-la-antorcha>

Comité Olímpico Internacional. (s. f.-a). *¿Conoces los Juegos Olímpicos? [PDF].*
Olympic.org.
<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/Museum/Visit/TOM-Schools/Teaching-Resources/Do-you-know-the-Olympic-Games/Do-you-know-the-Olympic-Games-ES.pdf>

Comité Olímpico Internacional. (s. f.-b). *Handball.*
[https://olympics.com/en/sports/handball/Comité Olímpico Uruguayo.](https://olympics.com/en/sports/handball/Comité%20Olímpico%20Uruguayo) (s. f.). *Bolivia 1978.*
<https://www.cou.org.uy/cou/es/articulos/712-bolivia-1978.html>

Confederación Argentina de Handball. (2021, octubre). *El handball argentino cumple 100 años.*
<https://handballargentina.org/cah/2021/10/el-handball-argentino-cumple-100-anos/>

Confederación Argentina de Handball. (2025, noviembre). *Diego Simonet anunció su retiro de la Selección Argentina.*
<https://handballargentina.org/cah/2025/11/diego-simonet-anuncio-su-retiro-de-la-seleccion-argentina/>

El Mundo Olímpico. (2018, mayo). *Los Juegos Suramericanos.* Blogspot.
<https://elmundoolimpico.blogspot.com/2018/05/los-juegos-suramericanos.html>

International Handball Federation. (s. f.-a). *Beach handball rules and development.*
<https://www.ihf.info/disciplines/beach-handball>

International Handball Federation. (s. f.-b).
Rules of the game – Indoor handball.
<https://www.ihf.info/resources/documents>

Olympic Channel. (2022, 5 de octubre).
El origen de los Juegos Suramericanos
[Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=fuVdvrwVyds>

Olympics.com. (s. f.). Balonmano playa.
<https://www.olympics.com/es/deportes/balonmano-playa/>

Rosario Noticias. (2017, 30 de noviembre).
Cruz del Sur 1982: Los juegos que marcaron un antes y un después en materia deportiva para la ciudad.
<https://www.rosarionoticias.gob.ar/page/noticias/id/354549/title/Cruz-del-Sur-1982%3A-los-juegos-que-marcaron-un-antes-y-un-despu%C3%A9s-en-materia-deportiva-para-la-ciudad>

TyC Sports. (s. f.). *Juegos Suramericanos: Argentina, historia, medallero y deportes Odesur Asunción.*
<https://www.tycsports.com/polideportivo/juegos-suramericanos-argentina-historia-medallero-deportes-odesur-asuncion-id467036.html>

YouTube. (s. f.-a). *Gisella Bonomi highlights – Beach handball* [Video].
<https://www.youtube.com/watch?v=bgFxfqagHAW>

YouTube. (s. f.-b). *Jugadas de balonmano – Lanzamientos y técnicas* [Video].
https://www.youtube.com/watch?v=0M1aWXHp_Z4

24 Recursos digitales

1 <https://youtu.be/TPUIRC0SVaY?si=GCIDQsHCO-3x1jSo>



2 <https://youtu.be/fuVdvrwVyds?si=sF7UcsfmMNQpcvZd>



3 <https://youtu.be/fIZzfSmpl4I?si=Gez0HYogSrB5N22E>



4 <https://youtu.be/nuRXfRZDhsA?si=-Zd6o8Mj1b0CyHDu>



5 <https://youtu.be/SAleEJtCF88?si=RyuqICWc9W6zxR-Q>



6 <https://earth.google.com/web/search/Casilda,+Santa+Fe>



7 <https://www.anocolympic.org/awbg-sport/beach-handball/>



8 <https://www.olympics.com/es/deportes/balonmano-playa/>





9 <https://handballargentina.org/cah/2025/11/diego-simonet-anuncio-su-retiro-de-la-seleccion-argentina/>





10 <https://www.argentina.gob.ar/noticias/todavia-nos-cuesta-dimensionar-el-logro>





- 11 <https://www.youtube.com/watch?v=bgFxfqagHAW> 


- 12 https://www.youtube.com/watch?v=0M1aWXHp_Z4 


- 13 <https://www.youtube.com/watch?v=5oHNmU3jAn0> 

- 14 <https://youtu.be/XYcupXHOaEg> 

- 15 <https://www.youtube.com/watch?v=bgFxfqagHAW&t=1s> 

- 16 <https://handballargentina.org/cah/2021/10/el-handball-argentino-cumple-100-anos/> 

- 17 <https://www.hand-ball.org/historia/> 

- 18 <https://www.argentina.gob.ar/noticias/todavia-nos-cuesta-dimensionar-el-logro> 

3

Balonmano

