



### **JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

### **MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

### **SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Diego Javier Meiriño

### **DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

### **GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

### **SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

### **SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

Jorge Javier Tarulla

### **SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA**

### **Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

### SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

**DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)**

**GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)**

Javier Simón

**EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO:** Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**ESPECIALISTAS:** María Laura Emanuele, Silvia C. Ferrari, Andrea I. Parodi, Eduardo Prieto

**AGRADECIMIENTOS:** a los profesores José Fotia y Horacio Gómez por los aportes realizados.

**COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU):** Mariana Rodríguez

**COLABORACIÓN Y GESTIÓN:** Manuela Luzzani Ovide

**COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y**

**PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA:** Silvia Saucedo

#### **EQUIPO EDITORIAL EXTERNO**

**COORDINACIÓN EDITORIAL:** Alexis B. Tellechea

**DISEÑO GRÁFICO:** Estudio Cerúleo

**EDICIÓN:** Fabiana Blanco, Natalia Ribas

**CORRECCIÓN DE ESTILO:** Lupe Deveza

#### **IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)**

**EDICIÓN:** Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

**DISEÑO GRÁFICO:** Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

**ACTUALIZACIÓN WEB:** Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Educación física : aprender voleibol en la escuela. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-673-359-5

1. Educación Física. 2. Vóleibol. 3. Educación Secundaria.

CDD 796.325

ISBN: 978-987-673-359-5

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de septiembre de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum. Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

## Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos –conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes– definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma –actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17– plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



**Diego Javier Meiriño**  
Subsecretario de Planeamiento  
e Innovación Educativa



**Gabriela Laura Gürtner**  
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de  
Planeamiento e Innovación Educativa



### ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



#### Portada

Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

#### Índice interactivo

**Introducción**

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

#### Actividades

**Promoviendo el ataque**

**Actividad 1**

a. Hasta ahora, han jugado al voleibol 2 vs. 2 y 3 vs. 3, desarrollando el sentido de equipo que les ha permitido mantener cierta continuidad y un buen volumen de juego. Por eso, en esta actividad deberán priorizar la acción de ataque en el juego: en un 3 vs. 3 tal como lo venían

Actividad anterior

Actividad siguiente

#### Pie de página

**Volver a vista anterior** — Al clicar regresa a la última página vista.

— Ícono que permite imprimir.

— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

#### Itinerario de actividades

**Actividad 1**

**Promoviendo el ataque**

Proponer modificaciones en los juegos que promuevan el ataque con cambios de reglas o de organización espacial.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

**Actividad anterior**

Botón que lleva a la actividad anterior.

**Actividad siguiente**

Botón que lleva a la actividad siguiente.

Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

#### Íconos y enlaces

**1** Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.



— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”



— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

### Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**



### Introducción

El voleibol se ha constituido en uno de los deportes de mayor desarrollo y práctica en las clases de Educación Física de la escuela secundaria. La posibilidad de que se pueda jugar en espacios de diversas dimensiones si no se cuenta con una cancha oficial, los materiales requeridos o la facilidad de su reemplazo, la integración de mujeres y varones en un mismo juego, entre otros aspectos valiosos, hacen de este deporte una opción valorada por docentes y estudiantes para su aprendizaje.

Uno de los mayores desafíos en la práctica del voleibol es la resolución de situaciones de juego mediante el uso de las habilidades motrices específicas que permitan el control de la pelota, dado que esta no puede retenerse durante la jugada. También son necesarios el desarrollo de la capacidad perceptiva para reconocer los espacios convenientes hacia donde dirigir la pelota así como la construcción de acuerdos para organizarse en el espacio de juego en las acciones de defensa y para armar la táctica de juego.

Por lo tanto, es importante avanzar en el alcance de ciertos niveles técnicos que posibiliten la fluidez y continuidad del juego, fortaleciendo los acuerdos grupales más allá de la consecución o no del punto. De esta manera, los estudiantes podrán disfrutar del juego al ser partícipes activos en la resolución de los problemas que se presenten, tanto en acciones individuales como colectivas.

Considerando estas cuestiones, para enseñar este deporte es preciso plantear un proceso que se inicia con el juego en situaciones facilitadas y reducidas que progresivamente se van modificando hasta acercarse al juego formal.

En el *Diseño Curricular* del segundo ciclo de la Educación Primaria se presentan, a partir de 4º grado, los ejercicios de iniciación a los diferentes juegos deportivos y a partir de 6º grado los minideportes. Este proceso que comienza en el caso del voleibol con los juegos 1 vs. 1, luego 2 vs. 2, 3 vs. 3 hasta llegar al 6 vs. 6, permite un progresivo conocimiento de la estructura del juego, el uso de estrategias y tácticas y el dominio de los gestos básicos del deporte entre los que destacan el control de la pelota que posibilita poder jugarla con sentido de equipo. En la Educación Secundaria se recuperan estos saberes para el planteo de propuestas de enseñanza cuando se elige esta especialidad deportiva.

Dado que la estructura de estos juegos tiende prioritariamente a la conservación y el dominio del móvil, la incorporación del remate y el bloqueo en las propuestas de enseñanza del voleibol es un desafío a asumir si se quiere que los estudiantes progresen en la resolución de

problemas del juego. El remate es la acción de ataque cuyo propósito es pasar la pelota al campo contrario, para lograr el punto directamente o dificultar el contraataque del equipo oponente. El bloqueo es la interrupción del recorrido de la pelota rematada con la intención de que vuelva al campo contrario, evitar el punto de ataque, disminuir la potencia del ataque, inducir al rival a que remate a otros espacios más complicados y/o lograr el punto directo.

Disponer motrizmente de ambos fundamentos con cierto grado de desempeño técnico permitirá la complejización del planteo táctico de ataque y defensa en las situaciones que se presenten durante el juego.

En los continuos procesos de revisar y mejorar la enseñanza se elaboró una propuesta didáctica denominada “Monster Block Teen’s” que plantea iniciar el aprendizaje desde otra perspectiva: “Como resultado de un giro en la comprensión de la enseñanza de los deportes desde una lente mecanicista a otra holística y sistémica, de la observación continua a través de los años de la práctica del voleibol en la infancia y del análisis de su didáctica específica, surge nuestra propuesta: el Monster Block Teen’s (MBT), sustentado desde las perspectivas ecológica y comprensiva del aprendizaje motor. MBT es un juego de voleibol modificado, en el cual se enfatiza la comprensión de su lógica interna a través de los fundamentos que lo caracterizan: ataque, bloqueo y defensa”. “Se juega de dos versus dos, y consiste en hacer picar la pelota en el campo contrario luego de atacar (rematar, tocar o lanzar), y a la vez tratar de impedir que ello suceda defendiendo (con toma de pelota), con tres formas de organización según las posibilidades de los jugadores”.

Esta propuesta didáctica es adecuada tanto para aquellos estudiantes que están iniciándose en el aprendizaje del voleibol, como para quienes ya han logrado avances en la construcción del juego y requieren incluir el ataque con remate y la defensa con bloqueo.

En este material se toma como base la propuesta didáctica mencionada y se plantea una secuencia para la enseñanza del voleibol pensada en este caso para un grupo de estudiantes que ha transitado por experiencias de aprendizaje del juego 2 vs. 2 y 3 vs. 3. Desde este punto de partida, se propone a los estudiantes avanzar hacia la comprensión de los principios tácticos del ataque y la defensa con la inclusión de las acciones de remate y bloqueo.

### Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de Educación Física para segundo año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p><b>El propio cuerpo</b>  <i>Habilidades motoras específicas de los deportes abiertos: voleibol</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Golpe manos altas.</li> <li>• Golpe manos bajas.</li> <li>• Saque de abajo.</li> <li>• Recepción.</li> <li>• Golpe de manos altas en suspensión.</li> <li>• Remate.</li> <li>• Bloqueo.</li> <li>• Errores frecuentes de ejecución en las habilidades específicas.</li> </ul> <p><b>El cuerpo y el medio físico</b>  <i>Utilización del espacio de juego con sentido táctico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espacios convenientes y no convenientes en situaciones de juego.</li> <li>• Posiciones en el espacio con un sentido táctico estratégico.</li> </ul> <p><b>El cuerpo y el medio social</b>  <i>Juego: voleibol</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El deporte reducido como elemento introductorio al deporte formal.</li> <li>• Juego: 2 vs. 2; y 3 vs. 3.</li> <li>• Criterios para la selección y conformación de los equipos.</li> <li>• El arbitraje.</li> </ul> <p><i>Táctica individual y colectiva.</i>  <i>Principios</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de trayectorias.</li> <li>• 2 vs. 2: principios de frontalidad y lateralidad.</li> <li>• Situaciones en superioridad e inferioridad numérica.</li> <li>• Comunicación motriz y gestual.</li> <li>• Introducción a los principios tácticos del voleibol.</li> </ul> <p><i>Sistemas de juego</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema defensivo sin bloqueo.</li> <li>• Sistema defensivo con bloqueo.</li> </ul> <p><i>Normas y valores</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración de la competencia atendiendo a la importancia de compartir, los desafíos a superar y lo circunstancial del enfrentamiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver situaciones que se presenten en el juego del voleibol, con empleo adecuado de habilidades motoras y organizaciones tácticas, logrando acuerdos sobre roles, espacios y reglas.</li> <li>• Abordar y resolver conflictos grupales con creciente autonomía al participar en prácticas deportivas.</li> <li>• Participar activamente del deporte voleibol, evidenciando un cierto conocimiento estratégico y reglamentario y un dominio técnico global en por lo menos tres habilidades propias de dicha especialidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de problemas y conflictos.</li> <li>• Interacción grupal y trabajo colaborativo.</li> <li>• Cuidado de sí mismo y desarrollo personal.</li> </ul>

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Entre las capacidades comunes a las distintas áreas que se propone desarrollar en esta propuesta, se consideran la resolución de problemas y conflictos, el trabajo colaborativo, el cuidado de sí mismo y el desarrollo personal.

Para la presente propuesta se han definido los siguientes objetivos de aprendizaje:

Que los estudiantes:

- Jueguen con autonomía respetando las reglas y aplicando principios tácticos del voleibol en los juegos deportivos modificados que se encuentran desarrollando.
- Incorporen progresivamente el remate como acción de ataque en el juego modificado de voleibol superando la acción defensiva de los oponentes.
- Se organicen tácticamente con sus compañeros para desarrollar acciones defensivas y ofensivas a partir de la construcción de acuerdos grupales.
- Afiancen el conocimiento estratégico y reglamentario del juego y ajusten el dominio técnico de las habilidades específicas del voleibol.
- Prioricen una comunicación fluida con sus pares para abordar y resolver conflictos que puedan surgir al compartir las prácticas deportivas.

### Itinerario de actividades

#### Primera parte

#### Los juegos para atacar mejor



##### Actividad 1

#### Promoviendo el ataque

Proponer modificaciones en los juegos que promuevan el ataque con cambios de reglas o de organización espacial.

# 1



##### Actividad 2

#### Los juegos cooperativos para dominar los gestos técnicos

Utilizar otros tipos de juegos no necesariamente competitivos para ajustar aspectos tácticos y/o técnicos.

# 2



##### Actividad 3

#### Organizando el ataque y la defensa

Promover la aparición de los elementos técnicos del ataque y la defensa, pasando del lanzamiento al golpe.

# 3

#### Segunda parte

#### Cómo hacer más efectivo el ataque



##### Actividad 4

#### Desarrollando el ataque a través del Monster Block Teen's

Propuesta innovadora para el aprendizaje del voleibol.

# 4



### Actividad 5

#### Practicando el remate con salto

Combinación del salto y el golpe. Ajuste complejo de estas dos habilidades.

# 5



### Actividad 6

#### Incorporando el armado al juego

Incorporación del armado para concretar el ataque. Se favorece la construcción de acuerdos y la asociación de acciones entre los jugadores de un equipo.

# 6

### Tercera parte

## El ataque en el juego de voleibol 3 vs. 3



### Actividad 7

#### De la asociación de dos a la asociación de tres jugadores

Posibilidad de desarrollar situaciones del deporte formal desde el inicio al cierre de cada jugada.

# 7



### Actividad 8

#### El juego 3 vs. 3 con defensa, preparación y ataque

Organización del ataque con sentido táctico.

# 8

## Orientaciones didácticas y actividades

Se desarrollan a continuación las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes.

### Primera parte

## Los juegos para atacar mejor

### Actividad 1. Promoviendo el ataque

Las modificaciones que se promueven en este juego intentan provocar ciertas respuestas tácticas y técnicas por parte de quienes participan de él y se orientan hacia logros concretos sobre los cuales puedan construirse nuevos saberes tanto tácticos como técnicos.

#### Promoviendo el ataque

#### Actividad 1

- Hasta ahora, han jugado al voleibol 2 vs. 2 y 3 vs. 3, desarrollando el sentido de equipo que les ha permitido mantener cierta continuidad y un buen volumen de juego. Por eso, en esta actividad deberán priorizar la acción de ataque en el juego: en un 3 vs. 3 tal como lo venían haciendo, pero con la red un poco más baja y dos zonas marcadas en cada campo donde, en caso de que la pelota impacte allí, el valor del tanto se duplica.
- En una puesta en común entre todos, compartan: ¿cómo resolvieron el juego?
- Vuelvan al juego, pero mientras dos equipos juegan otros dos observan, fíjense cómo resuelven las situaciones, qué aspectos son positivos en el juego y qué tendrían que mejorar los compañeros. Anótenlo para luego poder decirles a sus compañeros lo que observaron. Después cambien de roles.

Actividad siguiente



Estas modificaciones planteadas en el juego tienen por finalidad provocar que el envío de la pelota hacia el campo contrario sea más difícil de controlar para el rival y, al mismo tiempo, que el atacante intente buscar los espacios marcados en el piso para sacar mayor ventaja en el tanteador. De la misma manera, quienes defienden tienen que atender a nuevas situaciones, ya que la pelota puede llegar con mayor velocidad y menos altura, pero también



los habilita para que puedan acercarse a la red/elástico y obstruir el recorrido de la pelota al pasar por encima de la red/elástico.

Planteado el juego modificado, la tarea del docente consistirá en observar cómo los estudiantes resuelven los problemas que se les presentan en las acciones de ataque y defensa. Es importante que luego analice junto al grupo esas respuestas dadas a los problemas del juego para que, a partir de ahí, puedan elaborar nuevas estrategias de resolución. Luego, los mismos compañeros ocupan el rol de observadores con la intención de identificar aspectos positivos y para mejorar en el desarrollo del juego, para reflexionar sobre ellos y mejorar el desempeño de los equipos.

Si el desarrollo del juego lo requiriera, podrá introducir reglas que faciliten o favorezcan la participación de algunos estudiantes que encuentran ciertas dificultades, por ejemplo, permitir que el envío que se produce desde el rival pueda ser recibido reteniendo la pelota con una o dos manos.

### Actividad 2. Los juegos cooperativos para dominar los gestos técnicos

Cuando los estudiantes dominan el juego utilizando los golpes de manos altas, de manos bajas y el saque, la introducción de las acciones de remate y bloqueo encuentran en el Monster Block Teen's un recurso valioso para llegar a ellas desde el juego. Una de las posibilidades es la utilización de juegos cooperativos donde la preocupación no es lograr el tanto o forzar el error del rival, sino utilizar adecuadamente las habilidades motoras para alcanzar un objetivo común entre todos.

#### Los juegos cooperativos para dominar los gestos técnicos

#### Actividad 2

- a. En este juego, van a organizarse de a dos por equipo. Ahora no tienen que vencer al rival, sino que deben sumar puntos entre todos, dado que conformarán un solo equipo. Deben realizar entre dos o tres pases antes de enviar la pelota al campo contrario, pero ese envío debe ser realizado con una trayectoria rasante o descendente de la pelota. Cada vez que pasa la pelota sobre la red con esos tipos de trayectoria anotan un punto, si la pelota toma altura por sobre la red el punto no se cuenta. Pueden seguir sumando puntos mientras no pierdan el control del móvil, si esta toca el piso se vuelve a empezar. En cada nuevo comienzo tienen el desafío de superar la marca anterior o el mejor puntaje logrado. Es decir que deben facilitar la defensa en el otro medio campo. Esto sería un 2 + 2, en vez de un 2 vs. 2 como acostumbran jugar.

b. Luego de un tiempo y varios intentos, respondan:

- ¿Qué diferencias encontraron al jugar así?
- ¿Cambiaron las estrategias para jugar comparándolo con el juego anterior?
- ¿Pudieron ir superando los puntos alcanzados? ¿Cómo lo lograron?

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

La idea de plantear juegos cooperativos es contribuir a que los estudiantes desplacen la atención con respecto a la superación del rival y se concentren en la mejora de la propia ejecución y en cómo ayudar a los compañeros. Es decir que la colaboración de los otros aporta a que cada uno pueda pensar más en cómo jugar la pelota para que superen su desempeño y los compañeros la pasarán en las mejores condiciones posibles para que el juego tenga la continuidad necesaria. Es importante generar momentos de reflexión con los estudiantes donde se favorezca el reconocimiento de las características del juego cooperativo, la identificación de las estrategias utilizadas, las formas de comunicarse e interactuar con sus compañeros de equipo y con los del equipo contrario, los tipos de acuerdo a los que llegaron, entre otros aspectos valiosos.

Estos tipos de juegos favorecen el ajuste técnico. Se promoverá que lleguen a este a partir del ensayo exploratorio y la resolución colaborativa del problema que se les plantea. La observación y el análisis sobre el propio desempeño y el de los otros resultan fundamentales para construir la imagen del propio movimiento, interiorizando la acción motriz.

Si el control de la pelota ofrece en un primer momento mucha dificultad se puede comenzar tomándola con ambas manos para la recepción y/o el envío al otro campo. En ese primer momento la idea es tomar la pelota, lanzarla hacia arriba para golpearla hacia el otro campo con la mano abierta. Luego paulatinamente se podrá pasar a golpearla sin retenerla, primero en el envío y después en la recepción.

No resulta conveniente extender mucho estos juegos dado que el sentido del deporte no es enviar la pelota a los jugadores que se encuentran en la otra mitad del campo sino todo lo contrario, es decir, el objetivo es hacer impactar la pelota en dicho campo o forzar el error del otro equipo no permitiendo el control de aquella.

### Actividad 3. Organizando el ataque y la defensa

Con la misma disposición que en el juego anterior, en esta actividad se buscará que el envío al campo rival sea un ataque para lograr el tanto. Para ello se mantiene la red a una altura no muy alta que posibilite envíos rasantes o descendentes, siendo los estudiantes los que deben encontrar y aprovechar esta ventaja.

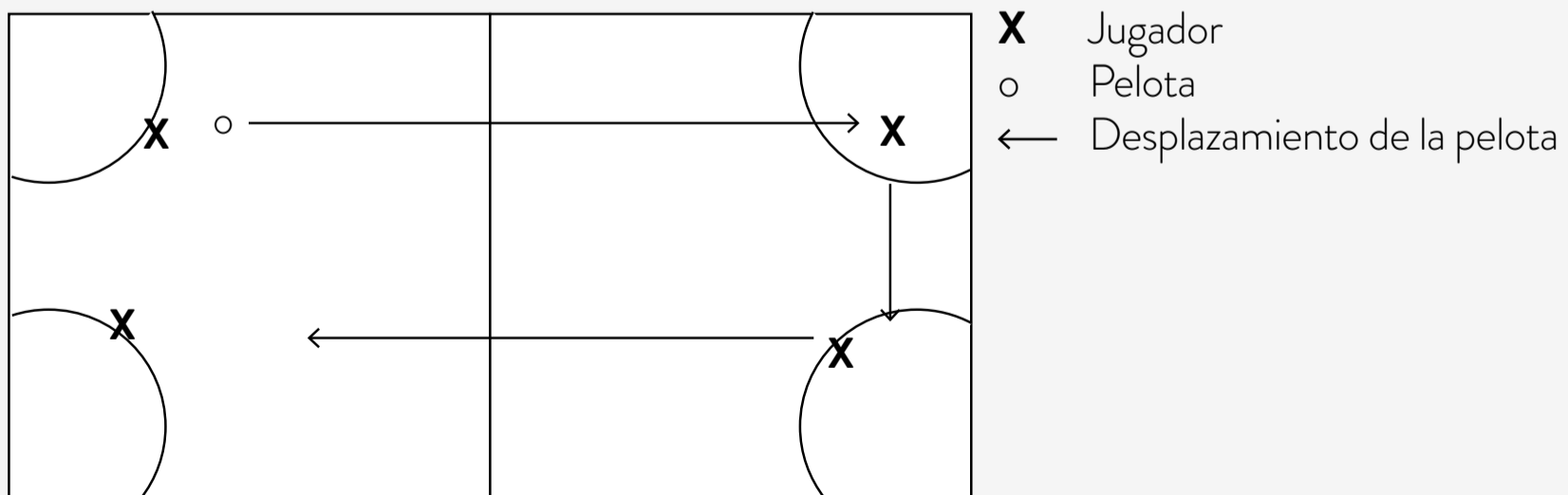
#### Organizando el ataque y la defensa

#### Actividad 3

- Observen el video [“Top 15 Mejores Bloqueos Volleyball”](#), de CV Jav Olímpico Las Palmas Oficial, para ver las formas de atacar y defender utilizando el remate y bloqueo. Tengan en cuenta que estos son jugadores de alto rendimiento. Una vez que lo hayan visto, van a juntarse en pequeños grupos para identificar: las habilidades puestas en juego, la forma de saltar, la posición inicial y final del cuerpo, la ubicación de brazos y manos en ambas acciones, la trayectoria de la pelota, las formas de comunicarse. Luego, compartan con todos lo que hayan analizado.
- Van a mantener la misma organización espacial y grupal 2 vs. 2 que en la actividad 2, “Los juegos cooperativos para dominar los gestos técnicos”, pero ahora no sumarán puntos con los compañeros de la otra media cancha, sino que tratarán de convertirlos los tantos a ellos. Deberán intentar que la pelota impacte en el campo rival utilizando lanzamientos o golpes que la dirijan de manera más recta o rasante, hacer que los jugadores del otro equipo no la puedan controlar y la envíen afuera o lograr que caiga en su propio espacio. Van a encontrar también las zonas que duplican el tanto si la pelota impacta allí. Antes de comenzar reúnanse para pensar estrategias que les permitan organizarse tanto en defensa como en ataque.



**Actividad 2.**  
Los juegos cooperativos para dominar los gestos técnicos



Con este juego los chicos se aproximan a situaciones tácticas de ataque y defensa que se suceden en el juego formal. Si comienzan con la retención de la pelota para recibir el ataque o para concretarlo a medida que se va pasando al golpe directo las situaciones resultan semejantes al voleibol 6 vs. 6 aunque jueguen en espacios y números reducidos.

Se sugiere que las intervenciones docentes no varíen con respecto a los juegos anteriores, y atiendan si se producen nuevas respuestas por parte de los que juegan. Si algunos estudiantes encuentran que combinando el salto con el lanzamiento y/o el golpe obtienen mayores ventajas o si otros en la intención de defender mejor se acercan a la red y extienden sus brazos, saltando o no, por sobre ella, estas respuestas no deben ser impedidas o reguladas, salvo que la intención docente se encuentre orientada hacia otros logros.

Dichas respuestas novedosas y espontáneas son el resultado del tanteo exploratorio o de la resolución en situación o anticipada por parte de los que juegan. También es probable que otros imiten a sus compañeros al ver que obtienen resultados positivos y/o superadores. Esto también es esperable y no hace más que anticipar los recorridos que se proponen a continuación, donde aparece una oposición más ofensiva de parte de la defensa (puede conquistar el tanto en el intento de defender) y más efectiva de parte del ataque (al lograr envíos más veloces y descendentes al campo rival).

El Monster Block Teen's pone especial énfasis en la forma de atacar y defender, introduciendo progresivamente en el juego el remate y el bloqueo. Durante los primeros juegos se atiende la forma de utilización de los espacios y los límites que no se deben sobrepasar durante los saltos y lanzamientos, para el cuidado del propio cuerpo y el de los otros. Al mismo tiempo se propone una perspectiva en la cual los juicios y puntos de vista de los estudiantes son indispensables en la práctica pedagógica, como así también la comprensión y el significado que otorgan a los contenidos. “En cierto sentido, las capacidades aplicadas en este ámbito gozan de un equilibrio que facilita la integración del sujeto en su entorno, le brindan confianza en sí mismo y lo habilitan para encarar con actitudes positivas el desafío de su desarrollo personal.”

## Segunda parte

## Cómo hacer más efectivo el ataque

## Actividad 4. Desarrollando el ataque a través del Monster Block Teen's

El docente propone agruparse libremente para jugar partidos de 2 vs. 2 en la modalidad Monster Block Teen's. Se sostiene como alternativa al lanzamiento al otro campo la posibilidad de golpear la pelota, con una o ambas manos.

## Desarrollando el ataque a través del Monster Block Teen's

## Actividad 4

- a. Como en el juego anterior, el objetivo consiste en tratar de marcar puntos, lanzando o golpeando la pelota por sobre el elástico, haciéndola picar en el otro campo, y evitar que nos los hagan defendiendo nuestro espacio, tomándola antes de que toque el suelo. En esta ocasión, van a demarcar canchas pequeñas, calculando la cantidad de equipos y el espacio disponible. El espacio que establezcan debe posibilitar las acciones del ataque y la defensa, calculando la altura del elástico que ya está determinada.
- b. Al cabo de unos minutos detengan el juego y respondan:
  - ¿Qué equipo hizo más de cinco puntos? ¿Y cuál más de diez?
  - ¿Cómo lograron hacer esta cantidad de puntos?

Vuelvan a jugar y traten de probar las distintas estrategias que fueron compartiendo.

- c. Luego de probar las estrategias propias y de los compañeros, respondan:
  - ¿Cuáles utilizaron para lograr que la pelota pique en el otro campo?
  - ¿Quiénes integraron el salto al lanzamiento o al golpe?
  - ¿Fue posible el pase entre compañeros?
  - ¿Pueden apreciar diferencias entre ambas maneras de resolver el ataque?



Actividad anterior

Actividad siguiente



En este juego se pueden incorporar algunas reglas con la intención que se favorezca la integración de las resoluciones tácticas que ya dominan, como pasarse la pelota entre ambos compañeros antes de enviarla al otro campo, utilizando por ejemplo el golpe de manos altas.



Se les puede sugerir que si el pase del compañero llega al espacio donde pueden saltar y golpear con cierto control eviten tomar y retener la pelota con ambas manos. En cambio si el envío no es correcto o no es el esperado, la recomendación será que tomen la pelota y la lancen con una o dos manos al otro campo.

Es importante que el docente proponga a los estudiantes que expliquen las resoluciones que van elaborando así como las respuestas que logren ofrecer, ya que es una forma de dar cuenta del proceso de construcción del juego. Algunos pueden sugerir lanzar con una mano en vez de dos para lograr mayor potencia, buscar los espacios vacíos, amagar lanzar hacia una dirección y hacerlo a otra, incluso alguno puede referir a rematar. Estas respuestas son las que permiten al docente orientar el proceso de enseñanza hacia propuestas de nuevas actividades que adecúen las situaciones para resolver a las posibilidades y los deseos de aprender de los estudiantes.

Se sugiere ver el video [“Monster Block Teen’s Prof. Gomez y Prof. Fotia First nuevo canal MONSTER BLOCK TEEN’S”](#), de FMV VIDEOS, para tener una aproximación a la propuesta del juego Monster Block Teen’s.

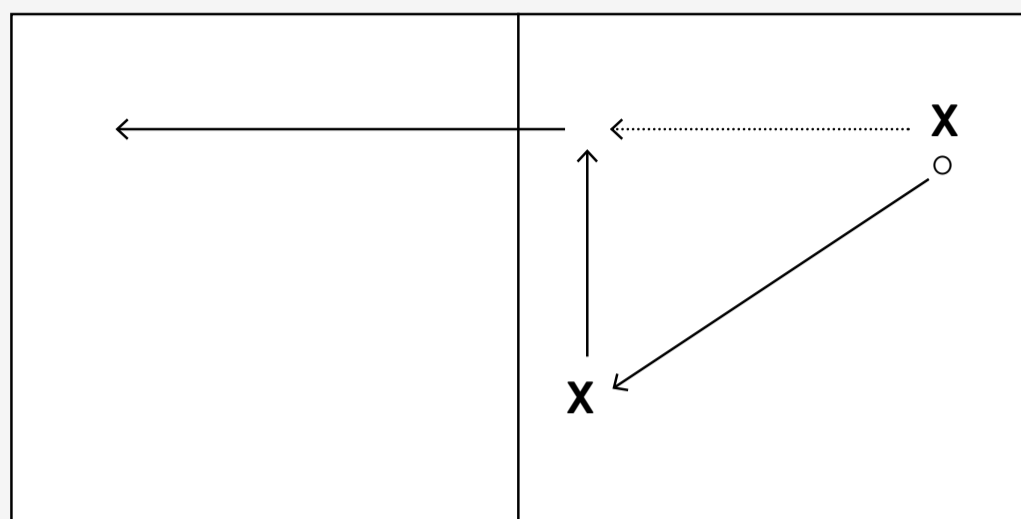
### Actividad 5. Practicando el remate con salto

Una de las cuestiones más complejas de resolver es la acción articulada y coordinada entre quien “arma”, es decir, el armador, y quien remata. Gran parte del adecuado resultado de la acción de rematar depende de ese jugador. Se pueden proponer ejercicios previos para la práctica del armado. En este caso los estudiantes ya vienen jugando con los golpes o gestos técnicos propios del voleibol, con lo cual la resolución puede verse claramente facilitada.

#### Practicando el remate con salto

#### Actividad 5

- a. En esta actividad van a ejercitar con su compañero de equipo el remate con salto. Lo van a hacer del lado del elástico en el que se encuentran, es decir, en el propio campo. Cada dúo puede trabajar con una pelota o compartirla con los compañeros que están enfrente. El que va a rematar se va a colocar casi sobre la línea final del campo que ocupa, le va a pasar la pelota a su compañero que se va a encontrar próximo al elástico y dando la espalda a uno de los laterales, de tal manera que pueda contactar la pelota sobre su frente. Este devolverá la pelota casi paralela al elástico con la suficiente altura para que el que remata la encuentre en el aire luego de dar unos pasos hacia el frente y saltar. Fijense que la línea que está marcada en el piso antes de la red, marca un límite que no pueden sobrepasar al caer del salto.



- X** Jugador
- o Pelota
- ← Desplazamiento de la pelota
- ←····· Desplazamiento del jugador

- b. Si no se sienten todavía seguros en el salto y el golpe, pueden primero tomar la pelota en el aire con ambos brazos extendidos y luego de hacerlo dos o tres veces probar el remate en el aire. También el compañero que “arma o levanta” la pelota puede hacerlo tomándola o con golpe de arriba.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Resulta conveniente promover ciertas exploraciones o plantear el problema de la finalidad de la acción para que sean los estudiantes los que vayan ensayando, probando o proponiendo formas de hacer que se aproximen al objetivo buscado. Al intentarlo, se lanza la pelota hacia adelante, lo que motiva que se caiga con ambos pies en la cancha contraria.

Al comienzo de este proceso resulta conveniente trazar una línea en el suelo a una distancia aproximada de 60 o 70 centímetros del elástico, con la indicación de que no la sobrepasen antes del salto. El propósito es evitar la invasión en el espacio contrario al caer, porque puede ocasionar una lesión. La tarea consiste entonces en pararse detrás de la “línea de seguridad” al rematar.

Es importante que el docente habilite espacios de reflexión en el que los estudiantes analicen cómo resuelven los problemas del juego, con qué acuerdos logran mejorar sus desempeños grupales, observen las resoluciones motrices de sus compañeros, experimenten situaciones de enseñanza recíproca, entre otras estrategias que le otorgan sentido a los aprendizajes propuestos en este recorrido.



La enseñanza a través del modelo elegido tendrá mayor significación cuando sean los estudiantes quienes requieran ciertas claves en cuanto a cómo ubicarse y/o realizar determinado movimiento dentro del gesto técnico que están aprendiendo. Se sugiere no centrarse en una única estrategia o en un solo tipo de enseñanza, ya que la variabilidad de la práctica y la variedad metodológica favorecerán la construcción de la forma de ejecución más adecuada para cada estudiante. El desarrollo y afianzamiento de una técnica determinada es un proceso que lleva tiempo, por lo cual resulta importante volver prontamente al juego aunque dicho proceso continúe y no se haya terminado.

### Actividad 6. Incorporando el armado al juego

A pesar de que los procesos de ajustes entre las acciones de los jugadores continúen, es necesario incorporar el armado en el juego para favorecer la asociación de estas acciones.

#### Incorporando el armado al juego

#### Actividad 6

En este juego, les proponemos ubicar el remate con armado. Traten de hacerlo buscando las mejores condiciones de envío y recepción o contacto con la pelota. Si no lo logran no fuercen la situación, pueden tomar la pelota y hacer un autogolpe, pero si lo logran y consiguen el tanto, ese punto se triplica. Los jugadores del equipo que defienden pueden ubicar a uno cerca de la red para que bloquee, respetando la línea de seguridad pero al comienzo sin saltar al defender. Luego agregaremos el salto en el bloqueo.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Con la intención de facilitar la realización del remate favoreciendo la obtención de puntos con este gesto, se propone inicialmente que superen un bloqueo a pie firme, sin saltar. Una vez que se vaya afirmando la realización de este gesto de ataque se incorpora el bloqueo con salto.

Resulta por demás interesante propiciar que los estudiantes asuman el rol de observador analítico o crítico del juego dando libertad a los estudiantes para que tomen sus propias decisiones, sean acertadas o no, esperando que puedan dar cuenta de sus errores en forma

individual o grupal. Esas observaciones podrán ser compartidas en situaciones de enseñanza recíproca y así propiciar que asuman actitudes de ayuda mutua.

La indagación a tiempo y acompañarlos en situaciones reflexivas constituyen recursos valiosos y necesarios en la medida en que contribuyen a fortalecer el deseo de los estudiantes de desarrollar el juego y disfrutar de él.

En el transcurso de este juego, resulta valioso observar y tomar nota de aciertos y errores técnicos y tácticos. Esto le permitirá al docente planificar las próximas clases y definir cómo sigue el recorrido didáctico a implementar.

Entre las cuestiones a observar es conveniente tener en cuenta: la lectura de la trayectoria ascendente y descendente para contactar la pelota en el punto más alto y delante del cuerpo, la habilidad manipulativa para golpearla con la mano abierta, los apoyos de los pies cambiados en el momento del salto (por lo que se deberá testear si hay estudiantes que tienen lateralidades cruzadas, etc.).

La información que pueda tomar en este momento le permitirá intervenir operativa y adecuadamente a futuro.

### Tercera parte

## El ataque en el juego de voleibol 3 vs. 3

### Actividad 7. De la asociación de dos a la asociación de tres jugadores

Pasar del juego reducido de voleibol 2 vs. 2 al juego 3 vs. 3 no es solamente incorporar un jugador más en cada equipo. Se requiere establecer roles y funciones durante el juego, organizarse en el espacio y determinar las posibilidades de inicio y cierre de cada jugada de ataque.

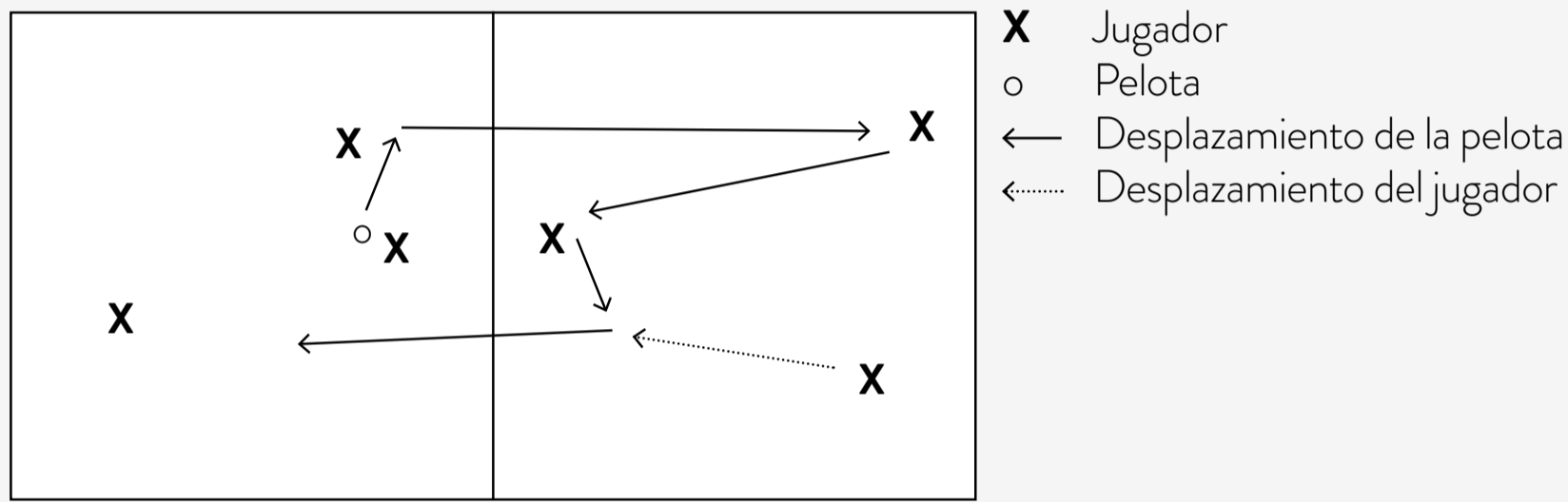
#### De la asociación de dos a la asociación de tres jugadores

#### Actividad 7

- a. En la actividad que van a desarrollar hoy, el campo de juego será un poco más grande e incorporarán un jugador más por equipo. Como ya han jugado 3 vs. 3, no les será difícil distribuirse en el espacio, definir las responsabilidades de cada uno y los acuerdos alcanzados entre los tres. Tendrán que establecer cómo se organizan para el armado en

cada acción de ataque. Como en el juego anterior, el tanto con remate triplica puntos si se hace en forma directa. Recuerden no forzar situaciones y tratar de aprovechar las mejores levantadas.

- b. Luego de jugar un tiempo considerable, reúnanse para evaluar cómo está saliendo lo que acordaron al inicio. Revisen las decisiones tomadas y ajusten lo que crean necesario. Roten para jugar con otros compañeros como rivales. Luego evaluaremos juntos cómo han sido los resultados en esta segunda parte.



← **Actividad anterior**

**Actividad siguiente** →

En un primer momento resulta conveniente dejar que los estudiantes propongan y encuentren las estrategias que puedan llevar adelante para resolver lo que en el juego se les plantea.

Es importante que el docente no apure los logros ni les ofrezca las respuestas cuando los chicos no las encuentren, ya que la apropiación de estos saberes adquiere sentido cuando son ellos quienes, a partir de procesos de reflexión y práctica, llegan a conclusiones y conquistas en las situaciones motrices que les plantea el juego.

En este proceso se suceden las situaciones exploratorias, las resoluciones de situaciones problemáticas y la enseñanza recíproca. Cuando el grupo alcanza un intercambio fluido y democrático en el que todos asumen roles protagónicos de sus procesos de aprendizaje, es la gestión participativa la estrategia que comienza a ocupar un lugar preponderante. A través de ella los aportes, acuerdos, disensos y consensos enriquecen el proceso de aprendizaje del cual los estudiantes se han apropiado. El docente debe alentar estos

procesos y la utilización de diversas estrategias en ellos. Al mismo tiempo que plantea interrogantes tendrá que habilitar la palabra para que los estudiantes puedan plantear sus preguntas, sugerencias o comentarios. En ese caso debe encontrarse dispuesto a ofrecer criterios y conceptos que se sustentan en los principios tácticos que hacen al juego asociado.

### Actividad 8. El juego 3 vs. 3 con defensa, preparación y ataque

A partir de los logros que los estudiantes van obteniendo, se ponderan sus conquistas y sobre todo la participación en los aspectos colaborativos en los que esta se sustenta. Este es el momento en el que se ofrecen pautas y criterios que permitan organizar el ataque con mayor sentido táctico.

#### El juego 3 vs. 3 con defensa, preparación y ataque

#### Actividad 8

Ya han resuelto situaciones de juego con aportes más que interesantes. Es el momento de fortalecer algunos aspectos del juego en el cual algunos ya han avanzado. Sería conveniente ir definiendo para cada rotación quién será el encargado de armar o levantar la pelota para favorecer el ataque de otro compañero, de tal manera que todos pasen por esa función. Vayan estableciendo cómo van a organizarse y rotar. En esta actividad, incorporarán un cuarto jugador en cada equipo, que se encontrará fuera del campo de juego y entrará en la rotación al saque. Aprovecharán que podrá observar cómo se desempeñan los tres que están dentro del campo y proponer cambios o sugerir estrategias que les permitan mejorar grupalmente en el juego.

← Actividad anterior

Esta no es la etapa final de la enseñanza del voleibol, sino una instancia importante y necesaria para seguir construyendo el juego. A partir de estas acciones asociadas o articuladas entre dos o tres jugadores se pueden comenzar a considerar ciertas situaciones de juego para trabajar en forma integrada:

- El servicio o saque con la defensa o recepción.
- La defensa o recepción con el armado o preparación.

- El armado o preparación con el ataque o remate.
- El ataque o remate con el espacio de juego defensivo adversario.

Seguramente estos podrían ser temas para otros materiales complementarios o para que los docentes recurran a diferentes bibliografías, asistan a cursos, indaguen en las redes y desarrollen sus propios recorridos y ensayos en la búsqueda de mejorar las enseñanzas en este deporte.

## Orientaciones para la evaluación

En este material se propone la enseñanza de habilidades motrices específicas del ataque y la defensa del voleibol, resguardando como criterio pedagógico que enseñar estos contenidos es valioso si propician el interés a jugar mejor, a resolver situaciones de juego cada vez más complejas, para acercarse progresivamente al deporte formal, y de esta manera aportar al disfrute de la práctica de este deporte colectivo.

En esta propuesta didáctica se parte de considerar los saberes previos de los estudiantes, sus experiencias de aprendizaje en relación con el voleibol y el significado que le otorgan al aprendizaje de estos contenidos. Es decir que la enseñanza se plantea desde el juego como un modo para que los estudiantes comiencen comprendiendo su estructura y su lógica, y así también el sentido de sus acciones motrices.

Para evaluar los aprendizajes que plantea este material es importante proponer momentos de evaluación diagnóstica y formativa donde los estudiantes tengan la oportunidad de autoevaluar sus aprendizajes, participar de situaciones de coevaluación y analizar los procesos grupales con el propósito de comprender y valorar los aprendizajes que van logrando. Así también, la información obtenida será insumo para que el docente plantee la mejora de su propuesta didáctica.

En la evaluación de inicio, los estudiantes recuperarán aquellos saberes que tienen del juego 3 vs. 3 y que vienen practicando en los años anteriores: su lógica interna, los modos de organización del equipo en la resolución de problemas del juego, las reglas y las habilidades específicas puestas en juego. Es importante para los estudiantes y para el docente identificar estos saberes previos para poder diferenciarlos de los avances alcanzados a partir del proceso de aprendizaje propuesto, a tener en cuenta, sobre todo en las propuestas de evaluación sumativa.



Para este momento, el docente puede ir guiando a los estudiantes para que recuerden las reglas y los modos de organizarse en el juego 3 vs. 3. Luego, los chicos agrupados de a tres juegan con otro grupo sin más indicaciones que aquellas características recuperadas grupalmente. Esta actividad permitirá que el docente observe a los estudiantes en relación con los indicadores definidos y a los propios estudiantes, autoevaluarse para tener mayor claridad de los saberes aprendidos hasta el momento.

El docente puede acompañar este momento con algunas preguntas que ayuden a la reflexión:

- ¿Pueden identificar las dificultades que tuvieron para la continuidad del juego?
- ¿Pueden explicitar alguna “jugada” grupal propuesta para defenderse o para atacar?
- ¿Cuáles son las habilidades propias del voleibol que usaron?
- ¿En alguna de ellas identifican problemas de tipo técnico en su ejecución?

A medida que se progresa en la complejidad del juego, se va presentando la necesidad de poner el foco en algunos aspectos específicos y problemáticos, para luego retornar al contexto de juego donde cobra sentido la evaluación de los resultados del aprendizaje de habilidades específicas. En este sentido, al evaluar es importante considerar la complejidad creciente de las acciones de juego, la anticipación en la organización del equipo y la continuidad del juego, entre las más significativas.

En el desarrollo del juego 3 vs. 3 irán surgiendo respuestas de tipo individual y grupal que el docente recuperará para que, en un momento de reflexión, cada grupo analice con sus compañeros los resultados obtenidos en el desarrollo del juego y así afianzar los progresos y/o modificar los errores.

La evaluación formativa incluirá instancias autoevaluativas y coevaluativas con la intención de que los estudiantes obtengan información que les permita analizar cómo están resolviendo cada una de las situaciones de aprendizaje y con qué estrategias podrían mejorar sus respuestas. En la actividad 7, “De la asociación de dos a la asociación de tres jugadores”, por ejemplo, se propone habilitar un espacio en el que los estudiantes evalúen cómo se están implementando los acuerdos alcanzados previamente en el grupo. La invitación es a que revisen esos acuerdos con el propósito de que luego puedan ajustar lo que crean necesario en función de la mejora del desempeño grupal. Se sugiere acompañar estas reflexiones con una mirada crítica acerca de los desempeños grupales en aspectos relacionados con la organización para jugar, los acuerdos alcanzados, los apoyos entre compañeros, el respeto hacia los demás, el cuidado propio y del otro, entre otros.



**Actividad 7.**  
De la asociación de dos a la asociación de tres jugadores



Finalmente, el docente puede considerar una evaluación para identificar los logros obtenidos por los estudiantes, que le permita contar con información de los avances alcanzados en relación con las condiciones de partida y en coherencia con los objetivos de aprendizaje formulados al inicio. Además, esta información será de utilidad para ir adecuando la propuesta de enseñanza.

Algunos indicadores posibles para una evaluación sumativa individual:

- respeta la posición en la cancha;
- anticipa la trayectoria de la pelota y se ubica en función de ella;
- se comunica con los compañeros;
- busca los espacios libres en el ataque;
- se compromete en la defensa del campo propio;
- domina las habilidades específicas del voleibol.

Algunos indicadores posibles para una evaluación sumativa grupal:

- se organizan colectivamente para la resolución de problemas del juego;
- toman decisiones en tiempos y espacios restringidos;
- protegen el propio campo: conservan y devuelven la pelota hacia el campo contrario usando el bloqueo como opción de defensa;
- construyen alternativas colectivas sencillas de ataque usando el remate;
- establecen canales de comunicación que favorecen las resoluciones del juego.

En todas las instancias evaluativas se considera importante compartir con los estudiantes los criterios, momentos e indicadores que se definirán en cada una. Es deseable que el docente habilite momentos de intercambio con los estudiantes donde, además de conocer estos aspectos de la evaluación, participen también en su definición, pudiendo aportar desde sus propias miradas y experiencias de aprendizaje a la construcción de situaciones de evaluación acordes y coherentes con dichos procesos.



### Bibliografía

- Blázquez Sánchez, Domingo. *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona, Inde, 1995.
- Bonnefoy, Georges; Lahuppe, Henri y Né, Robert. *Enseñar voleibol para jugar en equipo*. Barcelona, Inde, 2000.
- Cavalli, Diego. *Didáctica de los deportes de conjunto. Enfoques, problemas y modelos de enseñanza*. Buenos Aires, Stadium, 2007.
- G.C.B.A. Ministerio de Educación. [Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Formación general](#). Ciclo Básico del bachillerato, 2015.
- G.C.B.A. Ministerio de Educación. [Educación Física Orientaciones para la planificación de la enseñanza](#). Aportes para el desarrollo curricular, 2014.
- Gómez, Horacio y Fotia, José. [“Monster Block Teen’s. Una propuesta ‘a medida’ de los niños/as y adolescentes”](#). En el sitio de la Federación Metropolitana de Voleibol.
- Hessing, Walter. *Voleibol para principiantes. Entrenamiento, técnica y táctica*. Buenos Aires, Paidotribo, 2003.

### Notas

- 1 [“Monster Block Tenn’s”](#). *Revista Electrónica Volley Attack*. Núm. 22. 25 de marzo de 2018.
- 2 Gómez, Horacio y Fotia, José. [“Monster Block Teen’s. Una propuesta ‘a medida’ de los niños/as y adolescentes”](#). En el sitio de la Federación Metropolitana de Voleibol.
- 3 G.C.B.A. Ministerio de Educación. [Diseño Curricular para la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad de Buenos Aires. Formación general](#). Ciclo Básico del bachillerato, 2015.



**Vamos Buenos Aires**