

5

Básquetbol

¿Qué tienen en común
un jugador de básquet, un
canguro y un trampolín?



Material para trabajar
interdisciplinariamente
en la escuela secundaria.

Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe

Básquetbol : ¿qué tienen en común un jugador de básquet, un canguro y un trampolín?. - 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 978-631-91792-3-1

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

CDD 796.323077

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

Jorge Pablo Glavocic

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

Patricia Passarella

Juan Ignacio Rodríguez

Corrección general

Mariana Perticarà

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?	36
2 · Valores del Movimiento Olímpico	7	17 · ¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?	38
3 · Elección de la sede	7	18 · ¿Cómo lo trabajamos desde Historia?	41
4 · Participantes	8	19 · ¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física? ...	43
5 · Deportes y disciplinas	8	20 · Actividad de cierre	44
6 · Sedes e instalaciones deportivas	9	21 · ¿Cómo evaluamos?	46
7 · ¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?	11	22 · Bibliografía	50
8 · Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos ...	14	23 · Recursos digitales	52
9 · Pelota	20		
10 · ¿Qué sabemos acerca del básquetbol?	21		
11 · Atletas destacados: ¿Sabías que...?	24		
- Andrés Nocioni	24		
- Carlos Delfino	28		
12 · Proyectamos	27		
13 · ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?	28		
14 · ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?	31		
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 Bulleri**, 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 Augsburg**, 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
IV	1990	Lima	 Perú
V	1994	Valencia	 Venezuela
VI	1998	Cuenca	 Ecuador
VII	2002	San Pablo, Río de Janeiro, Curitiba y Belén	 Brasil
VIII	2006	Buenos Aires	 Argentina
IX	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). Se 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.

VÓLEIBOL

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.



Fotografía suministrada por Prensa COA

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. Se trata de un deporte muy dinámico donde el ataque y la defensa cambian constantemente.

Otros deportes de pelota son: tenis, tenis de mesa, rugby, squash, softball, paddle, badminton y golf.



Fotografía suministrada por Prensa COA

10

¿Qué sabemos acerca del básquetbol?

El básquetbol nació en 1891 en Estados Unidos, cuando James Naismith buscaba un juego que pudiera practicarse bajo techo durante el invierno. Consiste en anotar puntos encestando la pelota en el aro del equipo contrario. Cada equipo juega con cinco integrantes en cancha y el partido se divide en cuatro cuartos de diez minutos en las competencias FIBA, o de doce en la NBA. Para avanzar con la pelota es obligatorio rebotar o picar en el piso.

La precisión en el tiro, la velocidad y el trabajo en equipo son esenciales. Las principales competencias son los Juegos Olímpicos, el Mundial FIBA y las ligas profesionales como la NBA.



Actividades sugeridas

Investigar acerca de argentinos que participaron en los Juegos Olímpicos, fueron parte de la NBA o se destacaron en su carrera. Crear una «Galería de gigantes».

Material sugerido:

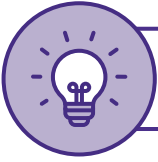


¿SABÍAS QUÉ?

La Legislatura de Santa Fe sancionó la Ley N° 14154 el 8 de septiembre de 2022, declarando formalmente a la ciudad de Cañada de Gómez, en el departamento Iriondo, como «Capital Provincial del Básquet». Este reconocimiento destaca su trayectoria, clubes y figuras locales como Hugo Sconochini.

Hugo Ariel Sconochini (Cañada de Gómez, Santa Fe, Argentina, 10 de abril de 1971) es un exjugador de básquetbol argentino que integró la selección argentina cuando ésta obtuvo el subcampeonato en el Mundial de Indianápolis 2002 y la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Atenas 2004. Ganador de diversos títulos y medallas con su selección, fue parte de la camada de jugadores argentinos pertenecientes a la que se denominó La Generación Dorada.

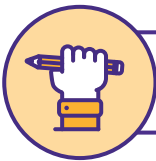




Ideas para trabajar en el aula sobre los juegos de pelota

Se presentan preguntas impulsoras que despierten curiosidad en los estudiantes y sirvan como punto de inicio para trabajar en profundidad con esta disciplina (básquetbol), desde los distintos espacios curriculares. Algunas opciones son:

- ¿Qué tienen en común un jugador de básquetbol, un canguro y un trampolín?
- ¿Qué comparten un equipo de básquetbol, un panal de abejas y una coreografía?
- ¿Qué tienen en común una cancha de básquetbol, una hoja de ruta y un laberinto?
- ¿Qué tienen en común un pívot, una grúa y un árbol robusto?



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, posts en redes sociales, según la preferencia del grupo) con los demás profesores que acompañarán el proyecto.

① Leer en voz alta la pregunta disparadora:

Ejemplo: ¿Qué tienen en común un jugador de básquetbol, un canguro y un trampolín?

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:

Pedir que relacionen la respuesta elegida con:

- Una competencia deportiva (ej. salto, lanzamiento).
- Una habilidad personal (ej. correr a gran velocidad, lanzar un objeto, saltar muy alto).



Posibles respuestas de estudiantes

- «Están asociados al salto. Se elevan del suelo o te ayudan a elevarte».
- «Requieren de la fuerza en las piernas y buena coordinación».
- «Aprovechan la elasticidad, como un resorte».
- «Trabajan el equilibrio y el control del cuerpo».
- «Transforman energía para poder levantarse».
- «Tienen algo que ver con la gravedad y el tiempo en el aire».
- «Los tres pueden sorprender por lo alto o lo rápido que se mueven (o hacen mover)».



Para abrir reflexión

El canguro salta por una adaptación natural que le permite desplazarse con eficiencia; el jugador de básquetbol desarrolla su salto a través del entrenamiento y la técnica. El trampolín, en cambio, fue diseñado para potenciar la fuerza y la elasticidad humanas. ¿Qué nos dice esto sobre las diferencias entre las capacidades biológicas y las tecnologías creadas por las personas?

- ¿De dónde proviene la energía que permite el salto en cada caso?
- ¿Qué procesos ocurren en el cuerpo del canguro y del jugador, y cómo funciona la energía almacenada en un trampolín para devolver impulso?
- ¿De qué manera intervienen la gravedad, la inercia y la elasticidad en los movimientos de cada uno? ¿Qué sucede si uno de estos factores cambia?
- ¿El salto es solo una cuestión de fuerza o también intervienen la coordinación, el equilibrio, la anticipación y la percepción del espacio?

Retomando la pregunta inicial:

- ¿Qué otras comparaciones podrían generar interés para empezar a trabajar el tema en tu escuela?
- ¿Qué preguntas nuevas surgieron a partir de esta reflexión?



11

Atletas destacados: ¿Sabías que...?

Andrés Nocioni



Fotografía suministrada por Prensa COA



Andrés Nocioni nació en la ciudad de Santa Fe y creció en la ciudad de Gálvez. Allí se formó como basquetbolista en la cantera del Ceci BBC, donde también jugaba su hermano Pablo Nocioni (quien también se convertiría en jugador profesional de básquetbol).

- Durante su niñez Nocioni además practicó natación competitiva.
- Debutó con el equipo mayor del Ceci BBC en la Liga Santafesina de Básquetbol en 1994. Al año siguiente pasó a Unión de Santo Tomé, un club de la misma categoría semiprofesional.
- En agosto de 1995 fue reclutado por el entrenador León Najnudel para sumarse como ficha juvenil al Racing Club. El 29 de octubre de 1995 hizo su debut en la Liga Nacional de Básquetbol en un partido en el que los bonaerenses enfrentaron a Olimpia de Venado Tuerto. En su primera temporada en la máxima categoría del baloncesto profesional argentino jugó 31 partidos, promediando 6 puntos y 1.5 rebotes por encuentro.

- A mediados de 1996 fue transferido a Olimpia de Venado Tuerto, que venía de consagrarse campeón del torneo local y había conquistado la primera edición de la Liga Sudamericana de Clubes. El rendimiento del alero fue similar al que había logrado en su anterior club, pero su equipo estuvo lejos de repetir sus victorias anteriores.
- Considerado uno de los jugadores con mayor proyección del país, en 1997 se incorporó a Independiente de General Pico, donde jugaría las siguientes dos temporadas. En el club pampeano se ganaría la titularidad y cerraría su último año allí promediando 12 puntos y 4.4 rebotes por partido a lo largo de 60 presentaciones.
- Nocioni fue una de las piezas claves de la llamada Generación Dorada, con la que ganó la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Atenas (2004), el FIBA Diamond Ball (2008), los Campeonatos FIBA Américas de 2001 y de 2011, el Campeonato Sudamericano de Baloncesto (2001); la medalla de plata del Campeonato Mundial de Baloncesto de 2002, Campeonato FIBA Américas (2003) y el Campeonato FIBA Américas (2015); además la medalla de bronce tanto del FIBA Diamond Ball (2004) como la de los Juegos Olímpicos de Pekín (2008), así también la del Campeonato FIBA Américas de 1999.
- Desde 2021 se desempeña como analista y comentarista deportivo durante las transmisiones de NBA para la cadena de televisión ESPN para América Latina.



¿Conocemos más sobre su historia?



Carlos Delfino



Fotografía suministrada por Prensa COA



Carlos Delfino es un basquetbolista argentino surgido de Libertad de Sunchales y Unión de Santa Fe, donde inició su formación y llamó tempranamente la atención por sus condiciones técnicas y físicas.

- En el año 2000 se trasladó a Italia para jugar en Reggio Calabria. Luego de dos temporadas, continuó su carrera en Bolonia. En 2003 fue seleccionado en la primera ronda del Draft de la NBA (puesto 25) por Detroit Pistons, siendo el único argentino elegido en esa instancia.
- Debutó en la NBA en 2004. Jugó tres temporadas en Detroit y una en Toronto Raptors. En la temporada 2008/2009 se desempeñó en Khimki (Rusia). Posteriormente regresó a la NBA para jugar tres temporadas en Milwaukee Bucks, donde tuvo mayor protagonismo. En la 2012/2013 pasó a Houston Rockets.
- Una grave lesión en el pie interrumpió su carrera y lo mantuvo fuera de las canchas durante casi cuatro años. Regresó a la actividad profesional en la Liga Nacional con Boca Juniors. Luego jugó algunos partidos en Baskonia (España) y en la temporada 2018/2019 volvió a Italia para jugar en Torino.
- En la selección argentina, Delfino debutó en la Selección Mayor en 2004. Disputó 73 partidos, convirtió 896 puntos y obtuvo 3 títulos internacionales como integrante de la Generación Dorada.

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).

Para pensar en un proyecto ABP interdisciplinario hay 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 «Escape Room», en el que los estudiantes puedan exponer los temas trabajados en cada una de las disciplinas que forman parte de este.

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. La idea es 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: ¿Cómo se calcula la eficiencia?

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Aplicar fórmulas y procedimientos para estimar y calcular.
- Interpretar indicadores de rendimiento deportivo.
- Analizar las limitaciones de la fórmula de eficiencia.

CONTENIDOS

- Estimación.
- Aproximación.
- Porcentaje.

CONSIGNA

Para realizar el cálculo de la eficiencia de un jugador de básquetbol, se utiliza la siguiente fórmula matemática:

$$\text{Eficiencia} = \text{PT} + \text{REB} + \text{TP} + \text{AS} + \text{BR} - \text{BP} - (\text{TCI} - \text{TCA}) - (\text{TLI} - \text{TLA})$$

Donde:

- **PT** = Puntos
- **REB** = Rebotes
- **TP** = Tapones
- **AS** = Asistencias
- **BR** = Balones robados
- **BP** = Balones perdidos
- **TCI** = Tiros de campo (Intentos)
- **TCA** = Tiros de campo (Aciertos) → entonces $(\text{TCI} - \text{TCA})$ = tiros de campo fallados
- **TLI** = Tiros libres (Intentos)
- **TLA** = Tiros libres (Aciertos) → entonces $(\text{TLI} - \text{TLA})$ = tiros libres fallados

Por ejemplo, un jugador con:

$$\text{PT}=20, \text{REB}=8, \text{TP}=2, \text{AS}=5, \text{BR}=3, \text{BP}=4, \text{TCI}=15, \text{TCA}=8, \text{TLI}=6, \text{TLA}=4$$

Suma de positivos: $20+8+2+5+3=38$

Restar pérdidas: $38-BP=38-4=34$

Restar tiros de campo fallados: $TCI-TCA=15-8=7 \rightarrow 34-7=27$

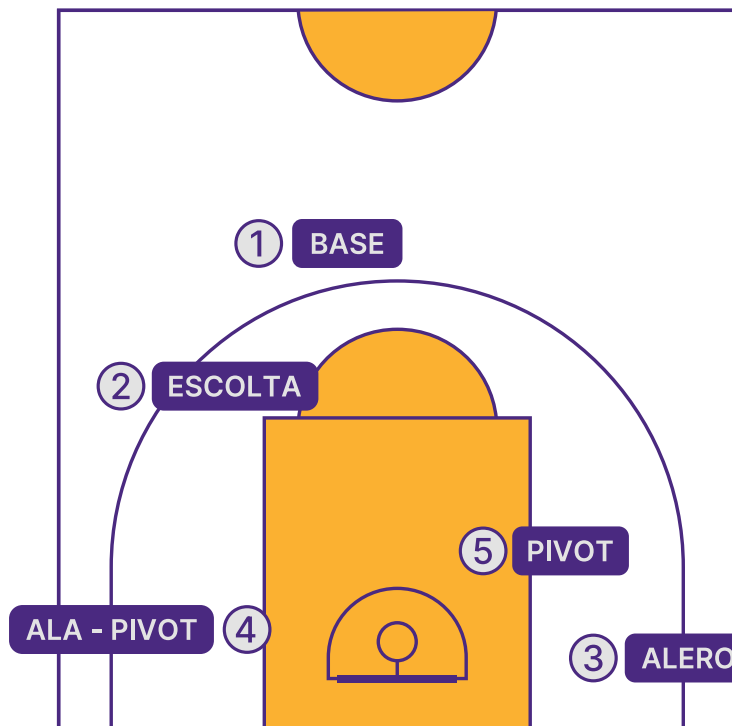
Restar tiros libres fallados: $TLI-TLA=6-4=2 \rightarrow 27-2=25$

Por lo tanto la eficiencia es igual a 25.



Preguntas de reflexión

1. ¿Será justo comparar la eficiencia de un jugador que jugó 10 minutos contra otro que jugó 30 minutos?
2. ¿Cómo harías para que esa comparación sea más justa?
3. Se introduce la idea de normalización y se calcula eficiencia por minuto.
4. Dado el siguiente esquema con las posiciones en el básquetbol, ¿crees que la fórmula favorece a alguna?



5. ¿Cómo creés que cambiaría la fórmula si restamos peso a los tiros fallados?



Actividad sobre el atleta destacado: «Cuando las décimas definen campeones»

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Calcular e interpretar la eficiencia de un jugador utilizando datos reales y una fórmula matemática.

CONTENIDOS

- Operaciones con números reales.
- Resolución y sustitución en fórmulas.
- Interpretación de datos deportivos.
- Cálculo de indicadores estadísticos simples.

CONSIGNAS

Según la ficha de Carlos Delfino en la FIBA (Federación Internacional de Básquetbol), su «EFF» (sigla de eficiencia por su término en inglés, efficiency) promedio jugando para la selección argentina, por ejemplo, en los Juegos Olímpicos (2012) es de 13,4.

Sus promedios de puntos, rebotes y asistencias para la selección nacional, según la misma fuente son:

- PPG (puntos por partido): por ejemplo, en Olimpiadas 2008, ~14,1 p/j.
- RPG (rebotes): ~5,1 (en esos mismos JJOO según FIBA).
- APG (asistencias): ~2 (también de FIBA).

1. Estimar la eficiencia utilizando la fórmula de la actividad anterior.

AYUDA: Para hacer esto, suponer algunos valores que no se encuentran en FIBA, a saber:

- $PT = 14$ (sus puntos promedio)
- $REB = 5$
- TP (tapones) = podemos suponer 0 o muy bajo (no hay dato público claro)
- $AS = 2$
- BR (balones robados): 1
- BP (pérdidas): 2 pérdidas por partido
- $TCl - TCA$ (tiros de campo fallados): no tenemos sus tiros totales, pero se podría estimar: si supongamos que tira ~ 10 tiros de campo por partido y la convierte al 45%, serían ~ 5,5 fallados → entonces $(TCl - TCA) \approx 5.5$
- $TLI - TLA$ (tiros libres fallados): supongamos que tira 4 libres, convierte 3 → 1 tiro libre fallado

2. Comparar con la EFF publicada por FIBA.

3. ¿Qué conclusiones se pueden sacar respecto de tu estimación?

4. ¿Qué datos de los supuestos cambiarías para que tengamos mejor EFF? ¿Y peor?
5. Utilizando los datos promedios supuestos de Delfino en tiros libres, ¿Cuál es el porcentaje de acierto? En tiros de campo, si se asume que acierta 4.5 de 10, ¿cuál es la probabilidad de que acierte el próximo?

14 ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Pasado, presente y futuro, relatos de juegos».



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer características de cuentos realistas.
- Producir narrativas originales y correctas.

CONTENIDOS

- Cuentos realistas. Características de forma y estilo.
- Género narrativo. Núcleos narrativos.
- Tipos de narradores: protagonista, testigo y omnisciente.

CONSIGNAS

1. Leer el cuento: School Basket, un relato corto de Alexander Drake. Disponible en:  
2. Responder:
 - a. ¿Por qué el texto leído pertenece al género cuento realista?
 - b. ¿Quién es el narrador? ¿Qué tipo de narrador es?
 - c. ¿Qué cualidades hace que el jugador «sobresalga» al resto del equipo?
 - d. Escribir en orden cronológico las acciones núcleo.
 - e. Marcar en el texto la estructura: Inicio, conflicto y desenlace.
3. Continuar la historia, contando cuál es el significado de las señas del jugador destacado del equipo, donde se explique porque aquello les permitía ganar los partidos.
4. Investigar sobre el autor del cuento. ¿Su narrativa está relacionada con su vida personal?



Actividad sobre el atleta destacado: «Andrés Nocioni, la vida de un grande»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Realizar una investigación, seleccionar fuentes de información.
- Leer, interpretar y extraer ideas principales.

CONTENIDOS

- La biografía.
- La información en los medios de comunicación.
- Noticia y crónica.
- Línea del tiempo.

CONSIGNAS

Opción 1

1. Presentar a los estudiantes la vida del basquetbolista Andrés Nocioni; para ello retomar la biografía incluida al inicio del cuadernillo. Dialogar sobre la trayectoria del basquetbolista y realizar los aportes que crea necesario según su conocimiento sobre el deportista o sobre la disciplina que practica. Luego responder las siguientes preguntas:

Comprensión literal

- a. ¿En qué ciudad nació Andrés Nocioni y en cuál ciudad creció?
- b. ¿En qué club comenzó su formación como basquetbolista?
- c. ¿Qué otro deporte practicó Nocioni durante su niñez?
- d. ¿En qué año debutó con el equipo mayor del Ceci BBC?
- e. ¿Quién lo reclutó para sumarse a Racing Club en 1995?
- f. ¿Cuántos partidos jugó en su primera temporada en la Liga Nacional de Básquetbol?
- g. ¿A qué club fue transferido Nocioni a mediados de 1996?
- h. ¿Qué promedio de puntos obtuvo en su último año en Independiente de General Pico?
- i. ¿Qué medalla obtuvo con la Selección en los Juegos Olímpicos de Atenas 2004?
- j. ¿Desde qué año trabaja como analista y comentarista deportivo?

Comprensión inferencial

- k. ¿Por qué crees que Nocioni fue considerado un «jugador con gran proyección» hacia 1997?
- l. ¿Qué indica el hecho de que varios clubes lo quisieran incorporar en tan pocos años?
- m. ¿Qué se puede deducir del rendimiento de Olimpia de Venado Tuerto tras la llegada de Nocioni?
- n. ¿Por qué se puede afirmar que Nocioni tuvo un rol relevante dentro de la Generación Dorada?
- o. ¿Qué habilidades o características personales crees que debió tener para alternar entre clubes, ligas y roles en la Selección?

- p. ¿Qué relación encuentras entre su etapa como jugador profesional y su rol posterior como comentarista deportivo?

Comprensión analítica / crítica

(reflexión, valoración, opinión fundamentada)

- q. ¿Qué aspectos del recorrido de Nocioni muestran la importancia del esfuerzo y la constancia en el deporte profesional?
- r. ¿Qué impacto pensás que tuvo la Generación Dorada en la historia del básquetbol argentino y por qué?
- s. ¿Cómo contribuye Nocioni, desde su rol actual en ESPN a la difusión del básquetbol en América Latina?
- t. ¿Qué valores o enseñanzas creés que deja su trayectoria a jóvenes deportistas?
- u. Si tuvieras que elegir un momento clave en la carrera de Nocioni según el texto, ¿cuál sería y por qué?
- v. ¿Por qué creés que muchos deportistas optan por roles de análisis y comunicación al retirarse?

Opción 2

1. En grupos investigar qué información fue publicada en los medios de comunicación sobre la vida y carrera deportiva de Andrés Nocioni, desde sus inicios hasta la actualidad. Para ello puedes utilizar los archivos de los distintos medios de comunicación digitales. A la hora de seleccionar las noticias debes asegurarte de la fidelidad de las fuentes, es decir, que sean de medios de comunicación confiables, para asegurar la veracidad de lo informado.

Una vez seleccionadas las noticias:

- a. Ordenarlas según el año, de las más antiguas a las más recientes.
 - b. Fichar cada una colocando la fecha, el medio de comunicación donde fue publicado.
 - c. Realizar un breve resumen sobre el tema según lo informado en las noticias que responda a las seis preguntas básicas: ¿Qué pasó?, ¿dónde sucedió?, ¿cuándo?, ¿quiénes participaron?, ¿cómo sucedió?, ¿por qué?
 - d. Armar una línea del tiempo donde coloques por año la información recopilada y seleccionada, colocando solo una breve reseña del tema.
2. Por grupos, realizar una exposición de su línea del tiempo contando cómo fue su trabajo de investigación. Luego unir toda la información de las diferentes líneas y armar una general utilizando los datos de todas las investigaciones.
 3. Con ayuda de los docentes de artes visuales diagramar una línea del tiempo en la cual expongan sobre la vida de Andrés Nocioni. La misma se exhibirá en la cartelera de la institución o en un lugar visible del patio.



Sugerencia para el docente

Se proponen dos alternativas de actividades para este tramo del proyecto, con el propósito de ofrecer al docente opciones que puedan adecuarse a las características del grupo, los tiempos disponibles y el contexto institucional. El docente podrá seleccionar una de ellas o combinarlas, de acuerdo con su criterio pedagógico.

15

¿Cómo lo trabajamos desde Biología?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «La célula ¿Juega en equipo?».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Relacionar las organelas de la célula y sus funciones con los distintos roles que cumplen los integrantes de un equipo de básquetbol.

CONTENIDOS

- Célula: organelas y funciones.
- Niveles de organización.

CONSIGNAS

1. Investigar las organelas que se encuentran presentes en una célula eucariota animal.
2. Graficar e indicar la función que cumple cada organela en una célula.
3. Investigar sobre los principales roles en un equipo de básquetbol (Ejemplo: base, pívot, alero, director técnico, entrenador físico, suplentes, etc.)

- En grupos, asignar a cada organela un rol dentro del equipo. Justificar la elección.
Ejemplo:
Núcleo → Director técnico: coordina las acciones.
Mitocondrias → Jugadores: generan la energía.
Membrana plasmática → Defensa del equipo: controla el paso.
- Construir una maqueta de una cancha de básquetbol en donde se visualice a cada jugador o integrante del equipo técnico representando una organela celular. La maqueta puede realizarse con materiales a elección y debe incluir etiquetas explicativas para cada jugador-organela.



Actividad sobre el atleta destacado: **«Características de los seres vivos reflejadas en Carlos Delfino»**


OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Identificar las características de los seres vivos en las acciones y movimiento del atleta, comprendiendo cómo cada una de ellas se manifiesta en su cuerpo y en su rendimiento deportivo.

CONTENIDOS

- Características de los seres vivos.
- Ser humano como sistema abierto y complejo.

CONSIGNAS

- Observar el siguiente video. 
- Investigar cuáles son las características de los seres vivos que los diferencian de la materia no viva.
- Buscar y reflexionar sobre posibles relaciones entre esas características y cómo se manifiestan en las acciones que se observan en el video.
- Completar el siguiente cuadro:
Ejemplo: Homeostasis: regula la temperatura mediante la sudoración durante el juego.

Características de los seres vivos	¿Cómo se manifiesta en el video/jugador?

16

¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Saltos, energía y elasticidad en el deporte».

Si evaluamos la transformación de la energía, la fuerza que ejercen los cuerpos, la elasticidad de los materiales y la interacción de la gravedad podemos abordar estas ideas desde Físico-Química para comprender cómo la ciencia explica los movimientos y acciones que vemos en el deporte.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Interpretar situaciones cotidianas y deportivas vinculadas al salto y al movimiento.
- Analizar la fuerza, la energía y la elasticidad como fenómenos físicos presentes en el básquetbol.

CONTENIDOS

- Concepto de fuerza y efectos sobre el movimiento.
- Energía mecánica: potencial y cinética.
- Elasticidad en materiales (resortes, colchonetas, trampolines).
- Relación entre peso, gravedad y tiempo de vuelo.

CONSIGNAS

1. Pedir a los estudiantes que observen un breve video o imagen de un jugador de básquetbol saltando para un rebote.
2. **En grupos, responder:**
 - a. ¿Qué fuerzas actúan antes, durante y después del salto?
 - b. ¿Dónde se «guarda» la energía antes de despegar?
 - c. ¿Qué parte del cuerpo funciona como «resorte»?
3. **Si pensamos en un canguro y un trampolín:**
 - a. ¿Qué elemento elástico utiliza cada uno?
 - b. ¿Cómo cambia el tiempo que permanecen en el aire?
4. **Puesta en común:** elaborar entre todos un esquema simple que muestre cómo la energía potencial se transforma en energía cinética durante el salto.





Actividad sobre el atleta destacado: «La ciencia detrás del juego de Carlos Delfino».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Relacionar el desempeño del deportista con los conceptos de Físico-Química comprendiendo cómo la ciencia ayuda a mejorar habilidades como el salto, el desplazamiento y la fuerza explosiva.

CONTENIDOS

- Energía potencial.
- Energía cinética.
- Equilibrio.
- Fuerzas.
- Gravedad.
- Elasticidad.
- Impulso.

CONSIGNA

1. Leer la ficha biográfica de Carlos Delfino (o ver videos de sus jugadas) y responder:
 - a. ¿En qué situaciones del juego Delfino necesita transformar energía potencial en energía cinética?
 - b. ¿Qué movimientos observas donde intervienen fuerza y equilibrio?
 - c. ¿De qué modo la elasticidad del calzado deportivo puede ayudar en sus saltos?
 - d. Elegir una jugada y explicarla con un concepto físico (fuerza, energía, gravedad, impulso, elasticidad).



17

¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Cuando las personas y los deportes migran».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los principales movimientos migratorios internacionales que se dan en América actualmente.
- Analizar cómo las migraciones contribuyeron a la circulación de prácticas culturales, entre ellas el básquetbol.
- Utilizar cartografías como fuente de información.

CONTENIDOS

- Migraciones.
- Tipos de migraciones.
- Causas y consecuencias de estas.

CONSIGNAS

1. Investigar las causas que generan las migraciones actuales en América y completar el siguiente cuadro:

Lugar de origen	Lugar de destino	Causas	Consecuencias

2. Elaborar dos mapas: en uno señalar el recorrido histórico del básquetbol en el continente, en otro, ubicar las migraciones actuales que seleccionaste en el cuadro.

Información extra:

Según reconstrucciones históricas basadas en registros de la YMCA, federaciones deportivas y estudios académicos, el básquetbol se difundió en América Latina entre 1900 y 1930 aproximadamente, en el siguiente orden cronológico:

- 1891** → **Estados Unidos:** James Naismith crea el básquetbol en Springfield, Massachusetts.
- 1892** → **Canadá:** el deporte cruza inmediatamente la frontera debido al origen canadiense de Naismith.
- 1902-1906** → **México:** llega por la YMCA y vínculos educativos con EE.UU.
- 1905** → **Cuba:** es introducido por entrenadores estadounidenses.
- 1908-1910** → **Puerto Rico:** es difundido por educadores norteamericanos y la YMCA.
- 1910-1912** → **Panamá:** es adoptado por trabajadores estadounidenses del Canal de Panamá.
- 1910-1915** → **Costa Rica:** se incorpora en escuelas y colegios.
- 1912** → **Argentina:** es introducido en la YMCA de Buenos Aires.
- 1912** → **Brasil:** es difundido por profesores de educación física vinculados a la YMCA.
- 1913** → **Uruguay:** es adoptado en Montevideo a través de clubes y contactos internacionales.
- 1913** → **Chile:** llegó mediante instructores estadounidenses a instituciones educativas.
- 1915-1920** → **Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua:** se difunde regionalmente en sistemas educativos y YMCA.
- 1916** → **Perú:** es introducido en instituciones educativas.
- 1916-1918** → **Haití y República Dominicana:** se difunde por la influencia de la presencia estadounidense en el Caribe.
- 1920-1921** → **Colombia:** se difunde en universidades y colegios.
- 1922** → **Ecuador:** primeros registros deportivos en escuelas.
- 1923-1925** → **Venezuela:** es adoptado en clubes, escuelas y fuerza militar.
- 1925-1930** → **Paraguay:** se populariza en instituciones deportivas.
- 1930** → **Bolivia:** se consolida el básquetbol en escuelas y ligas urbanas.

3. Establecer comparaciones entre ambos mapas: ¿Qué diferencias aparecen en las rutas migratorias? ¿Qué regiones vuelven a aparecer como puntos de llegada? ¿Qué zonas del continente funcionan como puntos emisores en ambos períodos?

4. Los migrantes que llegan a un nuevo país suelen atravesar diversas situaciones como barreras idiomáticas, discriminación, precariedad laboral.

Los clubes muchas veces funcionan como espacios de encuentro donde la pertenencia no depende del idioma, sino del juego compartido.

El básquetbol, por ser un deporte universal, permite que personas recién llegadas puedan integrarse rápidamente.

Reflexionar: ¿cómo puede el deporte seguir funcionando como conector cultural para los migrantes actuales?





Actividad sobre el atleta destacado: «De Santa Fe a Gálvez: un caso de migración interna»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar las características de la migración interna a partir de un caso concreto.
- Comprender que cada forma de movilidad responde a necesidades, tiempos y fines diferentes.

CONTENIDOS

- Migraciones.
- Tipos de migraciones.
- Causas y consecuencias de estas.

CONSIGNAS

1. En un mapa de Santa Fe marcar el traslado de Nocioni de Santa Fe a Gálvez.
2. ¿Por qué se puede considerar un caso de migración interna? ¿Es de tipo pendular, temporal o definitiva?
3. ¿Por qué las personas se mudan dentro de su propio país? ¿Conocen casos de alguien que se haya mudado por trabajo, deporte o estudio?
4. Formular y realizar una entrevista para aquella persona migrante que conozcas.
5. Establecer relaciones con el siguiente cuadro:

Migración interna	Traslado de personas dentro del mismo país, cambiando su lugar de residencia.
Movilidad pendular	Movimiento diario o frecuente entre dos lugares (ej.: casa ↔ escuela/trabajo) sin cambio de residencia.
Movilidad temporal	Traslado por un tiempo limitado, con intención de volver al lugar de origen.
Movilidad definitiva	Traslado en el que la persona no planea regresar y cambia su residencia de forma estable.

18

¿Cómo lo trabajamos desde Historia?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Comparar para comprender: el juego de la pelota mesoamericano».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los pueblos originarios que habitaban el territorio americano antes de su conquista.
- Comparar sus prácticas deportivas y recreativas y las reglas básicas utilizadas en el básquetbol.

CONTENIDOS

- Formas de organización de las sociedades indígenas americanas.
- Cosmovisión. Prácticas deportivas y recreativas de los pueblos que habitaban el continente americano antes de la conquista europea.

CONSIGNAS

A partir de la siguiente propuesta de trabajo se sugiere continuar profundizando el conocimiento sobre los pueblos que habitaban nuestro continente antes de la Conquista. En esta ocasión se hará hincapié en una de las actividades lúdicas y deportivas conocida como el juego de pelota mesoamericano, también llamado «tlachtli» en náhuatl o «pok-ta-pok» en maya.

1. Observar los siguientes recursos y descubrir en qué consistía dicha actividad.



14

Geografía e Historia (Ciencias Sociales). (27 de febrero de 2013).
Civilizaciones precolombinas. Canal Encuentro.



15

ARTIGAS, Diego. (20 de octubre de 2023).
El deporte y los juegos en la América Precolombina.
Museo Chileno de Arte Precolombino.

2. Luego del visionado de los recursos anteriores, reflexionar: ¿Qué importancia tenía dicho deporte en los símbolos, rituales y creencias de estos pueblos ancestrales?
3. Elaborar un texto a través del cual se expliquen las reglas y normas para desarrollar este juego.

4. **Finalmente:** reflexionar: ¿Qué similitudes y diferencias existen entre este juego y el básquetbol?



Actividad sobre el atleta destacado: **«Reconstruyendo la trayectoria deportiva de Andrés Nocioni».**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar, analizar y clasificar fuentes de investigación de las Ciencias Sociales.
- Ordenar, en forma cronológica, hechos y momentos importantes sobre la vida del deportista destacado.

CONTENIDOS

- La Historia como ciencia social.
- Fuentes de investigación de las Ciencias Sociales. Clasificación (primarias, secundarias, escritas, audiovisuales, orales, materiales).
- Tiempo cronológico.

CONSIGNAS

1. Buscar información sobre el deportista destacado Andrés Nocioni.
2. Ordenar cronológicamente todas las fuentes obtenidas y clasificarlas (primarias, secundarias, escritas, audiovisuales, orales, materiales). Se pueden retomar las noticias buscadas en la actividad sugerida desde Lengua y Literatura.
3. Imaginar que sos community manager (CM) y te contratan para diseñar el perfil de Andrés Nocioni en una red social determinada. ¿Cómo lo organizarías? ¿Qué contenidos propondrías? Algunas sugerencias para su elaboración:
 - Mostrar su perfil con una foto y biografía.
 - Elaborar una serie de publicaciones, ordenadas en forma cronológica, de los momentos y elementos claves de su trayectoria, desde sus inicios hasta los grandes logros de su carrera deportiva.
 - Incluir en cada posteo o publicación: textos, fotos, fragmentos de videos, que relacionen distintas etapas, momentos o logros en su trayectoria deportiva.
 - Agregar comentarios de posibles amigos, colegas, seguidores.

19

¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?



Actividad sobre el atleta destacado: «Aro móvil».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Valorar el compromiso, esfuerzo, la importancia del trabajo en equipo, la amistad y el respeto.
- Respetar las reglas de juego.
- Disfrutar del juego con alegría, trabajando el equilibrio emocional que pone en juego cuerpo, mente y voluntad.

CONTENIDOS

- Alegría del esfuerzo: disfrutar del esfuerzo, del trabajo en equipo, de la compañía de quienes realizan la actividad.
- Juego limpio: participar honestamente dando lo mejor de uno mismo y del equipo.
- Practicar el respeto: aceptar la diferencia, tratar a los demás como me gustaría ser tratado.
- Equilibrio entre cuerpo, voluntad y mente: fortalecer la voluntad propia y preparar la mente y el cuerpo para dar lo mejor de cada uno en todo momento.

CONSIGNAS

1. En un campo de juego de tamaño similar a una cancha de básquet dividir a los estudiantes en 2 equipos de 6 jugadores (5 en el campo de juego y el restante en la línea final que es el aro móvil).
2. **Explicar a los estudiantes las reglas de juego:**
 - El objetivo del juego es pasarse la pelota sin ser interceptada por los integrantes del otro equipo hasta hacerla llegar al aro móvil. Para que el punto sea válido la deben haber pasado todos los miembros del equipo al menos una vez. No se puede correr con la pelota en la mano.
 - En caso de ser interceptada o que la pelota salga de los límites del campo de juego, el otro equipo empieza su objetivo.
 - El primer modo de juego es solo pasando la pelota sin poder sacarla de las manos del jugador.
 - El aro móvil puede desplazarse por toda la línea final.

3. Incorporar más reglas:

- Se pueden realizar hasta 3 piques antes de pasar.
- El aro móvil se para sobre una silla y ya no puede moverse por lo que el último pase debe ser directo; si se le cae no vale el punto.
- Deben realizarse al menos 10 pases antes de pasarla al aro móvil.
- Se pueden quitar las pelotas de la mano del oponente.
- Colocar más jugadores y 2 aros móviles.

4. Reflexionar:

- a. ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué emociones se pusieron en juego?
- b. ¿Fue necesario reorganizarse o lo pudieron realizar en el primer intento?
- c. ¿Se hicieron acuerdos para el logro?

20

Actividad de cierre



Producción final: «Escape Room Pedagógico ABP».

Contexto:

Alguien «robó» la llama Suramericana y dejó pistas basadas en todos los contenidos del Proyecto.

Desafíos (ideas que integran espacios curriculares):

- **Físico-Química:** abrir un candado completando un diagrama de energía potencial/cinética.
- **Matemática:** resolver una mini-data de eficiencia para obtener un número clave.
- **Historia:** ordenar 5 tarjetas de eventos suramericanos para revelar una palabra oculta.
- **Lengua y Literatura:** completar un fragmento del cuento realista con verbos faltantes para recibir la próxima pista.

- **Biología:** unir organela–función–rol del equipo para desbloquear un QR.
- **Geografía:** seguir un mapa de recorrido de la llama con errores, corregirlo y obtener el código final.

Resolución final:

Cuando resuelven todo, encuentran una carta que dice: «¡Salvaste los Juegos Suramericanos!». Junto con un breve mensaje reflexivo que ellos completan con lo aprendido. Se gana al completar todos los desafíos.

Producto final:

Haber resuelto la misión.



21

¿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 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.



22 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 Basketball. (s. f.). Perfil del jugador Andrés Nocioni. <https://www.argentina.basketball/ver/jugador/andres-nocioni>

Artigas, D. (2023, 20 de octubre). El deporte y los juegos en la América precolombina. Museo Chileno de Arte Precolombino. <https://museo.precolombino.cl/el-deporte-y-los-juegos-en-la-america-precolombina/>

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

Basquet Advance. (s. f.). Canal de análisis estadístico de básquetbol [Canal de YouTube]. YouTube. <https://www.youtube.com/@BasquetAdvance/videos>

Biblioteca Nacional de Maestros. (s. f.). Los Juegos Odesur: historia y características [PDF]. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005521.pdf>

Canal Encuentro. (2013, 27 de febrero). Civilizaciones precolombinas [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GIEQ4UA0Q0I>

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.). ¿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 Uruguayo. (s. f.). Bolivia 1978. <https://www.cou.org.uy/cou/es/articulos/712-bolivia-1978.html>

Drake, A. (2019). School basket [Relato corto]. Narrativa Breve. <https://narrativabreve.com/2019/07/school-basket-relato-corto.html>

Educ.ar. (s. f.). Anexo 3 [Recurso educativo digital]. Ministerio de Educación de la Nación. <https://www.educ.ar/app/files/repositorio/html/57/33/d7aece89-0d11-40d2-b837-8eff783a16dc/index/index/anexo3.h>

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

Federación Española de Psicología del Deporte. (2016). Deporte escolar y matemática [Documento PDF]. <https://www.fespm.es/IMG/pdf/DEM-2016.pdf>

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

Olympics. (s. f.). La Generación Dorada: Las estrellas del baloncesto de Argentina. <https://www.olympics.com/es/noticias/la-generacion-dorada-las-estrellas-de-baloncesto-de-argentina-x1715>

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.). Andrés Nocioni: Historia y carrera deportiva [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=HzQYezJtcqY>

YouTube. (s. f.). Carlos Delfino – Jugadas destacadas [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=dFVVe0Z2NpA>

23

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=RyuqlCWc9W6zxR-Q> 
- 6 <https://earth.google.com/web/search/Casilda,+Santa+Fe> 
- 7 <https://www.olympics.com/es/noticias/la-generacion-dorada-las-estrellas-de-baloncesto-de-argentina-x1715> 
- 8 <https://www.youtube.com/watch?v=HzQYezJtcqY> 
- 9 <https://www.argentina.basketball/ver/jugador/andres-nocioni> 
- 10 <https://narrativabreve.com/2019/07/school-basket-relato-corto.html> 

11 https://www.youtube.com/watch?v=kPoCyc4CuXIhttps://www.youtube.com/watch?v=Kxu2ZMQq_yM



12 <https://www.youtube.com/watch?v=dFVVe0Z2NpA&pp=ygUVY-2FybG9zIGRlbGZpbm8ganVnYWWRh>



13 <https://www.youtube.com/shorts/pIMjkgSBoFw>



14 <https://www.youtube.com/watch?v=GIEQ4UA0Q0I>



15 <https://museo.precolombino.cl/el-deporte-y-los-juegos-en-la-america-precolombina/>



5

Básquetbol



XIII Juegos
Suramericanos
Santa Fe 2026

