

Monster Block Teen´s. Iniciación al voleibol desde el paradigma de la complejidad

Fotia Jose, Universidad Nacional de La Plata, fotiajose@gmail.com

Gómez Horacio, ISEF Romero Brest, horacioe.gomez@bue.edu.ar

Monster Block Teen´s (Fotia, Gómez 2022) -en adelante **MBT**-, consiste en una unidad didáctica de juegos modificados -simplificados- de voleibol para comenzar a aprenderlo desde los fundamentos que lo caracterizan: el ataque (principalmente a través del remate) y el bloqueo. Apoyándose en estrategias de enseñanza centradas en la resolución de problemas, la creatividad táctica y la adaptación técnica, MBT plantea, no solo un giro en el enfoque respecto a la iniciación al voleibol (tradicionalmente preocupada por lograr la repetición del vuelo de la pelota, enfatizando para ello la instrucción y el aprendizaje técnico de los contactos intermedios), sino en considerar a la motricidad humana bajo la lente de la complejidad. A partir de estas premisas, consideramos que los procesos de enseñanza y de aprendizaje se centran en la autoorganización de todos los componentes que intervienen e interactúan: alumnos y alumnas, entorno de juego y profesores/entrenadores. Todos ellos constituyen un sistema dinámico, no lineal y complejo. Desde esta perspectiva presentaremos en esta ponencia las formas de utilización de restricciones en MBT, como medio para generar contextos dinámicamente variables, en los cuales niños y niñas deban encontrar autónomamente soluciones a los problemas del juego.

Palabras clave: Monster Block Teen´s, voleibol, iniciación, complejidad, restricciones.

Monster Block Teen's consiste en una unidad didáctica de juegos modificados -simplificados- de voleibol para comenzar a aprenderlo desde los fundamentos que lo caracterizan: el ataque (principalmente a través del remate) y el bloqueo. Apoyándose en estrategias de enseñanza centradas en la resolución de problemas, la creatividad táctica y la adaptación técnica, MBT plantea, no solo un giro en el enfoque respecto a la iniciación al voleibol (tradicionalmente preocupada por lograr la repetición del vuelo de la pelota, enfatizando para ello la instrucción y el aprendizaje técnico de los contactos intermedios), sino en considerar la motricidad humana bajo la lente de la complejidad. A partir de estas premisas, consideramos que los procesos de enseñanza y de aprendizaje se centran en la auto-organización de todos los componentes que intervienen e interactúan: jugadores, entorno de juego y profesores/entrenadores. Todos ellos constituyen un sistema dinámico, no lineal y complejo y, por lo tanto, desde esta perspectiva es necesario generar contextos dinámicamente variables, en los cuales niños y niñas deban encontrar soluciones a los problemas del juego mediante la variación de restricciones (Constraints-Led Approach). Debido a la cantidad de usos del término *restricciones*, lo utilizaremos aquí para centrarnos en una característica del entorno que actúa como información para dar forma o guiar la (re)organización de las situaciones de juego en MBT. En este sentido, las restricciones son, en términos generales, fuentes de información, y nosotros los entrenadores y profesores de educación física mediante su utilización, diseñadores de entornos de aprendizaje significativos (Vanda Correia, João Carvalho, Duarte Araújo, Elsa Pereira & Keith Davids, 2018). Desde esta perspectiva, una tarea importante será entonces dirigir la atención de niños y niñas en el juego hacia dónde y qué percibir (en términos de información), es decir ayudarlos con *qué y dónde buscar*, pero sin restringir sus estrategias de búsqueda prescribiendo y diciendo *que mirar*. Este enfoque plantea un debate respecto a las palabras *sagradas* en el voleibol “el juego enseña el juego”, ya que el juego por sí mismo, sin objetivos y condicionantes específicos, constituye un entorno de práctica motivador, pero sin intenciones de enseñanza.

El aprendizaje por restricciones no es un concepto nuevo (Newells 1986), pero sí en cierto sentido para algunos entrenadores entre los que nos incluimos. Hasta hace menos de dos décadas atrás enseñábamos como nos enseñaron, tratando de lograr una y otra vez con nuestros niños una gestualidad técnica que permitiría el control de la pelota (principalmente con golpe de manos altas o bajas), *como en los libros*, en situaciones analíticas, aisladas del contexto- en el juego. El estudio de la motricidad desde la complejidad, como consecuencia principalmente de los aportes de la psicología ecológica y de la teoría de

los sistemas dinámicos, ha modificado muchas de estas *recetas*. El enfoque ha girado hacia la consideración de jugadores y equipos como sistemas adaptativos complejos¹, con una red de componentes altamente integrados e interactivos (técnicas, estrategias, tácticas, reglas, jugadores, profesores /entrenadores, espacios y elementos de juego). En estos sistemas la relación estructural de las partes conforma continuamente coordinaciones moldeadas por la información de las restricciones que impone el contexto (Renshaw, Davids, Newcombe, Roberts, 2019).

Desde esta perspectiva, las estrategias de enseñanza en Monster Block Teen's persiguen el objetivo de que niños y niñas tengan muchas oportunidades para adaptar continuamente sus acciones, y lograr así los mismos o diferentes objetivos en tareas diferentes, es decir repetición *sin* repetición en vez de repetición *tras* repetición.

Monster Block Teen's enseñanza por restricciones

Las situaciones de juego en MBT pueden proponerse con tres tipos de restricciones: de la tarea, individuales y/o ambientales (entorno de juego). No obstante, hay que comprender que este tipo de enseñanza no es una metodología infalible. Nos invita a comprender y explorar cómo los diversos factores individuales, grupales y contextuales impactan en el aprendizaje, pero para que ello suceda, es necesario conocer el voleibol, como así también los aspectos motrices, psicosociales (de los alumnos y alumnas que aprenden) y del espacio de aprendizaje a crear (el espacio de juego).

En el enfoque de MBT por restricciones el entorno es dinámico, en otras palabras, plantea repetidamente situaciones de juego con objetivos. Eso no significa que en ocasiones no debamos enseñar en situaciones analíticas para luego volver al juego, pero pensamos que ello debe ocurrir ante riesgo de lesión o problemas estructurales que retrasen el aprendizaje. Que las situaciones jugadas ocupen el centro de la propuesta significa comprender a la adquisición de las técnicas como *un proceso de adaptación* a la situación de juego, es decir un proceso técnico/táctico (Araújo y Davids, 2011). Recordemos que, como hemos explicado antes, MBT consiste en una unidad didáctica de juegos modificados -simplificados- de voleibol para comenzar a aprender desde los fundamentos² que lo

¹ Ya en trabajos anteriores hemos analizado los componentes sistémicos del voleibol y su relación estructural. Véase: "Praxiología motriz y herramientas de análisis para la enseñanza y el entrenamiento de los deportes: Lógica interna, sistema y estructura. Ejemplo en voleibol" (Fotia, 2000).

² Llamamos fundamentos en el voleibol a las secuencias de acciones que tienen lugar en el orden cronológico del juego: el saque, la recepción, el armado, el ataque, el bloqueo, la defensa y el contraataque. Quizás basada en deportes individuales, la teoría antigua del voleibol atribuía esta denominación a las técnicas.

caracterizan y convocan a su práctica (el ataque y el bloqueo) y no desde las técnicas que componen a esos fundamentos como tradicionalmente ha sucedido y sucede. En este sentido, los procesos de enseñanza y de aprendizaje entendidos como fenómenos complejos, se centran en la autoorganización de todos los elementos que hemos mencionado, interviniendo e interactuando en forma sinérgica (niños y niñas, profesores o entrenadores, el entorno de juego y la tarea propuesta). Cada vez que enseñamos MBT e introducimos una nueva modificación relacionada o con la tarea o con el contexto de juego, observamos como los participantes exploran y se organizan autónomamente para lograr los objetivos en un entorno variable. En lugar de dar repetidas instrucciones sobre el *cómo* hacer las cosas, los jugadores se encuentran en un entorno que limita o restringe las variables

Las restricciones

Para facilitar el análisis y no excedernos en la extensión asignada para esta presentación enumeraremos solo algunos ejemplos de las restricciones que pueden proponerse en las variadas formas de juego de MBT.

✓ **Restricciones de la tarea**

- **Formas de juego:**

- El juego comienza con el ataque.
- Se juega 2 vs 2.
- Se juega 1 vs 2.

- **El ataque:**

- Solo puede realizarse con dos manos o solo con una mano.
- Solo puede golpearse, no lanzarse.
- Solo puede golpearse desde la izquierda de la cancha.

- **El armado en la primera forma de juego:**

- Solo puede realizarse lanzando la pelota desde la cadera.
- Solo puede realizarse con golpe de manos altas.

- **El armado en la segunda forma de juego:**
 - Solo puede realizarlo el defensor/a desde cerca y detrás de la línea de seguridad, con golpe de manos altas o lanzamiento.
 - Como en las dos restricciones anteriores, pero solo con golpe de manos altas.

- **El armado en la tercera forma de juego:**
 - Solo puede realizarse luego del pase del compañero/a que defendió desde cerca y detrás de la línea de seguridad, con golpe de manos altas o lanzamiento.

- ✓ **Restricciones del entorno**
 - La red (soga, elástico) se tensa a la altura media sin salto del alcance de manos del grupo sin saltar.
 - Se salta y se aterriza detrás de una línea *de seguridad* (línea demarcada paralela a la red a una distancia de la misma de aproximadamente 80 centímetros). Si se invade el punto no vale.

- ✓ **Restricciones individuales**
 - Se salta desde más lejos
 - Se salta desde más cerca
 - No se bloquea

Palabras finales

Hemos presentado en este trabajo la utilización de restricciones en la enseñanza de Monster Block Teen's, con el fin de promover que niños y niñas encuentren autónomamente soluciones a los problemas del juego. Observamos en la práctica concreta cómo la manipulación de estas restricciones permite, desde la lente de la complejidad y de la no linealidad, diseñar contextos pertinentes y dinámicamente variables, que facilitan la exploración y el descubrimiento de soluciones motrices diferentes para los mismos problemas, en entornos aleatorios y desafiantes.

Referencias

- Fotia J., Gómez H. (2022). *Un giro nell'essenza della pallavolo*. En <https://www.pallaincampo.it/2022/06/12/monster-block-teen-un-giro-nell-essenza-della-pallavolo/>
- Newell, K. (1986): «Constraints on the development of coordination», en Wade, M.G.; Whiting, H. (eds.): *Motor development in children Aspects of coordination and control*. Dordrecht, Netherland. Martinus Nijhoff, pp. 341-360.
- Renshaw, Davids, Newcombe, Roberts (2019). *The Constraints Led Approach. Principles for Sports Coaching and Practice Design*.
- Vanda C., João C., Duarte A., Pereira E, Davids K. (2018). Principles of nonlinear pedagogy in sport practice. En *Physical Education and Sport Pedagogy*, DOI: 10.1080/17408989.2018.1552673
- Torrents, C., Araujo, D., Gordillo, A., y Vives, M. (2011). El diseño de contextos de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la motricidad. *Tándem*, 36, 27-35.