

## MONSTER BLOCK TEEN´S. UN GIRO EN LA ENSEÑANZA DEL VOLEIBOL

JOSE ANTONIO FOTIA

FAHCE- UNLP

[josefotia@fahce.unlp.edu.ar](mailto:josefotia@fahce.unlp.edu.ar)

### Resumen

En las últimas décadas la iniciación al voleibol ha sido entendida de formas diversas de acuerdo a los paradigmas teóricos y didácticos en boga. Las preocupaciones estuvieron centradas en lograr que la pelota se mantuviera en juego la mayor parte del tiempo, y para ello se propusieron la modificación de las dimensiones de las canchas (dibujándolas más cortas y más anchas) y el aumento de las alturas de las redes. Niños y niñas jugaron un juego motor con reglas y principios tácticos de los deportes de cancha dividida, pero con objetivos diferentes al propósito central del voleibol, el cual puede definirse como un deporte de cooperación y oposición jugado en espacios divididos, con estrategias de ataque conquistar el campo contrario a través del pique de la pelota y de defensa para evitar el contacto del elemento en el campo propio. En este marco, presentamos aquí una propuesta didáctica, denominada Monster Block Teen´s (Fotia-Gómez: 2014), que consiste en juegos modificados (simplificados) de voleibol para comenzar a aprenderlo desde el ataque (especialmente el remate) y el bloqueo, es decir, desde las acciones que se desarrollan en la red.

**Palabras clave:** voleibol, metodología, lógica interna, ataque y bloqueo.

### VOLEIBOL, UN DEPORTE CON LÓGICA

¿Cuál es la lógica interna del voleibol? ¿Cuáles son los rasgos que lo hacen único? Podríamos definirlo desde sus principales características:

- Un deporte de punto límite; de cooperación y oposición, que se juega entre dos equipos en canchas divididas por una red que no se puede traspasar corporalmente y por lo tanto sin contacto personal; que tiene el objetivo de sumar puntos haciendo picar la

pelota en el campo adversario mediante estrategias de ataque, y evitar que nos los hagan mediante estrategias de defensa, con posibilidad de contactos intermedios (Fotia, 2012).

El objetivo del juego es sumar puntos, y se logra mediante las acciones de ataque. Los contactos intermedios, realizados con técnicas específicas -en general golpes de manos altas y de manos bajas-, establecen las condiciones para lograrlos, como, por ejemplo, acercando la pelota a la red para ser atacada con éxito.

No obstante, sin las herramientas teóricas que hoy tenemos, a lo largo de los años hemos planteado juegos y ejercicios en los cuales la organización del espacio y las alturas de las redes (elásticos, sogas, etc.) posibilitaban que niños y niñas hicieran volar la pelota repetidas veces sin que esta toque el suelo. Es decir, hemos priorizado los contactos intermedios por sobre el ataque. Estas prácticas, - con algún potencial educativo, pero no enfocadas a lograr el objetivo principal del voleibol de hacer los puntos-, han signado la metodología de la enseñanza pasando por alto el cambio reglamentario más importante en la historia del voleibol: el Rally Point System<sup>1</sup>, el cual sin dudas ha demarcando todavía más el ataque como contenido permanente. Estas son las consideraciones que fundamentan la propuesta didáctica MBT, que consiste en juegos de voleibol modificados (simplificados) en sus requerimientos técnicos, para posibilitar progresivamente el aprendizaje de los principios tácticos del ataque y de la defensa, respetando así su lógica interna, estructura y objetivo principal. Este cambio de enfoque persigue además acelerar el aprendizaje del gesto que más motiva y caracteriza al voleibol: el remate. Mientras otros deportes incentivan a los niños y a las niñas a patear, lanzar o empujar una bocha al arco, o lanzar al aro desde el primer momento del aprendizaje, el voleibol ha retrasado la enseñanza del remate en la programación, postergándola por el golpe de manos altas, bajas y por el saque.

## **EL TRATAMIENTO DIDÁCTICO EN MBT**

Enseñar MBT significa superar el obstáculo de reducirlo a requerimientos técnicos, y por el contrario pensar en acciones y sensaciones, emociones y percepciones (Scott, 2009).

---

<sup>1</sup> RPS o punto por jugada. Regla incorporada al reglamento de voleibol en el año 2000 por la Federación Internacional de Voleibol, en la que cada jugada vale un punto. El objetivo fue acortar el tiempo de duración de los partidos y el impacto una nueva valoración de las acciones de ataque.

El tratamiento didáctico que presentamos a continuación persigue el objetivo de aliviar los problemas fundamentales que plantean en el comienzo los juegos deportivos, y evitar propuestas fuera de contexto en los primeros momentos de la enseñanza del voleibol:

- Como hemos expresado, aprender a hacer los puntos permite lograr la meta real de un deporte de punto límite con el vóley. Para tener éxito en una tarea compleja, en MBT se simplifican los requerimientos motrices y perceptivos con la regla de tomar la primera pelota, habilitando la posibilidad de desarrollo individual en niños y niñas de la *creatividad táctica*. El objetivo es posibilitar el descubrimiento de respuestas distintas a las habituales a los problemas que plantean las situaciones de juego, siempre sorprendivas y únicas.
- El modelo de enseñanza al cual adherimos se aleja de las situaciones o tareas predefinidas y estructuras similares, y, por el contrario, se apoya en la espontaneidad de la lectura en las situaciones jugadas. Toma distancia de los métodos tecnicistas, en los cuales jugadores y jugadoras desempeñan un rol pasivo (estáticos e imitadores de técnicas) e intentan progresar mediante la acumulación de habilidades. Se apoya en métodos activos, por lo que las situaciones globales (el juego mismo) y las sintéticas (ejercitaciones que reproducen momentos del juego) constituyen el acento de las propuestas de enseñanza y dan lugar a verdaderas oportunidades para la toma de decisiones.
- MBT está pensado para desarrollarse en ámbitos escolares y no escolares sin requerimientos particulares en referencia a infraestructura o equipamiento, ya que no necesita para jugarse más que espacios reducidos y materiales poco sofisticados (canchas de formas y tamaños variables, elásticos o sogas en lugar de redes y los tipos de pelotas disponibles).

## **LAS POSIBILIDADES DE JUEGO**

MBT puede jugarse con tres formas de organización estratégica. En todas ellas, siendo el voleibol un deporte de cooperación y oposición, se juega *dos versus dos*, y el objetivo es

hacer picar la pelota en el campo contrario luego de atacar (lanzar, rematar o tocar), y a la vez tratar de impedir que ello suceda defendiendo con toma del elemento. Esta última posibilidad es la que permite jugar y les otorga dinamismo a las acciones.

✓ *Primera forma de juego*

Se inicia con un ataque *sin carrera* (con salto y, con lanzamiento con una o dos manos, toque o golpe). El jugador/a contrario que defiende (toma) el ataque, se acerca a la red y ataca. El equipo que realizó el ataque transiciona a la defensa, y si logra defender (tomar la pelota antes que pique) sigue la secuencia con el ataque del jugador/a que defendió. Salvo en grupos particulares, para el cuidado de propio cuerpo y el de los/las otros/as se debe evaluar la inclusión del bloqueo.

✓ *Segunda forma de juego*

Igual a la anterior, pero el jugador/a que defiende le pasa la pelota a su compañero/a quién es el/la responsable del ataque. Si el aprendizaje de la verticalización de los saltos está medianamente consolidado, se puede considerar incluir el bloqueo.

✓ *Tercera forma de juego*

La/ el jugador/a que defendió le pasa la pelota a su compañero/a quién lanza o arma con golpe de manos altas para el ataque del primero/a.

## SIN RECETAS

“Aparentemente todo el mundo esperaba un método concreto, una receta universal que se pudiera aplicar para obtener siempre grandes resultados [...] Es evidente que todas esas preguntas pasan por alto el hecho de que todos somos distintos, el resultado de millones de elementos y transformaciones, que van desde nuestro ADN hasta esta misma tarde” (Kasparov G., 2007, p.16).

La clase de MBT, como toda práctica social, se configura como un fenómeno complejo. Entre la diversidad de elementos que contextualizan la práctica real, como los espacios y recursos materiales disponibles en escuelas y clubes, resaltamos especialmente las diferentes situaciones motrices de arranque de niños, niñas y jóvenes. Por ello, la enumeración de posibilidades de juego y de los contenidos mencionados es solo un ordenamiento para la comprensión del mensaje y no pretende ser una receta. Solo hemos considerado para los casos de la carrera del remate y del bloqueo, recomendar no incluir estos contenidos hasta que se hayan minimizado los riesgos de posibles invasiones en el campo rival,

tales de generar lesiones. Como regla general, en todos los casos el o la enseñante deberá crear las condiciones didácticas pertinentes desde el punto de vista del saber y de las habilidades que deberán ser puestas en juego por los y las practicantes.

### **EL ESPACIO DE JUEGO PARA JUGAR MBT**

- Las canchas pueden ser de dimensiones variables, según el espacio disponible y la talla de las y los jugadores (no obstante, la defensa del espacio propio debe significar un problema a resolver).
- La seguridad ante posibles invasiones de campo durante los saltos se salvaguarda dibujando una línea visible a cada lado de la red, a 80/100 cm aproximadamente de la proyección de la línea central que tiene la función de limitar la zona de salto para el ataque.
- Un aspecto central es la altura de la red (soga, elástico u otro elemento utilizado), que se constituye en un atractor para orientar el juego hacia el ataque si es tensada a una altura promedio del alcance sin salto de las y los jugadores.

### **PALABRAS FINALES**

El voleibol es un deporte seleccionado con asiduidad en escuelas y clubes para ser practicado por niños/as y jóvenes. ¿Cómo hacer para que sea atrapante, divertido, placentero e inclusivo? ¿Cuál es el modo de simplificar las propuestas de un deporte a menudo considerado complejo de enseñar, respetando los principios de su lógica interna? Desde estas preocupaciones surge nuestra propuesta didáctica Monster Block Teen´s. Luego de algunos años de ensayos, fue presentada en gran parte de Argentina y en varios países del mundo, en campus y capacitaciones, y las devoluciones han sido más que satisfactorias. Esperamos haber colaborado en la orientación y el apoyo a profesores/as y entrenadores/as respecto a formas diferentes de enseñar voleibol, basadas en nuevos paradigmas sobre teoría y metodología de enseñanza de nuestro deporte, llenando vacancias de conocimiento.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ Fotia J. (2012) “*Voleibol, lógica interna e iniciación*”. Revista Acción Motriz, (10), 76-83. Recuperado de [http://www.accionmotriz.com/auto-res\\_ver.php?id=78](http://www.accionmotriz.com/auto-res_ver.php?id=78)
- ✓ Fotia J. Gómez H. (2014) “*Monster Block Teen´s*.” Revista Volley Attack, (17), 23-27. Recuperado de <https://www.volleyattack.com.ar/blog/monster-block-teens>
- ✓ Kasparov G. (2007) “*Como la vida imita al ajedrez*”. Editorial Debate.
- ✓ Scott A. (2009) La didáctica. Buenos Aires: Stadium.