

Actividad 4: Juguemos *trivolle* o *spikeball*

PROPÓSITO

Se busca que el estudiante transfiera habilidades motrices específicas y tácticas adquiridas previamente a una modalidad deportiva innovadora, y que reflexione sobre el respeto a las decisiones estratégicas planteadas al inicio de cada encuentro con su compañero.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA 1

Evaluar individual y colectivamente las habilidades motrices especializadas utilizadas en una variedad de actividades físicas que sean de su interés y en diferentes entornos.

OA 2

Organizar y aplicar individual y colectivamente estrategias y tácticas para desarrollar un juego inteligente, asumiendo distintos roles y tareas.

ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones adaptativas e innovadoras a los problemas.
- Trabajar con empatía y respeto en el contexto de la diversidad, eliminando toda expresión de prejuicio y discriminación.

DURACIÓN

4 horas pedagógicas

DESARROLLO

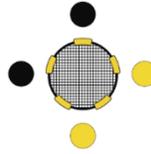
El deporte *trivolle*, *spikeball* o mejor conocido como "el juego de la malla y pelotita amarilla" es una modalidad recreativa que tiene su base en el juego del vóleibol. Se puede jugar en playa, en el pasto o en canchas, en parejas: dos jugadores contra dos. Uno comienza el punto sacando hacia la malla para que rebote hacia el equipo oponente. Éste tiene hasta 3 pases entre sí para retornar la pelota hacia la malla. El juego sigue hasta que uno de los dos equipos no pueda retornar la pelota.

Los alumnos deberán analizar y argumentar los beneficios de los deportes emergentes de colaboración y oposición (como el *trivolle*) como medio para el desarrollo táctico.

Reglas básicas del juego

Dos equipos se organizan en parejas. Al inicio hay una formación determinada que se irá modificando, pues es muy rápido y dinámico. El juego consiste en golpear, con una pelota, una red que está ubicada en el suelo para que dé un bote que sorprenda al equipo contrario.

Cada vez que se inicia un punto, las parejas se colocan enfrentadas 2x2, una pareja por lado.



De las reglas fundamentales

- El objetivo del juego es que la pelota rebote en la red y que el equipo adversario no la devuelva.
- Si rebota en dos ocasiones sobre la red, es punto para el equipo contrario.
- Si toca la circunferencia de plástico negro o su borde, es punto para el equipo contrario.
- No se puede recoger la pelota, sólo se puede jugar a base de golpes con la mano.
- Para devolverla, el equipo que defiende la jugada debe realizar un pase, al menos.
- El juego se inicia cuando la mano que sostiene el balón lo eleva unos 10 cm y lo golpea en dirección a la red central, desde una distancia de 50 cm aproximadamente.
- La pelota debe rebotar una vez en la red y salir despedida para que el equipo contrario pueda recibirla e iniciar su jugada.
- Nunca se puede jugar el balón si no ha dado un primer rebote en la red.
- Cuando el equipo que recibe juega la pelota, la distribución es libre; por tanto, se pueden mover el los 360° alrededor de la red.
- Cada equipo tiene un máximo de tres toques o golpes de la pelota.
- Un jugador no puede dar dos golpes consecutivamente.
- Juegan dos equipos, que se organizan en parejas.
- Se puede jugar partidos a once, quince o veintiún tantos. Para ganar un juego, hay que obtener una ventaja de dos puntos.

El juego debe contar con:

Una pelota pequeña, de unos 30 cm de circunferencia y una red elástica de diámetro interior de 88 cm, ubicada a 40 cm del suelo.

Se puede jugar la pelota con cualquier parte del cuerpo, pero no se la puede agarrar; sólo se permite golpes. Para jugar la pelota en ataque, debe rebotar limpiamente contra la red.



Alternativas

Para jugar en el establecimiento, deben fabricar la malla central, que es de elásticos para que la pelota rebote y salga del lugar. Pueden buscar alternativas (canasto, caja, etc.), idealmente de material reciclado, lo que permitirá que los jóvenes reflexionen sobre las posibilidades que ofrece el reciclaje.

Conexión interdisciplinar
Ciencias para la Ciudadanía
Módulo: Ambiente y sostenibilidad
3°/4° Medio, OA2

Observaciones al docente

Se sugiere los siguientes indicadores para evaluar formativamente los aprendizajes:

- Ejecutan habilidades motrices especializadas, basados en variados juegos modificados y destrezas perceptivo-motrices de su interés.
- Elaboran diversas estrategias para conseguir mejores resultados una situación de juego modificado o deporte que les interese.
- Argumentan los resultados obtenidos al aplicar habilidades motrices especializadas en situaciones de juego modificado, o destrezas perceptivo-motrices.

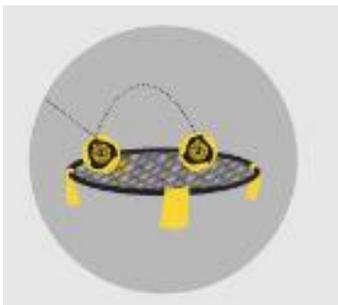
La actividad los impulsa a ejercitar su autonomía, pues el juego potencia el trabajo colaborativo y la evaluación entre pares. A partir de ello, el docente los puede invitar a pensar sobre sus comportamientos y acciones, como ejemplo para incorporarlas en sus acciones diarias. Al adquirir habilidades más complejas, se amplía el abanico de oportunidades para que potencien su desarrollo y especialización y las apliquen tanto en el juego como en el deporte; de hecho, uno de los propósitos de la asignatura es proponer diferentes acciones motrices que les permitan ampliar su potencial.

En este nuevo y atractivo juego, pueden desarrollar diferentes habilidades especializadas de carácter perceptivo-motrices, y elaborar estrategias y tácticas diferentes para enfrentar al rival y conseguir puntos. Así, el juego implica buscar siempre soluciones a los problemas que surgen rápidamente y demandan una respuesta; se debe propiciar que tomen decisiones de forma consensuada, reflexiva, pertinente y representativa.

Para evaluar a los jóvenes, conviene que el docente observe sus respuestas al trabajo y no valore solamente la ejecución técnica, sino también la voluntad de trabajar en equipo y la perseverancia por resolver los problemas que el juego plantea. Es aprender el juego, socializar, vivirlo y comprender las estrategias que exige.

Debido a que las habilidades que exige el juego son perceptivo-motrices –es decir, los sentidos permiten coordinar el movimiento corporal para adaptarlo a las emociones y necesidades del propio cuerpo o a las circunstancias del entorno, sirve para que utilicen la audacia, la estrategia y la respuesta rápida, que también son específicas para otros deportes.

Se puede proponer que el *trivolle* se instale en la comunidad escolar, en la práctica diaria y en los tiempos libres, y se convierta en un atractivo juego para disfrutar.



Recursos web

Cómo jugar *trivolle* - Normas básicas & Consejos

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://youtu.be/meCI9UTTLj0>

¿Cómo se juega? - Strike 360 - Video Oficial

<https://www.curriculumnacional.cl/link/https://youtu.be/fzRiWkJwg9E>

<https://www.curriculumnacional.cl/link/http://efmediterrania.blogspot.com/2017/04/trivolle-o-spikeball-el-voley-360.html>