

4

Deportes de combate

¿Qué tienen en común mantener la guardia, equilibrarse en una cuerda floja y andar en bicicleta despacio?



Material para trabajar interdisciplinariamente en la escuela secundaria.

Ministerio de Educación de Santa Fe

Deportes de combate : ¿Qué tienen en común mantener la guardia, equilibrarse en una cuerda floja y andar en bicicleta despacio?. - 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 978-987-8909-93-6

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

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

Alexis Arnoldt

María Cecilia Brussini

Priscila Luján Busso

Evangelina Donnet

Alejandro Dreiszigacker

María Josefina González

Verónica Leticia Lorenz

Lorena Paola Magnano

Leandro Iván Neiff

María Inés Rossi

Ivonne Sattler

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?	35
2 · Valores del Movimiento Olímpico	7	¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?	37
3 · Elección de la sede	7	18 · ¿Cómo lo trabajamos desde Historia?	38
4 · Participantes	8	19 · ¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?	40
5 · Deportes y disciplinas	8	20 · ¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física? ..	42
6 · Sedes e instalaciones deportivas	9	21 · Actividad de cierre	45
7 · ¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?	11	22 · ¿Cómo evaluamos?	49
8 · Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos ..	14	23 · Bibliografía	53
9 · Combate	20	24 · Recursos digitales	56
10 · ¿Qué sabemos acerca de los deportes de combate?	21		
11 · Atletas destacados: ¿Sabías que...?	24		
- Alexis Arnoldt	24		
- Valentina Cassanello	25		
- Franco Marchetti	28		
12 · Proyectamos	27		
13 · ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?	28		
14 · ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?	30		
15 · ¿Cómo lo trabajamos desde Biología?	33		

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	San Pablo, 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

Deportes de combate

Los **deportes de combate** reúnen: judo, taekwondo, lucha, boxeo, esgrima y karate. Cada uno tiene sus propias reglas, técnicas y estilos, pero todos comparten valores como el respeto, la concentración, la estrategia y el autocontrol. No solo ponen a prueba la fuerza, la velocidad y la precisión de los atletas, sino también su capacidad para anticipar, adaptarse y mantener la calma bajo presión.

Estos deportes se desarrollan en espacios delimitados, como un ring, tatami o pista, bajo normas que regulan la forma de competir, la duración y los criterios de victoria (puntos, knock-out o decisión arbitral). Una de sus principales características es la intermitencia, ya que alternan esfuerzos de alta intensidad (acciones explosivas, ofensivas o defensivas) con esfuerzos submáximos o pausas.

JUDO: es un arte marcial de origen japonés en el que dos competidores buscan derribar, inmovilizar o someter al rival mediante técnicas de agarre. Se destaca por el uso de la fuerza del oponente, la técnica depurada y el respeto como valor central del deporte.

TAEKWONDO: de origen coreano, se caracteriza por el uso predominante de patadas rápidas y precisas. Los atletas compiten por puntuar mediante impactos válidos en el peto y el casco del oponente. Requiere agilidad, flexibilidad y un gran dominio del equilibrio.

LUCHA: tiene dos modalidades olímpicas: lucha libre y lucha grecorromana. En ambas, dos competidores buscan controlar y dominar al rival mediante agarres, proyecciones y técnicas de fuerza. Es un deporte intenso que combina potencia, técnica y resistencia, con un alto nivel de exigencia física.

BOXEO: consiste en la lucha de dos atletas que se enfrentan utilizando únicamente los puños protegidos con guantes, con el objetivo de conectar golpes válidos en el oponente. Se destaca por su velocidad, coordinación, estrategia y capacidad de anticipación.

KARATE: es un arte marcial de origen japonés que combina técnicas de golpes de puño, patadas y bloqueos. En competencias deportivas presenta dos modalidades: kata (secuencias técnicas) y kumite (combate). Es un deporte que exige precisión, control del cuerpo, rapidez y una fuerte concentración mental.

ESGRIMA: es un deporte de combate en el que dos oponentes se enfrentan utilizando armas blancas deportivas, como el florete, la espada o el sable. Gana quien logra tocar al rival en las zonas válidas del cuerpo. Se caracteriza por la velocidad, la coordinación, la precisión y la anticipación táctica. Aunque no hay contacto físico directo, es un enfrentamiento uno contra uno que exige reflejos rápidos y una estrategia muy fina y precisa.

10

¿Qué sabemos acerca de los deportes de combate?

Los deportes de combate tienen sus orígenes en prácticas antiguas de defensa personal y entrenamiento físico presentes en múltiples culturas. Sin embargo, su versión moderna comenzó a institucionalizarse entre fines del siglo XIX y principios del XX. El judo, la lucha olímpica y el boxeo adoptaron reglas claras, sistemas de arbitraje y competencias oficiales. Su propósito principal es el enfrentamiento reglado entre dos oponentes, donde se busca sumar puntos, inmovilizar al adversario o demostrar superioridad técnica sin producir daño indebido.

El objetivo en estos deportes no siempre es el mismo. Por ejemplo: en la lucha se intenta lograr un derribo o inmovilización; en el judo, proyectar o controlar al oponente; en el taekwondo, conectar técnicas precisas en zonas permitidas; y en el boxeo, impactar golpes válidos evitando los del rival. Aunque varían las reglas, todas las modalidades comparten la importancia del control corporal, el respeto por las normas y la gestión de la distancia de combate. Según la disciplina, el enfrentamiento puede incluir agarres, proyecciones, patadas o golpes con las manos, siempre regulados por un árbitro.

La duración y estructura de los combates también depende de cada deporte. Por ejemplo, en taekwondo se disputan tres asaltos de dos minutos; en lucha olímpica, dos períodos de tres minutos; y en boxeo amateur, tres rounds de tres minutos cada

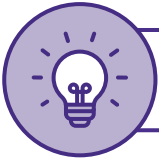
uno. La victoria puede lograrse por puntos, por técnica superior o por finalización del combate según las reglas específicas.

Las habilidades esenciales incluyen coordinación, velocidad de reacción, equilibrio, fuerza relativa, anticipación y control emocional. También cumplen un rol clave la estrategia y la lectura del rival. La comunicación y el trabajo con el entrenador, el respeto por el compañero y el deporte son elementos centrales dentro y fuera del tatami o del ring.

Entre las principales competencias internacionales se encuentran los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales organizados por federaciones como la World Taekwondo, la United World Wrestling, la Fèdération Internationale d'Escrime y la World Boxing. Además, muchos países cuentan con ligas nacionales y torneos juveniles que promueven la práctica deportiva formativa.



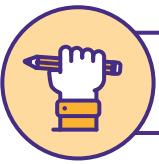
Fotografía suministrada por Prensa COA



Ideas para trabajar en el aula sobre deportes de combate

Se presentan preguntas impulsoras que despierten curiosidad en los estudiantes y sirvan como punto de partida para trabajar en profundidad con estos deportes desde los distintos espacios curriculares. Algunas opciones son:

- ¿Por qué controlar la respiración en un combate se parece a soplar lentamente una vela, nadar bajo el agua y cantar afinado?
- ¿Qué relación hay entre mantener la distancia en un combate, cruzar una calle concurrida y bailar sin chocar con nadie?
- ¿Qué relación existe entre anticipar un ataque, atajar una pelota en el arco y adivinar el final de una historia?
- ¿Qué tienen en común un luchador que busca el agarre, un escalador que elige la próxima toma y alguien que se sostiene en un colectivo en movimiento?
- ¿Qué tienen en común mantener la guardia, equilibrarse en una cuerda floja y andar en bicicleta despacio?



Actividad introductoria para el aula

Sugerencia:

El primer docente que aborde la temática, realiza la actividad y comparte los resultados con los demás profesores que acompañarán el proyecto.

La forma de resolver la actividad puede variar según la preferencia del grupo: pueden ser láminas en el aula, cartelera en el patio de la escuela, audios y videos por grupos de WhatsApp y posteos en redes sociales.

① Leer en voz alta la pregunta disparadora:

Ejemplo: ¿Qué tienen en común mantener la guardia, equilibrarse en una cuerda floja y andar en bicicleta despacio?

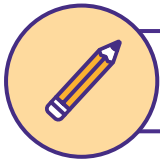
② Dinámica rápida:

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

③ Cierre:

Relacionar la respuesta elegida:

- Con cada una de las disciplinas (ej.: taekwondo, lucha, esgrima)
- Con una habilidad personal (ej.: coordinar movimientos, mantener el equilibrio, andar en bicicleta).



Posibles respuestas de estudiantes

- Todas las acciones requieren equilibrio y estabilidad corporal.
- Implican concentración y mantener la atención en el propio cuerpo y el entorno.
- En los tres casos hay que anticipar y ajustar movimientos constantemente.
- Requieren coordinación entre diferentes partes del cuerpo.
- Comparten la idea de mantenerse firme frente a una fuerza externa (un oponente, la gravedad, la inercia).
- En todas es importante regular la respiración para sostener el control.
- Demandan autocontrol y calma para reaccionar sin perder la postura.



Para abrir reflexión

En los deportes de combate, mantener la guardia, equilibrarse y mover el cuerpo con precisión parecen acciones separadas pero en realidad funcionan como un solo sistema: si una falla, todo el movimiento se descoordina.

- ¿Qué nos enseña esto sobre cómo distintos controles corporales se integran para responder a una situación compleja? ¿De dónde proviene la estabilidad en un combate? ¿Qué papel cumplen los apoyos, la postura y el centro de gravedad? ¿Qué ocurre con la defensa o el ataque cuando el equilibrio se pierde, aunque sea por un instante?
- ¿La precisión depende solo de las manos o de los pies? ¿O también de la respiración, la tensión muscular, el enfoque visual y el control interno del cuerpo? ¿Cómo se relaciona «mantener la guardia» con tomar decisiones rápidas sin perder estabilidad?
- ¿Por qué en algunas situaciones el/la practicante necesita priorizar la defensa, en otras anticipar, y en otras moverse con fluidez y coordinación? ¿Cómo decide qué habilidad usar según el tipo de ataque o desplazamiento?

Retomando la pregunta inicial, ¿qué otras actividades deportivas o de la vida cotidiana requieren mantener el equilibrio, anticipar movimientos y controlar la postura al mismo tiempo? ¿Cómo podrían aprovechar estas ideas para iniciar un proyecto interdisciplinario en la escuela?



11

Atletas destacados: ¿Sabías que...?

Alexis Arnoldt



Fotografía suministrada por Prensa COA



Alexis Arnoldt fue integrante de la selección argentina de taekwondo y es profesora de Educación Física. A lo largo de su trayectoria deportiva se destacó en competencias nacionales e internacionales, consolidándose como una referente de la disciplina en la categoría hasta 67 kg.

En 2012 alcanzó el tercer puesto en el Campeonato Panamericano disputado en Sucre, Bolivia. En tanto que uno de los hitos más importantes de su carrera fue la obtención de la medalla de bronce en los Juegos Panamericanos de 2015. EN aquel años la competencia tuvo lugar en Toronto, Canadá, y Arnoldt representó a la Argentina en uno de los eventos deportivos más relevantes del continente, reafirmando su nivel competitivo a escala regional.

En el circuito de torneos abiertos internacionales, Arnoldt obtuvo importantes resultados, entre los que se destacan el primer puesto en el Abierto de Paraguay y el Abierto de Argentina en 2015, ambos en

la categoría –67 kg. También logró posiciones destacadas en ediciones posteriores del Abierto de Argentina, así como en competencias desarrolladas en Bolivia, Canadá y Costa Rica, sumando podios en ciudades como Santa Cruz, Montreal y San José.

Su recorrido deportivo refleja constancia, compromiso y alto rendimiento, valores que hoy traslada a su rol como profesora de Educación Física, aportando su experiencia de competencia internacional a la formación y desarrollo de nuevas generaciones en el ámbito deportivo.

Valentina Cassanello



Fotografía suministrada por Prensa COA



Valentina Cassanello es una joven esgrimista argentina nacida el 20 de noviembre de 2006 en la ciudad de Rosario, Santa Fe. Se especializa en la disciplina de florete femenino y representa al Club Gimnasia y Esgrima de Rosario, una de las instituciones con mayor tradición en este deporte. Compite con la mano derecha y forma parte de las categorías juveniles de esgrima nacional.

A pesar de su corta edad, ya integró selecciones argentinas y participó en competencias internacionales, como los Juegos Suramericanos de

la Juventud Rosario 2022. En el ámbito sudamericano ha logrado destacarse al obtener medallas de bronce en campeonatos juveniles en 2023 y en 2025.

Así, se consolidó como una de las principales promesas del florete femenino argentino. Su presencia constante en rankings nacionales y su participación en torneos oficiales anticipan una proyección deportiva en ascenso dentro de la esgrima del país.



¿Conocemos más sobre su historia?



Franco Marchetti



Fotografía suministrada por Prensa COA



Franco Marchetti nació el 15 de mayo de 2007 en la ciudad de Rosario, Santa Fe. Su padre, esgrimista, le inculcó desde muy niño la pasión por la disciplina. A los seis años comenzó a entrenar en las pistas del club Gimnasia y Esgrima de su ciudad natal. En 2019, fue campeón sudamericano infantil. Dos años después, se coronó en el Campeonato Nacional de Cadetes y Juveniles. En 2024, ganó un bronce en el ranking nacional de mayores de la Federación Argentina de Esgrima (FAE).



¿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, en el que los estudiantes puedan exponer 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?

Los deportes de combate suponen principios fundamentales que son esenciales para casi todas las artes marciales y deportes de contacto que se practican de pie.

Los conceptos tales como base de apoyo (la distancia entre los pies), equilibrio (mantener el centro de gravedad dentro de esa base) y ángulos de defensa (la posición óptima para bloquear o desviar golpes) son importantes en deportes como el boxeo, karate y taekwondo, entre otros.



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Geometría en guardia».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar cómo la base de apoyo influye en el equilibrio durante el combate.
- Identificar ángulos y posiciones corporales que mejoran la defensa y la estabilidad.

CONTENIDOS

- Geometría plana: segmentos y polígonos.
- Ángulos: agudo, recto, obtuso.
- Medición de longitudes y ángulos.
- Base de apoyo y proyección en el plano.
- Relaciones espaciales: distancia, orientación.

CONSIGNAS

1. A partir del esquema de un boxeador en guardia, dibujar la base de apoyo uniendo los puntos donde apoyan los pies.
2. Identificar qué figura geométrica se aproxima más a la base de apoyo (rectángulo, trapecio, paralelogramo).
3. Medir el largo y ancho de esa base (con escala) y compararla con la posición de pies juntos.



4. Comparar el área aproximada de la base de apoyo en guardia y con los pies juntos.
5. Marcar el ángulo de los brazos en guardia y señalar qué zonas del cuerpo protegen.
6. Concluir con una frase que responda a la siguiente pregunta: ¿Cómo ayudan la posición de los pies y el ángulo de los brazos a mantener el equilibrio, al igual que al andar despacio en bicicleta o pararse en una cuerda floja?



Actividad sobre el atleta destacado: «Los números de Alexis Arnoldt».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Organizar y representar datos de la trayectoria deportiva de Alexis Arnoldt.
- Analizar patrones y resultados para comprender su rendimiento y constancia.

CONTENIDOS

- Lectura de tablas.
- Línea de tiempo.
- Conteo y clasificación (puestos obtenidos).
- Porcentajes simples.
- Gráficos de barras.

CONSIGNAS

1. Ordenar en una línea de tiempo las competencias de Alexis según el año.
2. Contar cuántas veces obtuvo 1.º, 2.º y 3.º puesto.
3. Crear y completar una tabla que incluya las siguientes columnas: año, competencia, puesto y tipo de competencia.
4. Calcular el promedio de puestos para cada tipo de competencia (Por ej., su puesto promedio en competencias mundiales y en competencias nacionales).
5. Representar su porcentaje de podios en un gráfico de barras.
6. Escribir una breve reflexión en torno a la siguiente pregunta: ¿Qué revela este análisis matemático sobre la constancia y el equilibrio competitivo de Alexis? ¿Es solo talento? ¿O también disciplina, resiliencia y gestión del fracaso?

14

¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «El ring como escenario literario».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender un cuento breve que aborda el mundo del combate desde una perspectiva humana y testimonial.
- Identificar rasgos del narrador, tono y emociones presentes en el texto.
- Relacionar la experiencia deportiva con construcciones literarias (esfuerzo, desgaste, triunfo/derrota).
- Producir una breve entrevista a partir de la interpretación del cuento.
- Reflexionar sobre la vida, memoria e identidad del deportista más allá de la competencia.

CONTENIDOS

- Cuento: características, estructura, narrador protagonista.
- Recursos expresivos: oralidad, ritmo, repeticiones, imágenes sensoriales.
- Representación literaria del deporte (esfuerzo, cuerpo, desgaste, mito).
- Lectura comprensiva y escritura reflexiva/creativa.
- La entrevista (formato, intención, tipo de preguntas).

CONSIGNAS

1. **Proyectar una imagen o un breve fragmento de un combate de boxeo (sin sonido).**

Preguntar:

- a. ¿Qué sensaciones transmite un ring vacío? ¿Y uno en plena pelea?
- b. ¿Qué palabras, sonidos o imágenes les vienen a la cabeza cuando piensan en boxeo?

2. **Armar una nube de ideas con las reflexiones que surjan en el pizarrón.**

3. **Escuchar o leer el cuento «Torito» de Julio Cortázar.**



- 4. Realizar una segunda lectura guiada, donde se marquen:**
- Fragmentos donde aparecen sensaciones corporales.
 - Referencias al pasado de gloria.
 - Marcas de oralidad (lengua coloquial, ritmo, repeticiones).
 - Emociones del narrador.
- 5. Responder:**
- a. ¿Quién narra la historia? ¿En qué situación vital se encuentra?
 - b. ¿Qué recuerdos menciona sobre sus peleas?
 - c. ¿Qué elementos aparecen relacionados con su apodo «Torito»?
 - d. ¿Qué relación parece tener el narrador con su pasado de boxeador?
 - e. ¿Cómo interpreta el presente desde su voz? ¿Qué perdió además de la habilidad física?
 - f. ¿Qué pistas da el cuento sobre la caída del ídolo?
 - g. ¿Por qué el cuento evita mostrar un combate y se centra en el «después de la pelea»?
 - h. ¿Qué dice «Torito» sobre la fama, el desgaste y el cuerpo del deportista?
 - i. ¿De qué modo el texto humaniza al boxeador y lo aleja del mito?
- 6. Después de leer el cuento, imaginar que son periodistas que entrevistan al exboxeador «Torito» muchos años después de su carrera.** Las preguntas se basan en el cuento y las respuestas pueden salir directamente del texto o de inferencias muy sencillas.
- 7. Para finalizar, cada grupo deberá compartir una o dos respuestas de su entrevista y conversar:**
- a. ¿Qué aspectos de «Torito» se repiten entre todos?
 - b. ¿Qué diferencias aparecen en la forma en que cada uno lo imagina en el presente?
 - c. ¿Qué mirada construimos sobre el deportista cuando dejamos de enfocarnos en la pelea y escuchamos su voz?





Actividad sobre el atleta destacado: «La forja del mito deportivo».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar fuentes reales sobre un deportista (notas, biografías, entrevistas, estadísticas).
- Identificar y comparar rasgos de textos ficcionales (mito/leyenda) y no ficcionales (biografía/noticia).
- Transformar un acontecimiento deportivo real en un relato mítico con estructura y recursos propios del género.
- Reflexionar sobre cómo las sociedades construyen héroes y memorias colectivas.

CONTENIDOS

- Textos ficcionales y no ficcionales.
- Biografía, crónica, mito y leyenda.
- Recursos épicos y míticos (héroe, viaje, prueba, fuerza sobrenatural, oponente simbólico).

CONSIGNAS

En el año 2050, los Juegos Suramericanos 2026 son recordados como un evento histórico. Un comité internacional solicita a cada colegio que redacte una crónica mítica que será incluida en el «Archivo de la Memoria Deportiva Suramericana». Los estudiantes son los encargados de transformar las hazañas reales del atleta en una narrativa fundacional, a medio camino entre documento, leyenda y epopeya.

1. Buscar información sobre la esgrimista Valentina Cassanello: trayectoria, logros, obstáculos, anécdotas, fotos, entrevistas. Deben identificar:

- Momento clave.
- Habilidades distintivas.
- Obstáculos reales.
- Valores/mensajes que transmite.

2. Convertir los hechos reales en un texto con la estructura y características del mito. Debe incluir:

- Origen extraordinario: ¿de dónde proviene su fuerza? ¿Tiene un mentor sagrado?
- Arma simbólica: no es literal; puede ser la constancia, la velocidad, la visión, la valentía.
- Prueba o monstruo: puede ser el rival, una lesión, la desigualdad, el miedo, un cronómetro implacable.
- Viaje del héroe: entrenamiento, caída, resurgimiento.
- Hazaña fundacional: su triunfo en los Suramericanos como momento que cambia la historia.
- Sentido colectivo: ¿qué legado deja a su pueblo, país o continente?

15

¿Cómo lo trabajamos desde Biología?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Ciencia del golpe y la defensa. Explorando estímulos y respuestas».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender cómo el cuerpo humano regula y controla sus respuestas durante situaciones de combate deportivo.
- Relacionar movimientos y estrategias del combate con conceptos biológicos sobre regulación, adaptación y respuesta a estímulos.
- Interpretar cómo el cuerpo mantiene el equilibrio interno (homeostasis) en situaciones de alta exigencia física.

CONTENIDOS

- Funciones de relación, regulación y control (estímulo → receptor → respuesta).
- Homeostasis: regulación de temperatura, respiración y frecuencia cardíaca.
- Sistema nervioso y reflejos.
- Adaptación al ambiente y evolución del movimiento.

CONSIGNAS

- 1. Observar un video corto de un combate e identificar:**
 Defensa rápida | Ataque veloz | Evitación de un golpe | Caída y recuperación | Llegada al límite físico (jadeo, sudoración, respiración acelerada).
- 2. Completar el siguiente cuadro relacionando los elementos identificados con conceptos biológicos:**

Situación de combate	Estímulo	Respuesta	Sistemas involucrados	Justificación
Jadeo	Falta de oxígeno	Aumento de la respiración	Sistema respiratorio	Busca recuperar la oxigenación en estado de reposo.

3. Responder:

- a. ¿Por qué es tan importante reaccionar rápido en un combate?
- b. ¿Qué sistemas del cuerpo trabajan juntos para generar una defensa?
- c. ¿Qué mecanismos de homeostasis se activan cuando el atleta está en su límite físico?
- d. ¿Cómo evolucionaron los seres vivos para responder a estímulos peligrosos?
- e. ¿Qué similitudes hay entre un atleta en combate y un animal evitando un depredador?



Actividad sobre el atleta destacado: «El combate como experimento. Aplicando el método científico a Franco Marchetti».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar los pasos del método científico a una situación de combate deportivo.
- Observar, preguntar, experimentar y obtener conclusiones.

CONTENIDOS

- Estímulo - Respuesta.
- Método científico.
- Homeostasis, irritabilidad.

CONSIGNAS

1. Observar un video corto de un combate y responder:
¿Cómo reacciona el cuerpo en un combate? (Ejemplo: el atleta esquiva un golpe - movimiento rápido - respiración acelerada).
2. Pensar o elegir una pregunta científica, por ejemplo:
 - a. ¿Por qué el atleta respira más rápido?
 - b. ¿El cuerpo reacciona rápido cuando ve un golpe cerca?
 - c. ¿La respiración cambia cuando el movimiento es más intenso?
3. Desarrollar una hipótesis: dar una posible respuesta a la pregunta elegida.
4. Diseñar una experimentación que se adecúe a la pregunta científica elegida
Ejemplo: Los estudiantes harán un test de reacción fácil:
 - a. Una persona sostiene una regla.
 - b. Otra pone las manos listas para atraparla.
 - c. Se suelta la regla sin avisar.
 - d. La persona intenta agarrarla lo más rápido posible.
 - e. Anotar en qué número de la regla la agarraron (más arriba → más rápido).
5. Analizar los datos obtenidos durante el test.

6. Elaborar una conclusión. Responder:
- ¿Qué descubrí?
 - ¿Qué pasó en mi cuerpo para reaccionar?
 - ¿Mi hipótesis era correcta? ¿Por qué?

16

¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«Fuerzas y equilibrio en situaciones de combate».


OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer cómo intervienen las fuerzas de contacto y el equilibrio en los movimientos típicos de las disciplinas de combate, a partir de la observación de ejercicios donde el cuerpo mantiene la estabilidad o cambia de posición para ejecutar una técnica.

CONTENIDOS

- Fuerzas de contacto: apoyo de pies y transferencia del peso del cuerpo.
- Equilibrio y estabilidad: centro de masa y base de sustentación.
- Fricción entre el pie y el piso.
- Acción-reacción en movimientos simples.
- Ajustes del cuerpo para mantener la postura durante un movimiento.

CONSIGNAS

1. Observar ejercicios básicos de equilibrio, desplazamientos simples y control corporal de Taekwondo. Sugerencia de video: respiración acelerada. 
2. Elegir un ejercicio de equilibrio (por ejemplo, mantener una pierna elevada, controlar la postura o realizar un pequeño desplazamiento) y responder en grupos:
 - a. ¿Qué fuerzas están actuando para que la persona mantenga el equilibrio?
 - b. ¿Qué cambios hace en la postura para no caerse?
 - c. ¿Cómo influye la posición de los pies en la estabilidad?
 - d. ¿En qué momento se ve claramente acción y reacción?
 - e. ¿Cómo ayuda la fricción entre el pie y el piso?

3. Poner en común las ideas principales y elaborar una conclusión que permita reflexionar teniendo en cuenta la pregunta impulsora: ¿Qué tienen en común mantener la guardia, equilibrarse en la cuerda floja y andar en bicicleta despacio?



Actividad sobre el atleta destacado: **«Equilibrio y fuerza en la trayectoria de Alexis Arnoldt».**

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer cómo intervienen el equilibrio, las fuerzas y el control del cuerpo en el taekwondo a partir de la trayectoria deportiva de una atleta argentina.

CONTENIDOS

- Equilibrio y postura en movimientos de combate.
- Fuerzas que actúan en técnicas básicas (apoyos, patadas, desplazamientos del cuerpo).
- Relación entre estabilidad, coordinación y rendimiento.

CONSIGNAS

1. Leer la información sobre Alexis Arnoldt y sus logros deportivos.
2. Identificar qué movimientos o acciones del taekwondo requieren equilibrio y control del cuerpo.
3. En grupos, responder:
 - a. ¿Dónde aparece el equilibrio en una competencia?
 - b. ¿Qué fuerzas intervienen al realizar una patada?
 - c. ¿Por qué es importante mantener la estabilidad para evitar o ejecutar un golpe?
4. Compartir las ideas principales.



17

¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Del origen local a la práctica global».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Trabajar con fuentes de información de la geografía, como mapas, textos, sitios web.
- Analizar el territorio mundial a partir de ellos.

CONTENIDO

- Mapas.
- Localización.
- Expansión territorial.

CONSIGNAS

1. Ubicar en un mapa planisferio los países en los que se originó cada deporte y los países en donde se practican masivamente en la actualidad.
2. Investigar de cada uno de los deportes de combate (judo, taekwondo, lucha, boxeo, karate y esgrima) los siguientes aspectos:
 - País o región de origen.
 - Países donde se practica masivamente en la actualidad.
 - Causas geográficas de su difusión (migraciones, colonización, globalización, medios, federaciones).
3. Escribir la relación entre origen y expansión: ¿el país de origen sigue siendo el líder mundial en el deporte? ¿Por qué?

18

¿Cómo lo trabajamos desde Historia?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Siguiendo las huellas de los deportes de combate».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender el origen, la evolución y la trascendencia histórica de los deportes de combate, a través de la investigación y el análisis crítico de diversas fuentes históricas.
- Ordenar, en forma cronológica, acontecimientos históricos importantes del surgimiento y desarrollo de los deportes de combate.

CONTENIDOS

- La Historia como Ciencia Social.
- Tiempo cronológico.
- Fuentes de investigación de las Ciencias Sociales. Clasificación (primarias, secundarias, escritas, audiovisuales, orales, materiales, entre otros).

CONSIGNAS

1. En grupos, seleccionar uno de los deportes de combate (judo, taekwondo, lucha, boxeo, karate, esgrima) y luego buscar información sobre:
 - Origen y evolución: ¿Cómo y dónde surgió? ¿Cómo ha transformado su práctica a lo largo del tiempo?
 - Incorporación en competencias internacionales y regionales: ¿Cuál fue su primera aparición en los Juegos Olímpicos, Panamericanos y Suramericanos?
 - Trascendencia histórica: ¿Cuáles fueron los hitos o figuras más trascendentales en la historia de esta disciplina?
2. a) Elaborar un archivo con las fuentes de información utilizadas, eligiendo diferentes tipos y formatos (textos escritos, videos, imágenes, entrevistas, entre otros). A continuación se presentan ejemplos orientativos, correspondientes a la disciplina taekwondo:

Video sobre el origen y la evolución del Taekwondo

(fuente secundaria/audiovisual).



DEPORTV. (2020, 16 de marzo). Conociendo el Taekwondo – Reglamento e historia – Material educativo [Video]. *YouTube*. <https://youtu.be/zeA48F79e0o>



Medallas de los Juegos Olímpicos donde el Taekwondo como disciplina deportiva compitió por primera vez

(fuente primaria/material).



Imagen recuperada de: Comité Olímpico Internacional. (s. f.). Medallas olímpicas de Sídney 2000 – Diseño, historia y fotos. Olympics.com.



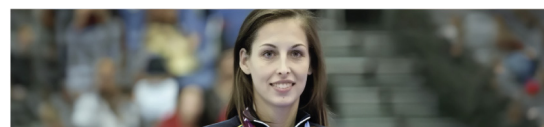
Noticia periodística sobre logros destacados de la deportista Alexis Arnoldt (fuente primaria/escrita).



Alexis Arnoldt le dio a Argentina su segundo bronce en taekwondo. (22 de julio de 2015). UNO Santa Fe.

Alexis Arnoldt le dio a Argentina su segundo bronce en taekwondo

Argentina sumó esta noche su segunda medalla de bronce en taekwondo en los Juegos Panamericanos Toronto 2015, luego de la conseguida por la santafesina Alexis Arnoldt en la categoría femenina de menos de 67 kilogramos.



Texto informativo sobre la incorporación del Taekwondo en los Juegos Suramericanos (fuente secundaria/escrita).



Pan American Taekwondo Union (2022). Taekwondo en Juegos Suramericanos: Una mirada histórica. PATUTKD.org.

► La historia del taekwondo en el programa de los Juegos Suramericanos inicia en la edición de Santiago de Chile 1986, justo en la versión donde el nombre de esta cita multideportiva del ciclo olímpico mutó de llamarse Juegos de la Cruz del Sur a Juegos Deportivos Suramericanos, tras la aprobación realizada en el marco del Congreso de la Organización Deportiva Suramericana (Odesur)

en Barbados, el 15 de noviembre de ese mismo año. Estos Juegos llegaron a Chile luego de la declinación de Brasil, Ecuador y Uruguay, y así es como Santiago, Valparaíso y Concepción fueron las ciudades que tomaron la posta y recibieron a 460 atletas de once países, incluida Surinam, para batallar en 16 disciplinas.

Los chilenos con cuatro medallas de oro y los argentinos con tres, dominaron el estreno del taekwondo en los Suramericanos de 1986, torneo celebrado sólo en la rama masculina, en el gimnasio Santa Isabel. Participaron siete países y llamó la atención la notable ausencia de los líderes continentales de la época: Venezuela y Perú.

2. b) Analizar cada fuente completando la siguiente información:
 - Autor:
 - Año:
 - Tipo de fuente (primaria/secundaria):
 - Naturaleza de la fuente (orales, materiales, escritas, audiovisuales, cartográficas, entre otras):
 - Descripción/idea central:
 - Relación de la fuente con el tema:
3. A partir de lo investigado diseñar una línea de tiempo (en formato manual o mediante herramientas digitales como Canva o Genially) y señalar en la misma: fechas clave sobre el origen y evolución de la disciplina, incorporación en competencias deportivas, logros destacados, figuras clave o curiosidades históricas.
4. Luego de compartir lo elaborado por cada grupo, reflexionar: ¿Por qué, para un historiador, es fundamental cruzar información de diversas fuentes (materiales, orales, escritas, entre otras) al investigar diferentes procesos históricos? ¿Qué nos permite ver una fuente material que una escrita no, y viceversa?

19

¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Valores de los deportes de combate que fortalecen la convivencia democrática».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los valores éticos y ciudadanos presentes en las prácticas deportivas de combate.
- Promover la reflexión sobre cómo los valores aprendidos en el deporte se trasladan a la vida cotidiana y a la convivencia social.

CONTENIDOS

- Dimensión ética de las acciones humanas. Valores.
- La responsabilidad ciudadana en favor de los principios democráticos.

CONSIGNAS

Compartir un fragmento del siguiente video, en el cual se llevan a cabo distintas entrevistas a deportistas como Alexis Arnoldt en el marco del Segundo Congreso de Santa Fe en Movimiento (desde min. 8:10):



EducaciónSantaFe. (2025, 4 de noviembre). Deportes de combate como herramienta formativa [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YIGNq8yKAUQ>

- 1. Elegir valores que consideren importantes dentro de los deportes de combate que Alexis nombró en el video observado.** Por ejemplo:
 - Respeto (a compañeros, oponentes, reglas).
 - Autocontrol (de fuerza y emociones).
 - Perseverancia (valorar el proceso).
 - Responsabilidad (en el uso del conocimiento).
- 2. Reflexionar:** ¿Cómo se aplican esos valores en la vida diaria (en la escuela, la familia, la calle, la participación ciudadana)? ¿De qué manera los mismos fortalecen la vida en democracia?
- 3. Proponer reglas de convivencia relacionando valores específicos de los deportes de combate mencionados con la construcción de ciudadanía.** Por ejemplo:
 - Respetar turnos para hablar en un debate y la opinión del otro (respeto).
 - No responder a una provocación o un insulto con agresividad o una reacción violenta e innecesaria (autocontrol).



20

¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «El saludo olímpico. La ética del respeto antes y después del combate».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Descubrir qué códigos y gestos corporales comparten los deportes de combate olímpicos, atendiendo a los saludos inicial y final como convenciones corporales que simbolizan respeto, reconocimiento y juego limpio.
- Analizar el gesto corporal del saludo como un elemento clave en la regulación de la interacción en el Taekwondo Olímpico.
- Fomentar la reflexión sobre el valor del respeto como un código de convivencia inherente a las prácticas deportivas.
- Desarrollar la capacidad de crear y poner en práctica convenciones corporales para el mejor desarrollo de las actividades motrices.

CONTENIDOS

- El reconocimiento de la incidencia de los cambios corporales en la relación con las prácticas corporales, el propio cuerpo y su valoración.
- La regulación de las interacciones grupales en las prácticas corporales y motrices, a partir de acuerdos sobre reglas y convenciones.
- El conocimiento y la puesta en práctica de códigos, normas y convenciones en diferentes prácticas corporales.
- Relación con taekwondo: el saludo como código y convención corporal que demuestra respeto y autorregula la interacción.

CONSIGNAS

1. Presentar el siguiente interrogante:

¿Qué tienen en común los deportes de combate olímpicos?

- a. Mostrar imágenes o videos breves de diferentes disciplinas (taekwondo, judo, boxeo, lucha, esgrima).
- b. Pedir que los estudiantes observen la postura y el gesto corporal de saludo con el que comienzan y terminan los combates.

- c. Pedir que escriban una frase o palabra sobre lo que expresa el cuerpo durante el saludo (ejemplo: el cuerpo se inclina para mostrar humildad, las manos se tocan para reconocer al otro, etc.).

2. Registrar y conversar:

- ¿Qué demuestra ese gesto corporal (la reverencia, la inclinación)?
- ¿Cómo el saludo regula la interacción? ¿Cómo separa el combate de la amistad o el respeto?
- ¿Qué otras normas corporales (códigos de vestimenta, posturas) conocen en el deporte?

3. Guiar la conversación hacia la idea de que el saludo en el taekwondo es una convención corporal esencial que permite el desarrollo seguro y respetuoso de la práctica.

4. Relacionar la práctica de saludo con:

- Una práctica deportiva: el taekwondo olímpico, aprendiendo a ejecutar la reverencia (saludo) correctamente como un código corporal.
- Un valor olímpico: el respeto, que se expresa y se entrena con el cuerpo.

5. Proponer una dramatización breve donde los alumnos creen su propio «saludo deportivo del grupo», integrando movimientos que expresen respeto y acuerdo, y que pueda ser utilizado como norma de inicio y fin de las clases de Educación Física.



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Decisión olímpica. El Poomsae de la estrategia».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar y comprender el concepto de excelencia olímpica aplicado a la planificación y ejecución de las técnicas de Taekwondo (Poomsae).
- Desarrollar la capacidad de resolución de problemas mediante el diseño y la representación gráfica de una secuencia de movimientos (estrategia motriz).
- Fomentar la comunicación grupal y la toma de decisiones consensuada bajo el principio del respeto por las ideas del equipo.

CONTENIDOS

- La anticipación en la producción motriz para la resolución de problemas que presentan las diferentes prácticas específicas y su aprendizaje.
- Desarrollar la capacidad de analizar situaciones motrices desde distintas perspectivas, anticipar dificultades y consecuencias, y tomar decisiones acordes a la intervención necesaria.
- Relación con la educación olímpica: foco en el valor de la excelencia a través de la planificación estratégica.

CONSIGNAS

1. Introducción al Poomsae y la excelencia.

- Explicar el concepto de Poomsae en Taekwondo: «El Poomsae es una secuencia preestablecida de movimientos ofensivos y defensivos que debe ejecutarse con precisión, potencia y ritmo».
- Presentar a los estudiantes un «set» de 4 a 6 técnicas de Taekwondo simples y conocidas (ej. Bloqueo Bajo - Arae Maki, Puño Medio - Momtong Jireugi, Patada Frontal - Ap Chagui, Posición Larga - Ap Kubi). Se puede mostrar una breve ilustración o video de cada una.
- Crear un «Mini-Poomsae» de 8 movimientos utilizando solo las técnicas base, buscando la excelencia en la lógica y la fluidez de la secuencia.

2. Diseño y representación. En grupos de 4 o 5 integrantes:

- Seleccionar y ordenar 8 movimientos de la lista base.
- Dibujar o esquematizar la secuencia en la hoja. Pueden utilizar flechas, figuras simples y los nombres de las técnicas.
- Justificar por escrito en 3 o 4 líneas por qué su secuencia es excelente (ej.: «Es excelente porque defendemos y atacamos dos veces de forma equilibrada»).

3. Exposición y reflexión.

- Exponer brevemente su diagrama y leer su justificación de excelencia.
- Reflexionar comparando las distintas estrategias, enfocándose en:
 - El respeto por las ideas de los demás al construir la secuencia.
 - La excelencia en la ejecución del dibujo y la claridad de la justificación.
 - Cómo el diseño del Poomsae es clave para lograr la excelencia en la ejecución motriz.



21

Actividad de cierre

Se propone una actividad de cierre con el propósito que los estudiantes puedan integrar los saberes construidos en los distintos espacios curriculares mediante un juego colaborativo de creación propia que simule una competencia de combate. Se sugiere utilizar herramientas digitales como Kahoot, Genially, Canva o realizarlo en papel.

Una vez finalizado, se pone en práctica y cada equipo acumulará puntos superando desafíos interdisciplinarios que recuperan los conceptos, actividades y atletas trabajados en el proyecto.

A continuación se presentan ejemplos de trivias y desafíos, aunque queda la posibilidad de diseñar otro tipo de formato para las consignas (como Verdadero o Falso, completar con la palabra correcta, opción múltiple, entre otras).

1. Matemática: «Geometría en guardia».

- **Trivia** (rápida)
¿Cómo se llama la figura geométrica formada por los puntos donde se apoyan los pies en guardia?
 - a. Trapecio.
 - b. Triángulo.
 - c. Rectángulo.
 - d. Paralelogramo.(Correcta: según la imagen usada en clase, trapecio o paralelogramo)
- **Desafío** (opción si se realiza en forma manual)
Cada equipo recibe un esquema simple de un boxeador en guardia. Deben:
 - a. Dibujar la base de apoyo.
 - b. Señalar ángulos de brazos.
 - c. Comparar área con pies juntos.
 - d. Contestar: ¿Por qué esta figura mejora el equilibrio?Presentan su respuesta en una hoja o pizarra.

2. Lengua y Literatura: «Voces del ring».

- **Trivia**
En «Torito» de Cortázar, el narrador es:
 - a. Omnisciente.
 - b. Testigo.
 - c. Protagonista.
 - d. Observador externo.(Correcta: C)

- **Desafío** (opción si se realiza en forma manual)

Cada equipo recibe una cita del cuento. Debe convertirla en una pregunta de entrevista y responderla «como si fueran Torito».

Ej.: «Yo ya no soy el de antes» → Pregunta: ¿Qué significó para vos retirarte del ring?

3. **Biología:** «Respuestas del cuerpo en combate».

- **Trivia**

¿Qué sistema reacciona primero ante un golpe inesperado?

- Digestivo.
- Nervioso.
- Endocrino.
- Circulatorio.

(Respuesta: B)

- **Desafío** (opción si se realiza en forma manual)

Partiendo de una escena breve de combate (foto o gif), deben completar:

- Estímulo.
- Receptor.
- Respuesta.
- Sistema involucrado.
- Justificación.

Y explicar en 30 segundos cómo se ve la homeostasis en esa escena.

4. **Físico-Química:** «Fuerzas en acción».

- **Trivia**

¿Qué condición mejora el equilibrio?

- Base de apoyo más grande.
- Centro de masa más alto.
- Fricción baja.
- Peso centrado en un solo pie.

(Respuesta: A)

- **Desafío** (opción si se realiza en forma manual)

Con una imagen de taekwondo deben identificar:

- Fuerzas involucradas.
- Acción-reacción.
- Papel de la fricción.
- Ajustes posturales para no caerse.

Terminan con una frase explicativa.



5. Geografía: «El mapa del combate».

- **Trivia**

¿Dónde se originó el Taekwondo?

- a. Japón.
- b. Corea.
- c. China.
- d. Tailandia.

(Respuesta: B)

- **Desafío**

En un planisferio deben:

- a. Ubicar origen de 3 deportes.
- b. Ubicar países donde hoy se practican masivamente.
- c. Explicar en 3 líneas cómo influyó la globalización en esa expansión.

5. Historia: «Reglas, fuerza e igualdad».

- **Trivia**

A diferencia de un combate deportivo, en la Conquista de América...

- a. No había reglas que regulen el entrenamiento.
- b. Los oponentes tenían la misma preparación.
- c. El objetivo era deportivo.
- d. Existía arbitraje.

(Respuesta: A)

- **Desafío**

Ubicar en la tabla, en forma comparativa, los siguientes elementos característicos:

Objetivo: vencer al rival - Igualdad de reglas - violencia ilimitada - competencia legítima - fuerza regulada - desigualdad estructural - dominación - **Objetivo:** apropiación territorial.

COMBATE DEPORTIVO	CONQUISTA DE AMÉRICA

7. Formación Ética y Ciudadana: «Valores en combate, ciudadanía en acción».

- Trivia

Según el testimonio de Alexis Arnoldt en el video, ¿cuál de los siguientes valores es fundamental en los deportes de combate y se vincula directamente con la convivencia democrática?

- a. La agresividad para imponerse al rival
- b. El autocontrol y el respeto por el otro
- c. La competencia sin límites
- d. La fuerza física por sobre las reglas

(Respuesta: B)

- Desafío

Cada equipo debe:

- a. Elegir uno de estos valores: respeto o autocontrol.
- b. Relacionarlo con una situación cotidiana, completando la frase:
«En la vida diaria, el valor del _____ se pone en práctica cuando _____».



22

¿Cómo evaluamos?

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 autorregulación** para el estudiante.

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

ESTRATEGIAS

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.



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/>

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/giga1/documentos/EL005521.pdf>

Bompa, T., & Buzzichelli, C. (2019). Periodization: Theory and methodology of training (6th ed.). Human Kinetics.

Castarlenas Llorens, J. I. (1990). Deportes de combate y lucha: Aproximación conceptual. Apunts: Educación Física y Deportes, (19), 21-28.

https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/019_021-028_es.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). Olympic combat sports.

<https://olympics.com>

Comité Olímpico Uruguayo. (s. f.). Bolivia 1978.

<https://www.cou.org.uy/cou/es/articulos/712-bolivia-1978.html>

El Mundo Olímpico. (2018, mayo).

Los Juegos Suramericanos. Blogspot.

<https://elmundoolimpico.blogspot.com/2018/05/los-juegos-suramericanos.html>

Elias, N., & Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Fondo de Cultura Económica.

Fédération Internationale d'Escrime. (s. f.). Fencing rules and history.

<https://fie.org>

International Boxing Association. (s. f.). Boxing rules and competitions.

<https://www.iba.sport>

International Judo Federation. (s. f.). Judo: History and principles.

<https://www.ijf.org>

Kano, J. (1932). Judo: The contribution of judo to education. Kodokan.

McRae, R. (2017). Boxing: Training, skills and tactics. Crowood Press.

Naclerio, F. (2011). Entrenamiento deportivo: Bases fisiológicas y metodológicas. Editorial Médica Panamericana.

Ngiolillo, L., & Latorre, S. (2025). Introducción a los deportes olímpicos de combate. Ponencia presentada en el 16.º Congreso Argentino, 11.º Latinoamericano y 3.º Internacional de Educación Física y Ciencias, Universidad Nacional de La Plata.
<https://congresos.fahce.unlp.edu.ar/congresoeducacionfisica/16-congreso/actas/ponencia-250729204739315384/@@display-file/file/Sala>

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

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>

World Karate Federation. (s. f.). Karate competition rules. <https://www.wkf.net>

World Taekwondo. (s. f.). Taekwondo competition rules and history. <https://www.worldtaekwondo.org>

24 Recursos digitales

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



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



3 <https://youtu.be/flZzfSmpl4I?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.youtube.com/watch?v=kLoTTqCAnUA>



8 <https://www.youtube.com/watch?v=8DQrywt4NzU>



9 <https://www.educ.ar/recursos/151279/relatos-del-territorio-torito-de-julio-cortazar-por-lalo-mir-inta-radio>



10 <https://www.youtube.com/watch?v=MF4pURMemLI&t=1s>



11 <https://youtu.be/zeA48F79e0o>



12 <https://www.olympics.com/es/olympic-games/sydney-2000/medal-design>



13 <https://www.unosantafe.com.ar/ovacion/alexis-arnoldt-le-dio-argentina-su-segundo-bronce-taekwondo->



14 https://www.patutkd.org/taekwondo-en-juegos-suramericanos-una-mirada-historica/?utm_source=chatgpt.com



15 <https://www.youtube.com/watch?v=YIGNq8yKAUQ>



4

Deportes de combate

