

8

Voleibol



¿Cómo se relacionan el bloqueo en voleibol, un escudo y el caparazón de una tortuga?



Material para trabajar
interdisciplinariamente
en la escuela secundaria.

**AUTORIDADES
PROVINCIA DE SANTA FE**

Gobernador

Maximiliano Pullaro

Ministro de Educación

José Goity

Secretario de

Vinculación Institucional

Julián Galdeano

Secretaria de Educación

Carolina Piedrabuena

**Director Provincial
de Educación Física**

Adrián Alurralde

**AUTORIDADES
COMITÉ OLÍMPICO ARGENTINO**

Presidente

Mario Moccia

Secretario General

Víctor Sergio Groupierre

**Presidente de la Comisión
de Educación Deportiva y AOA**

Carlos A. Marino

**Presidente de la Comisión
de Atletas**

Paula Belén Pareto

**EQUIPO
DE TRABAJO**

Coordinación general

Carolina Piedrabuena

Leandro Iván Neiff

Coordinación técnico-pedagógica

Verónica Leticia Lorenz

**Coordinación educación olímpica
Directora educación olímpica COA**

Silvia Beatriz Dalotto - Marcó

Contenidos y escritura

Luciana Alanda

María Cecilia Brussini

Priscila Luján Busso

Evangelina Donnet

María Josefina González

Verónica Leticia Lorenz

Lorena Paola Magnano

Leandro Iván Neiff

María Inés Rossi

Ivonne Sattler

Carolina Wilson

Colaboradores

Marina Acebal

Germán Chiaraviglio

Valeria Chiaraviglio

Ruth Codromaz

Patricia Passarella

Juan Ignacio Rodríguez

Corrección general

Mariana Perticará

Diseño gráfico

Amalia Sobré

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

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

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

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

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

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

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

Mario Moccia
Presidente COA

José Goity
Ministro de Educación

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

Ministerio de
Educación

ÍNDICE

1 · Introducción a los Juegos Suramericanos	6
2 · Valores del Movimiento Olímpico	7
3 · Elección de la sede	7
4 · Participantes	8
5 · Deportes y disciplinas	8
6 · Sedes e instalaciones deportivas	9
7 · ¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?	11
8 · Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos	14
9 · Pelota	20
10 · ¿Qué sabemos acerca del voleibol?	21
11 · Atletas destacados: ¿Sabías que...?	23
- Victoria Mayer	23
- Luciano De Cecco	25
12 · Proyectamos	27
13 · ¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?	28
14 · ¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?	34
15 · ¿Cómo lo trabajamos desde Biología?	37
16 · ¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?	36
17 · ¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?	38
18 · ¿Cómo lo trabajamos desde Historia?	40
19 · ¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?	41
20 · ¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?	44
21 · Actividad de cierre	46
22 · ¿Cómo evaluamos?	47
23 · Bibliografía	51
24 · Recursos digitales	53

1

Introducción a los Juegos Suramericanos

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

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

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

Estos eventos son desarrollados por diferentes comités que se desempeñan

a nivel internacional, nacional y regional. Por ejemplo:

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

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

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



2

Valores del Movimiento Olímpico

El Movimiento Olímpico promueve valores que trascienden el deporte:

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

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



3

Elección de la sede

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

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

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

4 Participantes

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



5 Deportes y disciplinas

Las competencias incluirán más de 50 disciplinas deportivas:

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



6

Sedes e instalaciones deportivas

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

LOS JUEGOS EN NÚMEROS

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



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



Velódromo techado (Rafaela)



Cubierta Paseo XXI (Rosario)



Estadio Multipropósito (Santa Fe)



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



Nuevo Estadio Arena (Rosario)

7

¿Desde cuándo se realizan los Juegos Suramericanos?

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

¿SABÍAS QUÉ?



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

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



Juegos Cruz del Sur 1982

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

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



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



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



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



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



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



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

● ACTIVIDAD N° 1

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

Se sugieren algunas ideas para su construcción:













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

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

● ACTIVIDAD N° 2:

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

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

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

8

Ceremonia de apertura de los Juegos Suramericanos

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



Actividad sugerida

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

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

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

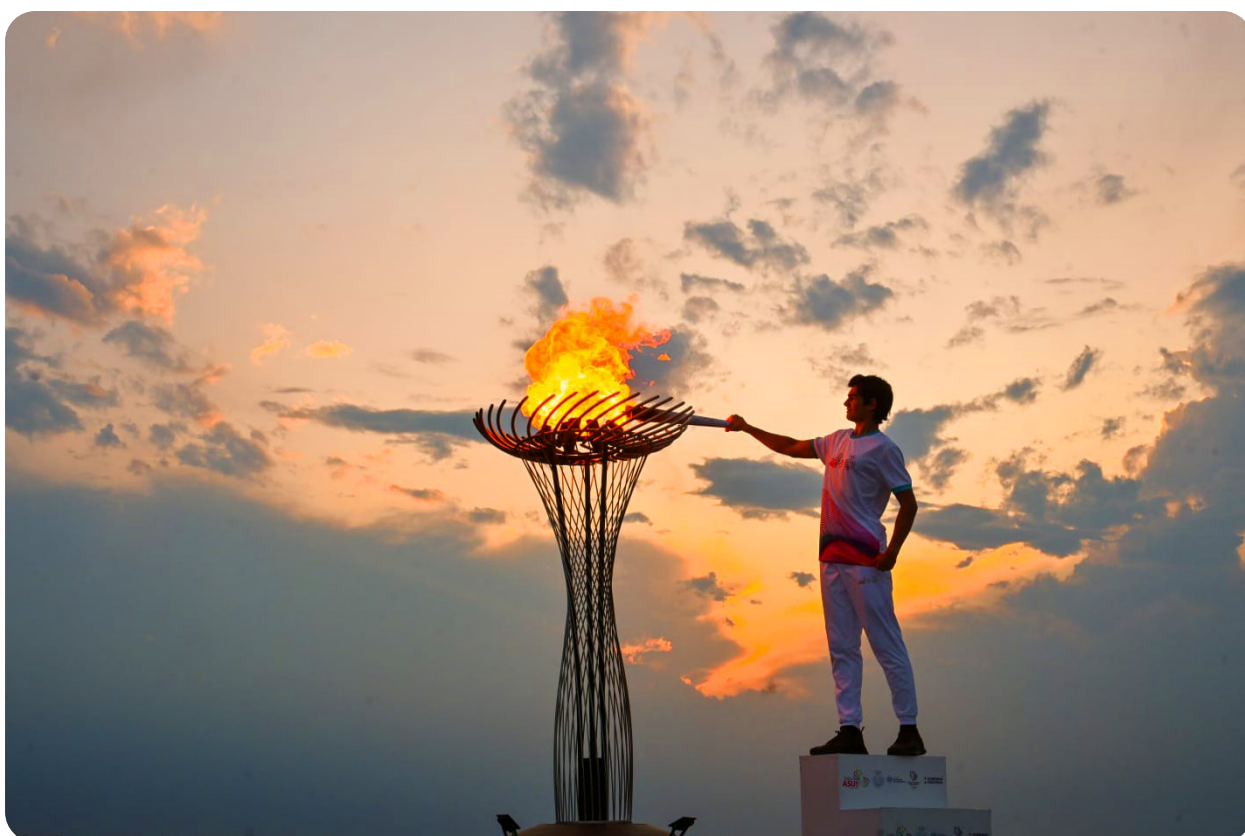


Sugerencia para el docente

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

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

EL FUEGO SURAMERICANO



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

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

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

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



Actividad sugerida

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

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

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

Ejemplo sencillo:



● Otras posibles actividades:

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

MASCOTA

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

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



Tirika, mascota Juegos Suramericanos 2022

@SOYCAPI26



Sugerencia para el docente

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

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

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



Actividades sugeridas

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

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

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

② **Biología**

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

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

③ Educación artística: artes visuales.

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

④ Matemática (proporcionalidad y geometría)

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

⑤ Matemática (encuesta y análisis de resultados)

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

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



9

Pelota

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

FÚTBOL

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

BÁSQUETBOL

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

VOLEIBOL

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

BALONMANO

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

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

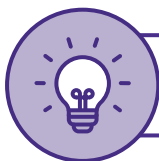


10

¿Qué sabemos acerca del voleibol?

El voleibol nació en 1895 en Estados Unidos. Fue creado por William G. Morgan como una alternativa al básquetbol que fuera menos intensa físicamente y pudiera practicarse bajo techo. El objetivo del juego es hacer pasar la pelota por encima de una red y lograr que toque el suelo del campo contrario, evitando que ocurra lo mismo en el propio. Cada equipo cuenta con seis jugadores en cancha y puede realizar hasta tres toques para devolver la

pelota. Los partidos se disputan al mejor de cinco sets, y cada set se gana al alcanzar 25 puntos con una ventaja mínima de dos. En caso de empate, el 5to set se juega a 15 puntos. La coordinación, la comunicación y la rapidez de los reflejos son fundamentales. Las principales competencias internacionales son los Juegos Olímpicos, los Campeonatos Mundiales organizados por la FIVB y las ligas profesionales de los distintos países.



Ideas para trabajar en el aula sobre el voleibol

Se presentan preguntas disparadoras que despierten curiosidad en los estudiantes y sirvan como punto de partida para trabajar en profundidad el voleibol desde los distintos espacios curriculares. Algunas opciones son:

- ¿Cómo se relacionan el bloqueo en voleibol, un escudo y el caparazón de una tortuga?
- ¿Qué comparten un pase de voleibol, una ola del mar y una cadena de mensajes de WhatsApp?
- ¿Qué tienen en común un equipo de voleibol, una bandada de gorriones y un pelotón de ciclistas?



Actividad introductoria para el aula

Sugerencia:

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

① Leer en voz alta la pregunta disparadora:

Ejemplo: ¿Cómo se relacionan el bloqueo en voleibol, un escudo y el caparazón de una tortuga?

② Dinámica rápida:

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

③ Cierre:

Pedir que relacionen la respuesta elegida con:

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



Posibles respuestas de estudiantes

- «Los tres sirven para protegerse de algo que viene de afuera».
- «Todos bloquean un impacto».
- «Son barreras defensivas».
- «Funcionan como filtros: dejan pasar algunas cosas y otras no».
- «Son estrategias para anticipar un ataque».
- «Dependen de la coordinación: si fallan, no funcionan».
- «Son estructuras resistentes».



Para abrir reflexión

El bloqueo en voleibol es una acción entrenada, el escudo es un objeto creado por las personas y el caparazón es una estructura biológica que evolucionó durante millones de años.

- ¿Qué nos dice esto sobre las distintas formas en que la naturaleza y la tecnología resuelven el problema de la protección?
- ¿De qué manera cada uno detecta o anticipa una amenaza? El jugador observa la trayectoria del ataque, el escudo depende de quien lo sostiene y la tortuga responde instintivamente al peligro. ¿Qué diferencias hay entre reaccionar, planificar y adaptarse?
- ¿Qué materiales y estructuras hacen posible la protección en cada caso? ¿Qué pasaría si el caparazón fuera más liviano, si el escudo más flexible o si el bloqueo se ejecutara sin coordinación? ¿Cómo cambia la eficacia cuando una parte del sistema falla?
- ¿La protección siempre implica «bloquear»? ¿O también puede significar cubrir, amortiguar, desviar, absorber o incluso evitar que el problema ocurra?

Retomando la pregunta inicial:

- ¿Qué otras comparaciones podrían abrir nuevas ideas para pensar la defensa, la prevención o el diseño de soluciones en un proyecto?

11

Atletas destacados: ¿Sabías que...?

Victoria Mayer



Fotografía suministrada por Prensa COA



María Victoria Mayer (nacida el 19 de junio de 2001 en Santa Fe, Argentina) es una destacada jugadora de voleibol que se desempeña en la posición de armadora, rol clave en la organización del juego ofensivo. Desde muy joven mostró condiciones técnicas y una marcada lectura del juego, lo que le permitió proyectarse rápidamente desde el ámbito local hacia competencias de mayor exigencia.

- Inició su formación deportiva en el voleibol santafesino, donde desarrolló las bases técnicas y tácticas propias de su puesto. Su crecimiento sostenido y capacidad para conducir equipos la llevaron a dar el salto al voleibol internacional, continuando su carrera en el exterior y adquiriendo experiencia en contextos competitivos de alto nivel.
- En 2019 fue convocada por primera vez a la selección femenina de voleibol de Argentina, integrándose a un proceso de recambio y consolidación del equipo nacional. Desde entonces, Mayer tuvo una presencia constante en el plantel, destacándose por

su precisión en la distribución del juego, su liderazgo dentro de la cancha y la madurez competitiva a pesar de su juventud.

- Formó parte del equipo argentino que participó en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, experiencia que significó un hito en su carrera deportiva y un importante paso en su proyección internacional. Asimismo, integró el plantel que disputó el Campeonato Mundial de Voleibol Femenino 2022, torneo en el que tuvo una actuación sobresaliente y fue reconocida al ubicarse entre las cuatro mejores armadoras del certamen, distinción que refleja su alto rendimiento a nivel mundial.
- María Victoria Mayer es considerada una de las armadoras más prometedoras del voleibol argentino contemporáneo, combinando técnica, visión de juego y compromiso colectivo, y consolidándose como una pieza fundamental en el presente y futuro de la selección nacional.



¿Conocemos más sobre su historia?



Luciano De Cecco



Fotografía suministrada por Prensa COA



Luciano De Cecco, nacido el 2 de junio de 1988 en Santa Fe, Argentina, es uno de los jugadores más destacados en la historia del vóley argentino y una referencia indiscutida a nivel internacional. Se desempeña como armador, una posición clave dentro del juego, desde la cual se encarga de organizar el ataque del equipo y tomar decisiones tácticas en fracciones de segundo. Su inteligencia deportiva, precisión técnica y capacidad de liderazgo lo convirtieron en uno de los mejores armadores del mundo.

- Debutó muy joven en la selección argentina y, desde entonces, ha mantenido una presencia constante durante casi dos décadas, transformándose en un verdadero símbolo del seleccionado masculino. A lo largo de su carrera internacional participó en múltiples Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos, siendo uno de los pocos jugadores en disputar seis mundiales consecutivos, un logro excepcional en el vóley de alto rendimiento. Uno de los hitos más importantes de su trayectoria fue la obtención de la medalla de bronce en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020, donde fue reconocido como el mejor armador del torneo e integró el equipo ideal de la competencia. En los Juegos Olímpicos de París 2024 fue además elegido abanderado de la delegación argentina, un reconocimiento que refleja tanto su trayectoria deportiva como su rol humano y simbólico dentro del deporte nacional.

- De Cecco desarrolló la mayor parte de su carrera en Europa, especialmente en Italia, considerada una de las ligas más competitivas del mundo. Allí integró equipos de primer nivel como Modena Volley, Cucine Lube Civitanova y Sir Safety Perugia, con los que obtuvo títulos nacionales e internacionales, incluyendo campeonatos de liga, copas locales, la Champions League y el Mundial de Clubes. Su calidad de juego le permitió adaptarse con éxito a distintos equipos y estilos, consolidándose como un referente táctico dentro de la cancha y un conductor respetado por compañeros y entrenadores.
- El estilo de juego de Luciano De Cecco se caracteriza por una notable visión estratégica, creatividad en la distribución del juego y una gran templanza en momentos decisivos. Su rol trasciende lo técnico, ya que actúa como líder natural, ordenando al equipo y potenciando el rendimiento colectivo. Por estas razones, ha recibido numerosos premios individuales a lo largo de su carrera, entre ellos distinciones como mejor armador en torneos internacionales y el Premio Konex de Platino, que reconoce a las figuras más relevantes del deporte argentino.
- Por su trayectoria, logros y compromiso sostenido con la selección nacional, Luciano De Cecco es considerado uno de los máximos referentes del voleibol argentino contemporáneo y un ejemplo de profesionalismo, perseverancia y excelencia deportiva.



¿Conocemos más sobre su historia?



12

Proyectamos

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

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

Características principales de un proyecto ABP:

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

Para pensar en un proyecto ABP interdisciplinario hay que tener en cuenta que el objetivo principal es conseguir un producto final, que puede ser tangible o intangible.

Como sugerencia, se propone que el producto final sea un «revista digital», en el que los estudiantes puedan exponer los temas trabajados en cada una de las disciplinas que forman parte de este.

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



13

¿Cómo lo trabajamos desde Matemática?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «La geometría del armador».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer y clasificar triángulos según sus ángulos y sus lados.
- Explorar cómo variaciones espaciales modifican ángulos interiores y la forma del triángulo.
- Relacionar la geometría del triángulo con la eficiencia del armado en una situación de juego.

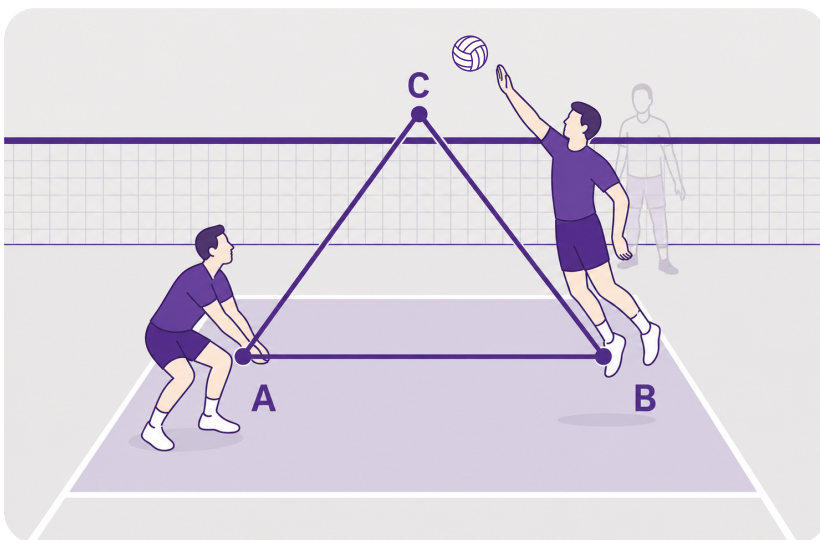
CONTENIDOS

- Clasificación de triángulos.
- Propiedad de los ángulos interiores.
- Perímetro y Área.
- Escalas y representaciones gráficas.

CONSIGNAS

En voleibol, las posiciones del armador, el atacante y el punto de contacto de la pelota pueden representarse como los vértices de un triángulo. La forma de este triángulo influye en la eficiencia del armado y del ataque.

1. Observar en el gráfico las posiciones del armador (A), del atacante (B) y del punto de contacto (C).



2. Realizar uno diferente en tu carpeta y responder:
 - a. ¿Qué tipo de triángulo se forma? Clasificarlo según sus lados y según sus ángulos.
 - b. ¿Cómo cambian los ángulos si el armador se desplaza hacia adelante?
 - c. ¿Y si se desplaza hacia atrás?

3. En grupos diseñar «el triángulo de ataque más eficiente» y responder:
 - a. ¿Qué ángulos interiores podrían favorecer un armado eficiente? ¿Por qué?
 - b. Dibujar un triángulo posible de armado-ataque que consideren que es el más eficiente.
 - c. Justificar por qué lo sería teniendo en cuenta la posición del armador, la del atacante y la forma del triángulo.
 - d. Comparar con otros grupos y explicar qué cambiarían para mejorar su triángulo.



Datos sugeridos para facilitar la actividad

Ángulos que favorecen un armado eficiente

- Un triángulo donde el ángulo del armador no sea extremadamente pequeño permite un armado más cómodo.
- Si el ángulo en el punto de contacto (C) es muy agudo, implica que la pelota está demasiado cerca de la red, lo que representa riesgo de bloqueo o falta.
- Si es muy obtuso, la pelota está muy lejos del atacante, por lo que éste pierde potencia.



Actividad sobre el atleta destacado: «El triángulo del armador, edición Vicky Mayer»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Modelizar desplazamientos en la cancha de voleibol utilizando un sistema de coordenadas cartesianas como herramienta de análisis.
- Aplicar fórmulas matemáticas e interpretar los resultados en relación con el desplazamiento de los jugadores.

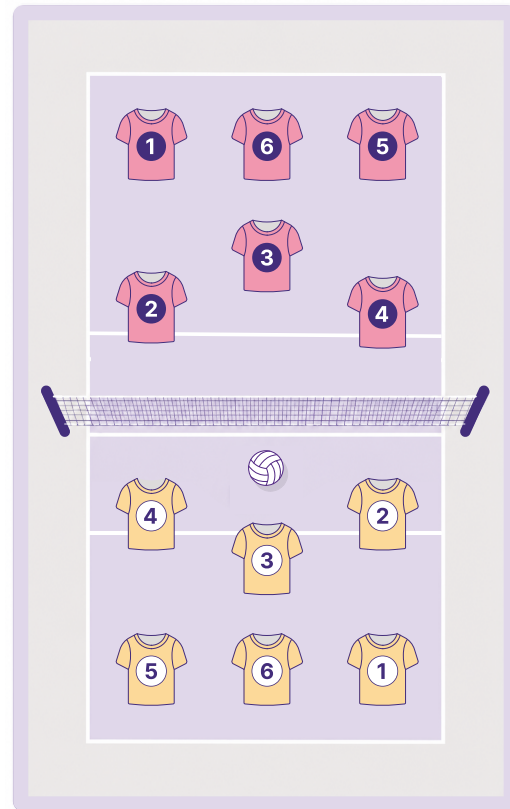
CONTENIDOS

- Sistema de referencia.
- Plano cartesiano.
- Triángulos.
- Ángulos.
- Distancia entre puntos.
- Teorema de Pitágoras.



CONSIGNAS

1. Revisar el siguiente diagrama con las posiciones habituales en un partido de voleibol:
2. Tomar el punto central de la línea de fondo del equipo verde como origen (0,0). Marcar el eje x horizontal (de izquierda a derecha) y el eje y hacia la red.
3. Medir la cancha en la imagen. Por ejemplo, si el largo mide 18 cm en la impresión → cada 1 cm = 1 m real (No importa la escala exacta; lo fundamental es que la mantengan consistente.) De esta manera, cada posición de jugador y de la pelota puede tener coordenadas.



4. Ubicar a Victoria Mayer. Como el armador suele ser el jugador 3 (posición 3 en primera línea o rotando), suponer que Victoria está inicialmente en la posición del jugador amarillo nº3.
 - a. Asignar las coordenadas (x_1, y_1) correspondientes según el sistema de referencia elegido.
 - b. Aquí se definen distintos puntos objetivo donde Mayer podría armar. Elegir una de las tres «situaciones de armado»:
 - Pelota que cae cerca de la red, lado derecho.
 - Pelota que cae en zona 3 (centro de la red).
 - Pelota retrasada en 2–3 metros.
 - c. Con ella, seleccionar los puntos en la imagen, medir sus coordenadas (x_2, y_2) y marcar el triángulo formado en la situación elegida. La distancia entre puntos se calcula con la siguiente fórmula: $d = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$

Comparar:

- ¿Qué punto requiere un desplazamiento más largo?
 - ¿Cuál es el camino más eficiente?
 - ¿Cómo impacta su posición inicial?
 - ¿Cómo cambia el triángulo si movemos a Mayer un metro hacia adelante o atrás?
5. Discutir en equipos: ¿Por qué, aunque el camino más corto es la hipotenusa, en algunos casos podría NO ser el mejor camino para la jugadora?

14

¿Cómo lo trabajamos desde Lengua y Literatura?



Actividad sobre la disciplina deportiva:

«Escribimos un texto instructivo para aprender voleibol.»

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer las características del texto instructivo.
- Identificar su estructura (título, lista de materiales, pasos).
- Comprender cómo se organiza una instrucción.
- Redactar un texto instructivo sobre una acción propia del voleibol.
- Usar verbos en modo imperativo y oraciones breves, claras y ordenadas.

CONTENIDOS

- Texto instructivo. Características y estructura.
- Uso del modo imperativo, enumeraciones y secuencias lógicas.

CONSIGNAS

1. Cada grupo debe escribir un texto instructivo que explique cómo realizar correctamente una jugada básica. Las jugadas básicas a elegir pueden ser:
 - Saque de abajo.
 - Saque flotado.
 - Recepción.
 - Armado.
 - Bloqueo.
 - Remate/ataque.

Ejemplo de texto instructivo que el docente puede entregar a los estudiantes:

2. Pedir a los estudiantes que subrayen verbos en imperativo y organización secuencial.

Cómo realizar un pase de manos altas →



- ① Colocá los pies separados al ancho de los hombros.
- ② Levantá los brazos y formá un triángulo con las manos.
- ③ Asegurate de mirar la pelota en todo momento.
- ④ Flexioná las rodillas para acompañar el movimiento.
- ⑤ Recibí la pelota con las yemas de los dedos, sin golpearla.
- ⑥ Extendé los brazos hacia arriba para dirigir el pase.

3. Por grupos, elegir una jugada y escribir su propio texto instructivo siguiendo la estructura del texto presentado como ejemplo.
4. Leer los textos por grupos y otro equipo lo «ejecuta» de manera simbólica (imitando los movimientos sin pelota).
5. Observar errores o mejoras posibles y reescribir si es necesario.



Actividad sobre el atleta destacado: **«Objetos que cuentan, la otra mirada sobre Victoria Mayer»**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Realizar una escritura coherente, cohesiva y creativa, que resignifique la trayectoria deportiva de Victoria Mayer.
- Crear un texto literario.

CONTENIDOS

- Género Narrativo: Textos literarios.
- Función poética/literaria.
- Tipos de narradores.

CONSIGNAS

1. Presentar a los estudiantes imágenes sobre la deportista Victoria Mayer, además datos destacados sobre su carrera. Escribir en el pizarrón la siguiente pregunta:
→ ¿Qué pasaría si la pelota, la red o la propia cancha pudieran contar la historia de Victoria Mayer?
2. En grupos, elegir un objeto del voleibol (la pelota, la red, la cancha, los zapatos, el silbato del árbitro, la camiseta, etc.) y escribir un relato en primera persona, donde el objeto sea el narrador. El texto debe centrarse en cómo ese objeto ha visto crecer, cambiar, aprender y brillar a Victoria Mayer, pero sin nombrar directamente hechos reales.

Pautas de escritura:

Los alumnos en grupos deben investigar las destrezas de la jugadora en la cancha y analizar sus jugadas. Anotar qué movimientos ven: precisión, salto, velocidad, sincronización.

3. Indagar: «Si pudieran ser un objeto del voleibol por un día, ¿cuál elegirían? ¿Qué cosas verían que nadie más nota?».

a. Elegir un objeto, por ejemplo:

- La pelota (siente los golpes, sabe cuándo el pase es correcto).
- La red (mide límites, tiene una presencia silenciosa).
- La cancha (testigo del entrenamiento diario).
- Las zapatillas (viajan, se desgastan, cargan el esfuerzo).

b. Escribir un texto creativo narrado en primera persona como si fuesen el objeto.

Destacar las emociones que siente el objeto al acompañar a la jugadora. Usar metáforas y personificaciones. Resaltar las sensaciones de movimiento, como los golpes, los saltos, el ritmo y la velocidad. Registrar al menos tres escenas que muestren cambio o crecimiento. Recordar no usar datos biográficos explícitos: la historia debe ser simbólica.

Pueden dar inicio a la historia de la siguiente manera:

«Soy la red. No hablo, pero escucho. Cada vez que ella se acerca, el aire se tensa como si la cancha contuviera la respiración...».

c. Luego de realizar las narrativas, socializarlas con el resto de los grupos y realizar la lectura en voz alta.

d. Entre todos reflexionar y anotar las conclusiones en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprende un objeto que acompaña a quien entrena todos los días?
- ¿Cómo se narra el esfuerzo sin contar la vida?
- ¿Qué metáfora inventaron que represente mejor el estilo de Mayer como armadora?



15

¿Cómo lo trabajamos desde Biología?



Actividad sobre la disciplina deportiva:

«Voleibol y vida, cómo el cuerpo responde y se adapta».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer y aplicar las características comunes a todos los seres vivos (irritabilidad, metabolismo, homeostasis y adaptación al ambiente) en situaciones relacionadas con el voleibol.

CONTENIDO

Características comunes a todos los seres vivos.

CONSIGNAS

Durante un partido de voleibol, el cuerpo de los jugadores realiza una enorme cantidad de procesos biológicos. Para percibir la pelota, correr, saltar, decidir una jugada o recuperar el aire entre puntos, el organismo debe responder a estímulos, usar energía, mantener el equilibrio interno y adaptarse al ambiente. Estos procesos forman parte de las características comunes de todos los seres vivos.

1. Investigar sobre las características comunes a todos los seres vivos y completar el siguiente cuadro:

CARACTERÍSTICAS	DEFINICIÓN	SITUACIÓN EN UN PARTIDO DE VOLEIBOL
Irritabilidad		
Metabolismo		
Homeostasis		
Adaptación al ambiente		
Otra		

2. **Simulación.** El docente debe lanzar suavemente una pelota a distintos estudiantes sin avisar. Cada alumno debe responder rápido con una acción: agacharse, esquivar, levantar la mano, agarrarla, entre otros.
3. **Reflexionar:**
 - a. ¿Qué tipo de estímulo recibieron? (visual, auditivo, táctil).
 - b. ¿Qué órgano de los sentidos intervino?
 - c. ¿Tuvieron tiempo de pensar la respuesta o reaccionaron automáticamente?
 - d. ¿Qué sistemas del cuerpo creen que intervienen cuando reaccionamos a un estímulo?
 - e. ¿Qué pasaría si un jugador no percibe un estímulo a tiempo? ¿Qué pasaría si percibe, pero no responde rápido?
 - f. ¿Todos reaccionaron igual? ¿Por qué creen que hubo diferencias?
 - g. ¿Qué relación hay entre esta actividad y la irritabilidad como característica de los seres vivos?
 - h. ¿Cómo se relaciona esta actividad con otras características de los seres vivos?



Actividad sobre el atleta destacado:
«La ciencia detrás del desempeño de Victoria Mayer».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer cómo las características comunes de los seres vivos se manifiestan en el desempeño deportivo de una deportista profesional.
- Identificar y describir los sistemas del cuerpo humano que intervienen cuando un deportista se encuentra en acción, analizando su función durante el juego.
- Investigar y valorar la importancia de los hábitos saludables (como la alimentación equilibrada, la hidratación y el descanso) para el adecuado funcionamiento del organismo y el rendimiento físico.

CONTENIDOS

- Características comunes a todos los seres vivos.
- Hábitos saludables.
- Sistemas del cuerpo humano.

CONSIGNAS

1. Luego de lo trabajado en la actividad anterior crear una infografía visual (digital o en papel) que incluya:
 - Imagen de Victoria Mayer en acción o en situación deportiva.
 - Datos personales esenciales: edad, lugar de nacimiento, posición en la cancha, rol en la selección.
 - Logros deportivos.

- Las características de los seres vivos en el deporte: incluir un apartado donde expliques al menos cuatro características aplicadas a su desempeño como jugadora de voleibol. Para cada una, agregar un ejemplo concreto. Por ejemplo: Irritabilidad: capacidad de reaccionar rápido ante un estímulo. Ejemplo: Responde al instante a un saque potente del rival.
- Los sistemas que componen al ser humano: Incluir un apartado donde identifiques qué sistemas intervienen durante un partido de voleibol.
- Hábitos saludables: Agregar un apartado en donde se incluya la importancia de la alimentación equilibrada, la hidratación y el descanso para el desempeño deportivo.

16

¿Cómo lo trabajamos desde Físico-Química?



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«Cuando muchos se mueven como uno solo».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Reconocer cómo ciertos fenómenos físicos y químicos intervienen en dinámicas grupales coordinadas, como las de un equipo de vóley, una bandada de estorninos o un pelotón de ciclismo, analizando patrones de movimiento, interacción entre cuerpos y transmisión de energía.

CONTENIDOS

- Fuerzas y movimiento: interacción entre cuerpos, dinámica colectiva.
- Transferencia de energía: golpes, rebotes, velocidad y trayectorias.
- Propiedades de los materiales: elasticidad, deformación y respuesta de la pelota y la red.

CONSIGNAS

1. Retomando una de las preguntas disparadoras sugeridas: ¿Qué tienen en común un equipo de voleibol, una bandada de gorriones y un pelotón de ciclistas?,



observar un video de jugadas de voleibol y compararlo con una bandada de aves o un pelotón de ciclismo.

Identificar similitudes en los siguientes aspectos:

- Coordinación de movimientos.
- Fuerzas que actúan sobre cada integrante.

- Cómo se transmite la energía (en un pase, en el vuelo conjunto, en el avance del pelotón).
2. Proponer a los estudiantes que representen en un esquema sencillo las fuerzas principales que intervienen en un pase, un remate o un bloqueo destacando la importancia de la sincronización.



Actividad sobre el atleta destacado: «Fuerza, trayectoria y coordinación en el juego de Luciano De Cecco».

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Analizar la técnica del armador desde conceptos de Físico-Química: trayectoria, fuerza aplicada, control de la energía y precisión motriz.

CONTENIDOS

- Fuerzas e interacciones entre cuerpos.
- Movimiento y trayectoria de objetos (velocidad, dirección y cambios).
- Transferencia de energía en acciones del juego.
- Propiedades de los materiales (elasticidad y deformación).
- Dinámica de grupos y coordinación.

CONSIGNAS

1. Observar un fragmento de juego donde Luciano De Cecco realiza una asistencia. Luego:
 - a. Describir la trayectoria de la pelota (ascendente, punto más alto y caída).
 - b. Identificar qué factores físicos influyen en la precisión del pase (fuerza, ángulo, tiempo de contacto, velocidad inicial).
 - c. Realizar una puesta en común donde se relacione la acción técnica con las ideas de fuerza, movimiento y transferencia de energía.



17

¿Cómo lo trabajamos desde Geografía?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Población, deporte y estructura demográfica».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Interpretar pirámides de población de diferentes países.
- Escribir definiciones propias sobre indicadores demográficos.

CONTENIDOS

- Natalidad.
- Mortalidad.
- Esperanza de vida.
- Envejecimiento poblacional.
- Pirámide de población.

CONSIGNAS

1. Buscar las pirámides de población más actuales de 5 países que participen en los Juegos Suramericanos y luego analizar en base a los siguientes interrogantes:
 - a. ¿Qué países tienen más población en edad deportiva?
 - b. ¿Por qué algunos países producen más deportistas? ¿Cómo influye la estructura demográfica en la disponibilidad de talentos deportivos?
 - c. Si la natalidad es alta en un país, ¿habrá más cantidad de jugadores?
¿Por qué Argentina, con natalidad más baja, aún así forma equipos competitivos?
¿Qué pasa en países con envejecimiento poblacional?
2. Definir el concepto de natalidad y mortalidad. En base a estas definiciones ¿En qué parte de las pirámides podés visualizar estos conceptos?
3. Escribir una definición de pirámide de población, utilizando los siguientes conceptos: natalidad, mortalidad, esperanza de vida, envejecimiento poblacional. Puedes ayudarte con un diccionario.



Actividad sobre el atleta destacado: «Victoria Mayer, donde habita una campeona».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

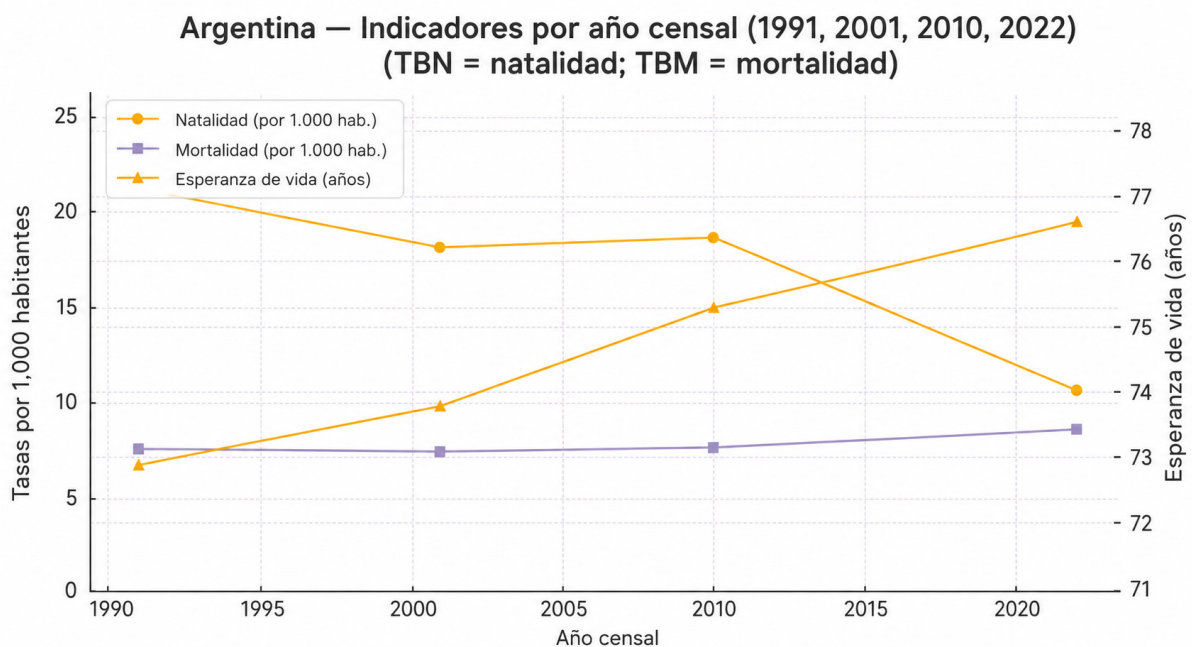
- Comprender los conceptos de indicadores demográficos en un contexto determinado.
- Interpretar gráficos con indicadores demográficos.

CONTENIDO

Indicadores demográficos: natalidad, mortalidad, esperanza de vida.

CONSIGNAS

1. Observar el gráfico y responder:



- a. ¿Cómo ha cambiado la natalidad en Argentina en los últimos 20 años?
- b. ¿Qué implica que hoy haya menos nacimientos que en décadas anteriores?
¿Afecta en el ámbito deportivo y las selecciones argentinas? ¿Qué importancia tiene esto para los clubes que hoy buscan jugadoras jóvenes?
- c. ¿Cómo evolucionó la mortalidad en Argentina? ¿Por qué se vive más tiempo hoy?
- d. ¿Qué implica tener una esperanza de vida cercana a los 78-80 años?
- e. ¿Los cambios demográficos actuales favorecerían o dificultarían que aparezcan nuevas «Victoria Mayer»?

18

¿Cómo lo trabajamos desde Historia?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «El primer saque en 1895».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Ordenar en forma cronológica, acontecimientos históricos importantes del surgimiento y desarrollo del voleibol como práctica deportiva.
- Identificar, analizar y clasificar distintas fuentes de investigación de las Ciencias Sociales.

CONTENIDOS

- La Historia como Ciencia Social.
- Tiempo cronológico.
- Fuentes de investigación de las Ciencias Sociales. Clasificación según tipo: primarias o secundarias; escritas, audiovisuales, orales o materiales.

CONSIGNAS

1. Indagar sobre el surgimiento del voleibol y sus inicios en la Argentina. Buscar imágenes y/o videos que ilustren los momentos históricos más significativos.

Se sugieren algunos interrogantes para guiar dicha búsqueda:

- ¿Quién creó esta práctica deportiva? ¿Cuándo? ¿Por qué?
- ¿Cuándo se establecieron sus primeras reglas?
- ¿Qué organizaciones internacionales relacionadas a dicho deporte se crearon?
- ¿Cuándo se jugaron los primeros campeonatos del mundo de voleibol masculino/femenino?
- ¿Cuáles fueron los primeros pasos de este deporte en Argentina?
- ¿Qué momentos destacados de la historia de la selección nacional de voleibol podrías señalar?

Sitios de interés:



2. Clasificar las diferentes fuentes obtenidas.
3. Elaborar una línea de tiempo interactiva que integre los diferentes acontecimientos y/o momentos significativos investigados en las consignas anteriores, señalando:
 - Año.
 - Breve descripción.
 - Imagen o video ilustrativo.

19

¿Cómo lo trabajamos desde Formación Ética y Ciudadana?



Actividad sobre la disciplina deportiva:
«Más allá de la superficie, los valores debajo del iceberg».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Descubrir la importancia que tienen los valores como la responsabilidad y el esfuerzo en la vida cotidiana.
- Reflexionar sobre el impacto que tienen los mismos para alcanzar metas individuales y colectivas.

CONTENIDOS

- Dimensión ética de las acciones humanas.
- Valores.

CONSIGNAS

1. Identificar cuáles son las principales posiciones del voleibol.
2. ¿Cuáles son las funciones y responsabilidades de cada uno de los jugadores dentro de la cancha? Ej.: el armador es responsable de armar la pelota en el lugar ideal para cada uno de los atacantes luego de una recepción o defensa.
3. ¿Cuáles son sus responsabilidades fuera de la cancha para mejorar el rendimiento personal y del equipo? (Ej.: dormir bien, comer saludablemente, estudiar al rival, asistir a todos los entrenamientos, etc.).

4. ¿Qué sucedería si alguno de ellos no cumpliera con sus responsabilidades visibles (dentro de la cancha) y esfuerzos invisibles (fuera de la cancha)? ¿A quién está fallando?
5. Reflexionar: ¿Cuáles son tus esfuerzos y responsabilidades (familiares, escolares, deportivas, ciudadanas) que tienes hoy en los diferentes ámbitos y entornos sociales en los que participas? ¿Qué impacto y/o beneficios personales y colectivos tendrán los mismos?
6. A partir de lo reflexionado, elaborar un dibujo que represente un iceberg, donde señales las responsabilidades y esfuerzos personales que propones para alcanzar diferentes propósitos y objetivos (personales y/o colectivos) en tu vida cotidiana.





Actividad sobre el atleta destacado: «El desafío de hablar sobre lo que sentimos».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reflexionar sobre las distintas emociones que pueden surgir ante situaciones de crisis o momentos difíciles.
- Valorar y reconocer la importancia de las redes de apoyo primarias (familia, amigos, compañeros) en dichos momentos.
- Promover un ambiente de contención, diálogo y empatía visibilizando problemáticas relacionadas a la salud mental.

CONTENIDOS

- Dimensión ética de las acciones humanas. Consecuencias de las acciones de diferentes actores sociales, intereses y valores.
- Dimensión afectiva: emociones y sentimientos.
- La familia y los grupos primarios.

CONSIGNAS

1. Mirar la entrevista al deportista destacado Luciano De Cecco realizada por Juan Pablo Varsky. Para realizar la siguiente actividad se propone atender desde el minuto 45:33.



Clank!. (1 de julio de 2024). Luciano DE CECCO con Juan Pablo VARSKY | Clank! Game #36 [Video]. YouTube.

2. Luego de uno de los logros más importantes en la vida del deportista y de la Selección Argentina, Luciano debió atravesar uno de los momentos más difíciles de su vida ¿Cómo describirían dicha situación?
3. En pequeños grupos, pensar y reflexionar:
 - a. ¿Cuáles son las diferentes emociones que podemos sentir ante determinadas situaciones o momentos difíciles?
 - b. ¿Cómo se manifiestan dichas emociones en nuestro cuerpo?
 - c. ¿Qué reacciones o actitudes podemos tener ante las mismas? (Por ejemplo, Luciano contó que se quedaba encerrado).
 - d. ¿Qué consejos señala el deportista para enfrentar estas situaciones?
 - e. ¿Qué rol e importancia tienen los grupos primarios en este sentido?
4. A partir de lo reflexionado, crear carteles (en formato manual o digital) con frases motivacionales que destaquen la necesidad de atender nuestras emociones, la importancia de pedir ayuda ante determinadas situaciones o vivencias y de apoyarnos en nuestras redes de contención más cercanas (familia, amigos, compañeros). Los carteles pueden ser publicados y distribuidos en los espacios físicos o medios digitales de la institución para su concientización.


20

¿Cómo lo trabajamos desde Educación Física?



Actividad sobre la disciplina deportiva: «Entre redes y decisiones».

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Vincular el deporte con los desafíos de la vida cotidiana a través de la metáfora del discurso «Como en la cancha» en base al siguiente video:
 en tanto muchas «jugadas» o decisiones dentro del juego remiten a situaciones reales (presión, equipo, roles, adversidades, estrategias, responsabilidad individual y colectiva).
- Interpretar el discurso «Como en la cancha» y extraer metáforas aplicables al deporte y la vida.
- Relacionar esos conceptos con la práctica del voleibol (toma de decisiones, roles, cooperación).
- Desarrollar un mini-torneo donde cada equipo tenga «cartas de desafío» que simulan obstáculos o decisiones (por ejemplo: lesiones, cambios de plan, desmotivación).
- Fomentar la reflexión y el diálogo sobre valores olímpicos.
- Integrar producciones discursivas (texto, audiovisual) que conecten la experiencia del torneo con el mensaje del TEDx.

CONTENIDOS

- Juegos deportivos colectivos: voleibol (reglas, roles, arbitraje, planillado).
- Estrategias de cooperación/oposición y toma de decisiones en el juego.
- Organización y gestión de un torneo escolar.
- Valores olímpicos: excelencia, amistad y respeto aplicados en la práctica.
- El deporte como práctica social y cultural vinculada al Movimiento Olímpico.

CONSIGNAS

FASE 1 – Introducción y sensibilización.

1. Ver el video en la clase.
2. Lluvia de ideas y puesta en común: ¿Qué significa «como en la cancha»?
¿Qué metáforas aparecen?
3. En grupos, los estudiantes elaboran una breve reflexión escrita: «lo que sería como en mi cancha personal».

FASE 2 – Diseño del torneo con «cartas de desafío».

1. Cada equipo (o «brigada deportiva») de voleibol recibe una serie de cartas de desafío (preparadas por estudiantes de 2° año) que introducen variables imprevistas durante el torneo: por ejemplo, perder puntos extra por «falta de comunicación», enfrentar un equipo con ventaja, cambio de reglas temporales, baja motivación de un jugador, etc.
2. Los equipos deben reaccionar estratégicamente frente a esos desafíos, adaptarse, reorganizar roles, comunicar, planificar.
3. Durante los partidos, se van activando las cartas (por sorteo o en momentos preestablecidos).

FASE 3 – Registro y producción.

1. Mientras se juega, algunos estudiantes son «cronistas» que registran las decisiones, los momentos de conflicto o éxito, cómo los equipos respondieron a las cartas.
2. Otros estudiantes pueden producir un breve video (o podcast/clip) donde entrevisten jugadores o capitanes sobre «qué sintieron ante el desafío, cómo lo superaron, qué aprendieron».
3. Posteriormente, cada equipo compone una pequeña reflexión (texto o video) que vincule su experiencia con algún fragmento del discurso «Como en la cancha».

FASE 4 – Socialización y reflexión final.

1. Proyección de videos/lectura de reflexiones ante toda la clase o evento escolar.
2. Debate guiado: ¿Qué desafíos fueron más difíciles? ¿Qué decisiones marcaron la diferencia? ¿Cómo los valores olímpicos (Excelencia, Amistad, Respeto) se pusieron a prueba durante el torneo?
3. Cada estudiante completa una ficha reflexiva: «mi jugada más significativa», «lo que cambiaría», «cómo aplico esto fuera de la cancha».

Sugerencias:

- Antes de los partidos: dinámicas de grupo que fortalezcan la cooperación y la comunicación.
- Durante los juegos: observación y registro de situaciones donde se pongan en práctica los valores (ejemplo: respeto por el saque rival, aliento entre compañeros, juego limpio).
- Después del torneo: instancias de reflexión escrita y oral donde los estudiantes relacionen lo vivido con los valores olímpicos y con el mensaje del discurso TEDx.

21

Actividad de cierre



Producción final: «Revista digital».

Para finalizar se propone realizar una revista digital a partir de lo trabajado en los distintos espacios curriculares con el objetivo de dar a conocer a la comunidad lo aprendido. Se puede maquetar en Canva, BookCreator o Google Slides.

La revista debe contar con un título original y distintas secciones, como por ejemplo:

- Entrevistas a deportistas.
- Textos instructivos.
- Relatos literarios.
- Análisis demográfico.
- Problemas matemáticos explicados.
- Infografías de Física.
- Línea de tiempo histórica.
- Reflexiones éticas sobre el esfuerzo invisible.



22

¿Cómo evaluamos?

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

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

Características de una rúbrica:

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

Ejemplo simple de rúbrica para un trabajo escrito:

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

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

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

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

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

2. Trabajar con ejemplos

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

3. Lenguaje claro y accesible

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

4. Autoevaluación y coevaluación

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

5. Retroalimentación guiada

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

6. Revisión y segunda entrega

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

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

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

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



Pautas para la evaluación del proyecto

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

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

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



23 Bibliografía

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

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

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

Clank!. (2024, 1 de julio). Luciano De Cecco con Juan Pablo Varsky [Video]. YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=k6rFF1oXKfs>

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

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

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

DEPORTVCentral. (s. f.). Vicky Mayer: “Buscamos seguir afirmando la identidad de Las Panteras” [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1w8nqDomEN4>

Dicas Educação Física. (2021, 23 de mayo). Historia y origen del voleibol [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wlsm97WEHtE>

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

Federación Internacional de Voleibol. (s.f.). Volleyball rules and game characteristics. <https://www.fivb.com/thegame/volleyball>

Federación Puertorriqueña de Voleibol. (s. f.). Historia del voleibol [PDF]. <https://fedpurvoli.com/wp-content/uploads/2021/01/HISTORIA-DEL-VOLEIBOL.pdf>

Volleybox. (s. f.). Victoria Mayer – Player profile. <https://women.volleybox.net/es/victoria-mayer-p11557>

La Nación. (2025, 29 de julio). Luciano De Cecco, un símbolo de la historia reciente del vóley argentino. <https://www.lanacion.com.ar/deportes/voley/luciano-de-cecco-un-simbolo-de-la-historia-reciente-vuelve-a-la-seleccion-de-voleibol-nid29072025/>

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

Olympics.com. (2024, 2 de octubre). Historia del voleibol: De sus humildes inicios a ser un deporte olímpico. <https://www.olympics.com/es/noticias/historia-del-voleibol-deporte>

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

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

24 Recursos digitales

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



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



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



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



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



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



7 [Victoria Mayer: Así juega la armadora de la Selección Argentina y del Reale Mutua Fenera Chieri '76](#)



8 [Vicky Mayer: "Buscamos seguir afirmando la identidad de Las Panteras" - #DEPORTVCentral](#)



9 [Tiene 18 años, juega en Brasil y estudia Nutrición a distancia: la historia de Victoria Mayer, la joven cerebro de las Panteras](#)



10 <https://www.olympics.com/es/atletas/luciano-de-cecco>



11 <https://www.coarg.org.ar/component/k2/item/2268-de-cecco-luciano>



12 <https://www.youtube.com/watch?v=ErA65Mpgx-M>



13 <https://www.youtube.com/watch?v=NauJnekF10w&feature=youtu.be>



14 <https://www.olympics.com/es/noticias/historia-del-voleibol-deporte>



15 https://perio.unlp.edu.ar/catedras/tpm/wp-content/uploads/sites/4/2020/04/LOPEZ-BARTOLI-voley_en_argentina.pdf



16 <http://www.youtube.com/watch?v=k6rFF1oXKfs>



17 <https://www.youtube.com/watch?v=lxTGKO1S97o&t=3s>



8

Voleibol

