

Guía de Educación Olímpica

Enseñanza de valores a través del deporte



**AUTORIDADES
PROVINCIA DE SANTA FE**

Gobernador
Maximiliano Pullaro

Ministro Educación
José Goity

Secretaria de Educación
Carolina Piedrabuena

**Director Provincial
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

**Coordinación Educación Olímpica
Directora Educación Olímpica COA**
Silvia Beatriz Dalotto - Marcó

**Coordinación
Técnico-Pedagógica**
Valeria Chiaraviglio
Ruth Codromaz
Patricia Passarella

Equipo de trabajo
Facundo Lovato
Juan Ignacio Rodríguez

Colaboradores
Marina Acebal
Germán Chiaraviglio
Carolina Ibáñez
Verónica Leticia Lorenz
Leandro Iván Neiff

Diseño gráfico
Amalia Sobré

Los grandes eventos deportivos no sólo convocan a atletas y espectadores: también interpelan a la escuela, que es el espacio donde se forman los valores que sostienen nuestra vida en comunidad. Por eso, en la antesala de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, es un verdadero orgullo presentar esta Guía Educativa destinada a fortalecer la enseñanza de valores a través del deporte.

Este material, diseñado especialmente por y para el trabajo de los docentes de Educación Física, nace de una convicción profunda: el deporte es una herramienta pedagógica poderosa, capaz de promover la convivencia, el esfuerzo, la cooperación y el respeto mutuo.

El trabajo sostenido entre el Ministerio de Educación de Santa Fe y el Comité Olímpico Argentino ha permitido consolidar políticas educativas que integran deporte, escuela y comunidad, y que reconocen al deporte como un espacio de formación integral.

Priorizamos el deporte en su conjunto, pero también las políticas que lo sostienen, porque entendemos que constituye una oportunidad inmejorable para generar y producir aprendizaje. Uno aprende cuando construye condiciones de aprendizaje, cuando construye experiencias de aprendizaje. Y no hay experiencia de aprendizaje más potente y significativa que la que brinda el deporte.

En este sentido, es fundamental valorizar la actividad física que se realiza en el ámbito de la escuela y todo aquello que contribuya al desarrollo del deporte como herramienta educativa. No buscamos formar deportistas de alto rendimiento dentro del sistema escolar, pero sí garantizar que cada estudiante pueda vivenciar todas las posibilidades que ofrece la práctica deportiva, ampliando sus horizontes y desarrollando hábitos saludables.

De cara a los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, adquiere especial relevancia el rol que puede cumplir el área educativa con los recursos humanos capacitados y en condiciones de asumir un papel protagónico. Las escuelas, los docentes y la comunidad educativa en su conjunto tienen la oportunidad de capitalizar este acontecimiento histórico, transformándolo en una experiencia formativa que perdure más allá de la competencia.

Invito a cada docente a convertir esta propuesta en experiencias significativas dentro de sus clases, para que el legado de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 trascienda lo deportivo y se traduzca en ciudadanía, identidad y valores compartidos.

Sigamos apostando a una educación que inspire, que movilice y que abra caminos de futuro para nuestros estudiantes.

José Goity
Ministro de Educación

En el marco de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, que tendrán como sedes a las ciudades de Santa Fe, Rafaela y Rosario, presentamos con orgullo esta Guía Educativa para la enseñanza de valores a través del deporte, especialmente dirigida a docentes del área de Educación Física.

Este material se inspira en el Programa de Educación en Valores Olímpicos (OVEP), una iniciativa del Comité Olímpico Internacional (COI) que la Argentina viene promoviendo activamente en distintos espacios educativos.

Por primera vez en la historia, se desarrolla un recurso didáctico de estas características tomando como eje un evento deportivo regional, lo que constituye un paso innovador y trascendente en la integración entre deporte y educación.

La iniciativa es fruto del trabajo conjunto entre el Comité Olímpico Argentino (COA) y el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe, que desde hace más de ocho años viene acompañando distintos hitos del ciclo olímpico, consolidando una política sostenida de articulación entre escuela, deporte y comunidad.

Esta guía busca que cada clase de Educación Física se convierta en un espacio de transmisión de valores como el respeto, la excelencia y la amistad, fortaleciendo el legado de los Juegos Suramericanos en toda la comunidad educativa.

Con entusiasmo invitamos a cada docente a sumarse a este desafío: promover el deporte, la cultura y los valores suramericanos, sembrando en los estudiantes el espíritu de convivencia, identidad y cooperación que distingue a nuestra región.

Mario Moccia
Presidente del COA

Los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, que reunirán a 15 países en un gran encuentro deportivo y cultural, representan una oportunidad única para acercar a nuestras escuelas el espíritu del deporte y los valores que lo sostienen.

Con esta convicción, presentamos la Guía Educativa para la enseñanza de valores a través del deporte, elaborada por y para los docentes, con actividades orientativas que permitirán trasladar a las clases de Educación Física la experiencia y el legado de este importante acontecimiento regional.

Este trabajo es el resultado de una alianza institucional y académica: el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe, a través de la Secretaría de Educación y la Dirección de Educación Física; el Comité Olímpico Argentino, mediante su Comisión de Educación y Academia Olímpica Argentina; y un valioso equipo integrado por docentes seleccionados por el Ministerio de Educación junto con exalumnos de la Academia Olímpica Argentina.

La guía se inspira en el Programa de Educación en Valores Olímpicos (OVEP), promovido por el Comité Olímpico Internacional y difundido en nuestro país como una herramienta que integra deporte, cultura y educación.

Por primera vez, este programa se plasma en un recurso didáctico basado en un juego regional, acercando los Juegos Suramericanos a la comunidad escolar de manera directa y significativa.

Queremos invitar a cada docente a ser protagonista de este proceso: a convertir sus clases en espacios de aprendizaje y vivencia de los valores del respeto, la amistad, y la excelencia. Porque enseñar deporte es también enseñar a convivir, compartir y construir juntos una sociedad más justa y unida.

Con orgullo y esperanza los convocamos, a través de esta guía, a contribuir para que los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 dejen una huella duradera en nuestra juventud y en toda la comunidad educativa.

Carolina Piedrabuena
Secretaria de Educación

Adrián Alurralde
Director de Educación Física

Carlos A. Marino
**Presidente de la Comisión
Educación Deportiva
y AOA - COA**

Silvia Dalotto Marcó
**Directora de AOA y de
Educación Olímpica COA**

ÍNDICE

ACTIVIDAD 1

Juntos hacia el

fuego suramericano.

Propuesta presentada por:

Sebastián Martín 8

ACTIVIDAD 2

Mantener viva la

llama suramericana.

Propuesta presentada por:

Facundo Gaitán 10

ACTIVIDAD 3

El circuito de los sentidos.

Propuesta presentada por:

Roberto Schulte 12

ACTIVIDAD 4

¿Cuánto sabemos de los

Juegos Suramericanos?

Propuesta presentada por:

Esteban Gioda 14

ACTIVIDAD 5

Básquet inclusivo, donde

todos somos equipo.

Propuesta presentada por:

Fernando Ciprian 16

ACTIVIDAD 6

Carrera de valores.

Propuesta presentada por:

Mariana Minetti 18

ACTIVIDAD 7

El desafío

de la concentración.

Propuesta presentada por:

Alejandra Gardella 20

ACTIVIDAD 8

Aprender jugando en igualdad.

Propuesta presentada por:

Mauro A. Varela 22

ACTIVIDAD 9

Valores en acción.

Propuesta presentada por:

Cecilia Andrea Warlet 24

ACTIVIDAD 10

Aros en juego,

unidos por el deporte.

Propuesta presentada por:

Leonardo Riziardi 26

ACTIVIDAD 11

La antorcha viajera de los

valores suramericanos.

Actividad propuesta por:

Gonzalo Rodríguez 28

ACTIVIDAD 12

Delegaciones unidas.

Propuesta presentada por:

Lorena Coronel 30

ACTIVIDAD 13

Palabras en juego.

Propuesta presentada por:

Adrian Eduardo Kieffer 32

ACTIVIDAD 14

Laberinto suramericano

de la confianza.

Propuesta presentada por:

Marta Alvarez Gutierrez 34

ACTIVIDAD 15

Código suramericano:

un juego de equipo.

Propuesta presentada por:

Alejandro Merlo 35

ACTIVIDAD 16

Ruta suramericana:

Piedra, papel o tijera.

Propuesta presentada por:

Hugo Luis Longo 37

ACTIVIDAD 17

Estaciones del respeto.

Propuesta presentada por:

José Enrico 39

ACTIVIDAD 18

Memoria deportiva suramericana.

Propuesta presentada por:

Mauro Daniel Tomadina 40

ACTIVIDAD 19

Desafío suramericano.

Propuesta presentada por:

Matías López 42

ACTIVIDAD 20

Mini Juegos Suramericanos 2026.

Propuesta presentada por:

Germán Mijoevich 44

ACTIVIDAD 21

Cuando el juego no es justo.

Propuesta presentada por:

Favio Zanon 46

ACTIVIDAD 22

Aliados en el juego: una lucha por la amistad.

Propuesta presentada por:

Javier Enrique Ciuffo Alconchel 48

ACTIVIDAD 23

Relevo desfigurado.

Propuesta presentada por:

Ariel Volpato 50

ACTIVIDAD 24

El deporte como estilo de vida.

Propuesta presentada por:

Fabrina de los Milagros Gattamora 51

ACTIVIDAD 25

Rumbo a Santa Fe 2026: valores en juego.

Propuesta presentada por:

Valentina Marchetti 53

ACTIVIDAD 26

Globos viajeros.

Propuesta presentada por:

Jorge Pablo Glavocic 55

ACTIVIDAD 27

Equipo de pañuelos.

Propuesta presentada por:

Pablo Zárate 56

ACTIVIDAD 28

Santa Fe en movimiento con los valores olímpicos.

Propuesta presentada por:

Alexis Arnoldt 58

ACTIVIDAD 29

Unidos en movimiento y valores.

Propuesta presentada por:

Agustín Bagnaroli 60

ACTIVIDAD 30

Travesía suramericana Santa Fe 2026.

Propuesta presentada por:

Pablo Martín Lovrinkevich 62

ACTIVIDAD 31

¿Qué hace a un buen árbitro?

Propuesta presentada por:

Carlos Beltramino 64

Actividades



Actividad

1

Juntos hacia el fuego suramericano.

Propuesta presentada por: **Sebastián Martín**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.
- Respeto a los demás.
- Equilibrio entre cuerpo, voluntad y mente.

OBJETIVOS

Que los estudiantes logren reconocer:

- **Simbolismo de la antorcha:** el globo transportado sin manos simula el respeto por el símbolo, la coordinación en equipo y el espíritu de los Juegos.
- **Valores en acción:** el juego promueve la alegría del esfuerzo (superar el reto juntos), el respeto (coordinar sin empujar ni desvalorizar al otro) y el equilibrio (control corporal, atención mental y toma de decisiones compartidas).
- **Santa Fe 2026:** el incorporar elementos del recorrido de la antorcha, los chicos conocen más sobre los Juegos Suramericanos y su significado para la integración regional.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: a partir de los 4 años, sin límite de edad, con adaptaciones.

Duración sugerida: 30 a 45 minutos.

MATERIALES POR EQUIPO

- 3 tablas de flotación.
- 1 globo.
- 3 conos.
- 1 cesta o aro (para simular el encendido del pebetero).

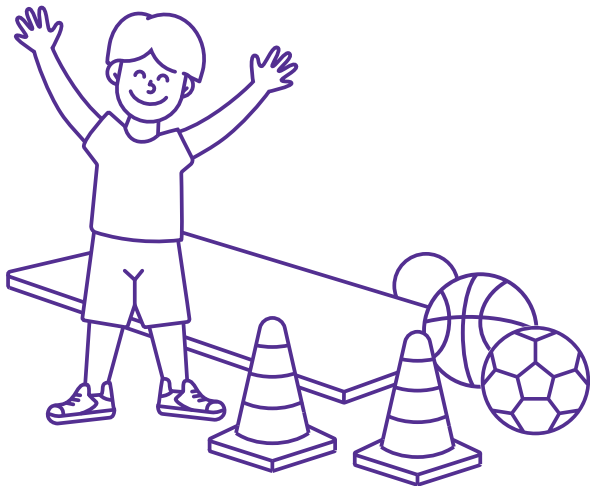
DESARROLLO

Se forman equipos de cuatro integrantes. Cada uno, forma una hilera. El objetivo es avanzar sobre las tablas flotantes sin tocar el suelo, utilizando estrategias de cooperación para moverse de un extremo al otro del espacio delimitado. El globo, que simboliza la antorcha suramericana, debe ser transportado en un cono, pasándolo entre integrantes sin usar las manos directamente (paso de cono a cono). El equipo que logre colocar primero el globo en la cesta (simulando el encendido de la antorcha de Santa Fe 2026) completa el recorrido.

VARIANTES TEMÁTICAS

Colocar carteles en el suelo con los nombres de ciudades y provincias por las que pasará la antorcha de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.

Introducir obstáculos o estaciones con desafíos que representan valores como alegría en el esfuerzo, respeto, equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad (Ejemplo: un espacio donde los participantes deban resolver un dilema sobre respeto antes de continuar).



Cierre sugerido

Colocar todos los globos en un mural que diga: «Rumbo a Santa Fe 2026, llevamos los valores de la alegría en el esfuerzo, el respeto y el equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad en cada paso».



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿En qué parte del juego te sentiste más feliz de haberlo intentado, aunque te haya costado?
- ¿Cómo se sintieron al ayudar o ser ayudados por sus compañeros?
- ¿Cómo lograron organizarse como equipo para no pisar fuera de las tablas?
- ¿Qué representa para ustedes el globo? ¿Por qué creen que lo cuidamos tanto?
- ¿Qué aprendimos sobre el respeto durante este juego?
- ¿Qué necesitamos para mantener en equilibrio el cuerpo, la mente y la voluntad durante el juego?

En esta actividad aprendimos que el esfuerzo no es una carga, sino una fuente de alegría cuando lo hacemos con pasión y en equipo. El respeto se transforma en puente para convivir mejor, y el equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad es la base para construir una vida plena. Esta experiencia nos conecta con los valores de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 y con el espíritu olímpico: dar lo mejor de nosotros, compartir, respetar y celebrar juntos.

Actividad

2

Mantener viva la llama suramericana.

Propuesta presentada por: **Facundo Gaitán**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.

OBJETIVO

- Fortalecer el sentido de trabajo en equipo, cooperación, coordinación motriz y equilibrio, integrando además el valor simbólico del relevo y legado deportivo de los Juegos Suramericanos.
- Permitir a los estudiantes imaginar su rol dentro de una comunidad unida por valores compartidos como el esfuerzo, la solidaridad y el respeto.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 8 años en adelante.

Cantidad de jugadores: Grupos de 4 a 6 participantes.

MATERIALES NECESARIOS

- 1 colchoneta por grupo.
- 1 «antorcha suramericana» por grupo (hecha con un palo y una botella plástica cortada en forma de embudo).
- 1 pelota por grupo (puede ser de goma, plástico o una de tenis).

REGLAS DEL JUEGO

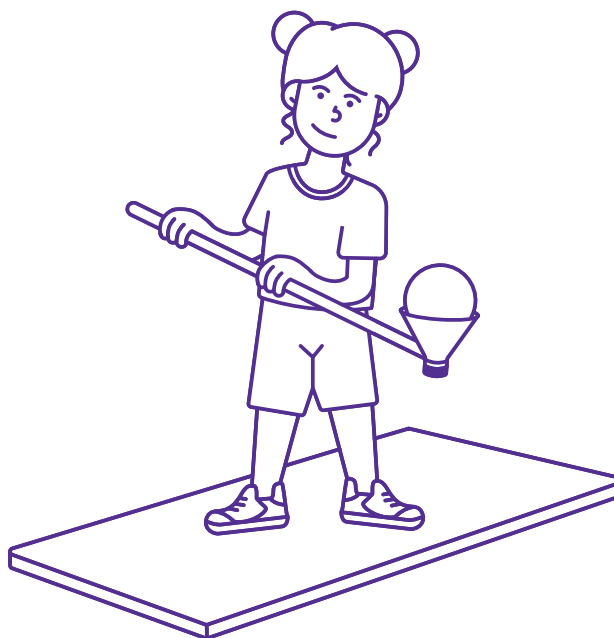
- La pelota debe permanecer sobre la antorcha en todo momento.
- El portador no puede tocar la pelota con las manos.
- Solo puede haber un portador por vez.
- El equipo debe avanzar sin detenerse y rotar roles si desean repetir el juego.

DESARROLLO

Transportar la antorcha simbólica desde el punto A (últimos Juegos Suramericanos) hasta el B (Santa Fe 2026), sin que la pelota (llama) caiga, a través de una dinámica cooperativa de desplazamiento.

1. Cada grupo se posiciona en el punto A, que representa la sede anterior de los Juegos Suramericanos.
2. Los jugadores, excepto uno, se acostarán en el suelo pegados unos a otros, en línea recta, simulando un «camino de troncos».

3. Sobre los compañeros acostados se colocará una colchoneta, y sobre ella irá el jugador designado como portador de la antorcha, quien deberá sostenerla cuidadosamente con la pelota colocada en la parte superior (embudo), sin que se caiga durante el trayecto.
4. El equipo hace avanzar la colchoneta girando como troncos, generando el desplazamiento del portador hacia el punto B que representa a la próxima sede suramericana.
5. A medida que la colchoneta avanza, los jugadores que van quedando atrás deberán levantarse rápidamente, correr hacia adelante y volver a acostarse delante de la colchoneta, retomando su lugar para seguir colaborando en el desplazamiento.
6. El recorrido representa el camino de los Juegos Suramericanos, del pasado al presente.
7. El juego finaliza cuando el equipo logra llegar al punto B sin que la pelota caiga. Si la pelota cae, deben retroceder unos pasos y continuar desde allí.



Reflexión final

Se espera que los estudiantes comprendan que el verdadero espíritu deportivo no está en la competencia individual, sino en el esfuerzo colectivo.

El recorrido con la antorcha simboliza la transmisión de valores y compromisos entre generaciones y países.

La actividad invita a reflexionar sobre el valor de la confianza, la comunicación y el cuidado por el otro para mantener viva la llama suramericana, rumbo a Santa Fe 2026.

Actividad

3

El circuito de los sentidos.

Propuesta presentada por: **Roberto Schulte**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Promover el disfrute del movimiento y la exploración sensorial a través de desafíos lúdicos.
- Desarrollar habilidades motrices, sensoriales y de cooperación respetuosa con otros.
- Favorecer el equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad mediante el juego organizado.
- Conectar la actividad con los Juegos Suramericanos 2026, estimulando la imaginación deportiva y la identidad regional.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 7 a 8 años.

Duración estimada: 35 a 40 minutos.

(incluye explicación, rotación por estaciones y cierre).

MATERIALES NECESARIOS (posibilidad de reutilización o uso sustentable)

- Botellas plásticas rellenas de arena o tortuguitas como señaladores.
- Aros de colores (reciclados si es posible).
- Cajas con elementos de distintas texturas: algodón, lija, esponjas, etc.
- Pañuelos/cintas para cubrir los ojos.
- Parlante + celular con sonidos pregrabados.
- Cintas o sogas para trazar recorridos.
- Carteles ilustrativos de cada estación (con íconos deportivos suramericanos para decorar y tematizar).

DESARROLLO

ETAPA 1: Armado del circuito (previo al inicio con los niños)

Se arman cinco estaciones, cada una con una consigna ligada a un sentido o habilidad física. Se puede tematizar cada estación con una disciplina de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026:

- **Estación 1: Salto de colores – «Salto largo suramericano»**
Saltar siguiendo un patrón visual sobre aros de colores. Estimula la vista y la coordinación.
- **Estación 2: ¿Qué estoy tocando? – «Descubrimiento táctil»**
Con los ojos vendados, adivinar objetos por el tacto. Promueve la exploración sensorial y la imaginación.

- **Estación 3: Escucha bien – «Sonidos de Santa Fe»**
Adivinar sonidos cotidianos o deportivos (pitido de árbitro, ovación del público, campana de boxeo, etc.). Enlace con lo auditivo y el entorno de competencia.
- **Estación 4: Caminar con confianza – «Equilibrio de gimnastas»**
Avanzar sobre una soga con un saquito en la cabeza. Requiere concentración y equilibrio.
- **Estación 5: Pasaje secreto – «Recorrido de obstáculos»**
Sortear un pasaje sin tocar los elementos. Estimula agilidad, autocontrol y conciencia espacial.

ETAPA 2: Recorrido explicativo (5 minutos)

Se guía al grupo por todas las estaciones, explicando reglas y haciendo foco en:

- La colaboración entre compañeros.
- La diversión como parte del esfuerzo.
- El respeto de turnos y tiempos.

ETAPA 3: Desarrollo activo (25 minutos)

Grupos pequeños (4-5 estudiantes) se posicionan en cada estación. Al sonar una señal, comienzan y rotan cada 4 minutos. El docente guía y estimula desde lo emocional y cooperativo.

ETAPA 4: Cierre en ronda (5 minutos)

Conversación final con preguntas reflexivas:

- ¿Qué te gustó más? ¿Qué te costó más?
- ¿Cómo fue no poder ver o depender del tacto?
- ¿En qué momento ayudaste o te ayudaron?
- ¿Por qué creés que el cuerpo y los sentidos nos conectan con los demás?

ETAPA 5: Actividad posterior interdisciplinaria (Plástica)

Cada estudiante dibuja la estación que más le gustó y escribe una frase que resuma su experiencia. Se pueden decorar los dibujos con íconos o banderas de países que participarán en Santa Fe 2026. Esto fortalece la conexión con el evento y permite registrar la vivencia.





Reflexión final

- **A nivel personal:** reconocer que el cuerpo en movimiento no solo sirve para competir, sino también para descubrir, divertirse y aprender.
- **A nivel grupal:** valorar el respeto, la cooperación y la paciencia como claves del juego compartido.
- **A nivel simbólico:** generar vínculos positivos con el deporte y la diversidad sensorial como forma de expresión e integración.
- **A nivel de aprendizaje en valores:** comprender que el esfuerzo alegre, el equilibrio cuerpo-mente y el trabajo en equipo son pilares que nos acompañan dentro y fuera del campo de juego.

Actividad

4

¿Cuánto sabemos de los Juegos Suramericanos?

Propuesta presentada por: **Esteban Gioda**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVOS

- Promover el respeto por los compañeros, los turnos y las reglas comunes.
- Valorar la cooperación y el trabajo en equipo como camino para alcanzar metas comunes.
- Estimular el conocimiento de los deportes presentes en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.
- Desarrollar habilidades motrices básicas a través del juego y el movimiento.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 11 a 12 años.

Duración estimada: 30-35 minutos.

DESARROLLO

ETAPA 1: Formación de equipos

Se divide a la clase en dos equipos equilibrados. Cada uno se organiza en hilera, tipo «relevo».

ETAPA 2: Circuito motor

Al iniciar, el primer integrante de cada equipo deberá completar un circuito de habilidades físicas (saltos, zig-zag, equilibrio, etc.) que puede adaptarse al espacio disponible.

ETAPA 3: Desafío de conocimiento

Al finalizar el circuito, encontrará en el suelo una tarjeta boca abajo. La misma tendrá una consigna que puede ser:

- Una pregunta escrita relacionada a los deportes y valores olímpicos/suramericanos;
- O una imagen disparadora (como una foto de un deporte) que deberá identificar o asociar con una pregunta.

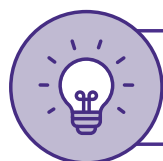
ETAPA 4: Respuesta

Si puede responder correctamente, gana el punto y vuelve.

Si no sabe la respuesta, puede correr a buscar ayuda a su grupo, quien puede debatir y enviar una nueva respuesta en conjunto.

ETAPA 5: Final del juego

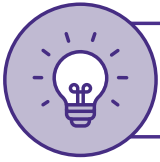
Gana el equipo que logre que todos sus integrantes respondan correctamente al menos una tarjeta.



Ejemplos de tarjetas de preguntas

(Podés imprimirlas y colocarlas en sobres o tarjetas de colores)

- Nombrar 3 deportes de contacto que no sean en equipo.
- Nombrar 4 deportes en equipo.
- Nombrar 2 deportes de puntería.
- Nombrar 3 deportes acuáticos.
- Nombrar 2 deportes sobre ruedas.
- Nombrar 3 deportes con pelotas que se jueguen con la mano.
- Nombrar 2 deportes que se jueguen con raqueta o paleta.
- Nombrar dos deportes que se jueguen en parejas.
- Nombrar un representante argentino o suramericano de judo.
- ¿Con qué apodo se conoce al equipo femenino de hockey?
- ¿Con qué apodo se conoce al equipo masculino de rugby?
- ¿Con qué apodo se conoce al equipo femenino de vóley?
- ¿Con qué apodo se conoce al equipo masculino de handball?



Imágenes disparadoras

- De una raqueta. → ¿Qué deportes usan este elemento?
- De una pileta. → ¿Qué deportes se practican aquí?
- De una bandera con los anillos olímpicos. → ¿Qué significan?



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿En qué momento sentiste que tu grupo te ayudó?
- ¿Qué hiciste cuando alguien se equivocó?
- ¿Cómo se relaciona esta experiencia con el respeto en el deporte?
- ¿Qué aprendimos hoy sobre los Juegos Suramericanos?

Se busca con esta actividad que los estudiantes tomen conciencia sobre la interacción con los otros, reflexionen sobre cómo tratamos a los demás y cómo podemos mejorar nuestros vínculos y comprender que a través del respeto y el trabajo cooperativo, podemos alcanzar objetivos comunes.

Actividad

5

Básquet inclusivo, donde todos somos equipo.

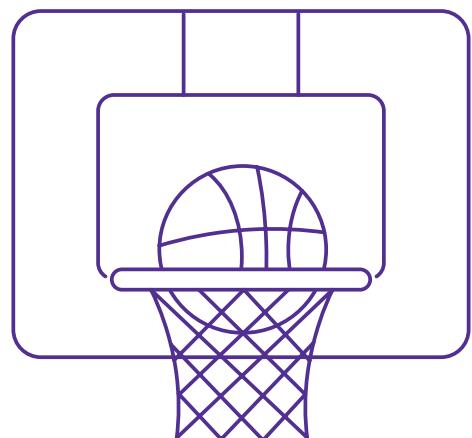
Propuesta presentada por: **Fernando Ciprian**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.
- Respeto a los demás.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Estimular el juego en equipo.
- Fomentar la inclusión y la empatía a través del deporte.





Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Actividad adaptable a cualquier edad.

MATERIALES NECESARIOS

- 2 aros de básquet a 1,5 metros de altura (aprox.).
De no haber, se pueden usar cestos de basura o aros alternativos.
- 1 pelota blanda (tamaño handball).
- Pecheras de diferentes colores para distinguir equipos.

DESARROLLO

Se forman dos equipos de 5 a 8 jugadores. Cada grupo se diferencia por el color de sus pecheras.

Los jugadores se ubican sentados en el suelo y solo podrán desplazarse arrastrando la cola, sin ponerse de rodillas.

No está permitido desplazarse con la pelota en la mano. En defensa, no se permite el contacto físico, solo la obstrucción del pase o lanzamiento.

El objetivo es realizar pases y tratar de encestar en el aro del equipo contrario.

Regla del chicle: no se puede pasar el balón a quien lo pasó previamente.

Se recomienda que el espacio de juego tenga piso liso y sin obstáculos para facilitar el desplazamiento.





Reflexión final

Al concluir la actividad, se propone abrir un espacio de diálogo con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te sentiste realizando la actividad?
- ¿Cómo viviste el deporte desde otras posibilidades de ejecución?
- ¿Qué te resultó más fácil y qué más difícil?
- ¿Más allá de las dificultades, pudiste disfrutar de jugar en equipo?
- ¿Estará el básquet presente en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026?

Esta experiencia busca generar empatía y reflexión sobre la diversidad de habilidades, reconociendo el valor de los deportes adaptados, que modifican reglas, elementos o espacios para ser accesibles a personas con discapacidades físicas, visuales o intelectuales. Ejemplo: el baloncesto en silla de ruedas.

A través del juego y el respeto, los estudiantes descubren nuevas formas de inclusión, se fortalecen como grupo y amplían su mirada sobre la práctica deportiva.

Actividad

6

Carrera de valores.

Propuesta presentada por: **Mariana Minetti**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría del esfuerzo.
- Respeto a los demás.

OBJETIVO

- Reflexionar, a través del movimiento y el juego, sobre valores positivos y negativos en el deporte y la vida cotidiana, fomentando la toma de decisiones en equipo.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 9 a 10 años.

DESARROLLO

Actividad vivencial en formato de carrera de relevos que puede vincularse al evento deportivo. ¿De qué forma? Así como en los Juegos Suramericanos los deportistas deben respetar las reglas, esforzarse con alegría y actuar con integridad, los estudiantes

también aprenden a identificar qué actitudes son constructivas o perjudiciales para la convivencia en el deporte y en la vida.

- Se forman equipos de 6 a 8 estudiantes.
- Cada equipo tiene dos recipientes identificados: uno con una cara feliz y otro con una cara triste.
- A una distancia prudencial se colocan cartelitos en el piso, cada uno con una palabra o frase relacionada a comportamientos, emociones o valores.
- Por turnos, los estudiantes corren haciendo zigzag entre conos, toman un cartelito, y al regresar, lo colocan en el recipiente que consideran correspondiente.
- En caso de duda, pueden pedir ayuda a un compañero del equipo, promoviendo la cooperación y el diálogo.
- Gana el equipo que haya recolectado correctamente la mayor cantidad de cartelitos, respetando el orden de salida.



Sugerencia de cartelitos con palabras o frases

POSITIVAS:

- juego limpio
- voluntad
- perseverancia
- amistad
- igualdad
- unión
- excelencia personal
- constancia
- empatía
- respeto a los árbitros
- valentía
- verdad
- apoyo mutuo

- orgullo de participar
- alegría
- estímulo al compañero
- respeto a las reglas
- ansias de superación
- respeto a los demás

NEGATIVAS:

- trampa
- traición
- individualismo
- desgano

- reproches
- reclamos
- mentiras
- malas palabras
- falta de respeto
- gestos inadecuados
- mal trato a los árbitros
- dopaje
- racismo



Reflexión final

Al finalizar el juego, se sugiere una instancia de reflexión grupal, conectando los conceptos con situaciones reales del deporte, ejemplos de atletas destacados en valores, y el rol de los Juegos Santa Fe 2026 como espacio de unión, diversidad y crecimiento personal.

Actividad

7

El desafío de la concentración.

Propuesta presentada por: **Alejandra Gardella**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Desarrollar la atención, concentración y estimular la rapidez de reacción en los estudiantes.
- Fomentar el respeto, la convivencia y el desarrollo de habilidades sociales.
- Fomentar la coordinación motriz, incorporando prácticas sobre lateralidad, sentido y percepción espacial.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: de 12 a 17 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Conos.

DESARROLLO

Los estudiantes se ubican en dos rondas, una afuera y otra adentro, de manera tal que dos compañeros queden enfrentados entre sí. En medio de ellos, se ubicará un cono. Quien conduce el juego se ubica en el centro de la ronda.

El conductor del juego comenzará dando consignas simples, nombrando diferentes partes del cuerpo donde los estudiantes deberán ubicar sus manos sobre las diferentes partes del cuerpo nombradas (cabeza, rodilla, codo, pie, etc.); al decir «cono», quien primero de los dos participantes enfrentados toma el cono sumará un punto.

Una vez asimilado el juego comenzaremos a complejizar las consignas, aumentando la atención y concentración de los participantes, sumando lateralidad, derecha o izquierda, donde los participantes deberán rotar un lugar hacia el lado correspondiente.

Quien conduce el juego agrega una última consigna, que será cambio de lugar, donde todos los participantes deberán cambiar de cono al mismo tiempo; no podrán ir ni a la derecha ni a la izquierda. En el momento que estos cambian de lugar, quien dirige el juego robará el lugar de un compañero de la ronda, y el nuevo conductor del juego será el participante que quedó sin conseguir un lugar.

Si queremos sumarle intensidad a la actividad, y aún mayor concentración y reacción, se puede activar con un salto constante en el lugar sobre las puntas de los pies.

Como variable de la actividad, se puede sugerir a los estudiantes contabilizar de manera individual las veces que nos confundimos en el seguimiento de las consignas, para luego en la reflexión final proponer la superación personal y perseverancia en el aumento de concentración en el juego. Como variante según el grupo de estudiantes, se puede realizar utilizando solo una ronda.



Reflexión final

Luego de cada actividad planteada es necesario y primordial reflexionar para lograr un aprendizaje significativo que involucre no solo el cuerpo y el disfrute, sino también el desarrollo del pensamiento crítico, que nos permitirá aplicar lo aprendido a diferentes situaciones, no solo deportivas, sino también cotidianas. Esta reflexión podemos lograrla a través de la escucha activa, proporcionando diferentes interrogantes que actúen como disparadores de sus sentires.

La actividad nos proporciona un espacio para reflexionar sobre la importancia de la concentración en el logro de nuestros objetivos, entendiendo que para el deporte y la actividad física no solo es necesario desarrollar el cuerpo, sino también involucrar el desarrollo de la atención, concentración y coordinación para el logro de nuestras metas, desarrollando hábitos saludables que involucran el equilibrio entre el cuerpo, mente y voluntad del deportista.

El juego promueve la participación respetuosa, el juego limpio y la aceptación de los cambios en el rol del conductor y los compañeros. La interacción y los cambios de lugar

favorecen la comunicación, la cooperación y la aceptación de reglas compartidas, revalorizando el respeto a los demás, entendiendo que el compañero es a quien necesito para poder jugar.

Si aplicamos la variable del juego, contabilizando de forma individual las consignas que no pudimos cumplir, nos permitirá trabajar la perseverancia para ser capaces de superarlas en el próximo tiempo de juego, motivando a nuestros estudiantes a dar lo mejor de sí mismos, reflexionando sobre el principio de búsqueda de la excelencia y superación personal, entendiendo que el error, fallar, no es fracasar, sino parte del proceso de aprendizaje, que nos permitirá evolucionar hacia nuevos desafíos.

La actividad planteada es un juego cooperativo, que propone movimiento, coordinación, atención, concentración, jugar con otros revalorizando el respeto, el acuerdo, logrando así la reflexión sobre el último principio: la alegría del esfuerzo.

Actividad

8

Aprender jugando en igualdad.

Propuesta presentada por: **Mauro A. Varela**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.
- Alegría del esfuerzo.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Fomentar el respeto por la diversidad a través de la práctica del deporte.
- Concientizar a los estudiantes sobre los desafíos que atraviesan las personas con discapacidad.
- Fortalecer valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la cooperación.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 15 años en adelante.

MATERIALES NECESARIOS

- Cancha de básquet.
- Sillas de ruedas (uso diario y deportivas).
- Balones.



DESARROLLO

Introducción teórica: Cada docente se encargará de la búsqueda y posterior presentación, del material audiovisual necesario, para conocer más sobre la historia paralímpica del básquet en silla de ruedas.

Se propone un análisis guiado con preguntas como:

- ¿Qué notaron de diferente?
- ¿Existen diferencias reales o solo percibidas?

Investiga por qué este deporte no está en los Juegos Suramericanos.

Entrada en calor: Desplazamientos cruzando la cancha con distintas condiciones: estudiantes con zapatillas, en medias, descalzos, con zapatos o en silla de ruedas (de uso diario o deportiva).

Objetivo: Vivenciar distintas condiciones de movimiento y reflexionar sobre la equidad, la adaptación y la participación posible desde distintos puntos de partida.

Parte central: Desplazamientos en silla de ruedas deportiva para reconocer su uso, incorporarla al esquema corporal y percibir el esfuerzo y la técnica que requiere.

Ejercicios con balón: pase, dribbling y lanzamiento.

Juego «Los 10 pases»: dos equipos con tres integrantes por equipo en silla de ruedas. Se busca completar 10 pases consecutivos.

Los jugadores a pie no pueden marcar a quienes están en silla, promoviendo el protagonismo de estos últimos y asegurando igualdad de oportunidades y participación.



Reflexión final

Se espera que, a través del juego, los estudiantes vivencien el respeto por la diversidad no como una obligación externa, sino como una experiencia transformadora. Al convivir y compartir roles y espacios con compañeros que se movilizan en silla de ruedas, se construye un aprendizaje colectivo basado en la empatía, la inclusión y la superación personal.

La actividad permite comprender que el deporte es una herramienta poderosa para derribar prejuicios y construir comunidad, resaltando que no hay un «básquet convencional» y otro «adaptado», sino que hay básquet para todas las personas, y en esa diversidad está su verdadera riqueza. Se promueve la participación respetuosa, el trabajo en equipo, la aceptación de reglas compartidas y la alegría en el esfuerzo común, valores centrales como del espíritu de los Juegos Suramericanos.

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.
- Alegría en el esfuerzo.
- Juego limpio.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.
- Búsqueda de la excelencia.

OBJETIVOS

- Desarrollar la memoria visual, la atención y la concentración.
- Reflexionar sobre emociones, fortalecer la autoestima y promover el respeto.
- Estimular la convivencia pacífica, la cooperación y la empatía.
- Valorar el juego limpio y la honestidad como expresiones del espíritu suramericano.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: entre 9 y 12 años.

DESARROLLO

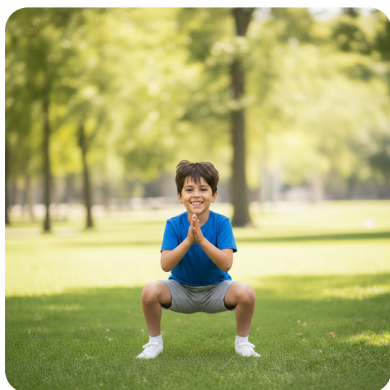
Es una dinámica lúdica basada en el clásico juego de memoria, trasladado al cuerpo y al espacio físico. Se promueve la expresión corporal, la observación activa y el reconocimiento de valores a través del juego.

1. Los estudiantes se colocan en una cuadrícula delimitada en un espacio amplio (gimnasio, patio o aula adaptada). Previamente, en parejas, cada grupo acuerda un movimiento corporal breve y característico (por ejemplo: palmada, giro, salto, gesto de saludo, etc.).
2. Se eligen algunos «detectives» cuya misión es descubrir las parejas ocultas. Para hacerlo, deberán tocar a un compañero, observar el movimiento que este realiza, y luego tocar a otro, intentando encontrar al que tiene el mismo gesto (su pareja).
3. Para que el «match» sea válido, deben tocar a los dos integrantes de la pareja en el orden correcto y de manera consecutiva.

4. Si no hacen match, los estudiantes «tocados» vuelven a su posición inicial como estatuas. Si aciertan, la pareja se sienta.
5. Se puede establecer un tiempo límite para agregar dinamismo.

Se pueden realizar las siguientes variantes:

- **Modo cooperativo:** el objetivo es entre todos encontrar a todas las parejas en el menor tiempo posible.
- **Modo competitivo:** los detectives compiten por ver quién encuentra más parejas.



Reflexión final

Al concluir el juego, se invita a los estudiantes a elegir una palabra que represente lo vivido (por ejemplo: alegría, respeto, ayuda, compañerismo, superación). A partir de esa palabra, se propone construir de manera colectiva un cartel o mural con frases reflexivas como:

- «Aprendí que el respeto también es esperar mi turno».
- «Me gustó cuando nos ayudamos sin competir».
- «El movimiento de mi cuerpo también expresa quién soy».

Este cierre busca consolidar la vivencia de los valores del olimpismo en un entorno lúdico y significativo.

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Integrar el conocimiento simbólico (colores, valores, historia) de los Juegos Olímpicos y Suramericanos mediante una actividad física y lúdica.
- Estimular la concentración, la memoria visual y la toma de decisiones en equipo.
- Potenciar el trabajo colectivo desde la diversidad, la cooperación y el respeto.
- Fortalecer habilidades como la empatía, la resiliencia y la escucha activa.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 6 y 12 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Conos (uno por cada aro).
- Aros de cartulina o goma eva de colores olímpicos y colores representativos suramericanos.
- Línea de salida (soga, tiza o cinta).
- Fichas de reflexión (opcional).

DESARROLLO

La actividad comienza con una charla participativa en la que se introduce el significado de los Juegos Olímpicos y de los Juegos Suramericanos, resaltando el esfuerzo de los atletas y el valor de representar a sus países. Se explican los valores olímpicos, y se vinculan con el sentido de pertenencia regional y con el lema de los Juegos Santa Fe 2026: unidad, diversidad y superación compartida.

Se presentan los anillos olímpicos como símbolo global y se hace hincapié en los valores que representan, pero también se introduce el concepto de unidad suramericana, reconociendo nuestras identidades culturales como parte de un todo mayor.

1. Se forman dos equipos mixtos, priorizando la integración entre niñas y niños, con distintos niveles de habilidad.
2. En el centro del área de juego (a unos 10/12 metros de cada equipo) se colocan conos tapando aros de colores, tanto olímpicos (azul, negro, rojo, amarillo, verde) como

otros colores que representan la diversidad cultural de Suramérica (celeste, naranja, violeta, marrón).

3. A la señal del docente, un/a jugador/a por equipo corre hacia el centro, levanta dos conos y observa qué hay debajo:
 - Si hay dos aros del mismo color olímpico o suramericano predefinido, puede llevarlos a su equipo.
 - Si los colores no coinciden, o no representan valores del juego, los vuelve a tapar.
 - Si un cono está vacío, simplemente lo vuelve a cubrir y regresa.
4. La posta continúa hasta que se agotan los aros.
5. Al finalizar, se cuentan los pares reunidos por cada equipo, poniendo en valor el respeto de reglas, el apoyo entre compañeros y la alegría en el esfuerzo.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué aprendimos hoy sobre los Juegos Olímpicos y los Juegos Suramericanos?
- ¿Cómo nos ayudamos entre compañeros durante el juego?
- ¿Qué sentimos al equivocarnos o al acertar?
- ¿Qué valores pusimos en práctica?

Los estudiantes podrán expresar sus emociones a través de una frase, dibujo o gesto que represente lo vivido.



Actividad

11

La antorcha viajera de los valores suramericanos.

Propuesta presentada por: **Gonzalo Rodríguez**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.
- Alegría en el esfuerzo.

OBJETIVOS

- Promover valores olímpicos y suramericanos como la amistad, respeto, esfuerzo y alegría, a través de desafíos cooperativos y sensoriales, representando los cinco colores de los Juegos (inspirados en los anillos olímpicos y la diversidad suramericana).



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 3 y 5 años.

Duración estimada: 40-50 minutos.

MATERIALES NECESARIOS

- Antorcha simbólica.
- Sogas.
- Tablones.
- Conos.
- Botellas.
- Elementos reciclables.
- Sábanas.
- Música ambiente suave.

DESARROLLO

Anillo azul: El puente del encuentro

Desafío: Armar un paso seguro para atravesar un río imaginario.

Consigna: El grupo debe usar sogas, tablones o mesas para completar un puente incompleto. Luego, cada niño lo cruza con el apoyo del grupo.

Anillo negro: El enigma del viento sur

Desafío: Resolver un acertijo planteado por el «Guardián de los Juegos».

Consigna: Se presenta un acertijo simple y se debate en grupo. Ejemplo: «Camino sin piernas, hablo sin boca y viajo sin alas...».

Anillo rojo: Laberinto del juego limpio

Desafío: Conducir una pelota o botella reciclada por un laberinto sin tocar los bordes.

Consigna: Se avanza por turnos; si se sale del camino, se vuelve a empezar, siempre con apoyo grupal.

Anillo amarillo: Creadores del juego

Desafío: Inventar un nuevo juego con elementos reciclados.

Consigna: Se forman equipos y se crea un juego, se lo nombra y se prueba entre todos.

Anillo verde: La sábana mágica

Desafío: Transportar al grupo usando una sábana como camilla, turnándose de forma justa.

Consigna: En parejas, se traslada a un compañero, cambiando roles hasta que todos hayan pasado.

CIERRE

Entrega simbólica de medallas, cintas o tarjetas con palabras clave:

Respeto – Amistad – Esfuerzo – Alegría – Juego limpio.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué fue lo más difícil?
- ¿Cómo nos ayudamos?
- ¿Qué aprendimos hoy jugando juntos?

Entrega simbólica de medallas, cintas o tarjetas con palabras clave:

«Respeto» – «Amistad» – «Esfuerzo»
– «Alegría» – «Juego limpio».



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVOS

- Fomentar el respeto y la amistad entre los participantes.
- Conocer y representar países que forman parte de los Juegos Suramericanos.
- Desarrollar habilidades de cooperación, empatía y resolución de conflictos.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: A partir de los 7 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Tarjetas con los nombres y banderas de los países sudamericanos (pueden incluir una breve información cultural o deportiva de cada país).
- Espacio amplio (salón, gimnasio o patio).
- Conos o cintas para marcar zonas.
- Reto o prueba física-lúdica por estación (saltos, equilibrio, lanzamientos, etc.).
- Cartulina o tablero para registrar los «puntos de respeto y amistad».

DESARROLLO

ETAPA 1: Formación de equipos / delegaciones

Los niños se dividen en grupos (de 4 a 6 integrantes) y se les asigna al azar un país participante en los Juegos Suramericanos (Brasil, Argentina, Chile, Bolivia, Colombia, otro.). Deben crear una seña o saludo del grupo.

ETAPA 2: Estaciones cooperativas

Estación 1: La carrera de la cuerda amiga

En pareja se atan los tobillos derechos con una cuerda (como en una «carrera de tres piernas»). Deben recorrer un pequeño circuito juntos (puede incluir conos, zigzag, pasos largos).

Cada vez que lo superan suman puntos si no se sueltan, caen o discuten.



Estación 2: Armar el rompecabezas

Será una bandera o país que integren los juegos. Las piezas estarán dispersas por varios lugares, habrá algunas que no correspondan. Podrán traer solo una pieza por persona. Según las encontradas, van sumando puntos.

Otra opción es un memo test con atletas y su deporte, unir según conozcan a deportistas de Juegos pasados con sus respectivos deportes, pueden ser nacionales y de otros países también.

Estación 3: Lanzamientos al blanco

Habrán aros colgados o conos. Cada vez que pasa la pelota dentro del aro o pega a un cono van sumando puntos. Según la edad que tenga el grupo, se dificulta la distancia y altura.



Estación 4: Guiando al mensajero

Un compañero con los ojos vendados tendrá que ser guiado solo por las voces del resto de sus compañeros para que pueda llevar la parte del dibujo de la mascota de los Juegos. Deberá sortear algunos obstáculos (sillas, conos, globos, etc.). Según el tiempo que empleen será el puntaje que obtengan.

SISTEMA DE PUNTOS

No se mide solo el logro del reto, sino cómo se relacionan entre ellos: se entregan puntos extras por respeto, cooperación y amistad (según cómo se escucharon, ayudaron, animaron, resolvieron diferencias, etc.).



Reflexión final

Ronda de diálogo o «círculo de palabras» donde cada grupo comparte:

- ¿Qué aprendimos de trabajar con otro equipo?
- ¿Cómo demostramos respeto?
- ¿Qué significa la amistad en el deporte?
- ¿Qué sabemos ahora sobre nuestro país y los demás?

Se puede socializar verbalmente escuchando a cada grupo o completar algunos afiches o subir fotos representativas con frases que ellos elijan al Instagram o Web de la Institución.

Actividad

13

Palabras en juego.

Propuesta presentada por: **Adrian Eduardo Kieffer**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría por el esfuerzo.
- Juego limpio.

OBJETIVOS

- Promover la alegría por el esfuerzo y el juego limpio a través de una actividad lúdica y cooperativa que combine el movimiento, el respeto por las reglas y la reflexión sobre los valores del deporte.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Desde los 8 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Espacio amplio para correr.
- Anotadores.
- Vincha (puede fabricarse con elástico y un cartelito de cartón, preferentemente plastificado, de aproximadamente 10 × 5 cm).

DESARROLLO

Dinámica del juego: Es un juego de persecución de bandos. Cuando un jugador le saca la cola al rival, este debe mostrar el cartelito.

El que sacó la cola debe ir al anotador y decir la palabra obtenida, mientras que el jugador

que perdió la cola vuelve a jugar buscando otra cola. Se dividirá el grupo en dos y ambos tendrán vinchas con cartelitos de palabras (ver sugeridas), las cuales nadie podrá ver. Cada participante tendrá una cinta que hará de cola.

Reglas:

- No se puede sacar colas sin tener mi propia cola puesta.
- No se permite agarrar físicamente al rival.
- El juego termina cuando el docente lo considera necesario.
- Al finalizar, se cuentan las palabras ganadas y se verifica que las palabras anotadas sean las correctas (los que sacaron las colas deben leer bien).
- Como actividad final, los equipos deben formar una frase referida a los Juegos con las palabras anotadas.



Palabras sugeridas

- | | |
|-------------------|------------|
| → Amistad | → Cuerpo |
| → Excelencia | → Voluntad |
| → Responsabilidad | → Mente |
| → Atletas | → Deporte |
| → Esfuerzo | → Olímpico |
| → Juego limpio | → Etc. |
| → Equilibrio | |
| → Comunidad | |



Reflexión final

Al formar las frases con las palabras obtenidas, los equipos deben exponer una reflexión sobre el significado de la frase y del juego.



Actividad

14

Laberinto suramericano de la confianza.

Propuesta presentada por: **Marta Alvarez Gutierrez**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.
- Juego limpio.
- Equilibrio entre cuerpo voluntad y mente.
- Búsqueda de la excelencia.

OBJETIVOS

- Fortalecer valores como la confianza, el respeto mutuo, cooperación, empatía y la escucha activa, integrando cuerpo, mente y voluntad en una experiencia lúdica que representa el camino de un deportista hacia la meta, con el respaldo de su comunidad.
- También se promueve el sentido de pertenencia latinoamericano, al representar simbólicamente a distintos países que competirán en Santa Fe 2026, en un clima de integración, paz y solidaridad.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: A partir de los 10 años.

DESARROLLO

Cada equipo representará a un país participante de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026. Previamente, podrán conocer su bandera, ubicación geográfica y alguna curiosidad deportiva o cultural que lo caracterice. Se arma un laberinto con conos, sogas o cintas en un espacio amplio. Cada equipo deberá lograr que todos sus integrantes atraviesen el laberinto con los ojos vendados o tapados.

Un integrante por vez cruza el recorrido guiado solamente por la voz de un compañero (el guía), quien cambia cada vez. El resto del equipo realiza desafíos motores simples y constantes (saltos en el lugar, equilibrio, sentadillas, aplaudir en ritmo, etc.).

Estos movimientos simbolizan el esfuerzo colectivo que impulsa al deportista para alcanzar su meta. Si alguien deja de moverse, el compañero en el laberinto debe volver al inicio. El juego termina cuando todos logran llegar al final del recorrido.

Al finalizar, cada país (equipo) celebra cruzando la línea de llegada con su bandera y su saludo característico.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué sentimos al confiar plenamente en otra persona?
- ¿Qué rol nos resultó más difícil y por qué?
- ¿Por qué es importante mantenernos en movimiento por nuestros compañeros?
- ¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?
- ¿Qué nos inspira de los Juegos Suramericanos y cómo se refleja en este juego?

VALORES TRABAJADOS

- **Amistad:** Al guiar y apoyar a los compañeros en su recorrido.
- **Respeto y juego limpio:** Al respetar roles, turnos y al esforzarse juntos sin competir.
- **Excelencia:** Cada rol es esencial y todos dan lo mejor de sí en favor del grupo.
- **Equilibrio cuerpo, mente y voluntad:** La actividad exige esfuerzo físico, toma de decisiones, coordinación y perseverancia.

Actividad

15

Código suramericano: un juego de equipo.

Propuesta presentada por: **Alejandro Merlo**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Se espera que los estudiantes desarrollen concentración, trabajo en equipo, esfuerzo físico y voluntad de superación, a la vez que comprenden los valores olímpicos y suramericanos representados en cada tarjeta.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 15 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Hojas individuales con el alfabeto en Código Morse.
- Tarjetas de «Desafío» (10) y «Valores» (10).
- Espacio amplio al aire libre o salón grande.
- Cinta para marcar distancias y una mesa para colocar las tarjetas.

ORGANIZACIÓN

- Grupos de 8 a 10 estudiantes.
- Cada grupo tendrá como objetivo obtener 5 tarjetas con valores olímpicos y suramericanos, resolviendo desafíos físicos, cooperativos y de reflexión, todos encriptados en Código Morse.

DESARROLLO

1. Cada integrante del grupo recibe una hoja con el alfabeto en Código Morse.
2. A 10 metros del punto de inicio se coloca una mesa con 10 tarjetas de desafío y 10 tarjetas de valores.
3. En cada turno, un grupo completo debe trasladarse abrazado o tomado de las manos hasta la mesa y sacar una tarjeta de desafío al azar.
4. Regresan al punto de partida, la traducen colectivamente y realizan el desafío.
5. Al superarlo, vuelven a la mesa para sacar una tarjeta de valor.
6. Una vez traducida, repiten la dinámica hasta recolectar 5 valores.

Ejemplos de tarjetas:

TARJETAS DE DESAFÍO (EN MORSE)

- Ponerle nombre al grupo y realizar un festejo.
- Hacer 10 burpees cada uno.
- Representar una escena de un deporte en equipo.
- Inventar un festejo grupal de gol.
- Estar 30 segundos en sentadilla isométrica.
- Hacer 10 abdominales cada uno.
- Simular una llegada en equipo a los 100 m.
- Cantar la estrofa de una canción popular.
- Realizar 10 espinales.
- Actuar una escena de ayuda entre atletas.

TARJETAS DE VALORES (EN MORSE)

- Excelencia.
- Respeto.
- Amistad.
- Alegría del esfuerzo.
- Juego limpio.
- Equidad.
- Solidaridad.
- Santa Fe 2026 - Juegos Suramericanos.
- Integración latinoamericana.
- Ekecheiría (tregua olímpica).





Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué valor les pareció más importante y por qué?
- ¿Sintieron que cooperar fue clave para lograr los desafíos?
- ¿Cómo se conectan estos valores con lo que viven en su escuela, club o barrio?

Esta reflexión busca conectar los valores del Movimiento Olímpico y Suramericano con su vida cotidiana y con el espíritu de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, promoviendo una educación integral a través del deporte.

Actividad

16

Ruta Suramericana: Piedra, papel o tijera.

Propuesta presentada por: **Hugo Luis Longo**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.

OBJETIVO

- Aprender jugando sobre la historia de los Juegos Suramericanos, desarrollar habilidades de organización deportiva y aplicar valores olímpicos a través de un torneo basado en el clásico «Piedra, papel o tijera».



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 10 y 17 años, adaptable según la profundidad que se quiera dar al juego y al análisis posterior.

MATERIALES NECESARIOS

- Carteles con los nombres de las sedes históricas de los Juegos Suramericanos.
- Planilla o afiche con los grupos y el fixture.
- Elementos de ambientación si se desea simular podios o banderas.
- Medallas simbólicas o premios cooperativos.

DESARROLLO

Distribución por grupos

Los estudiantes se dividen en 4 grupos, representando 16 ciudades sede de los Juegos Suramericanos desde 1978 hasta Santa Fe 2026.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Rafaela (ARG)	Rosario (ARG)	Buenos Aires	Santa Fe (ARG)
La Paz (BOL)	Lima (PER)	Santiago de Chile	Cuenca (ECU)
Valencia (VEN)	Medellín (COL)	Cochabamba (BOL)	Asunción (PAR)
Río de Janeiro (BRA)	San Pablo (BRA)	Curitiba (BRA)	Belém (BRA)

Competencia por grupos:

Cada participante se enfrenta a los otros tres de su grupo en rondas de Piedra, papel o tijera al mejor de 5 partidas.

- Gana quien logre 3 victorias en un duelo.
- Cada victoria otorga 3 puntos, y el empate 1 punto a cada uno.
- Los dos mejores clasificados por grupo pasan a cuartos de final, con eliminación directa hasta llegar al podio.



Reflexión final

Esta propuesta busca que los estudiantes:

- Comprendan los sistemas de competencia y puedan reproducirlos o diseñarlos en otras actividades.
- Valoren la diversidad geográfica y cultural de Sudamérica a través de las sedes deportivas.
- Acepten ganar o perder con respeto, celebrando los logros propios y ajenos.
- Reconozcan que competir también puede ser cooperar, aprendiendo de los otros y compartiendo el juego como un espacio para crecer.

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVO

- Busca promover el respeto, el trabajo en equipo y el disfrute del juego como medios para fortalecer la convivencia y los valores olímpicos. Esta actividad puede realizarse en el marco de jornadas escolares, festivales deportivos o espacios de educación en valores antes o durante los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, promoviendo la vivencia de los valores olímpicos y suramericanos de forma activa y significativa.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 13 y 17 años.

DESARROLLO

A través de un circuito de estaciones por tiempo, los/as estudiantes participarán en juegos cooperativos donde cada grupo (mixto, inclusivo y rotativo) pasará por diferentes desafíos físicos y lúdicos. El cambio de estación puede marcarse con música o por la señal del docente.

ESTACIONES

Estación 1: Pista de obstáculos enganchados

Los equipos forman un «tren humano» tomándose por aros atados a la cintura. Juntos deberán atravesar un circuito con obstáculos que requerirá planificación, diálogo y respeto por el ritmo de los compañeros.

Estación 2: Fútbol en parejas atadas

Cada pareja de un equipo juega un minipartido de fútbol atada por una pierna. El movimiento requiere coordinación, humor, cooperación y respeto mutuo.

Estación 3: Cruzar el río

Con un número limitado de colchonetas, el grupo debe atravesar un espacio («río») sin tocar el piso, moviendo los elementos entre todos/as. Se potencia la organización colectiva y la responsabilidad compartida.

Estación 4: «Bola va»

Cada subgrupo sostiene una tela con la que deben impulsar una pelota por encima de una red o cuerda, sin tocarla con las manos. El objetivo es mantener la pelota en movimiento y evitar que caiga. Exige atención, colaboración y comunicación.



Reflexión final

Al concluir el circuito, se abrirá un espacio guiado de reflexión, retomando el valor del respeto desde múltiples perspectivas:

- El respeto por los turnos, los tiempos de cada compañero/a y las reglas del juego.
- El placer compartido en el esfuerzo y la colaboración.
- La importancia de organizarse como grupo para que todos/as puedan participar y disfrutar.
- La necesidad del respeto mutuo como base para convivir y competir sanamente, tanto en el deporte como en la vida cotidiana.

Actividad

18

Memoria deportiva suramericana.

Propuesta presentada por: **Mauro Daniel Tomadin**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Juego limpio.
- Alegría por el esfuerzo.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVO

- Formar pares de imágenes con banderas de países y deportes, y sumar puntos a través de la interpretación corporal (mímica) de deportes que se jugarán en Santa Fe 2026.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 5 y 17 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Tarjetas impresas o pintadas sobre madera o cartón rígido. Cada tarjeta representa un país con un deporte, ya sea característico de ese país o no. Se recomienda preparar al menos 10 pares de tarjetas por juego (dos juegos, uno por equipo).

DESARROLLO

Juego: Memoria Suramericana con mímica de deportes

Un clásico juego de memoria adaptado para promover la conciencia de estos Juegos y el trabajo en equipo. La actividad puede utilizar deportes y países participantes en los Juegos Suramericanos, promoviendo el conocimiento de la diversidad cultural y deportiva de la región. También es ideal para jornadas lúdicas escolares vinculadas a valores olímpicos y actividades previas a la competencia.

- a. Dividir a los/as participantes en dos o más equipos.
- b. Formar hileras.
- c. Las tarjetas se disponen en una superficie visible (mesa o piso), a unos 5 metros de distancia del grupo.
- d. A la señal del docente, el primero de cada hilera corre hasta las tarjetas y da vuelta dos:
 - Si encuentra un par coincidente, gana un punto.
 - Si además realiza correctamente la mímica del deporte ilustrado en el par y su equipo la adivina, duplica el puntaje.
- e. El juego continúa hasta que se encuentren todos los pares.
- f. Gana el equipo con mayor puntaje al finalizar.

Variantes posibles

- Usar deportes de los Juegos Suramericanos.
- Incluir tarjetas especiales con desafíos extra (preguntas, trivias, movimientos).
- Para niveles mayores, incorporar cronómetro o penalización por errores.



Reflexión final

- Reconocer banderas de países y deportes representados.
- Reflexionar sobre la importancia de la memoria, la observación y la comunicación no verbal.
- Valorar el esfuerzo individual al servicio del equipo.
- Analizar cómo resolvieron dificultades y cómo se organizaron en grupo.
- Fomentar la participación, el respeto por los turnos, el juego limpio y la colaboración.



PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría del esfuerzo.
- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVOS

- Fomentar el esfuerzo físico en un entorno lúdico.
- Articular conocimientos sobre las ciudades sede de los Juegos Suramericanos.
- Promover el trabajo en equipo y la organización de roles.
- Estimular la búsqueda activa de información y el uso de recursos tecnológicos.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: De 9 a 14 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Sogas.
- Pelotitas de tenis.
- Conos.
- Cartulinas con cuestionarios.
- Celulares o computadoras con acceso a internet.

DESARROLLO

Una actividad que combina habilidades motrices básicas (correr, lanzar y saltar), con el uso de tecnología, conocimiento geográfico y cultural vinculado a los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026. Ideal para trabajar la interdisciplinariedad entre Educación Física, Ciencias Sociales y TIC.

ETAPA 1: Desafío físico – «3 minutos, 3 habilidades»

Se divide al grupo en 3 subgrupos de manera equitativa.

Cada grupo elige un delegado para jugar «Piedra, papel o tijera» y determinar el orden de elección del desafío físico.

Los desafíos disponibles son:

- Correr 10 metros la mayor cantidad de veces en 3 minutos.
- Lanzar pelotitas de tenis a más de 10 metros, tantas veces como sea posible en 3 minutos.
- Saltar la soga la mayor cantidad de veces en 3 minutos.

Cada grupo realiza su desafío y la cantidad total de repeticiones logradas se traduce en minutos disponibles para la siguiente parte.

ETAPA 2: Desafío pedagógico – «Conociendo las sedes»

Cada grupo elige una tarjeta con el nombre de una de las ciudades sede: Santa Fe, Rosario y Rafaela. En cada tarjeta hay un cuestionario informativo sobre la ciudad. Deberán responder en el tiempo obtenido en la primera etapa. Pueden buscar información con celulares, computadoras o un apunte preparado por el docente.

Preguntas sugeridas:

- ¿Fecha de fundación?
- ¿Cantidad de habitantes?
- ¿Un monumento o lugar distintivo?
- ¿Artistas ilustres?
- ¿Deportistas destacados? ¿Alguno fue olímpico?
- ¿Qué deportes se practican? ¿Cuáles son olímpicos?

ETAPA 3: Puesta en común

Cada grupo comparte lo aprendido. Se valora tanto la precisión en la información como el trabajo en equipo.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué capacidades se destacaron en el grupo? ¿Hubo roles definidos?
- ¿Aplicaron estrategias físicas y pedagógicas de manera colaborativa?
- ¿Conocías los Juegos Suramericanos?
- ¿Sabés qué deportes son olímpicos?
- ¿Te gustaría asistir como público, voluntario/a o competidor/a en los Juegos de Santa Fe 2026?



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVOS

- Estimular la coordinación motriz mediante juegos activos.
- Desarrollar habilidades sociales (escucha, espera, colaboración).
- Reforzar el respeto por los demás, las reglas y los turnos.
- Promover la inclusión y la empatía.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 6 y 9 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Tarjetas con consignas.
- Conos o elementos para marcar la pista.
- Cinta o sogas para delimitar zonas.
- Tarjetas de emociones (opcional para la reflexión).

DESARROLLO

Actividad motriz por estaciones que recrea una «carrera del respeto», en la cual se deben cumplir consignas relacionadas con valores como el respeto, la escucha, el trabajo colaborativo y el juego limpio para poder alcanzar la meta. Promueve el desarrollo de habilidades sociales y coordinación física en un ambiente lúdico y seguro.

Se organiza una pista o espacio de juego de unos 50 metros, se divide a los participantes en equipos (también puede jugarse de forma individual). A cada equipo se le entrega una tarjeta con pautas que deben cumplirse en distintas etapas del recorrido.

A lo largo del trayecto, cada tramo de 10 metros incluye un desafío de valores.

Ejemplo: Carrera del respeto (50 metros).

CARRERA DEL RESPETO (50 METROS)



Distancia	Consigna de Respeto
10 metros	Saludar a cada integrante del equipo contrario.
20 metros	Atarle los cordones a un compañero del propio equipo.
30 metros	Alentar a un compañero o incluso a un rival.
40 metros	Caminar con los ojos cerrados, guiados por un solo compañero del equipo.
50 metros	Llegar a la meta todos juntos. Ninguno puede cruzarla antes que los demás.

Variantes posibles:

Podés adaptar las consignas a diferentes disciplinas olímpicas como lanzamientos, carreras, saltos, relevos, o estaciones con circuitos. Las consignas pueden incluir acciones como compartir un elemento, ceder el turno o colaborar en un gesto técnico.

Opción complementaria:

Usar tarjetas de emociones para que cada estudiante exprese lo que sintió: alegría, vergüenza, orgullo, enojo, entusiasmo, etc. Esto permite identificar cómo se vivió la actividad y reforzar los valores a través de la empatía.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Fue difícil respetar los turnos o colaborar?
- ¿Ayudaron a alguien que lo necesitaba?



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVOS

- Comprender el impacto de las normas injustas.
- Reflexionar sobre la equidad, el respeto y la empatía.
- Fomentar la expresión emocional y el pensamiento crítico.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: De 10 años en adelante.

MATERIALES NECESARIOS

- Espacio amplio para jugar.
- Pelotas, conos, sogas u otros materiales según el juego elegido.
- Hojas y lápices (opcional para reflexión escrita).

DESARROLLO

Una competencia deportiva simulada con reglas injustas que busca provocar una experiencia directa de inequidad, generar empatía y promover el debate sobre la justicia, el respeto y las reglas en el deporte y en la vida.

ETAPA 1: Competencia con reglas injustas a favor del equipo A

- Se forman dos equipos.
- Se explica la dinámica como una competencia común (puede ser fútbol, pelota envenenada, etc.).
- El docente actúa como árbitro y aplica reglas que favorecen discretamente al equipo A (por ejemplo, no cobrar faltas, permitir goles en offside, etc.).
- Se realiza la competencia.

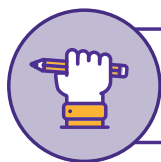
ETAPA 2: Reversión del rol: reglas injustas a favor del equipo B

- Se repite la misma dinámica, pero ahora las reglas injustas favorecen al equipo B.
- Se observa cómo cambian las reacciones y emociones.

ETAPA 3: Puesta en común y debate reflexivo

Se propone una conversación con los siguientes ejes:

- ¿Se dieron cuenta que las reglas eran injustas?
- ¿Cómo se sintieron al ser favorecidos? ¿Y al ser perjudicados?
- ¿Afectó eso sus ganas de participar o su conducta?



Guía educativa

- ¿Qué formas no violentas existen para expresar el enojo o pedir justicia?
- ¿Creen que estas situaciones también suceden en la vida real?
- ¿Qué podemos hacer como grupo para construir espacios más justos?

Investiga y comparte con tus compañeros algún caso de arbitraje injusto que haya sufrido un deportista santafesino.



Evaluación sugerida

- Participación en las fases de juego y reflexión.
- Capacidad para identificar y expresar emociones vividas.
- Habilidad para debatir y proponer soluciones pacíficas ante situaciones de injusticia.



Reflexión final

Que los estudiantes tomen conciencia sobre cómo se siente ser favorecido o perjudicado. Podrán empatizar con quienes viven en desigualdad y reforzarán el valor del respeto hacia el otro y hacia las reglas justas, fundamentales en el deporte y en la convivencia social.



Actividad

22

Aliados en el juego: una lucha por la amistad.

Propuesta presentada por: **Javier E. Ciuffo**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Juego limpio.
- Búsqueda de la excelencia.

OBJETIVOS

- Celebrar juntos el esfuerzo, más allá del resultado.
- Vincular los temas educativos del Olimpismo: «Jugar limpio», promoviendo la equidad, el respeto mutuo y la estrategia dentro del juego.
- Fortalecer el pilar «Esforzarse por la excelencia», ya que los jugadores deben desarrollar habilidades físicas y tácticas en un entorno desafiante.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: 13 a 17 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Colchonetas o tatami.
- Tarjetas con consignas cooperativas.
- Aros, sogas o cintas.
- Póster con valores olímpicos.

DESARROLLO

Esta propuesta fortalece el sentido de pertenencia, el reconocimiento del otro y la dimensión educativa del deporte. Se alinea con el legado pedagógico y comunitario que los Juegos Suramericanos pueden dejar en la región.

ETAPA 1: Introducción

Pregunta disparadora sobre la amistad en el deporte.

ETAPA 2: Entrada en calor - Juegos en parejas

- **Pies pegados:** deben trasladarse sin despegar las plantas de los pies del compañero.
- **Espalda con espalda:** llevar una pelota entre ambos sin que caiga.
- **Desplazamientos en fila:** en posición de cuadrupedia, sosteniendo la fila en todo el recorrido.

ETAPA 3: Juego final - Lucha por equipos en cuadrupedia

- **Preparación:** Se delimita el área de juego y se forman dos equipos de igual número de jugadores.
- **Roles alternados:** Se establece un tiempo fijo por ronda (ej. 1 minuto). En cada turno, un equipo será atacante y el otro defensor.
- **Modo de ataque:** Todos los jugadores atacantes deben ingresar a la zona rival, intentando tocar a la mayor cantidad de defensores posible, manteniéndose siempre en cuadrupedia.
- **Modo de defensa:** Los defensores deben impedir que los atacantes regresen a su lado de manera controlada y segura. Pueden usar estrategias de posicionamiento y fuerza controlada para retener a los atacantes.
- **Puntaje y rotación:** Se asignan puntos por cada defensor tocado. Si un atacante es retenido antes de cruzar de vuelta, su equipo pierde puntos.
- **Variaciones:** Se pueden incluir rondas con modificaciones estratégicas, como limitar el número de atacantes o defensores por turno, o permitir un tiempo extra para el escape.



Reflexión final

El espíritu de equipo, la cooperación y la empatía resultan fundamentales en eventos multideportivos. Esta propuesta fortalece el sentido de pertenencia, el reconocimiento del otro y la dimensión educativa del deporte. Se alinea con el legado pedagógico y comunitario que los Juegos Suramericanos pueden dejar en la región.

Debate grupal y ficha individual:

«Hoy descubrí que la amistad en el deporte se parece a...»



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría del esfuerzo.

OBJETIVOS

- Que cada grupo logre completar una imagen a través de una dinámica de relevos, integrando el movimiento corporal con contenidos culturales, suramericanos y deportivos.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 14 y 16 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Conos.
- Testimonios.
- Lápices.
- Hojas A4 con figuras preestablecidas según la temática:
 - a. Geográfica:** Mapa de la provincia de Santa Fe con las sedes de los Juegos Suramericanos 2026 (ODESUR).
 - b. Símbolos Suramericanos:** Mascotas, antorchas, entre otros.
 - c. Deportiva:** Elementos y deportes incluidos en los Juegos Suramericanos.

DESARROLLO

Se divide a los participantes en 3 grupos (ajustable según la cantidad de estudiantes).

- Cada grupo realiza la misma dinámica.
- En el primer cono, se ubican los jugadores en fila, el primero con el testimonio en mano.
- A una distancia de 20 a 30 metros, se encuentra el segundo cono, con un participante por grupo que ya tiene un lápiz en la mano y se dirige a una pizarra o pared, ubicada a unos 2 metros, donde se encuentra la imagen a completar.

La dinámica consiste en:

- El primer participante corre con el testimonio hasta el segundo cono.
- Al llegar, realiza el relevo: entrega el testimonio y recibe el lápiz.
- El participante que estaba dibujando corre de regreso con el testimonio, mientras el nuevo dibujante continúa completando la imagen con su parte correspondiente.

- El proceso se repite hasta que se haya completado toda la imagen.
- El juego termina cuando el grupo está completo nuevamente en el primer cono, con el testimonio y el lápiz.



Reflexión final

Esta actividad propone una combinación de juego motor, coordinación grupal y contenido educativo. Al finalizar, se espera que los participantes puedan reflexionar sobre cómo el esfuerzo individual, puesto al servicio del equipo, permite alcanzar un objetivo colectivo.

Además, se promueve la alegría del esfuerzo, la colaboración, el respeto por los turnos y la valoración del esfuerzo de cada uno, creando un ambiente positivo donde todos los aportes son necesarios y reconocidos.

Actividad

24

El deporte como estilo de vida.

Propuesta presentada por:

Fabrina de los Milagros Gattamora

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Búsqueda de la excelencia.
- Respeto a los demás.
- Juego limpio.

OBJETIVOS

- Reconocer el valor de la práctica deportiva como un estilo de vida que promueve la búsqueda de la excelencia, el esfuerzo personal, la colaboración en equipo y el respeto mutuo. Además, se apunta a que comprendan la importancia de realizar correctamente las técnicas para alcanzar mejores resultados, así como de competir con honestidad y espíritu deportivo.

En este sentido se busca:

- Reconocer los deportes que se desarrollarán en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.
- Conocer los países participantes, sus capitales, banderas y aspectos culturales.
- Afianzar y potenciar sus destrezas motoras.
- Vivenciar pruebas de atletismo: velocidad, relevos, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de bala.
- Desarrollar actitudes de respeto, cooperación, y superación personal.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 9 y 13 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Pelotas de tenis (simulan la bala).
- Cañas (para jabalina).
- Toc toc o elementos similares (testimonio).
- Espacios: patio de la escuela y terraplén frente a la institución.

DESARROLLO

Esta propuesta busca que los estudiantes conozcan los deportes presentes en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 y se familiaricen con las pruebas básicas del atletismo. También para que profundicen en el conocimiento de los países participantes, vinculando la Educación Física con áreas como Ciencias Sociales y Ciencias Naturales.

Área de Ciencias Sociales

Investigación sobre los países participantes en los Juegos Suramericanos: capitales, banderas, superficie, población, ubicación geográfica.

Área de Ciencias Naturales

Búsqueda de información sobre comidas típicas y aspectos culturales de los países.

Área de Educación Física

1. Carreras de velocidad:

- Se comienza con distancias cortas y se avanza progresivamente.
- Se trabaja la técnica de carrera y la mejora de tiempos.
- Se incorporan carreras de relevos con testimonio y se forman equipos.

2. Lanzamiento de jabalina:

- Inicia con ejercicios de técnica de carrera previa al lanzamiento.
- Luego se incorpora un elemento (cañas) para simular la jabalina.

3. Lanzamiento de bala:

- Se enseña la técnica con elementos alternativos, como pelotitas de pelotero o pelotas de tenis.
- Se trabajan movimientos coordinados que generen fuerza y velocidad.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué aprendizaje o enseñanza les dejaron estas pruebas deportivas?
- ¿Cómo podemos mejorar y superarnos tanto individual como colectivamente?
- ¿Qué significa competir con juego limpio?

Esta actividad propone que los estudiantes reconozcan el valor de la práctica deportiva como un estilo de vida que promueve la búsqueda de la excelencia, el esfuerzo personal, la colaboración en equipo, el respeto mutuo y que comprendan la importancia de realizar correctamente las técnicas para alcanzar mejores resultados, y de competir con honestidad y espíritu deportivo.

Actividad

25

Rumbo a Santa Fe 2026: Valores en Juego.

Propuesta presentada por: **Valentina Marchetti**

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría del esfuerzo.

OBJETIVO

- Fomentar la apropiación vivencial de los valores olímpicos y su vínculo con los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, a través del juego, la creatividad y la reflexión.
- Promover una comprensión activa y significativa de los valores, mediante el arte, el trabajo en equipo y el simbolismo.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 11 y 15 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Hojas A4 o media carta.
- Lápices, fibras o lapiceras.
- Modelo de Pasaporte de valores (provisto por el/la coordinador/a o diseñado con el grupo).

DESARROLLO

ETAPA 1: Juego central – Pasaporte de valores

- Los participantes se agrupan en equipos y reciben un pasaporte de valores que incluye dos desafíos.
- Cada vez que resuelvan un desafío, obtienen un sello simbólico que indica su progreso.

Desafío 1 – Escena con valores:

Representación teatral o mimada de una situación conflictiva (propuesta por el coordinador/a).

Se interpretan dos versiones:

- a. Resolución con la aplicación de los valores.
- b. Resolución sin valores, para contrastar.

Desafío 2 – Gesto o palabra valiosa:

Los equipos crean un gesto o palabra inventada que represente un valor a elección, entre los que propone el coordinador/a o los que surjan espontáneamente.

Etapa 2: Obra de valores – Carta del futuro suramericano

Cada grupo escribe una frase inspiradora que incluya el gesto o palabra creada en el desafío anterior. Esa frase funcionará como una «carta del futuro» que será depositada en la Caja Suramericana del Futuro, como símbolo de su compromiso.

Etapa 3: Cierre simbólico – Ceremonia de clausura

Los equipos seleccionan un objeto simbólico del espacio que representará la antorcha suramericana. Pasan al frente, comparten el valor que más vivenciaron y colocan su carta en la caja del futuro. La lectura de estas cartas puede realizarse al final del encuentro o retomarse en una actividad posterior como forma de continuidad educativa.

Se incorporan carreras de relevos con testimonio y se forman equipos.



Reflexión final

Al finalizar la actividad, se espera que los estudiantes:

- Comprendan que los valores no solo se aplican al deporte de alto rendimiento, sino a la vida cotidiana.
- Reconozcan cómo estos valores ayudan a resolver conflictos, cooperar, y expresarse positivamente.
- Se conecten emocional y creativamente con el espíritu de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.
- proyecten su aprendizaje hacia el futuro a través del acto simbólico de guardar sus compromisos en la Caja Suramericana del Futuro.

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.

OBJETIVO

- Fomentar el respeto a los demás a través de una actividad cooperativa que requiere coordinación, escucha, cumplimiento de acuerdos y reconocimiento del aporte de cada integrante del equipo para alcanzar un objetivo común.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: A partir de los 8 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Globos (al menos uno por equipo).
- Tarjetas con pictogramas de los deportes incluidos en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.
- Una soga larga.
- Aros (opcional).

DESARROLLO

El objetivo del juego es que equipos de 4 integrantes trasladen un globo por el espacio de juego manteniéndolo en el aire, haciéndolo pasar por encima de una soga colocada a 2 metros de altura, tomen una tarjeta deportiva y regresen al punto de partida.

El equipo busca reunir la mayor cantidad de tarjetas posibles, respetando una secuencia numérica (jugador 1, 2, 3, 4) para golpear el globo. Si el globo toca el suelo o es golpeado fuera de orden, el equipo debe volver al inicio sin tarjeta. Una vez en la base, la tarjeta se deposita en un recipiente o zona común, y el grupo vuelve a comenzar el recorrido.

Variantes:

- El globo debe pasar por un aro colgado de la soga antes de tomar la tarjeta.
- Cambiar el orden de golpeo (ej. 4-3-2-1; 2-4-1-3, etc.).
- Realizar la actividad con 6, 7 u 8 integrantes, usando dos globos de diferentes colores.

Al cierre, cada grupo puede mostrar las tarjetas obtenidas y compartir lo que conocen sobre los deportes representados. Luego, el resto del grupo puede aportar datos, fomentando el conocimiento colectivo y el vínculo con el programa educativo de los Juegos Suramericanos.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Qué emociones se pusieron en juego?
- ¿Tuvieron que reorganizarse para lograr el objetivo?
- ¿Lograron acuerdos como equipo? ¿Cómo los implementaron?

Se busca que los participantes reconozcan:

- El valor del compromiso y del esfuerzo compartido.
- La importancia del respeto mutuo para alcanzar metas comunes.
- La amistad como base de las relaciones dentro y fuera del juego.
- Que jugar respetando las reglas es tan importante como lograr el objetivo.
- La alegría de compartir una experiencia en equipo, desarrollando el equilibrio emocional entre cuerpo, mente y voluntad.

Actividad

27

Equipo de pañuelos.

Propuesta presentada por: **Pablo Zárate**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría en el esfuerzo.
- Juego limpio.

OBJETIVO

Durante el evento veremos numerosos deportes en equipo donde el éxito no solo depende del talento individual, sino también de la comunicación, confianza, sinergia y transparencia entre los miembros.

Esta dinámica busca recrear esos mismos desafíos en una actividad lúdica, preparando a los estudiantes para valorar lo colectivo y reconocer el esfuerzo compartido como base de todo logro.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: A partir de los 8 años.

MATERIAL NECESARIO

1 pañuelo o cinta de tela (aproximadamente 30/40 cm) por alumno.

DESARROLLO

Los estudiantes se colocan en parejas, enfrentados a 2 metros de distancia (puede ampliarse para mayor dificultad según edad).

A la señal del coordinador, lanzan su pañuelo al aire y deben atrapar el del compañero antes de que toque el suelo. Si ambos lo logran, suman 1 punto.

Se puede jugar con o sin puntuación y añadir variantes como usar la mano no dominante para lanzar o atrapar.

ETAPAS DEL JUEGO:

- 1. Parejas:** Rondas de 4 jugadores: se agrupan dos parejas en círculo. A la señal del coordinador, deben lanzar su pañuelo y atrapar el del compañero de la derecha o izquierda (según indicación).
- 2. Grupos grandes:** se siguen uniendo hasta formar dos grandes rondas.
- 3. Liderazgo y comunicación:** en cada ronda se elige un/a guía que indica hacia qué lado se debe lanzar el pañuelo. Se observa cómo surge ese liderazgo (imposición, acuerdo, iniciativa propia).
- 4. Desafío sin hablar:** los equipos repiten la dinámica sin poder comunicarse verbalmente, debiendo organizarse por señales, miradas o estrategias no verbales.
- 5. Actividad final:** unir ambos grupos y repetir las últimas dos dinámicas (elección de líder y ejecución sin hablar) de forma colectiva.



Reflexión final

La actividad permite trabajar múltiples valores en simultáneo:

- **Alegría en el esfuerzo:** el juego genera entusiasmo incluso al equivocarse, promoviendo la perseverancia.
- **Juego limpio:** requiere honestidad para reconocer si el pañuelo no fue atrapado correctamente, fomentando la sinceridad y el espíritu deportivo.
- **Trabajo en equipo:** en las rondas múltiples, la cooperación es clave para lograr los objetivos.
- **Comunicación y liderazgo:** observar cómo surge un líder y cómo se organiza el grupo, especialmente en el desafío sin hablar, promueve habilidades blandas fundamentales.

PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Equilibrio entre cuerpo, mente y voluntad.

OBJETIVO

- Crear una secuencia de movimientos rítmicos colectivos inspirados en los deportes de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026, promoviendo la coordinación, la memoria, la expresión corporal y la conexión con los valores del olimpismo.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: De 9 a 14 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Espacio amplio y seguro para moverse.
- Música rítmica y enérgica (puede ser instrumental o con bases simples, ideal para el movimiento).
- Tarjetas con nombres de deportes de los Juegos Suramericanos (ej: Boxeo, Patinaje, Atletismo, Gimnasia, Natación Artística, Ciclismo, Taekwondo, Remo).
- Pizarra o rotafolio para anotar la cadena de movimientos.

DESARROLLO

Preparación:

Asegurarse de tener un listado variado de deportes de los Juegos Suramericanos. Preparar las tarjetas de deportes y de Acción/Esencia clave.

Introducción: El lenguaje del pictograma.

Se explica que el deporte es movimiento, ritmo y expresión. Se los invita a crear una coreografía Santa Fe 2026 donde cada persona añade un movimiento inspirado en un deporte o un valor.

Elige tu Deporte y Movimiento:

Cada participante (o equipo pequeño si son muchos) elige una tarjeta de Deporte Suramericano.

Con ese deporte en mente, deben crear un movimiento repetitivo y simple que lo represente (ej: para Boxeo, un «jab» simple; para Natación, una «brazada»; para Patinaje, un deslizamiento suave).

También deben pensar en un valor olímpico que se asocie con ese movimiento o deporte (ej: el «jab» puede ser determinación; la «brazada», perseverancia; el «picar y lanzar», trabajo en equipo).

Construyendo la cadena de ritmos:

Los participantes se forman en un círculo o línea. El primero, realiza su movimiento de deporte y dice el valor asociado en voz alta (ej: «¡Boxeo! ¡Determinación!»). El segundo repite el movimiento del primero, luego realiza el suyo propio y dice su valor (ej: «¡Boxeo! ¡Determinación!» y luego «¡Natación! ¡Perseverancia!»).

Así, la cadena continúa, cada persona repite los movimientos y valores anteriores en orden, y luego añade el suyo. Se puede añadir música de fondo para darle ritmo a la cadena.

Finalización: Desafío final «Performance Santa Fe 2026»:

Una vez que todos han añadido su movimiento, se intenta realizar la cadena completa desde el principio hasta el final. No importa si hay errores, lo importante es el intento, la memoria y el trabajo conjunto.

Variaciones para mayor dinamismo:

Cadena temática: En lugar de libre elección, se puede asignar un tema (ej: todos los deportes acuáticos, o todos los deportes de pelota).

- Reto de velocidad: Intentar hacer la cadena más rápido cada vez.
- Deportes inesperados: Añadir deportes menos conocidos de los Juegos Suramericanos para que investiguen y sean más creativos con los movimientos.



Reflexión final

Se dialoga sobre lo vivido al coordinar y recordar los movimientos de los demás. Se destaca cómo cada deporte y movimiento tiene un valor implícito y cómo, al unirnos, formamos algo más grande, tal como sucede en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.

Se fomenta la coordinación motora, la memoria, el ritmo, la expresión corporal, la asociación de conceptos (deporte-valor), y la conciencia corporal. La repetición rítmica, el desafío de la memoria y la participación colectiva en la creación son pilares de esta experiencia significativa, alineada con los principios del Olimpismo.



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Alegría del Esfuerzo.

OBJETIVO

- Promover la alegría en el esfuerzo colectivo, la cooperación, la confianza y la coordinación a través de una actividad lúdica vinculada al movimiento corporal y los valores olímpicos, en el marco de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: A partir de 9 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Colchonetas, sábanas resistentes o elementos que permitan transportar personas sin arrastrarlas.
- Pelotas de ping-pong.

DESARROLLO

Una persona se acuesta boca abajo sobre una colchoneta mientras otras ocho (cuatro a cada lado) la elevan y transportan de un lado a otro del espacio sin arrastrar la colchoneta.

Cuando el grupo demuestra seguridad y dominio en esta acción, se plantea un nuevo desafío:

- La persona que es trasladada deberá soplar una pelota de ping-pong a lo largo de una línea marcada en el suelo, desde un punto de partida hasta un punto final, mientras es transportada.



- Al finalizar, se intercambian los roles. La persona que sopló la pelota pasa a ser parte del equipo de transporte y otra compañera o compañero ocupa su lugar en la colchoneta.
- Se repite la actividad con cada participante teniendo la oportunidad de cumplir ambos roles.

Variantes desafiantes para aumentar el trabajo en equipo y la resolución colaborativa:

- Formar grupos más pequeños (menos transportistas).
- Transportar a dos personas a la vez.
- Incluir obstáculos en el recorrido (conos, zonas estrechas, líneas curvas).
- Añadir tareas simbólicas asociadas a deportes de los Juegos Suramericanos (por ejemplo: «soplar la pelota hasta una zona marcada como si fuera el gol del hockey o el final de una carrera»).



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué entendemos por alegría en el esfuerzo?
- ¿Cómo se sintió al ser transportado/a?
- ¿Y cómo se sintió ayudar a transportar a otros/as?
- ¿Qué tan importante fue tu rol en el logro colectivo?
- ¿Qué aprendimos sobre el valor de cooperar y de cumplir con responsabilidad cada rol en el equipo?
- ¿Fue más fácil o divertido cuando trabajamos en conjunto y nos escuchamos mutuamente?
- ¿Qué deportes presentes en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 representan este valor de alegría en el esfuerzo? (Ej: Remo, Natación, Atletismo, Gimnasia, Rugby, entre otros).

Esta actividad busca generar un aprendizaje profundo y vivencial del valor del esfuerzo compartido, promoviendo el disfrute a través del juego, la inclusión, la comunicación y el trabajo en equipo - principios centrales tanto en el Movimiento Olímpico como en los Juegos Suramericanos.



Actividad

30

Travesía suramericana Santa Fe 2026.

Propuesta presentada por: **Pablo Martín Lovrinevich**

PILARES EDUCATIVOS A LOS QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

- Respeto a los demás.
- Búsqueda de la excelencia.

OBJETIVOS

- Fomentar actividades dinámicas, lúdicas y cooperativas.
- Valorar las culturas de los países que participan en los Juegos Suramericanos.
- Estimular el trabajo en equipo, la superación personal y el aprecio por la diversidad cultural.

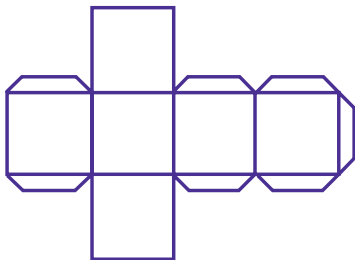


Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 13 y 16 años.

MATERIALES NECESARIOS

- Un cubo con los nombres de los países suramericanos.



- Mapas de Sudamérica.
- Sopa de letras (una por equipo).
- Materiales para dibujo (opcional, para identificar banderas).
- Elementos para los obstáculos físicos.
- Premios simbólicos que representen valores o elementos culturales de la región.

DESARROLLO

Antes de comenzar, se proyectará un video breve que muestre aspectos culturales clave de los países participantes en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026: danzas típicas, colores de la bandera, costumbres y ubicación geográfica. Este contenido sirve como base para el juego, promoviendo la educación intercultural y la memoria significativa.

Posteriormente se divide al grupo en equipos de 6 integrantes y se designa un/a capitán/a por grupo. El capitán se ubica junto al cubo de juego (con nombres de países suramericanos en cada cara) y lanza el dado.

Al obtener un país, debe sortear obstáculos físicos (como aros, vallas o zigzags) hasta llegar a su equipo para comunicarles el nombre del país que salió.

El resto del equipo, usando una sopa de letras colocada sobre una mesa o el piso, debe encontrar y formar el nombre del país indicado.

Luego, juntos deberán completar tres desafíos:

- Representar brevemente una danza típica del país.
- Identificar y nombrar los colores de su bandera.
- Ubicar correctamente el país en un mapa de Sudamérica.

Una vez finalizados estos pasos, el capitán regresa al dado para lanzar nuevamente y continuar la travesía con otro país. La dinámica continúa hasta que se hayan recorrido todos los países del dado. Gana el equipo que logre completar todos los países correctamente y primero.



Reflexión final

- Reconocer que el respeto, la amistad y la excelencia pueden vivirse tanto en el juego como en el conocimiento de otras culturas.
- Valorar la diversidad como una riqueza compartida entre los países suramericanos.
- Entender que el conocimiento geográfico y cultural se puede adquirir de forma lúdica, transversal y colaborativa.
- Reflexionar sobre el rol de cada participante dentro del equipo y cómo las diferencias fortalecen el trabajo colectivo.
- Identificar en qué deportes presentes en los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026 se pueden vivir estos valores en acción.

Esta actividad promueve el espíritu olímpico, la integración regional y el aprendizaje experiencial, contribuyendo al legado educativo de los Juegos Suramericanos Santa Fe 2026.



PILAR EDUCATIVO AL QUE RESPONDE LA ACTIVIDAD

Respeto a los demás.

OBJETIVO

Reflexionar sobre los valores que debe tener un buen árbitro o jueza, destacando la imparcialidad, el respeto, la cooperación y la honestidad, pilares que promueve el Movimiento Olímpico y los Juegos Suramericanos.



Descripción y desarrollo de la actividad

Edad sugerida: Entre 11 y 17 años.

DESARROLLO

En un primer momento se plantea al grupo la siguiente pregunta: ¿Cuál considerarás el mejor criterio para definir a un buen árbitro?

Luego se presentan una serie de afirmaciones, y cada estudiante deberá decidir si son verdaderas (V) o falsas (F), justificando brevemente su elección.

Finalmente se realiza una puesta en común, buscando consensos sobre qué valores y capacidades son fundamentales para quien tiene la responsabilidad de arbitrar.

Afirmaciones para debate: colocar verdadero o falso.

- a. Un buen árbitro es quien siempre favorece al equipo local para evitar conflictos.
- b. Conocer el reglamento es esencial para tomar decisiones correctas.
- c. Un árbitro debe ser imparcial, sin dejarse influenciar por simpatías o presiones.
- d. La experiencia es más importante que el respeto por los demás.
- e. La capacidad de trabajar con otras personas es un valor clave en el arbitraje.
- f. Un buen árbitro debe adaptarse a la situación, aunque eso implique romper las reglas si es necesario.
- g. La confianza en uno mismo y la calma son fundamentales para resolver situaciones difíciles.
- h. Un árbitro puede gritar para hacerse respetar si no le hacen caso.
- i. Aplicar el reglamento sin discriminar es una forma de practicar la equidad.
- j. Ser justo y coherente con todas las decisiones genera respeto de los jugadores.

Actividad complementaria (opcional):

En pequeños grupos, crear un afiche que represente a un árbitro ideal con cualidades en valores (como justicia, respeto, cooperación, integridad). Se pueden usar imágenes, palabras clave, o representaciones simbólicas.



Reflexión final

Se comparten algunas preguntas que pueden servir de disparadores para arribar a una reflexión final:

- ¿Qué diferencia hay entre ser imparcial y ser indiferente?
- ¿Por qué el respeto hacia el árbitro también refleja el respeto hacia el deporte?
- ¿Conocés algún deporte donde los jugadores se auto-arbitran?
- ¿Qué valores se necesitan?



Guía de Educación Olímpica