

6

Hockey

¿Qué tienen en común un equipo de hockey, una colmena de abejas y una máquina?



Material para trabajar
interdisciplinariamente
en la escuela secundaria.

Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe

Hockey : ¿Qué tienen en común un equipo de hockey, una colmena de abejas y una máquina?. - 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 978-631-91849-5-2

1. Educación Física. 2. Deportes Olímpicos. 3. Hockey sobre Césped.

CDD 300

AUTORIDADES PROVINCIA DE SANTA FE

Gobernador

Maximiliano Pullaro

Ministro de Educación

José Goity

Secretario de

Vinculación Institucional

Julián Galdeano

Secretaria de Educación

Carolina Piedrabuena

Director Provincial de Educación Física

Adrián Alurralde

AUTORIDADES COMITÉ OLÍMPICO ARGENTINO

Presidente

Mario Moccia

Secretario General

Víctor Sergio Groupierre

Presidente de la Comisión de Educación Deportiva y AOA

Carlos A. Marino

Presidente de la Comisión de Atletas

Paula Belén Pareto

EQUIPO DE TRABAJO

Coordinación general

Carolina Piedrabuena

Leandro Iván Neiff

Coordinación técnico-pedagógica

Verónica Leticia Lorenz

Coordinación educación olímpica Directora educación olímpica COA

Silvia Beatriz Dalotto - Marcó

Contenidos y escritura

Luciana Alanda

María Cecilia Brussini

Priscila Luján Busso

Evangelina Donnet

María Josefina González

Adrián Kieffer

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 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
2 · Valores del Movimiento Olímpico	7
3 · Elección de la sede	7
4 · Participantes	8
5 · Deportes y disciplinas	8
6 · Sedes e instalaciones deportivas	9
7 · ¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?	11
8 · Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos	14
9 · Hockey	20
10 · ¿Qué sabemos acerca del hockey?	21
11 · Atletas destacados: ¿Sabías que...?	26
- Luciana Aymar	26
- Stefanía Antoniazzi	28
12 · Proyectamos	30
13 · ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?	31
14 · ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?	34
15 · ¿Cómo lo trabajamos desde Biología?	37
16 · ¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?	39
17 · ¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?	41
18 · ¿Cómo lo trabajamos desde Historia?	43
19 · ¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?	46
20 · ¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?	48
21 · Actividad de cierre	50
22 · ¿Cómo evaluamos?	52
23 · Bibliografía	56
24 · Recursos digitales	57

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

Hockey

El hockey es una disciplina cargada de historia, técnica y velocidad, que se practica en distintas modalidades y superficies, pero siempre conserva un elemento central: el control del stick (palo) y la conducción de la bocha. Este deporte exige precisión, coordinación y lectura del juego, combinando movimientos individuales altamente técnicos con estrategias colectivas complejas.

A nivel olímpico, el hockey sobre césped, se destaca por su dinamismo, la intensidad de sus transiciones y el rol fundamental del trabajo en equipo. Los jugadores deben dominar la recepción, el pase, el dribbling (técnica de controlar la bocha a través de toques continuos y pequeños) y los cambios de ritmo, al mismo tiempo que mantienen una comunicación constante para organizar el ataque y la defensa. El hockey es un deporte en el que se ponen en juego la táctica, la cooperación y la resiliencia competitiva.

HOCKEY SOBRE CÉSPED

Es la modalidad más difundida y la presente en los Juegos Olímpicos. Se juega entre dos equipos de once jugadores, que buscan convertir goles enviando la bocha al arco rival utilizando el palo de hockey.

El juego combina velocidad, precisión y estrategia, destacándose por las rotaciones permanentes, la ocupación táctica de los espacios y la necesidad de tomar decisiones rápidas. Las habilidades técnicas como el control orientado, los pases filtrados, los flicks y los dribblings son esenciales, al igual que el trabajo coordinado en líneas defensivas y ofensivas.

HOCKEY SALA

Variante que se juega en espacios cerrados y sobre superficies lisas. Con equipos de seis jugadores, tiene un ritmo más acelerado y la bocha circula a mayor velocidad, lo que exige un control más fino del palo y una gran capacidad de reacción. Las paredes laterales y el menor tamaño del campo de juego hacen que sea un deporte estratégico, donde los pases cortos, las transiciones rápidas y la presión alta resultan determinantes.

HOCKEY SOBRE HIELO

Se trata de una disciplina muy veloz y física, que se practica con patines sobre una pista de hielo. Los jugadores utilizan un palo para dirigir el puck y buscar convertir en el arco rival. Se destaca por la intensidad de los contactos, la coordinación sobre patines, los cambios explosivos de dirección y la velocidad extrema del juego.

HOCKEY COMO DEPORTE EDUCATIVO

Más allá de sus variantes, el hockey es un deporte que promueve el respeto, el juego limpio y la colaboración. Su práctica escolar favorece el desarrollo de la coordinación óculo-manual, el trabajo en equipo, la planificación estratégica y la toma de decisiones en tiempo real.

A través del hockey, los estudiantes no solo aprenden técnicas deportivas, sino también valores que trascienden la cancha: compromiso, solidaridad y participación activa dentro de un colectivo.

10

¿Qué sabemos acerca del hockey?

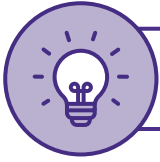
El hockey es un deporte que se practica en una cancha rectangular, donde dos equipos buscan anotar goles utilizando un palo para dirigir una bocha (hockey sobre césped) o un puck (hockey sobre hielo). Aunque existen distintas modalidades: hockey sobre césped, sobre hielo y en pista, todas comparten principios fundamentales como la velocidad, la coordinación, la estrategia colectiva y el control preciso del implemento.

En su versión más difundida en Argentina, el juego del hockey sobre césped se desarrolla sobre superficies sintéticas que permiten mayor rapidez y precisión. Cada equipo está compuesto por once jugadoras o jugadores: un arquero, defensores, mediocampistas y delanteros. El objetivo es avanzar colectivamente, combinar pases y generar situaciones de ataque manteniendo siempre el control de la bocha. Este deporte exige un dominio técnico importante: conducción, pases, recepción, dribbling, barridas y remates al arco, además de una lectura táctica permanente del juego.

A nivel internacional, el hockey es regulado por la Federación Internacional de Hockey (FIH) y forma parte del programa de los Juegos Olímpicos desde 1908 en la categoría masculina y desde 1980 en la femenina. En Argentina, el desarrollo del hockey ha cobrado gran impulso gracias al destacado desempeño de Las Leonas y Los Leones, selecciones que obtuvieron múltiples medallas olímpicas, títulos mundiales y reconocimientos históricos.

Además de la técnica y la táctica, el hockey demanda resistencia aeróbica, cambios rápidos de dirección, toma de decisiones veloz, trabajo en equipo y comunicación constante dentro de la cancha. También promueve valores como el respeto, el juego limpio y la cooperación, lo que lo convierte en una disciplina formativa, inclusiva y muy valorada en el ámbito escolar y deportivo.





Ideas para trabajar en el aula sobre el hockey

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

- ¿Qué tienen en común un equipo de hockey, una colmena de abejas y una máquina?
- ¿Por qué un equipo de hockey puede parecerse a una bandada de pájaros en movimiento?
- ¿Qué tienen en común una defensora de hockey, un guardavidas y un semáforo inteligente?
- ¿Por qué un partido de hockey puede funcionar como una red de neuronas?



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 equipo de hockey, una colmena de abejas y una máquina?

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:

- Con una competencia deportiva (ejemplo: salto, lanzamiento).



Posibles respuestas de estudiantes

- «Todos necesitan trabajar juntos para que las cosas funcionen».
- «Tienen roles diferentes que se complementan».
- «Si una parte falla, afecta al conjunto».
- «Se organizan para lograr un objetivo».
- «Necesitan coordinación y comunicación».
- «Los tres pueden sorprender por lo alto o lo rápido que se mueven (o hacen mover)».



Para abrir reflexión

- ¿Qué pasa en un equipo si alguien no cumple su rol?
- ¿Existe una parte del «sistema» más importante que otras? ¿Cuál?
- ¿Por qué la comunicación es tan clave en un equipo y también en una colmena o una máquina?
- ¿Cómo se relaciona la idea de sistema con los deportes colectivos?
- ¿De qué manera nuestras propias habilidades pueden aportar o dificultar el funcionamiento del grupo?
- ¿Qué aprendemos del comportamiento de las abejas que puede servirnos para un deporte?

Retomando la pregunta inicial:

- ¿Qué otras situaciones cotidianas requieren trabajo en equipo, comunicación y organización al mismo tiempo?
- ¿Cómo podrían aprovechar estas ideas para comenzar un proyecto interdisciplinario en la escuela?

¿SABÍAS QUÉ?



Argentina cuenta con los seleccionados femenino y masculino de hockey sobre césped. «Las Leonas» y «Los Leones», se denominan así por su garra, fuerza y espíritu competitivo en el campo de juego.



SELECCIONADOS ARGENTINOS

Los Leones



Fotografía suministrada por Prensa COA



Los Leones es el nombre de la selección masculina de hockey sobre césped de Argentina, que representa al país en competencias internacionales oficiales como la Pro League, los Juegos Olímpicos o la Copa del Mundo.

HISTORIA Y LOGROS PRINCIPALES:

- **Oro olímpico histórico (Río 2016):** Ganaron la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016, venciendo 4-2 en la final a Bélgica. Fue la primera medalla olímpica dorada en la historia del hockey argentino masculino y un momento inolvidable para el deporte de nuestro país.
- **Mundial de Hockey (2014):** Fueron terceros, siendo este el mejor puesto en una Copa del Mundo.
- **Dominio continental:** Argentina domina el hockey en América, obteniendo numerosas medallas de oro en los Juegos Panamericanos y títulos en la Copa Panamericana. Por ejemplo, en 2025 ganaron la final panamericana con un contundente 10-0 frente a Estados Unidos.

Las Leonas



Fotografía suministrada por Prensa COA



Las Leonas es el nombre de la selección femenina de hockey sobre césped de Argentina, uno de los equipos más exitosos del deporte argentino a nivel internacional. Representan al país en Juegos Olímpicos, Mundiales, Pro League y torneos continentales.

HISTORIA Y LOGROS PRINCIPALES:

- **Campeonas del Mundo** en 2002 (Perth) y 2010 (Rosario).
- **Medalla de Plata Olímpica** en Sídney 2000 y Tokio 2020.
- **Medalla de Bronce Olímpica** en Atenas 2004 y Beijing 2008.
- **Múltiples títulos** en el antiguo Champions Trophy.



11

Atletas destacados: ¿Sabías que...?

Luciana Aymar



Fotografía suministrada por Prensa COA



Luciana Aymar nació en Rosario el 10 de agosto de 1977. Con una destacada actuación en la selección de hockey sobre césped argentina, es considerada como una de las mejores de todos los tiempos en este deporte. Conocida como «La Maga», se destacó por su gran habilidad técnica, velocidad y visión de juego. En 2008, fue reconocida por la Federación Internacional como leyenda del hockey, tras recibir por quinta vez el premio como mejor jugadora del mundo.

- Comenzó su formación en el club Atlético Fisherton y de ahí pasó al Jockey de Rosario, jugando unos 13 años entre los dos clubes. También se desempeñó 7 años en Quilmes y otros 4 en Gimnasia y Esgrima de Rosario. Además de tener su experiencia en las ligas de Alemania (Rot-Weiss Köln) y España (Real Club de Polo).
- En 1994, debutó en «Las Leonas», equipo argentino de hockey femenino, con apenas 16 años y desde ese momento comenzó a destacar en la Selección. A los 19 años, corrió 50 metros en menos de 8 segundos y recorrió 2848 metros en 12 minutos.

Otro dato interesante es que tiene un tobillo de 19.7 centímetros de perímetro, considerado el más delgado del mundo del hockey, esto genera mayor velocidad de movimiento.

- Con Las Leonas obtuvo títulos históricos: dos Copas del Mundo (2002 y 2010), seis Champions Trophy, múltiples medallas panamericanas y dos medallas olímpicas de plata (Sídney 2000 y Londres 2012), además de dos de bronce (Atenas 2004 y Beijing 2008).
- A nivel individual, alcanzó un récord absoluto al ser elegida mejor jugadora del mundo en ocho oportunidades (2001, 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 y 2012), título que la consolidó como la máxima exponente del hockey femenino global.
- Se retiró de la Selección en 2014, dejando un legado deportivo y cultural enorme: transformó la visibilidad del hockey en Argentina, inspiró a generaciones y se convirtió en un ícono del deporte nacional.



¿Conocemos más sobre su historia?



Stefanía Antoniazzi



Fotografía suministrada por Prensa COA



Stefanía «Stefi» Antoniazzi nació el 18 de octubre de 1999 en la ciudad de Santa Fe. Desde muy pequeña se inició en el hockey sobre césped en el Club Náutico El Quillá, institución donde comenzó a mostrar sus primeras habilidades, destacándose rápidamente por su velocidad, compromiso y gran visión de juego. Su talento la llevó a ser parte de la Asociación Santafesina de Hockey (ASH), representando a la provincia en diferentes competencias formativas. Durante esos años también participó en concentraciones nacionales juveniles, donde continuó perfeccionando su técnica y estructura táctica.

- Su crecimiento deportivo la llevó a proyectarse al ámbito internacional. En primera instancia jugó en España para Unión Deportiva Taburiente, donde vivió su primera experiencia fuera del país. Más tarde dio un salto aún mayor al incorporarse al HGC (Hockey Club Gazellen-Combinatie) de los Países Bajos, una de las ligas más competitivas del mundo. Allí disputó las temporadas 2020 y 2021, enfrentándose a algunas de las mejores jugadoras del hockey europeo y consolidando su juego como volante de gran despliegue.
- Tras su paso por Europa, Stefania regresó a Argentina y se incorporó a GEBA (Gimnasia y Esgrima de Buenos Aires), uno de los clubes más tradicionales del hockey nacional. Su rendimiento, cada vez más sólido, la colocó nuevamente en la mira del cuerpo técnico nacional, que la convocó para integrar entrenamientos y concentraciones de Las Leonas.

- Su estreno con la Selección mayor llegó en diciembre de 2023, durante un tramo de la FIH Pro League disputado en Santiago del Estero, en el que Las Leonas enfrentaron a selecciones como Países Bajos y Gran Bretaña. Allí jugó varios partidos e incluso fue titular en encuentros de alto nivel, consolidando así su debut internacional con la camiseta albiceleste.
- En los últimos años retomó su carrera internacional incorporándose al Real Club de Polo de Barcelona, donde continúa jugando a un alto nivel y combinando su actividad en el exterior con sus compromisos con la selección argentina.



¿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).

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 «documental grupal», 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:

«Geometría en la cancha: el hockey sobre césped y sus formas».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer figuras geométricas planas en una cancha deportiva reglamentaria.
- Interpretar información geométrica a partir de una descripción.
- Valorar la presencia de la geometría en contextos deportivos de los Juegos Suramericanos.

CONTENIDOS

- Figuras geométricas planas: rectángulo, círculo, semicírculo. Radio, diámetro y longitud.
- Simetría axial.
- Área y perímetro.
- Escalas y representaciones gráficas.

CONSIGNAS

Leer el siguiente texto y a partir de esta información, realizar las siguientes actividades:

La cancha de hockey sobre césped como objeto geométrico

La cancha de hockey sobre césped utilizada en competencias internacionales tiene una forma rectangular y medidas reglamentarias de 91,40 m de largo por 55 m de ancho.

Presenta simetría tanto a lo largo como a lo ancho del campo.

En cada extremo se encuentra el área de tiro, conocida como la «D», que tiene forma de semicírculo de radio 14,63 m, centrado en el punto medio de la línea de gol.

Además, en el centro del campo hay una línea media y un punto central utilizado para el inicio del juego.

1. Representación de la cancha.

- Dibujar un esquema de la cancha de hockey sobre césped a escala, indicando sus dimensiones principales.
- Señalar la línea media y el punto central.

2. Simetrías del campo.

- Marcar los ejes de simetría de la cancha.
- Explicar por qué puede afirmarse que la cancha es simétrica respecto de esos ejes.

3. El área de tiro («D»).

- Representar el semicírculo que define el área de tiro en uno de los extremos del campo.
- Calcular el área de esa región.
- ¿Qué fracción del área total de la cancha representa?
- ¿Qué porcentaje del campo corresponde a la zona desde donde se puede convertir un gol?

4. Comparaciones geométricas.

- Comparar el área del semicírculo con la del rectángulo completo.
- ¿Cómo cambiaría el área del semicírculo si su radio aumentara o disminuyera?

5. Cierre reflexivo.

Redactar un breve texto explicando de qué manera la geometría organiza los espacios y reglas del hockey sobre césped.



Actividad sobre el atleta destacado: «La cancha desde la mirada de Luciana Aymar»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Analizar la cancha de hockey sobre césped como un espacio geométrico organizado.
- Reconocer cómo el uso del espacio influye en el juego de una deportista de alto rendimiento.

CONTENIDOS

- Figuras geométricas planas: rectángulo y semicírculo.
- Medidas, radio y longitud.
- Simetría axial.

CONSIGNAS

Luciana Aymar se desempeñaba principalmente como mediocampista ofensiva/delantera, una posición que le permitía recibir la pelota en el sector central o en los costados del campo y avanzar con conducción hacia el área rival, utilizando cambios de dirección y velocidad para superar defensoras.

A partir del esquema geométrico de la cancha trabajado en la actividad anterior y teniendo en cuenta el rol de Luciana Aymar como mediocampista ofensiva, resolver las siguientes consignas:

1. Marcar en el esquema una zona probable del campo donde una jugadora como Aymar solía recibir la pelota. Indicar si esa zona se encuentra:
 - En la mitad ofensiva o defensiva.
 - Cerca del eje central o más próxima a uno de los laterales.

Justificar tu elección a partir de la organización del campo (línea media, simetría, proximidad al área).

2. Desde la zona marcada anteriormente, trazar un recorrido posible que termine dentro del área de tiro («D»).

Ejemplo de recorrido (modelo orientativo):

- Inicio: sector central de la mitad ofensiva, a unos metros de la línea media.
- Trayectoria: desplazamiento en diagonal hacia uno de los laterales para romper la simetría del campo.
- Final: ingreso al semicírculo del área de tiro por uno de sus extremos.

En el dibujo:

- Usar una línea continua para representar el recorrido.
- Marcar el punto exacto donde el trayecto ingresa al área de tiro.

3. Responder:
 - a. ¿Por qué el recorrido no es recto hacia el arco?
 - b. ¿Qué ventaja geométrica tiene ingresar al área por un costado del semicírculo y no por el centro?
 - c. ¿Qué regiones del campo se evitan en ese recorrido?

4. A modo de cierre, luego de compartir tus respuestas a las actividades, completar las siguientes frases:

- La cancha de hockey tiene forma de _____.
- El área de tiro tiene forma de _____.
- Para hacer un gol, la jugadora debe estar _____ del área.
- Luciana Aymar aprovechaba el espacio de la cancha porque _____.

14

¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Del juego a la palabra: el hockey como texto».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender y jerarquizar información de un texto expositivo.
- Construir un texto con sentido.
- Representar relaciones entre conceptos.
- Usar el lenguaje con creatividad.
- Desarrollar comprensión profunda.
- Vincular lectura con juicio crítico.
- Respetar la estructura del texto argumentativo.
- Desarrollar la capacidad argumentativa.

CONTENIDOS

- Identificación de ideas principales y secundarias.
- Organización lógica de la información.
- Uso de conectores y relaciones semánticas.
- Vocabulario específico.
- Definición y reformulación.
- Lenguaje figurado (metáforas).
- Escritura de textos.
- La argumentación. Estructura, planteo de tesis.

CONSIGNAS

1.  Leer atentamente el texto
«Reglas del hockey sobre césped: Guía para entender este deporte».

- a. Realizar una lectura global del texto para reconocer de qué trata y cómo está organizado.
- b. Volver a leerlo y subrayar las ideas principales de cada apartado.
- c. Construir un mapa conceptual que responda a la pregunta:
¿Qué es el hockey sobre césped y cómo se organiza el juego?

Usar: palabras clave, conectores (por ejemplo: se compone de, se divide en, permite, se utiliza para), flechas que muestren relaciones entre conceptos (equipo – reglas – campo – implementos – duración del juego).

2. Seleccionar 10 términos específicos del hockey que aparezcan en el texto (por ejemplo: semicírculo, palo, córner corto, penal, árbitro). Para cada término realizar las siguientes consignas:
 - a. Escribir una definición simple con tus propias palabras, sin copiar el texto.
 - b. Inventar una oración creativa donde la palabra esté correctamente relacionada con el hockey.
 - c. Crear una metáfora que ayude a entender ese concepto (ejemplo: El semicírculo es como una puerta de decisiones, donde todo puede cambiar).

3. A partir del texto trabajado en el punto 1, resolver:
 - a. Escribir tres ideas que el texto dice claramente sobre el hockey (información explícita).
 - b. Escribir tres ideas que no aparecen en el texto, pero que considerarás importantes para comprender el hockey como deporte (valores, emociones, experiencias, trabajo en equipo, etc.).
 - c. Explicar con tus palabras por qué esas ideas también son relevantes, aunque no estén mencionadas en el texto.

4. Escribir un texto argumentativo donde expongas tu postura sobre la importancia de las reglas en el hockey.
 - **Introducción:** presentar el tema y formular claramente tu tesis.
 - **Desarrollo:** fundamentar tu postura usando ejemplos tomados del texto leído.
 - **Conclusión:** proponer un valor que el hockey puede enseñar (respeto, cooperación, responsabilidad, juego limpio, etc.).

5. Preparar una presentación (oral y escrita) en la que expongas qué es lo que más te gustó o te llamó la atención del hockey. Incluir:
 - Qué parte del texto te resultó más interesante y por qué.
 - Qué aprendiste sobre el hockey.
 - Cómo se relaciona ese aprendizaje con vos o con tu contexto.

Podés acompañar la exposición con:

- Diapositivas (PowerPoint o Canva),
- Un afiche, dibujo o imagen.





Actividad sobre el atleta destacado: «La historia de Stefanía Antoniazzi»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Utilizar la primera persona de manera adecuada.
- Expresar subjetividad a través del lenguaje.
- Fortalecer la escritura creativa.
- Reconocer el valor de los adjetivos en un texto.
- Reflexionar sobre el discurso biográfico.
- Conocer y producir textos epistolares.
- Expresar ideas con intención comunicativa.

CONTENIDOS

- Texto biográfico.
- Texto expositivo y narrativo.
- Narrador en primera persona, protagonista.
- Uso de tiempos verbales en pasado y presente.
- Adjetivación.
- Texto epistolar.

CONSIGNAS

1. Leer el texto biográfico de Stefania Antoniazzi, presentado anteriormente. Luego elegir tres momentos importantes de su carrera y transformarlos en escenas narrativas breves, como si fueran capítulos de una historia. Cada escena debe incluir: lugar, acción principal, una emoción de la protagonista.
2. Imaginar que sos Stefanía Antoniazzi y escribir un texto en primera persona desde uno de estos momentos:
 - Su primer entrenamiento en El Quillá.
 - Su llegada a jugar en Europa.
 - Su debut con Las Leonas.El texto debe expresar: qué piensa, qué siente, qué espera de ese momento.
3. Volver a leer la biografía y a partir de ello:
 - Subrayar los adjetivos que describen a Stefanía.
 - Anotar qué cualidades destacan (esfuerzo, constancia, compromiso, etc.).
 - Escribir un párrafo explicando qué imagen de deportista construye el texto.
4. Imaginar que Stefanía escribe una carta a una persona que recién empieza a jugar hockey. Redactarla, respetando el formato epistolar. Puedes pensar en un destinatario real o ficticio. La carta debe incluir: un consejo, una experiencia personal y un mensaje motivador.

15

¿Cómo lo trabajamos desde Biología?



Actividad sobre la disciplina deportiva:

«Reaccionar para jugar: estímulos y respuestas en el hockey».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender la función de relación como una característica de los seres vivos.
- Identificar estímulos del entorno y las respuestas del cuerpo humano durante una práctica deportiva.
- Reconocer la intervención del sistema nervioso y los órganos de los sentidos en el hockey.

CONTENIDOS

- Función de relación.
- Irritabilidad como característica de los seres vivos.
- Sistema nervioso y órganos de los sentidos.

CONSIGNAS

1. Proponer situaciones reales que pueden suceder en un partido de hockey.

Ejemplos de situaciones:

- Una compañera grita «¡Mía!».
- La bocha cambia de dirección de repente.
- El árbitro hace sonar el silbato.
- Una rival se acerca rápidamente.
- La bocha viene a gran velocidad.

2. Relacionar cada situación con la función de relación:

Situación	Estímulo	Órgano del sentido	Respuesta del cuerpo	Sistema que interviene
Silbato				
Bocha en movimiento				
Grito de compañera				

3. Reflexionar:
 - a. ¿Qué tipos de estímulos aparecen en el hockey? (visuales, auditivos, táctiles).
 - b. ¿Por qué es importante reaccionar rápido en este deporte?
 - c. ¿Qué pasaría si el cerebro recibiera el estímulo pero el cuerpo no respondiera a tiempo?
 - d. ¿Creés que el entrenamiento mejora la velocidad de respuesta? ¿Por qué?

4. Completar la siguiente frase:

«En el hockey, como en todos los seres vivos, la función de relación permite _____ para poder _____».



Actividad sobre el atleta destacado: «Pensar, sentir y reaccionar: el cuerpo en acción con Luciana Aymar»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender la función de relación en los seres vivos.
- Identificar cómo distintos sistemas del cuerpo humano intervienen en el juego.
- Reconocer a Luciana Aymar como ejemplo de coordinación, toma de decisiones y respuesta rápida a estímulos.

CONTENIDOS

- Función de relación.
- Sistemas del cuerpo humano.

CONSIGNAS

1. Leer la siguiente situación:

Luciana Aymar avanza con la bocha, observa a una rival que se aproxima, escucha a una compañera que pide pase y decide, en una fracción de segundo, enganchar la bocha y cambiar de dirección.

2. Completar el siguiente cuadro:

Situación de juego	Estímulo	Receptor	Respuesta	Sistemas involucrados
Rival se acerca				
Grito de compañera				
Cambio de dirección				

3. En parejas:

- Un estudiante realiza movimientos suaves con una pelota.
- Otro debe reaccionar cambiando de posición, levantando la mano o desplazándose.
- Intercambiar roles.

Identificar qué estímulo recibieron y cómo respondió su cuerpo.

16

¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«El hockey como sistema en movimiento».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer al hockey como un sistema fisicoquímico organizado, identificando fuerzas, energía, movimientos y roles que permiten su funcionamiento colectivo.

CONTENIDOS

- Sistema y subsistemas.
- Fuerzas (empuje, fricción, impacto).
- Movimiento y velocidad.
- Energía cinética y transferencia de energía.
- Trabajo en equipo como sistema coordinado.

CONSIGNAS

Desde Físico-Química, el hockey se analiza como un sistema donde interactúan cuerpos, fuerzas, energía y materia. Al igual que en una colmena o una máquina, el rendimiento del conjunto depende de la coordinación entre las partes, el intercambio de energía, la transmisión de fuerzas y la comunicación eficiente entre sus componentes.

1. Observar una secuencia breve de jugadas de hockey (pase, conducción y remate).



Jugada de hockey

2. Identificar:

- Qué fuerzas actúan sobre la bocha.
- Cómo se transfiere la energía desde el jugador al palo y a la bocha.
- Qué roles cumplen los jugadores para que la jugada funcione.

3. Completar el siguiente cuadro:

Elemento del juego	Concepto físico-químico asociado
Pase	Transferencia de energía
Conducción	Movimiento y control
Equipo	Sistema coordinado

4. Reflexionar: ¿Qué ocurre con el «sistema» si un jugador no cumple su rol?



Actividad sobre el atleta destacado:
«Luciana Aymar: eficiencia, energía y control».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Analizar el desempeño de una atleta destacada del hockey relacionando sus habilidades deportivas con conceptos de energía, movimiento y eficiencia física.

CONTENIDOS

- Movimiento de los cuerpos.
- Velocidad y cambios de dirección.
- Energía cinética.
- Transferencia de energía. Eficiencia en el uso de la energía.
- El equipo deportivo como sistema.

CONSIGNAS

Leer el texto sobre Luciana Aymar y responder:

1. ¿Qué características físicas y técnicas la convierten en una jugadora eficiente?
2. Relacionar su velocidad, control y visión de juego con:
 - a. Energía.
 - b. Movimiento.
 - c. Coordinación.

3. Explicar por qué su desempeño potencia el funcionamiento del equipo como sistema.
4. Conclusión breve:
¿Por qué una jugadora como Luciana Aymar mejora el «rendimiento del sistema» que es un equipo de hockey?

17

¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«Hockey, ciudad y territorio: diseñamos un club sostenible».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer el trabajo de un geógrafo en otros ámbitos: como es el caso de la construcción.
- Analizar espacios urbanos y sus paisajes.

CONTENIDOS

- Espacios geográficos urbanos.
- Paisajes.
- Usos del suelo.

CONSIGNAS

1. En grupos de 3 personas deberán diseñar un club de hockey ideal para una ciudad americana, teniendo en cuenta criterios geográficos:
 - Ubicación dentro de la ciudad.
 - Accesibilidad (transporte, cercanía a barrios).
 - Relación con espacios verdes, relieve, clima.
 - Impacto ambiental.
 - Inclusión social y acceso para distintos sectores de la población.
2. Presentar el diseño mediante:
 - Un croquis urbano o un mapa simple con referencias.
 - Una breve explicación escrita justificando las elecciones (8 a 10 líneas).

- 3.** Para realizar esta actividad seguir los siguientes pasos:
- a.** Seleccionar una ciudad de América.
 - b.** Localizar, con ayuda de Google Maps, clubes o canchas de hockey dentro de cada ciudad.
 - c.** A partir de imágenes satelitales y Street View, analizar:
 - ¿En qué zona de la ciudad se encuentran las canchas de hockey? (centro, barrios residenciales, periferia urbana).
 - ¿Cómo es el entorno urbano? (edificios altos / casas bajas, presencia de transporte público, cercanía a otros equipamientos urbanos).
 - ¿Qué uso de suelo predomina en las zonas aledañas?
 - d.** Registrar las observaciones en un cuadro de información.
 - e.** Armar el trabajo final para luego exponerlo frente a tus compañeros.



18

¿Cómo lo trabajamos desde Historia?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «La huella del Palín en el deporte moderno»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Identificar el origen histórico del hockey moderno y su relación con prácticas lúdicas y deportivas de los pueblos originarios que habitaron el territorio americano antes de su conquista.
- Reconocer cómo, en estos juegos ancestrales, se manifiestan la ritualidad, la política y los vínculos comunitarios de dichos pueblos.

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

1. Observar el siguiente video y reflexionar conjuntamente: ¿Qué juegos antiguos y parecidos al hockey aparecen mencionados? ¿Cuál es el origen de esta práctica deportiva en la modernidad?



DeporTV. (2020, 16 de marzo). Conociendo el hockey sobre césped – Reglamento e historia [Video]. YouTube.



2. Comparar las siguientes imágenes: ¿qué similitudes encuentran entre el Hockey y el Juego del Palín practicado por los pueblos originarios?



OVALLE, Alonso de (SJ), Histórica relación del Reyno de Chile, 1646.



«Partido hockey Juegos Olimpicos Río 2016»
Suministrado por prensa COA.

3. El juego del Palín era una práctica ancestral de los mapuches. Investigar:
- ¿En qué territorios habitaban históricamente?
 - ¿Qué rasgos económicos, sociales y políticos caracterizaban a este pueblo?
 - ¿Cuáles eran las reglas de dicho Juego?
 - ¿Se practica en la actualidad? ¿Qué relevancia tiene para la comunidad?

Más información:



Palín: un encuentro espiritual, social y político. (s. f.).
Museo Mapuche de Cañete.



Miranda, R. (2014). El palín, juego sagrado mapuche: La bola veloz
(Revista PAT, N° 58) [PDF]. Documentos de Arte de Chile.

4. El Palín no solo era un juego, sino que, a través del mismo, los mapuches además buscaban fortalecer las relaciones políticas, espirituales y culturales entre las comunidades (lof) y sus autoridades (longko). Leer los siguientes textos e identificar con qué fines se desarrollaba:

«Llegó a ser considerado como el oráculo que consultaban en todas las circunstancias de difícil solución. Cada vez que los caciques no podían ponerse de acuerdo sobre un asunto de gran importancia, para el porvenir de aquella raza, acordaban consultar el Pillan (Dios de los volcanes) por medio de una partida de chueca y aceptaban siempre con mucho respeto lo que de ello resultase».

Generalmente la iniciativa de jugar al «palin» surgía en las comunidades Mapuches, que aprovechando situaciones de interés común, deciden visitarse y confraternizar a través de un encuentro de «palin», como una manifestación de amistad y camaradería entre los mapuches.

«Una vez disputado el partido y al margen del resultado se invitaba al «kon» (oponente) a compartir. Alrededor de la cancha se construyeron pequeñas ramadas donde se le atenderá sirviéndole la mejor comida y bebida que se tenga, generalmente se bebe «mudai» (bebida hecha en base de trigo), y si su «kon» participa del baile se le ofrecerá a su «mejor» hermana para danzar».



Fragmentos extraídos de: Garoz Puerta, Ignacio. (2002). Juegos y Deportes. Un Estudio

(...) el investigador y profesor de Educación Física, Carlos López (2011), resume las principales razones para convocar un palin:

- Simular una guerra para mejorar la destreza y resistencia en el combate.
- Realizar un ritual acompañado de un nguillatun. En este caso, el juego no tiene carácter competitivo pues se enmarca en una rogativa comunitaria.
- Resolver controversias al interior de una comunidad o entre ellas.
- Deporte recreativo, jugado entre los miembros de un mismo lof para preparar un partido.
- Competencia profesional, disputada por jugadores y representantes de distintos grupos.



Palin: un encuentro espiritual, social y político. (s. f.). Museo Mapuche de Cañete.

5. A partir de lo analizado en las consignas anteriores:
¿Qué diferencias encuentran entre el Palín ancestral y el hockey moderno?
Pueden considerar: reglas, objetivos, equipamiento, fines, vínculos comunitarios, ritualidad, etc.

6. Elaborar una infografía que permita dar a conocer la temática propuesta. Puede realizarse en formato digital o en afiche para exponer en el aula.
- La infografía puede incluir los siguientes aspectos:
- ¿En qué consistió el Palín?
 - ¿Qué similitudes y diferencias presenta con el hockey actual?
 - ¿Qué valor y significado mantiene para la comunidad mapuche?

19

¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?



Actividad sobre el atleta destacado: «Emociones en acción».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer, a través del testimonio de Luciana Aymar, cómo las emociones influyen en el desempeño personal y en los vínculos con los demás.
- Promover un espacio para el intercambio de vivencias personales, basado en el respeto y escucha atenta.

CONTENIDO

Dimensión afectiva: emociones y sentimientos.

CONSIGNAS

Compartir la siguiente entrevista de Luciana Aymar realizada por la periodista deportiva Sofía Martínez:



LA NACIÓN. (5 de diciembre de 2024). Luciana Aymar, a corazón abierto: «Pensé que no iba a ser mamá» [Video]. YouTube.

A partir de lo observado, resolver las siguientes consignas:

1. ¿Qué emociones se citan en el video? ¿Con qué colores se identifican?
2. Elegir tres de ellas y describir una situación específica de su vida profesional, como deportista, y una de su vida personal donde dicha emoción haya sido la protagonista.
3. Luciana Aymar expresa en la entrevista: «El deporte me ayudó a exteriorizar mis emociones» (min. 8). Reflexionar:
 - ¿Qué actividades o acciones te permiten «exteriorizar» lo que no puedes decir con palabras?
 - ¿Por qué es importante aprender a ponerle nombre a lo que sentimos?
4. Distribuir en grupos diferentes tarjetas de colores que representen las emociones trabajadas.
 - a. Cada estudiante deberá compartir una reflexión a través de la cual puedan expresar momentos donde experimentaron la emoción incluida en la tarjeta que les tocó.
 - b. A partir de la emoción designada, crear y presentar una escena teatral. La misma debe dramatizar:
 - **Conflicto:** interpretar una situación cotidiana.
 - **Reacción/sensaciones:** mostrar cómo la emoción se expresa y cómo ésta impacta en su relación con los demás.
 - **Puesta en escena:** representar una forma constructiva y ética de resolver la situación presentada.



20

¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Hockey 3 vs. 3 en relevos».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

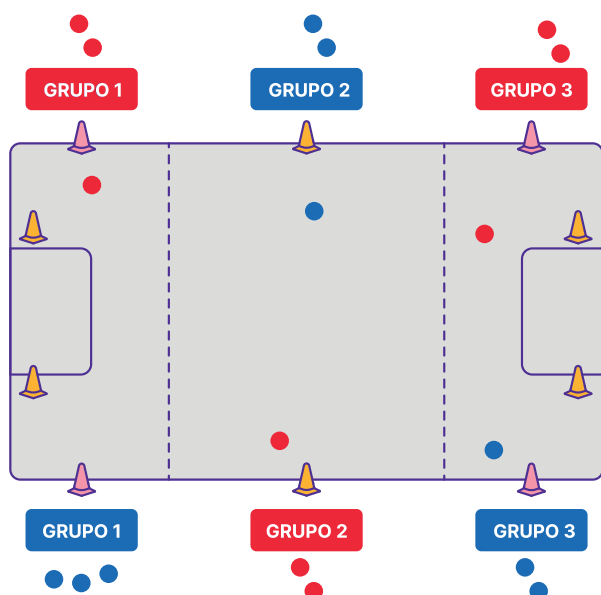
- Ejecutar los gestos técnicos aprendidos y que pueda aplicarlos en el juego.
- Respetar a sus compañeros y las reglas de juego.

CONTENIDOS

- Las prácticas corporales, motrices, lúdicas y deportivas en interacción con otros.
- La participación en el juego, seleccionando y acordando roles y funciones específicos.
- La intervención en acciones colectivas acordadas para la resolución de situaciones de juego en ataque o defensa.

CONSIGNAS

- ▶ Juego reducido 3 vs. 3, campo de juego aprox. 30 × 15 mts., arcos con conos, áreas de gol rectangulares de 3 mts.



- ▶ Dos equipos (rojo y azul) subdivididos en tres grupos.
- ▶ Al silbato del docente ingresan al campo los primeros de cada grupo, jugando según reglas planteadas para hacer goles, el tiempo de juego lo controla el docente y lo finaliza en cualquier momento. Tiempo estimativo hasta 1 minuto. Cuando finaliza cada jugador regresa a su grupo y los siguientes ingresan al silbato del docente.
- ▶ Los grupos deben rotar cada 7 minutos aproximadamente, grupo 1 pasa al grupo 2, 2 al 3 y 3 al 1, luego volver a rotar.

► **Reglas de juego:**

- El gol vale según la cantidad de compañeros que jugaron la bocha, por ejemplo 3 puntos, 2 puntos o 1 punto.
- Jugador que comete una infracción sale suspendido, quedando el juego 3 vs. 2, 3 vs. 1, 2 vs. 2, etc.
- Gana el equipo que mayor cantidad de puntos suma.



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«Desafío técnico de hockey».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Ejecutar los gestos técnicos aprendidos y que puedan aplicarlos en el juego (según el deporte desarrollado).

CONTENIDOS

- Las prácticas corporales, motrices, lúdicas y deportivas en relación con la disponibilidad de sí mismo.
- La utilización selectiva de habilidades motrices combinadas y específicas con creciente ajuste técnico acorde con los requerimientos de la situación.
- El reconocimiento de la propia condición corporal y de la habilidad motriz, y la necesidad de su mejoramiento ante los desafíos planteados por las situaciones de juego.

CONSIGNAS

1. Realizar estaciones técnicas específicas del hockey en parejas, siguiendo un orden. Comenzando en la estación 1 y finalizando en la 6. Al terminar la última se toma como tiempo de finalización de todas (reloj).

Estaciones técnicas

- **Estación 1**
En parejas, realizar pases dinámicos alrededor del cuadrado, combinando conducción con push lateral y recepción lateral de derecho.
- **Estación 2**
De manera individual, realizar dribbling estático en cada cono. En cada uno, ejecutar cuatro toques y cambiar de cono.
- **Estación 3**
En parejas, realizar push lateral y recepción lateral de derecho. Completar la secuencia con pases estáticos entre los conos.

- **Estación 4**
De manera individual, hacer conducción de derecho, eludir el cono por la derecha, pasar por detrás del cono y volver a repetir el recorrido.
 - **Estación 5**
En parejas, de forma estática, ejecutar push golpeado y recepción frontal de derecho, efectuando pases entre conos.
 - **Estación 6**
De manera individual, realizar dribbling dinámico, pasando por detrás del cono. Completar dos vueltas de forma continua.
2. El docente con silbato determina el inicio y fin de cada rotación, manejando la intensidad del mismo (pausa).

21

Actividad de cierre



Producción final:
«Documental: Así aprendimos hockey».

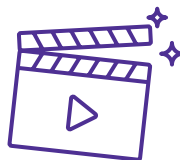
Este documental permite que los estudiantes:

- Recuperen la pregunta impulsora inicial.
- Integren contenidos de todas las áreas.
- Reflexionen sobre cómo aprendieron.
- Produzcan un mensaje con destinatario real.
- Valoren el trabajo colaborativo.

El foco no está en «mostrar lo que saben», sino en contar el proceso de aprendizaje.
Desafíos (ideas que integran espacios curriculares):

1. **Producto final:** realización de un documental grupal que tenga como posibles destinatarios a estudiantes de otros cursos, familias, docentes, comunidad escolar.

2. Organización del trabajo



→ Momento 1: pensar el documental (guión).

- a. Organizar ideas y contenidos para elaborar el guión.
- b. Volver a la pregunta impulsora trabajada: ¿Qué tienen en común un equipo de hockey, una colmena y una máquina?
- c. ¿Cómo responderíamos hoy?
- d. ¿Qué aprendimos que antes no sabíamos?
- e. En grupos, armar un guión. Se presenta, a modo orientativo, la siguiente estructura:
 - Antes del proyecto: ¿Qué sabíamos del hockey? ¿Qué creíamos que era?
 - Durante el proyecto: ¿Qué actividades nos ayudaron a entender mejor? ¿Qué materias se conectaron?
 - Lo que descubrimos: hockey como sistema, cuerpo, espacio, emociones, historia, lenguaje.
 - Después del proyecto: ¿Qué aprendimos? ¿Qué habilidades desarrollamos? ¿En qué otras situaciones sirve esto?
 - Cada parte puede tener: narración oral, imágenes, dibujos, esquemas, fragmentos de actividades.

→ Momento 2: roles y grabación.

- a. Asignar los roles: guionista, narrador, camarógrafo, editor, coordinador/a.
- b. Se pueden grabar: explicaciones breves frente a cámara, lectura de fragmentos escritos, esquemas de la cancha, mapas conceptuales, escenas teatrales cortas, movimientos corporales, trabajos realizados durante el proyecto.

→ Momento 3: edición y mensaje final.

- a. Editar el material audiovisual.
- b. Sugerencias: incluir título y cierre, agregar música, cuidar claridad del mensaje, entre otros.

→ Momento 4: proyección y reflexión.

Ver los documentales y reflexionar:

- ¿Qué conexiones entre materias aparecieron?
- ¿Con qué obstáculos se encontraron?
- ¿Qué fue lo más valioso?
- ¿Cómo se sintieron cumpliendo un rol en el trabajo en equipo?



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 de autorregulación** para el estudiante.

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

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

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

2. Trabajar con ejemplos

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

3. Lenguaje claro y accesible

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

4. Autoevaluación y coevaluación

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

5. Retroalimentación guiada

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

6. Revisión y segunda entrega

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

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

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

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



Pautas para la evaluación del proyecto

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

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

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



23 Bibliografía

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

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>

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>

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

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>

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=RyuqlCWc9W6zxR-Q>



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



7 <https://coarg.org.ar/noticias/item/14308-lucha-aymar-fue-homenajeada-en-rosario-su-ciudad-natal>



8 <https://www.cahockey.org.ar/luciana-aymar>



9 <https://www.historiasdelosjuegos.com/2025/06/02/luciana-aymar/>



10 <https://www.youtube.com/watch?v=OJR3NoBDe7A>



11 <https://www.youtube.com/watch?v=LHPjil5aczs>



12 <https://www.youtube.com/watch?v=F7gtBXumAHU&t=1108s>



13 <https://www.cahockey.org.ar/perfil-jugador/stefania-antoniazzi/234>



- 14 <https://ash.org.ar/stefi-antoniazzi-la-santafesina-que-se-convir-tio-en-leona/> 
- 15 https://www.ellitoral.com/deportes/stefi-antoniazzi-hockey-leo-nas-santa-fe-quilla_0_LFDdSz6yLx.html 
- 16 <https://www.olympics.com/es/noticias/hockey-cesped-guia-reglas> 
- 17 <https://www.youtube.com/watch?v=hEhD0KC8y00> 
- 18 <https://www.youtube.com/watch?v=rByQmull1Nw> 
- 19 <https://biblioteca.ucm.es/historica/album/saberes-del-mundo/ova-lle-alonso-de-2/> 
- 20 https://www.lmneuquen.com/lucha-aymar-confia-que-las-leonas-puedan-avanzar-una-medalla-n522837?utm_source=chatgpt.com 
- 21 https://www.museomapuchecanete.gob.cl/colecciones/palin-un-en-cuentro-espiritual-social-y-politico?utm_source=chatgpt.com 
- 22 https://documentosartechile.uahurtado.cl/wp-content/files_mf/7MirandaRodrigoElPalinJuegoSagradoMapucheLaBolaVeloz.pdf 
- 23 <https://share.google/z4X8dJct5GMTUr4hr> 
- 24 https://www.museomapuchecanete.gob.cl/colecciones/palin-un-en-cuentro-espiritual-social-y-politico?utm_source=chatgpt.com 
- 25 <https://www.youtube.com/watch?v=9frpDIUzm4s> 

6

Hockey

