



EL RUGBY ESCOLAR Y SU VALOR EDUCATIVO



ÍNDICE



Capítulo 1

1.1	Presentación	<u>7</u>	1.4	Principios de acción del rugby cinta	<u>14</u>
1.2	¿Qué es el rugby?	<u>8</u>	1.4.1	Avanzar	<u>14</u>
1.2.1	Terreno de juego	<u>8</u>	1.4.2	Avanzar y hacer avanzar	<u>14</u>
1.2.2	Reglas básicas del rugby	<u>9</u>	1.4.3	Continuidad del movimiento que avanza	<u>15</u>
1.2.3	Material	<u>9</u>	1.4.4	Presión	<u>16</u>
1.2.4	Duración de un partido	<u>10</u>	1.5	Línea pedagógica para la enseñanza-aprendizaje del rugby cinta	<u>17</u>
1.2.5	Puntuación	<u>10</u>	1.6	Contenido y desarrollo de las sesiones	<u>18</u>
1.2.6	Número de jugadores	<u>10</u>	1.7	¿Qué se espera del profesorado?	<u>19</u>
1.3	¿Qué es el rugby cinta?	<u>11</u>	1.8	Bibliografía	<u>20</u>
1.3.1	Terreno de juego	<u>11</u>			
1.3.2	Reglas básicas del rugby cinta	<u>11</u>			
1.3.3	Material	<u>12</u>			
1.3.4	Duración de un partido de rugby cinta	<u>13</u>			
1.3.5	Puntuación de rugby cinta	<u>13</u>			
1.3.6	Número de jugadores	<u>13</u>			



Capítulo 2

Sesión 1 – El rugby y el rugby cinta	<u>22</u>
Sesión 2 – Espacio y ensayo	<u>23</u>
Sesión 3 – Ensayo y arrancado de cinta I	<u>28</u>
Sesión 4 – Arrancado de cinta II + fuera de juego y adelantado	<u>33</u>
Sesión 5 – Fuera de juego II	<u>38</u>
Sesión 6 – Fuera de juego III	<u>43</u>
Sesión 7 – Fuera de juego IV	<u>48</u>
Propiedades de las sesiones	<u>53</u>

Capítulo 3

Evaluación 54

3.1 Actividades para evaluar conocimientos, conceptos y normas	<u>55</u>
3.1.1 Palabras cruzadas	<u>55</u>
3.1.2 Sopa de letras	<u>56</u>
3.1.3 Kahoot	<u>57</u>
3.1.4 Rellena los huecos	<u>57</u>

3.2 Actividades para evaluar habilidades, destrezas y actitudes	<u>58</u>
3.2.1 Actividades reducidas	<u>59</u>
3.2.2 Juego final	<u>62</u>
3.2.3 Torneos	<u>63</u>

Capítulo 4

4.1 Objetivos didácticos del torneo 5 naciones	<u>64</u>
4.2 Metodología	<u>64</u>
4.3 Contenidos a desarrollar	<u>64</u>
4.3.1 Descripción de las actividades	<u>65</u>
4.4 Sistema de evaluación	<u>67</u>



Prólogo



Bienvenido y bienvenida al mundo del Rugby Escolar como herramienta educativa. Este libro es un homenaje a la iniciación del Rugby, un deporte que va más allá del campo de juego y con un increíble potencial para ser utilizado como medio educativo en los centros escolares. El Rugby no solo fomenta el trabajo en equipo y el espíritu deportivo, sino que también es un excelente medio para la transmisión de valores como el respeto, la disciplina o la integridad.

El Rugby Escolar ha demostrado ser una herramienta efectiva para la formación integral de los jóvenes, ya que promueve el desarrollo físico, social y emocional de los alumnos/as; además, de fomentar la inclusión y la diversidad, ya que todos los escolares, independientemente de su género, tamaño o habilidad, pueden participar en el juego.

Este libro tiene como objetivo proporcionar a los profesores/as, educadores/as y entrenadores/as. de Rugby Escolar una guía práctica y accesible para aprovechar al máximo el potencial educativo de este deporte. En estas páginas encontrarán consejos y estrategias para fomentar los valores y habilidades que el Rugby promueve, así como sugerencias para organizar sesiones de clases efectivas y divertidas.

En el primer capítulo del libro, exponemos una detallada presentación sobre el deporte del rugby y cómo se relaciona con el Rugby Escolar a través de sus principios de acción.

En el segundo capítulo, presentamos la unidad didáctica de rugby escolar que hemos diseñado para brindar una experiencia de aprendizaje significativo de forma lúdica y eficiente para los escolares. Cada unidad incluirá objetivos de aprendizaje, actividades prácticas y recursos audiovisuales de apoyo a cada propuesta presentada.

El tercer capítulo, proponemos las evaluaciones para medir el progreso y la comprensión de los estudiantes. Estas actividades evaluativas se enfocan en medir su conocimiento sobre el juego, sus normas, y las destrezas necesarias para jugar.

En el capítulo cuarto, presentamos el “5 Naciones”, una propuesta de proyecto interdisciplinar con una metodología de aprendizaje que implica diferentes áreas de conocimiento y para que pueda ser utilizado en su centro escolar.

Esperamos que este libro sea una herramienta útil para profesores/as, educadores/as y entrenadores/as. que deseen aprender y disfrutar del deporte del rugby.



El libro ha sido posible gracias al esfuerzo conjunto de varias autoras, especialistas en educación física y en rugby, así como de los colegios participantes, quienes han dedicado horas y horas de investigación y análisis para poder plasmar en estas páginas sus conocimientos y experiencias en este ámbito.

En primer lugar, quiero destacar el trabajo de las autoras principales, las profesoras Irela Arbones y M^a de las Mercedes Estallo, Azahara Lozano, coordinadora de desarrollo de la Federación Española de Rugby, quienes han sido las encargadas de recopilar toda la información necesaria para la elaboración de este libro. Agradecer a Mario Iglesias, coordinador de la Comunidad de Aprendizaje de la Federación Española de Rugby, la edición de los recursos audiovisuales. Y todo ello bajo el liderazgo del Profesor David Carreras, cuya experiencia y dedicación en el mundo del rugby escolar son una garantía de la calidad de este trabajo.

También quiero hacer mención especial por la ayuda y colaboración en el proyecto a la dirección, al profesorado de Educación Física y al alumnado del IES Martínez Vargas (Barbastro), a la dirección del CEIP Cándido Domingo (Zaragoza), al Club Esportiu INEF Lleida Rugby y al Fénix Club de Rugby (Zaragoza), quienes han facilitado que este proyecto sea posible.

Por último, quiero destacar la labor de edición de GENERALI que ha hecho posible la publicación de este libro. Su apuesta por el rugby como herramienta educativa ha permitido que el resultado final sea una obra de calidad que, sin duda, será de gran utilidad para todas aquellas personas interesadas en el rugby escolar.

En definitiva, “El Rugby Escolar y su valor educativo” es una propuesta que nace desde la Federación Española de Rugby, dentro de la estrategia de promoción y participación sobre los programas de desarrollo de rugby escolar, formando a los profesores y profesoras de los Centros Escolares para que puedan impartirlo en sus clases, con el objetivo de difundir los valores del rugby escolar y demostrar cómo este deporte puede cambiar la vida de los jóvenes que lo practican. ¡Espero que les sea de utilidad!



César Archilla Prat

Director de Desarrollo
Director Escuela Nacional de
Entrenamiento y Educación

Federación Española de Rugby



Capítulo 1



1.1. Presentación

La presente unidad didáctica (UD) de rugby cinta es una herramienta que se ha creado desde la Federación Española de Rugby como recurso de apoyo al profesorado de Educación Física para que esta **adaptación deportiva**, pueda ser utilizada en los patios de los centros educativos.

Lo que pretende el rugby cinta es hacer disfrutar al alumnado de manera lúdica y segura de este deporte. Es un juego divertido y deportivo, que contribuye a la unión del grupo, mejorando las capacidades condicionales. Sin embargo, no se refiere a la práctica deportiva del juego del rugby tal y como lo conocemos, sino más bien jugar a un **rugby sin contacto** adaptado al entorno escolar.

A su vez, esta modalidad ayuda al desarrollo integral en la educación del alumnado aportando experiencias fundamentales como seguir unas reglas (**disciplina**), colaborar con los integrantes del equipo para poder seguir avanzando en el espacio (**cooperación**), comportarse educada y correctamente con el árbitro, compañeros y oponentes (**respeto**), ayudar al alumnado a ser honesto fomentando el juego limpio (**integridad**) y, adentrado a los estudiantes a un entusiasmo y enlace emocional de pertenencia a un equipo (**pasión**).

Este proyecto procura que el profesorado tenga focalizados que principios de acción son los que tiene que enseñar en sus clases, sin quedarse solamente en los meros aspectos técnicos o roles estratégicos del juego. Para empezar a jugar, basta con que el alumno/a disponga de una serie de habilidades motrices básicas (caminar, correr, saltar, lanzar, ...).

La unidad está concebida para que el alumnado se divierta con sesiones muy dinámicas que ayuden a comprender la lógica del juego de forma secuenciada, a partir de los conocimientos que el discente posee de otros deportes colectivos.

¿Por qué añadir el rugby en la programación didáctica de la asignatura de Educación Física?

Los diferentes deportes colectivos tienen unos rasgos muy comunes, pero algunos aspectos propios del rugby como el balón, y la forma de jugar son completamente diferentes a los deportes más habituales que se imparten en los centros educativos.



Con esta adaptación deportiva se consigue que el alumnado tenga que abstraerse de sus conocimientos técnico-tácticos y empezar a utilizar distintas estrategias cognitivas y procedimentales para poder resolver los problemas que les va generando el juego, ya que implican situaciones motrices diferentes.

Esta modalidad ayuda en la mejora de la competencia motriz individual a la vez que precisa de una cooperación con los compañeros de equipo para poder llegar al objetivo de marcar puntos conquistando el espacio y el balón.

1.2. ¿Qué es el rugby?

El rugby es un deporte colectivo, de contacto y de balón (Usero, 1993), donde dos equipos combaten por la conquista del balón y del espacio (Carreras et al., 2008). Tiene como objetivo llevar el balón ovalado más allá de la línea de ensayo y plantar el balón, para marcar más puntos que el otro equipo.

1.2.1. Terreno de juego

El rugby tiene un terreno de juego rectangular que es de hierba natural o artificial. En los extremos del campo se encuentran las líneas de ensayo (línea de goal) hasta la línea de balón muerto (línea de pelota muerta) que comprende una zona (in-goal) donde los equipos marcan puntos. En la misma línea hay tres palos, en forma de H, un rasgo característico del rugby.

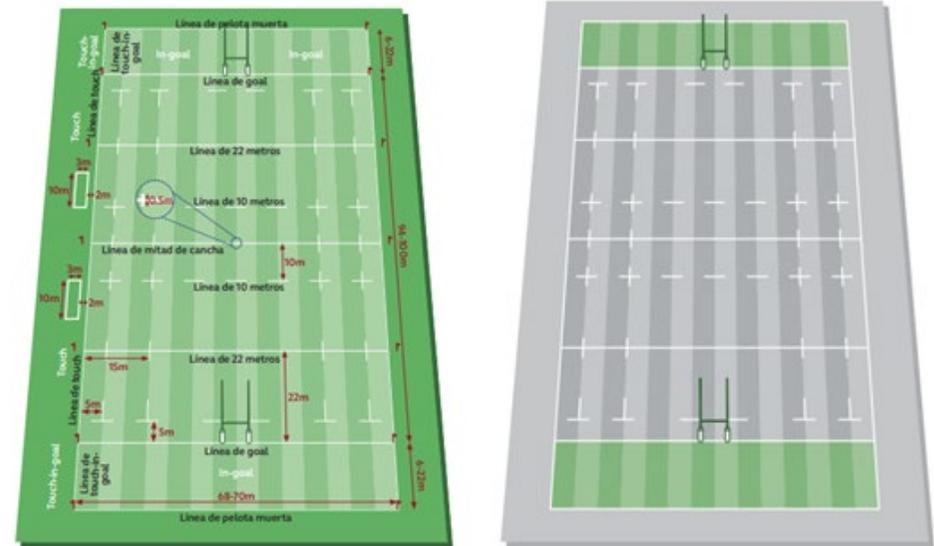


Figura 1: A la izquierda un campo de rugby. A la derecha la zona de ensayo (verde) y los tres palos (Leyes del juego del rugby. World Rugby 2023).

Dentro del espacio de juego se encuentran otras líneas:

- La línea de **mitad de campo** (cancha) donde se realizan los saques de inicio de la primera y segunda parte y de reinicio después de un ensayo y la transformación.
- La línea de **10 metros** que es el espacio que tiene que sobrepasar el balón una que se realiza el saque a botepunto (antes de patear el balón tiene que tocar el suelo).
- La línea de **22 metros** que se utiliza cuando el balón sale por la línea de pelota muerta o la línea de saque lateral de la zona de ensayo (Touch in-goal).

- La línea de **lateral** (línea de Touch) se utiliza cuando el balón sale por el ancho del campo y se forma el alineamiento. Justo al lado de la línea de lateral se marcan líneas discontinuas a 5 metros y a 15 metros, que se emplea para marcar el espacio del alineamiento.
- La línea de **5 metros** son líneas discontinuas que están en sentido longitudinal y que marcan el inicio de la formación del alineamiento de un saque lateral.
- La línea de **15 metros** son líneas discontinuas que también están en sentido longitudinal y que marca el final de la formación del alineamiento de un saque lateral.

1.2.2. Reglas básicas del rugby

- **El ensayo:** lo primero es conocer cómo se marcan los puntos. En el rugby se sobrepasa la línea de ensayo, y se planta el balón en el suelo.
- **Derechos y deberes de los jugadores:** cualquier jugador que esté sobre sus pies puede coger el balón, correr con el balón, pasar el balón a un compañero, placar al adversario para intentar detener el avance del portador de balón y patear el balón. Por otra parte, el jugador debe respetar las reglas, al árbitro y a los jugadores. Un defensor que esté sobre sus pies puede placar al portador del balón, derribándolo al suelo, cuando el portador es placado debe soltar el balón rápidamente.
- **El fuera de juego:** todos los jugadores compañeros del portador de la pelota deben estar por detrás del en todo momento; por lo que si un jugador/a realiza un pase hacia delante, se produce

un pase adelantado y el árbitro otorga melé con introducción del equipo que no tenía el balón.

- **Adelantado:** se produce cuando el balón cae al suelo hacia delante (se proyecta hacia la línea de ensayo donde marca el portador de balón). El árbitro concede melé con introducción para el equipo que no tenía la posesión del balón.
- **El retenido:** un jugador que no está sobre sus pies no puede jugar la pelota, ni retenerla, estando obligado a soltarla inmediatamente.
- **Ventaja:** Esta norma no es una regla básica, pero es necesaria para darle continuidad al juego y que procura beneficiar a un equipo de una falta cometida por el equipo adversario.

1.2.3. Material

El equipamiento que se utiliza en un partido de rugby es:

- **Camiseta y pantalón,** de materiales sintéticos para evitar que se les pueda agarrar.
- **Bucal,** se utiliza para proteger los dientes cuando hay situaciones de contacto.
- **Calcetín y botas:** las botas de rugby son similares a las de otros deportes, pero deben permitir que los tacos roten, por ello se recomienda usar tacos redondos.
- **Protecciones,** no son obligatorias. Algunos jugadores llevan

el casco acolchado para proteger las orejas cuando realizan la melé. Y otros llevan protección en los hombros para amortiguar el contacto en el placaje.

- **Balón ovalado.**

1.2.4. Duración de un partido

La duración de un partido de rugby es de 80 minutos, dividido en dos partes de 40 minutos, con un descanso de hasta 15 minutos. En el inicio de cada parte del partido habrá un saque de centro con un puntapié de botepronto.

1.2.5. Puntuación

Un partido de rugby lo gana el equipo que consigue tener más puntos. Asimismo, existen diferentes maneras de marcar puntos:

- **Ensayo (5 puntos):** se marca cuando se apoya el balón sobre o más allá de la línea de ensayo de los oponentes en la zona de ensayo.
- **Transformación (2 puntos):** después de marcar un ensayo el mismo equipo puede intentar lograr dos puntos más pateando el balón entre los postes y sobre el travesaño desde el lugar en línea donde fue marcado el ensayo.
- **Ensayo de castigo (7 puntos):** se puede otorgar un ensayo de castigo si un jugador hubiera marcado un ensayo de no haber sido por juego sucio de los oponentes.

- **Penal (3 puntos):** se realiza después de una infracción (golpe de castigo) de los oponentes, el equipo patea a palos.
- **Drop goal (3 puntos):** cuando un jugador patea a palos en el juego general dejando caer el balón y pateándola enseguida después del bote en el suelo.

1.2.6. Número de jugadores

Cada equipo lo forman 15 jugadores, divididos en dos bloques de jugadores que se asocian durante las acciones de juego. Los ocho primeros se les llama delanteros y los restantes tres cuartos.

Los delanteros son los que forman una melé y el saque de lateral o la Touche. La melé es la imagen por excelencia de cualquier evento mundial del rugby XV, es una fase de conquista por parte de los dos equipos que aplica una técnica colectiva y fuerza para obtener el balón (Usero, 1993). Se realiza por una infracción que se castiga con introducción para el otro equipo, cuando el portador de balón hace una de las siguientes acciones: un pase hacia delante a otro compañero (pase adelantado) o cuando el balón se cae al suelo hacia delante, es decir, hacia la línea a la que va a ensayar (adelantado). En cuanto al saque de lateral, se forman dos hileras perpendiculares a la línea de lateral con los delanteros, e intentan conquistar el balón levantando a los jugadores y anticipándose al equipo oponente. Se lleva a cabo cuando el balón sale por la línea de lateral, e introduce el equipo contrario que tocó el balón en el último momento.

1.3. ¿Qué es el rugby cinta?

El rugby cinta es la modalidad deportiva que se trabaja en los centros educativos, siguiendo los mismos principios de acción del rugby. El objetivo es llevar el balón ovalado más allá de la línea de ensayo y sobrepasar la línea.

El rugby cinta es un juego de conquista del espacio, por eso, el alumnado debe conocer el espacio de juego en sus primeras sesiones.

1.3.1. Terreno de juego

El espacio que se puede utilizar en los centros educativos es cualquier pista polideportiva o una zona lisa rectangular. Las líneas de ensayos deben ponerse con conos flexibles o líneas marcadas en el suelo, siempre unos metros antes de las porterías si las hubiera.

Las líneas del terreno de juego que se dispone en el rugby cinta son la línea de ensayo en cada uno de los extremos, la línea de mitad de campo donde se realiza el saque y las dos líneas de lateral.

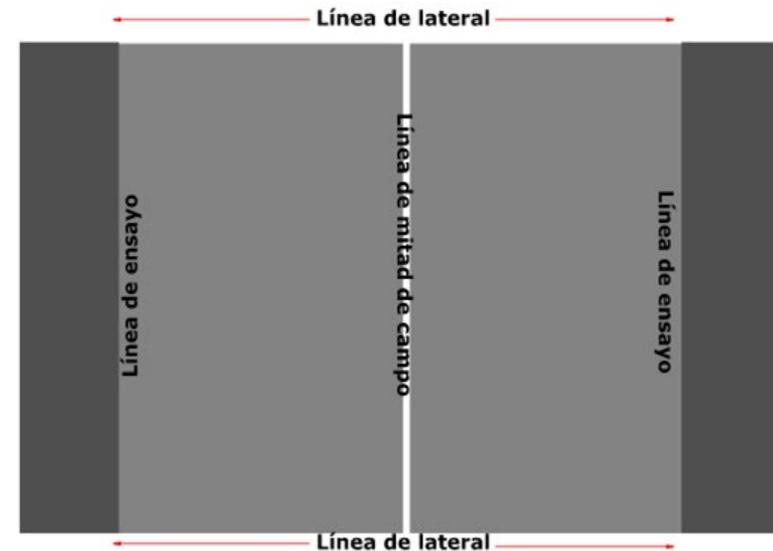


Figura 2: Campo de rugby cinta y sus líneas

Una vez que se aprende el espacio de juego, se tiene que conocer cuáles son las reglas básicas del juego para que el alumno/a pueda saber lo que está permitido y lo que no.

1.3.2. Reglas básicas

- **El ensayo:** se sobrepasa la línea de ensayo, sin necesidad de plantar el balón.
- **Derechos y deberes de los discentes:** el alumno/a puede coger el balón, correr con él y pasarlo. El equipo que ataca tiene 5 quitados de cintas para avanzar e intentar marcar un ensayo.

Después del quinto arrancado de cinta se producirá un cambio de posesión.

El portador de balón que le han quitado la cinta tiene 1 metro o dos segundos para pasar el balón o dejarlo en el suelo para realizar la puesta en juego. El equipo que defiende se coloca a 5 metros desde donde dejó el balón en el suelo el equipo portador de balón y el alumno/a debe chutarlo con el pie lo suficiente para que se lo separe de las manos y pueda recogerlo y pasarlo a un compañero que inicia el avance.

No está permitido percutir (empujar o chocar) contra un oponente y no se permite realizar giros consecutivos al portador de balón, ni saltar para evitar que le agarren de la cinta. El incumplimiento de estas acciones conlleva una pérdida de la posesión del balón.

- **El fuera de juego:** se puede jugar si se está por detrás del portador de la pelota. Si un discente realiza un pase hacia delante, se produce un pase adelantado y se otorga un cambio en la posesión del balón con puesta en juego.
- **Adelantado:** se produce cuando el balón cae al suelo hacia delante (se proyecta hacia la línea de ensayo donde marca el portador de balón). Por ello, el equipo portador del balón pierde la posesión de este y se reinicia con una puesta en juego.
- **El retenido:** no se puede retener un balón en el suelo. El portador debe estar de pie. Si se produce habrá un cambio de posesión del balón.
- **Arrancado de cinta:** para poder detener al portador hay que arrancar una de sus cintas y simultáneamente levantar el brazo y gritar “¡CINTA!”

- **Ventaja:** es una infracción del equipo que no tiene el balón y en la cual el árbitro no para el juego, siempre que suponga un beneficio táctico o territorial para que el equipo que porta el balón después de que se realice la infracción del oponente.

Puedes consultar un resumen del reglamento a continuación:

[Vídeo resumen reglamento](#)

[Ficha resumen reglamento](#)

Una de las características propias del rugby y que lo diferencia de otros deportes es que todo jugador debe estar por detrás del balón si quiere jugar (fuera de juego), y es una de las dificultades que se encuentra el alumnado a la hora de empezar las sesiones. Por eso, en la unidad didáctica se empieza con juegos donde el balón se pueda pasar en todas las direcciones y poco a poco se va transformando la actividad para realizar el pase hacia otro compañero que esté detrás del balón para poder seguir jugando.

1.3.3. Material

- **Petos:** es una prenda que cubre el pecho para poder distinguir a los equipos por colores.
- **Cinturón y cintas:** cada alumno deberá tener un cinturón y dos cintas con velcro, que se pondrán en los laterales del cinturón. El cinturón y las cintas deben estar colocadas por encima de los petos y claramente visibles.

- **Balón ovalado:** hay de diferentes tamaños según el curso de los alumnos. En 5º y 6º de Educación Primaria y en 1º y 2º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) es mejor utilizar la talla 4 de balón y en los últimos cursos de la ESO y BACHILLERATO es mejor utilizar la talla 5.

1.3.4. Duración de un partido

La duración de un partido de rugby cinta es de 8-10 minutos, divididos en dos partes, con dos minutos de descanso. En cada parte del partido se iniciará con una puesta en juego en el centro de la línea de medio campo.

1.3.5. Puntuación

En esta modalidad, la única manera de marcar puntos es:

- **Ensayo (1 punto):** cuando el alumno/a atraviesa la línea de ensayo de pie, con las dos cintas en la cintura y con el balón en las manos.

1.3.6. Número de jugadores

En el rugby cinta, participan cuatro alumnos/as en el campo y tres son reservas. Las sustituciones son ilimitadas.



1.4. Principios de acción del rugby cinta

El rugby cinta trabaja los mismos principios de acción que se dan en el deporte. Estos ayudan a comprender la lógica interna del juego y dota al alumnado de unas acciones claras para jugar.

Hay cuatro principios: avanzar, avanzar y hacer avanzar, continuidad del movimiento que avanza y presión. Los docentes tienen que conocerlos y experimentarlos en las sesiones para que los alumnos lo asimilen e integren en su proceso de aprendizaje. Cada principio de acción necesita del anterior principio para poder conseguir el siguiente.

1.4.1. Avanzar

Es el primer principio, el portador/a de balón tiene que avanzar sobre el espacio libre para poder marcar ensayo, sin que le arranquen la cinta. Este debe estar en constante movimiento hacia delante para conquistar el espacio y lograr esquivar al defensor con cambios de pies, cambios de ritmo...

El defensor más cercano al portador de balón tiene que arrancar una de las cintas y gritar ¡CINTA! Para poder detener el movimiento del balón. El portador/a tendrá 1 metro o dos segundos para poder pasar el balón o realizar una puesta en juego con la defensa 5 metros atrás. Al quinto arrancado de cinta, se cambiará la posesión del balón. Por eso, es importante que el equipo que defiende avance para intentar que el portador/a de balón esté lo más alejado de su línea de marca.

La comprensión de este principio requiere de un tiempo hasta que el alumnado lo entiende y lo incorpora en sus acciones.

	Roles	Destreza	Comportamientos esperados
Avanzar	Portador/a de balón	Duelo	Corre hacia delante cuando tiene el balón. Intenta superar a su oponente directo. Ensayo.
	1º Defensor/a	Recolocación defensiva	Corre avanzando hacia el portador del balón. Arranca las cintas y grita ¡CINTA!

Tabla 1: Principios de acción: avanzar

1.4.2. Avanzar y hacer avanzar

Una vez que arranquen una cinta al portador de balón, el movimiento del balón se para. El alumno/a que viene a ayudar al portador/a de balón y está situado detrás de este (Carreras et al., 2011) para que el balón pueda seguir avanzando y no se detenga, se le llama apoyo. El apoyo debe realizar una serie de funciones: observar las acciones del portador de balón y del equipo defensor, anticiparse a lo que va a suceder, tomar la decisión en función del portador de balón y del espacio libre que vea y comunicar al portador/a de balón su posición (cerca, lejos, ...).

El equipo oponente de forma compenetrada tendrá que avanzar por el espacio (subir juntos) como una cortina que se extiende por toda la línea para evitar dejar espacios libres al portador de balón, arrancando la cinta sin dejar opción al pase para poder frenar el movimiento del balón y que tengan que reiniciar con una puesta en juego. A la vez, mantener el balón lo más alejado de su zona de marca y, a su vez, procurar acercarse a la contraria para recuperar el balón (Carreras et al., 2011).

1.4.3. Continuidad del movimiento que avanza

Este principio abarca el dominio de las situaciones tácticas y las destrezas del alumnado. En el conocimiento táctico se tiene presente el espacio de juego que está delimitado por dos fronteras: las líneas de ensayo (eje profundo) y las líneas laterales del campo (eje lateral) (Carreras, 2005; Carreras et al., 2011). Dichas fronteras originan dos formas colectivas de ataque en el rugby cinta: juego en penetración (sobre el eje profundo) y el juego desplegado (sobre el eje lateral).

El juego en penetración tiene como objetivo superar la primera línea defensiva (cortina) para atraer defensores y se utiliza cuando la defensa ocupa el espacio, dejan espacios libres entre los intervalos de los defensores y los apoyos convergen hacia el portador de balón (Carreras et al., 2011). En cambio, en el juego desplegado se realiza cuando hay superioridad numérica en los laterales exteriores, mientras avanza el portador de balón va pasando el balón a sus apoyos exteriores para seguir avanzando.

Con estas dos formas colectivas se quiere poner el balón detrás de la línea de ventaja, que es la “línea imaginaria que pasa por el punto” (Usero, 1993) donde se encuentra el balón en disputa para que la defensa retroceda y no le dé tiempo a recolocarse. Dichas formas colectivas de ataque se van intercalando en el juego. Lo importante es que el alumno perciba la situación y realice una buena toma de decisión en cuanto al juego en ataque.

El equipo en ataque (ganando la línea de ventaja sin que se detenga el balón) o en defensa (sabiendo detener el movimiento del balón tanto en el eje profundo como en el eje lateral) que logre

AVANZAR Y HACER AVANZAR	Roles	Destreza	Comportamientos esperados
	Apoyo	Recepción del pase	Estar en disposición de recibir un pase. Converger y acercarse al portador de la pelota.
2º-3º- 4º Defensor/a	Ocupar el espacio en función de la distribución de los atacantes	Responsabilizarse de defender a un atacante negándole espacio para que avance.	

Tabla 2: Principios de acción: avanzar y hacer avanzar

mejor dominio de estos conceptos tácticos alcanzarán una mejor continuidad en el juego (Carreras et al., 2011).

	Roles	Destreza	Comportamientos esperados
CONTINUIDAD	Portador/a de balón. Apoyo interno. Apoyo externo. Apoyo de reserva.	Duelo Pase	Juego en penetración: duelos y penetraciones en el intervalo entre defensores. Juego desplegado: correr hacia delante y pasar la pelota hacia los espacios laterales libres.
	Defensa	Arrancar la cinta	Recuperar posesión del balón.

Tabla 3: Principios de acción: continuidad

1.4.4. Presión

El último principio es debido a la lucha que existe en conquistar el espacio contrario por parte de los dos equipos (Carreras et al., 2011). El equipo portador de balón impondrá al equipo defensor a jugar detrás de su línea de ventaja para que la defensa no se pueda llegar a recolocar y el equipo defensor intentará detener el avance del balón haciendo retroceder al portador de balón para que los apoyos de este tengan que ir hacia atrás perdiendo la iniciativa para jugar el balón.

El equipo que sepa manejar este principio de acción de forma más rápida podrá imponer el juego al otro, con la consecuencia de poder marcar más puntos y tener la iniciativa en el juego.

	Roles	Destreza	Comportamientos esperados
PRESIÓN	Saque de centro. Puesta en juego.	Recolocación del ataque.	Lanzamiento del juego: cerca o lejos. Circulación de alumnos/as mediante carreras de apoyo.
		Recolocación defensiva.	Ocupación rápida de los espacios que el equipo con balón va a usar para avanzar.

Tabla 4: Principios de acción: presión

1.5. Línea pedagógica para la enseñanza-aprendizaje del rugby cinta

A continuación, se exponen los principios metodológicos y didácticos que deben de tenerse cuenta el profesorado a la hora de implementar la unidad didáctica de rugby cinta en los centros educativos.

	Características del alumnado	Principios metodológicos y didácticos
1	Por seguridad, el alumno debe comprender las reglas del juego.	Las reglas deben ser claras, concretas y concisas.
2	El alumno necesita que haya una motivación en el juego.	Dar puntos sobre las acciones motrices que quieras conseguir dentro de los juegos.
3	La capacidad de atención se reduce cuando el alumno no entiende el juego, no lo encuentra interesante o tiene fatiga.	La actividad debe tener un propósito. Si un juego no funciona, modifícalo o reemplázalo.

	Características del alumnado	Principios metodológicos y didácticos
4	Necesitan moverse y esforzarse, para prevenir problemas de salud debido a la disminución de actividad física en estas etapas.	<p>Controlar el tiempo de juego. Evitar hacer filas muy largas en los juegos y situaciones de aprendizaje.</p> <p>En ocasiones, es mejor dejar un grupo que esté fuera y trabajar con dos grupos en el campo, reduciendo el nº de jugadores para aumentar el número de estímulos y la intensidad.</p> <p>Una de las preocupaciones del profesor debe ser el movimiento dinámico del alumnado.</p>
5	El alumno adolescente puede querer llamar la atención siendo conflictivo con los demás, o teniendo un comportamiento negativo en clase,...	<p>Si vemos problemas para la seguridad de los demás, lo dejamos fuera de la actividad.</p> <p>Conversar con el alumno a solas después de la clase.</p>

	Características del alumnado	Principios metodológicos y didácticos
6	El alumno necesita experimentar cosas nuevas y ver sus consecuencias.	<p>Dejar que tome decisiones, aunque no sean las adecuadas.</p> <p>Haz preguntas, para que tenga que pensar por si mismo/a, analizar lo que ha pasado y averiguar la solución.</p>
7	Carencias en las destrezas motrices específicas.	<p>Trabajar con balones de diferentes tamaños y cambiar las dimensiones de los juegos.</p> <p>Buscar experiencias dinámicas y divertidas para mejorar las carencias.</p>
8	Actitudes de inseguridad ante un nuevo aprendizaje.	<p>Use y repita las mismas situaciones, estableciendo rutinas.</p> <p>Evolucionar las situaciones de aprendizaje partiendo de más fácil a lo más complejo.</p>
9	En algunos momentos no se entienden ellos mismos.	El alumno no tiene que pensar tanto en sí mismo, y cooperar con los demás, garantizando un entorno agradable.

1.6. Contenido y desarrollo de las sesiones

El **contenido de la unidad didáctica** está repartido en **nueve sesiones**:

- La primera de ellas está enfocada en exponer este deporte al alumnado y puede desarrollarse de forma teórica en el aula.
- Las ocho siguientes son sesiones prácticas donde los docentes podrán realizar una iniciación al rugby cinta en el centro educativo.
- La última se realiza la evaluación del alumno, en este apartado se incorporan varias propuestas, según el grado de profundidad que el docente haya querido establecer en la unidad didáctica. Cada profesor/a tendrá que vincular los contenidos de la unidad didáctica a la normativa legislativa de su comunidad autónoma.

Las **líneas que se trabajan** en la UD se engloban en **tres bloques**:

- El primer bloque trabaja el espacio y el conocimiento de las líneas de juego, que es un elemento prioritario para que el alumnado aprenda los límites del juego y consiga marcar puntos.
- El segundo hace hincapié en cómo se detiene al portador de balón arrancando la cinta.
- En el tercero, se pone en práctica la norma del fuera de juego, que es una regla fundamental del rugby cinta.

Bloques de trabajo de UD de Rugby Cinta

Espacio y líneas de juego.

Arrancar la cinta para detener al jugador que porta el balón.

Fuera de juego.

La estructura de las sesiones prácticas sigue un mismo hilo conductor. En ellas, se comienza con una activación para el calentamiento. En la parte principal, se realiza un juego inicial más global del rugby cinta, para seguir con uno o dos talleres más específicos donde se trabaja alguna destreza y se termina con un juego final donde se pone en práctica todo lo aprendido a lo largo de la sesión. En la vuelta a la calma, se hacen los estiramientos y se pregunta al alumnado que se ha trabajado en la sesión para que el docente tenga una retroalimentación de los conocimientos que ha aprendido el alumnado.

El desarrollo de las sesiones está enfocado para trabajar con alumnado de los dos últimos cursos de primaria y en los primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria. No obstante, dicho material puede ser adaptado para otros cursos que no hayan practicado esta modalidad.

1.7. ¿Qué se espera del profesorado?

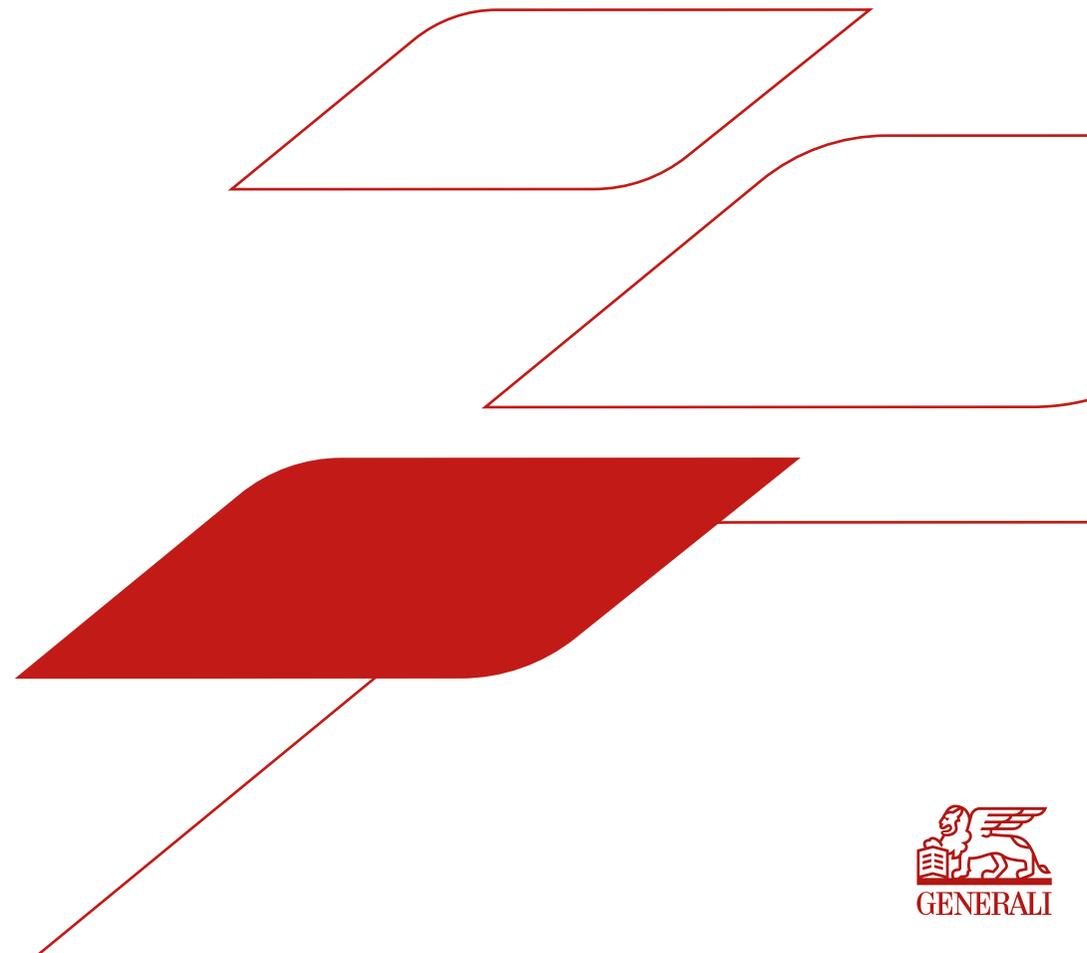
La presente UD se ha preparado para un alumnado sin experiencia en el rugby cinta. De aquí que el profesorado tiene que enseñar los principios de acción dentro de las sesiones con los alumnos/as. Por ello, es importante que en la primera sesión se deje claro en qué consiste esta modalidad deportiva, y que en las sesiones prácticas se implementen los principios de acción tanto en los juegos iniciales y destrezas como en los juegos finales de la unidad didáctica.

El docente debe ayudar y fomentar a que el alumno reflexione dentro de su práctica, ayudándolo a recapacitar si realmente ha hecho lo que los principios de acción señalan a través de preguntas que hagan pensar al alumno para que vaya mejorando en las diferentes sesiones.

Es importante que los docentes experimenten la práctica de rugby cinta, adecuando las tareas en función de su edad y su competencia motriz.

1.8. Bibliografía

- Carreras, D. (2005). *La relación espacio-jugador. Rugby Magazine*, nº 14 julio 2005, 12-17.
- Carreras D., Archilla, C., Duque, R., Fernández, M.J., Martín, I., y Usero, F. (2008). *El rugby y su valor educativo. Aplicaciones en el ámbito deportivo, escolar y recreativo. Rugby Soluciones. Alcalá de Henares.*
- Carreras, D. (2011). *La lógica interna del juego: los principios de acción. En Archilla, C., Carreras, D. (coord.), Duque, R., Fernández, J.M., Javaloyes, V., Martín, I., Solá, J. y Usero, F. (2011). Rugby de iniciación para educadores. Contenidos específicos Técnico Nivel I. 2ª edición. Rugby Soluciones. Alcalá de Henares.*
- Carreras, D. y Duque, R. (2011). *Formas colectivas de juego. En Archilla, C., Carreras, D. (coord.), Duque, R., Fernández, J.M., Javaloyes, V., Martín, I., Solá, J. y Usero, F. (2011). Rugby de iniciación para educadores. Contenidos específicos Técnico Nivel I. 2ª edición. Rugby Soluciones. Alcalá de Henares.*
- Usero Martín, F. (1993). *Rugby. Entrenamiento y juego. Campomanes Libros S.L. Madrid.*
- World Rugby. (2023). *Leyes del juego del rugby. https://resources.world.rugby/worldrugby/document/2023/01/20/2f7650d1-0177-4a79-ac1d-f3f5c5559a09/WorldRugby_Laws_2023_es.pdf*





Capítulo 2



SESIÓN 1

EL RUGBY Y EL RUGBY CINTA

Descarga la presentación:

[En PDF](#)

[En Powerpoint](#)

NOTAS PARA EL PROFESORADO:

Explicar mediante una presentación:

- En qué consiste el rugby
- En qué radica el rugby cinta
- Los principios de acción del rugby



SESIÓN 2

ESPACIO Y ENSAYO

NOTAS PARA EL PROFESORADO:

Explicar y demostrar cómo se consigue un ensayo:

- Cuando un alumno/a portador del balón, sus dos pies, se encuentran más allá de la línea de ensayo adversaria.
- Explicar y demostrar la regla de **“Puesta en juego”**:

Después de un ensayo (desde medio campo), de un arrancado de cinta, después de cualquier infracción (desde el punto de la falta) o cuando el balón sale por el lateral (desde donde ha salido), se reiniciará de la siguiente forma:

- El alumno/a con el balón en las manos, debe chutarlo con el pie lo suficiente para que se lo separe de las manos y pueda recogerlo y pasarlo a un compañero que inicie el avance.
- El equipo defensor debe estar a 5 metros del punto de saque.

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 2](#)

Activación



Organización



- Grupos de 12-14 alumnos/as por campo organizados en grupos de 4.
- Desplazarse y pasarse el balón por el espacio intentando que los pases no superen la altura de los hombros.
- Cuando el profesor/a da una señal, los alumnos/as con balón deberán marcar ensayo en la línea indicada, mientras que el resto deberán ir hasta la línea de ensayo contraria.

Aprendizaje



Marcar un ensayo.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Sacar las manos para recibir el balón.
- Pedir el balón al compañero/a.

Variantes



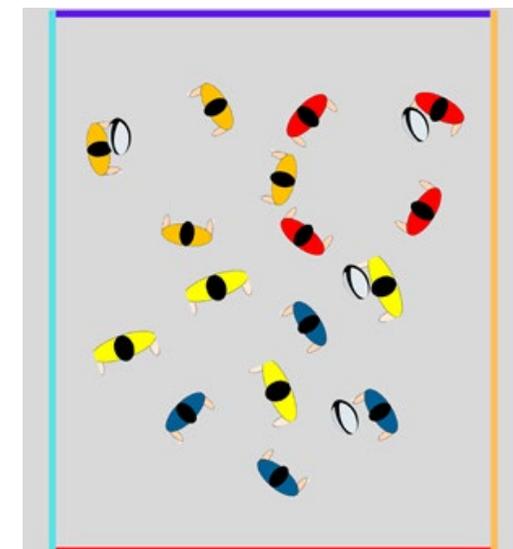
- Más difícil: (i) Enumerar los 4 lados del campo e ir a ensayar al número que indique el profesor. (ii) Llegar a la zona de ensayo sin que te toque ningún compañero de tu grupo. (iii) Llegar a la zona de ensayo sin que te toque ningún compañero de cualquier grupo.

Material

- Balones
- Conos

Espacio

Campo de 10 x 20m



[Vídeo](#)

Juego inicial



Organización



- Dos equipos de 6-7 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más puntos que el equipo rival en el tiempo determinado. Para ello el equipo con balón deberá recibir un pase dentro de la zona de ensayo adversaria.
- El portador/a del balón no podrá correr con el balón, pero puede pasar en cualquier dirección.
- El equipo oponente deberá intentar interceptar los pases para recuperar la posesión del balón, situándose a 1m del rival.
- Si el balón cae al suelo después de un pase, cambio de posesión.
- El reinicio del juego después un ensayo, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Reglas: ensayo y puesta en juego.

Aprendizaje



Desmarcarse para recibir un pase.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Pedir el balón al portador del balón.
- Correr sin balón.

Variantes



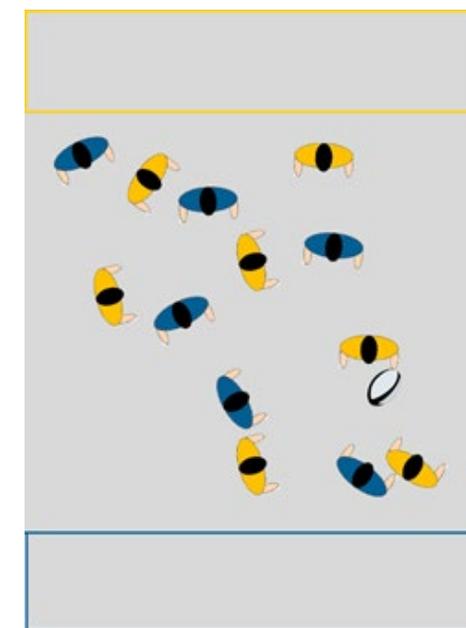
- Variar el tipo de balones
- Más difícil:
 - (i) El jugador con balón tiene que pasarlo en 2" sino cambio de posesión.
 - (ii) Introducir dos balones en el juego.

Material

- 2 balones
- Conos

Espacio

Campo de 10 x 20m



[Vídeo](#)

Destreza



Organización

- Un grupo de 6 alumnos/as se sitúa a un extremo del campo de espaldas a la zona de ensayo.
- En los laterales colocaremos a 3 alumnos/as situados en las puertas de defensa 1,2,3.
- El ejercicio consiste en ensayar sin que el defensor/a toque al portador/a del balón, quien puede pasar en todas las direcciones, siempre que pase con las dos manos y por debajo de los hombros. El juego se inicia cuando el profesor/a indica el número de defensor/a que interviene en el juego.

Aprendizaje



Identificar e ir a los espacios libres donde atacar (desmarcarse).

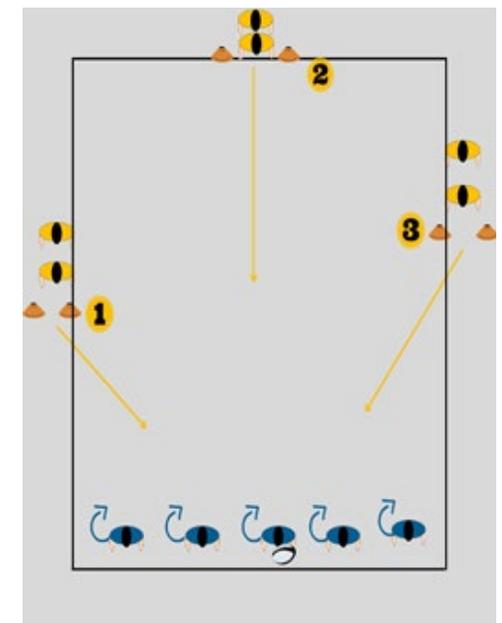
Presionar al portador/a del balón (presionar).

Material

- Balones
- Conos

Espacio

Campo de 10 x 20m



Variantes

- El grupo de 5 alumnos/as que se sitúan de espaldas al campo, se pasan el balón.
- Más difícil: (i) Aumentar el número de defensores/as. (ii) Marcar el número de defensa que interviene en el juego sin que los atacantes los sepan.
- Más fácil: Agrandar el espacio.



Puntos clave

- Llevar el balón a dos manos.
- Ir al espacio libre sin balón.
- Evadir al defensor/a.
- Presionar al portador/a del balón.



[Vídeo](#)

Juego final



Organización



- Dos equipos de 6 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más puntos que el equipo rival en el tiempo determinado. Para ello el equipo con balón deberá ensayar en la zona de ensayo contraria.
- El portador/a del balón no podrá correr más de 5 pasos con el balón, pero puede pasar en cualquier dirección.
- El equipo oponente deberá intentar interceptar los pases para recuperar la posesión del balón, situándose a 1m del rival.
- Si el balón cae al suelo después de un pase, hay cambio de posesión.
- El reinicio del juego después un ensayo, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Colaborar entre compañeros para ensayar o evitar el ensayo.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Utilizar el espacio con y sin balón.
- Pedir el balón para recibirlo.
- Cubrir líneas de pase.

Variantes



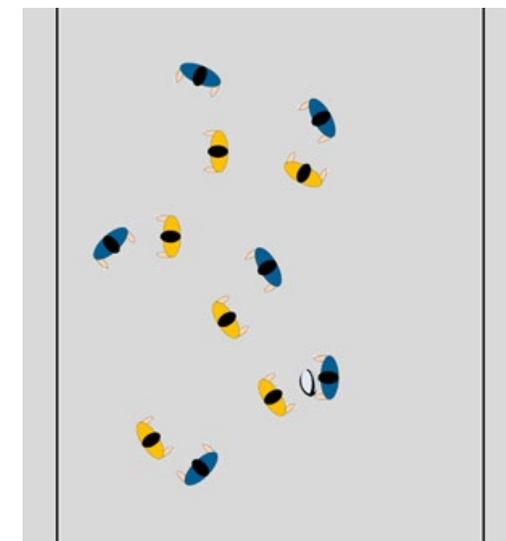
- Más fácil: Disminuir el número de jugadores.

Material

- 2 balones
- Conos

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Reglas: ensayo y puesta en juego.

SESIÓN 3

ENSAYO Y ARRANCADO DE CINTA I

NOTAS PARA EL PROFESORADO:

Explicar y demostrar cómo ponerse las cintas y el “arrancado de cinta” para detener al atacante portador del balón.

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 3](#)

Activación



Aprendizaje



Reconocer roles y focalizar decisiones.



Material

- 10/20 balones de diferentes tamaños
- Conos
- Cintas

Organización



- Se divide la clase en tres grupos: zorros, gallinas y serpientes. Los zorros deben atrapar a las gallinas, las gallinas a las serpientes y las serpientes a los zorros.
- Cada grupo debe conseguir robar el mayor número de balones de la zona de ensayo del grupo que tiene que atrapar.
- Para poder parar a un alumno/a que ha robado un balón hay que arrancarle la cinta. El balón se le devolverá al alumno/a que ha arrancado la cinta.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Mover los pies para poder evadir o para poder arrancarle la cinta.

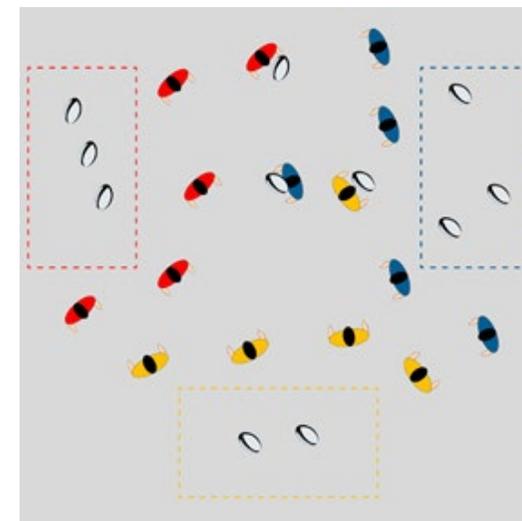
Variantes



- Más difícil: Se puede robar el balón de cualquier equipo.
- Más fácil: (i) Repartir todos los balones en una zona central. (ii) Los integrantes de los equipos pueden pasarse el balón para evitar ser tocados con él.

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Juego inicial



Aprendizaje



Cooperar con los compañeros/as para ensayar o evitar el ensayo.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas



Organización



- Dos equipos de 4/5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado.
- El portador/a del balón podrá correr con el balón y pasar en cualquier dirección.
- El equipo oponente para detener al portador/a tendrá que arrancarle la cinta. A los 5 arrancados, cambio de posesión.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Desmarcarse a los espacios libres.
- Pedir el balón.

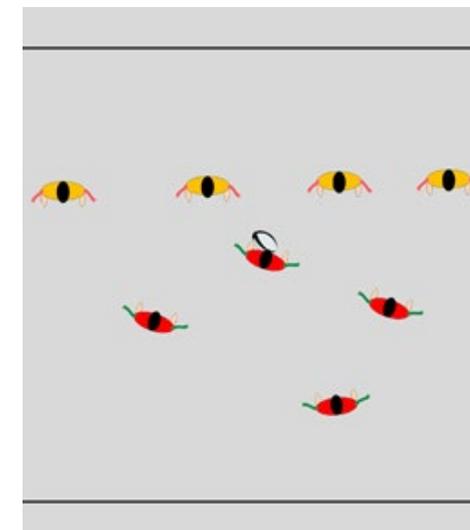
Variantes



- Realizar el cambio de posesión a los 3 arrancados de cinta.

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Reglas: ensayo y puesta en juego.

Destreza



10 min

Organización



- Distribuidos/as en dos filas, los alumnos/as se colocan en distintas posiciones (pie, de rodillas, tumbados, sentados...) a la señal el portador/a de balón entra por un lado del campo y el otro sale desde un lugar determinado previamente por el profesor/a (detrás o lateralmente), intentando evitar que el portador/a llegue al ensayo. Para detenerlo debe arrancar la cinta.

Aprendizaje



Evadirse del defensor/a.
Evitar el avance de portador/a.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



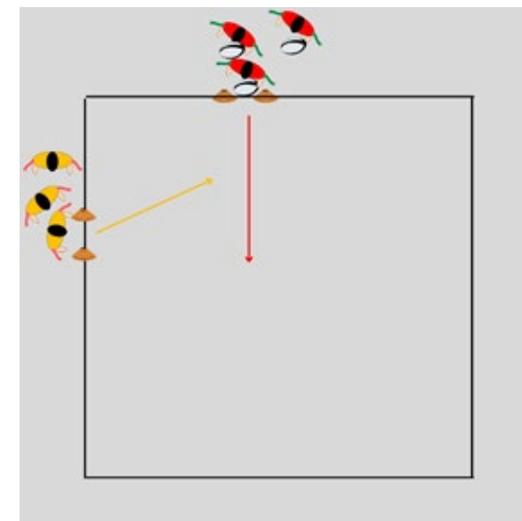
Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Cambios de pie y ritmo para evadir.
- Dirigirse hacia el portador/a para evitar su avance.

Espacio

Campo de 10 x 10m



Variantes



- Adaptar el espacio para favorecer la acción del alumno/a atacante (espacio más amplio) o defensor/a (espacio más estrecho)



[Vídeo](#)

Juego final



Organización



- Dos equipos de 4/5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado.
- El portador/a del balón puede correr con el balón y puede pasar en cualquier dirección.
- El equipo oponente para detener al portador/a tendrá que arrancarle la cinta. A los 5 arrancados, cambio de posesión.
- Si el balón cae al suelo después de un pase, hay cambio de posesión.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Organizarse en los reinicios.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Respetar la regla de los 5m.
- Realizar el saque correctamente.

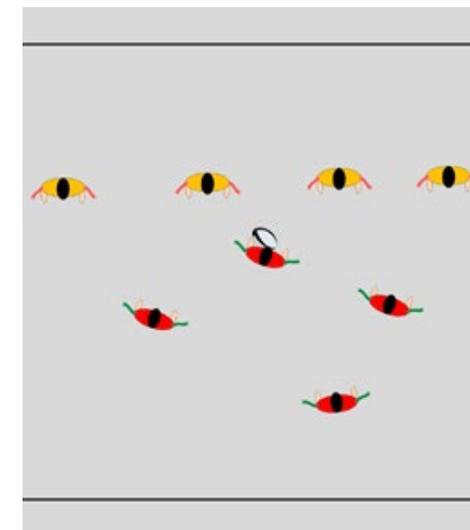
Reglas: ensayo y puesta en juego.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

SESIÓN 4

ARRANCADO DE CINTA II + FUERA DE JUEGO Y ADELANTADO

NOTAS PARA EL PROFESORADO:

Explicar la regla de “Fuera de juego”: Un jugador atacante no puede estar por delante un compañero suyo portador del balón.

Explicar y demostrar la regla del “Pase Adelantado”: Si el balón se pasa hacia delante es “Pase Adelantado”. No se puede pasar el balón hacia delante, todos los pases deben hacerse hacia atrás. Se penaliza quitándole la posesión al equipo que porta el balón y éste se coloca a 5 metros donde cometió la infracción.

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 4](#)

Activación



Organización

- Dos equipos de 6-8 alumnos/as.
- El campo se divide en dos. Al fondo de cada mitad se colocan 6 piedras (balones).
- El juego consiste en robar los balones del otro equipo situadas en su zona de ensayo y colocarlas en tu zona de ensayo sin que arranquen la cinta del portador/a del balón.
- Cuando se arranque una cinta, se deberá regresar el balón y volver a su campo por fuera del terreno de juego incorporándose por la línea del fondo.
- Sólo se permite agarrar la cinta cuando el portador/a está en campo rival, excepto cuando entra en la zona donde guardan las piedras.
- Sólo se puede coger una piedra cada vez.
- El juego finaliza cuando se hayan conseguido el nº de piedras acordado.

Aprendizaje



Evadirse al adversario, oponerse al portador/a y al cambio de rol.



Puntos clave

- Buscar el espacio libre para atacar.
- Defender el espacio propio.



Variantes

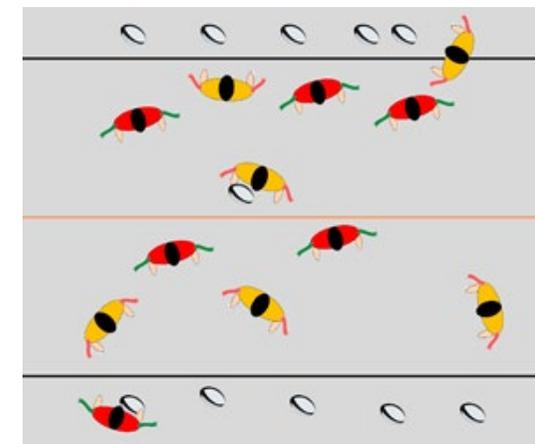
- El alumno/a con balón puede realizar un pase a un compañero/a en cualquier dirección para evitar que le arranquen la cinta.

Material

- 10/20 balones de diferentes tamaños
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Juego inicial



Organización



- Dos equipos de 4/5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado por el profesor sin existir cambio de rol.
- El portador/a del balón puede correr con el balón y sólo puede pasar hacia atrás. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Aplicar la regla del fuera de juego y a reorganizarse tras una puesta en juego.

Puntos clave



- Situarse por detrás del balón.
- Pasar y recibir avanzando.

Variantes



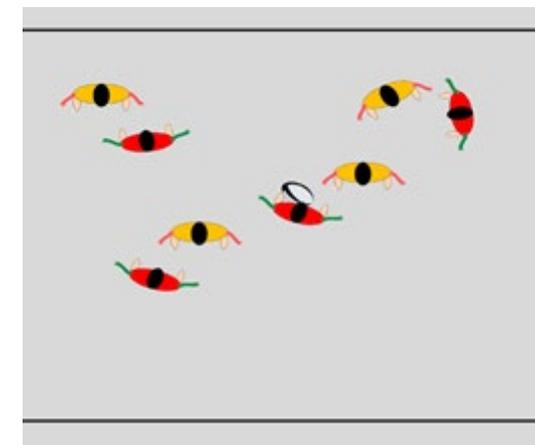
- Realizar cambios de rol en el periodo de tiempo determinado por el profesor/a.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Destreza



Aprendizaje



Asumir el rol atacante o defensor de forma inmediata.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- Juego de 1 contra 1.
- Distribuidos en dos filas situadas en un extremo del campo.
- Los primeros/as de la fila se pasan el balón alternativamente.
- A la señal, el portador/a intentará ensayar en el extremo del campo contrario sin que su compañero/a, le arranque la cinta.
- Cambiar de fila.

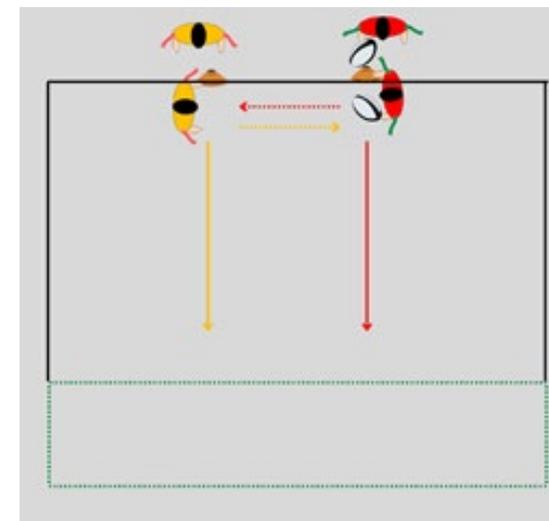
Puntos clave



- El portador/a del balón deberá avanzar por el espacio libre para ensayar.
- El defensor/a deberá oponerse al avance del portador/a agarrando una cinta.

Espacio

Campo de 10 x 15m



Variantes



- Variar la zona de salida del defensor/a.
- Incluir un compañero/a, a quien poder realizar un pase para evitar que te agarren la cinta.



[Vídeo](#)

Juego final



15
min



Organización

- Dos equipos de 4/5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado.
- El portador/a del balón puede correr con el balón y puede pasar en cualquier dirección.
- El equipo oponente para detener al portador/a tendrá que arrancarle la cinta. A los 5 arrancados, cambio de posesión.
- Si el balón cae al suelo después de un pase, hay cambio de posesión.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Jugar con el espacio, con los compañeros/as y el balón.



Puntos clave

- Llevar el balón a dos manos.
- Situarse detrás del portador/a del balón.
- Avanzar hacia el portador/a del balón para quitarle la cinta.

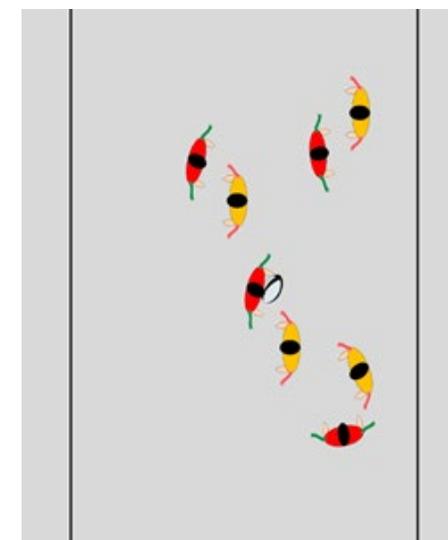
Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

SESIÓN 5

FUERA DE JUEGO II

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 5](#)

Juego inicial



Organización



- Dos equipos de 4/5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado.
- La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Aplicar la regla del fuera de juego y reorganizarse tras una puesta en juego.

Puntos clave



- Situarse por detrás del balón.
- Pasar y recibir avanzando.

Variantes



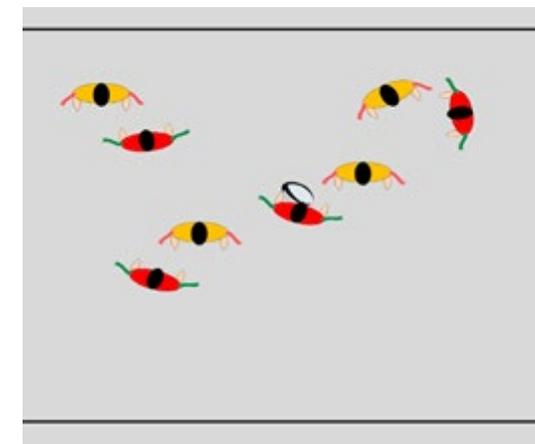
- Disponer diferentes oleadas de atacantes y defensores.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Destreza I



Organización

- El alumnado se repartirá en 4 filas.
- Dos filas que estarán situadas en un extremo del campo y otras dos filas situadas en diferentes lugares.
- Los dos primeros alumnos/as de las filas de un extremo del campo se pasan el balón alternativamente. A la señal el portador/a del balón junto con su pareja intentan ensayar superando un primer oponente y consecutivamente un segundo.
- El primer oponente saldrá a la señal del inicio del juego y el segundo cuando la pareja de ataque supere al primer defensor/a.
- Si un defensor/a arranca la cinta del jugador con balón, éste/a puede realizar un pase en menos de 2" y recuperar la cinta para volver al juego y ayudar a su compañero/a.
- Cambiar de fila.

Aprendizaje



Afrontar y superar un 2 vs 1+1



Puntos clave

- Avanzar con el balón en las dos manos.
- Situarse detrás del portador/a del balón.
- Avanzar hacia el portador/a del balón para quitarle la cinta.



Variantes

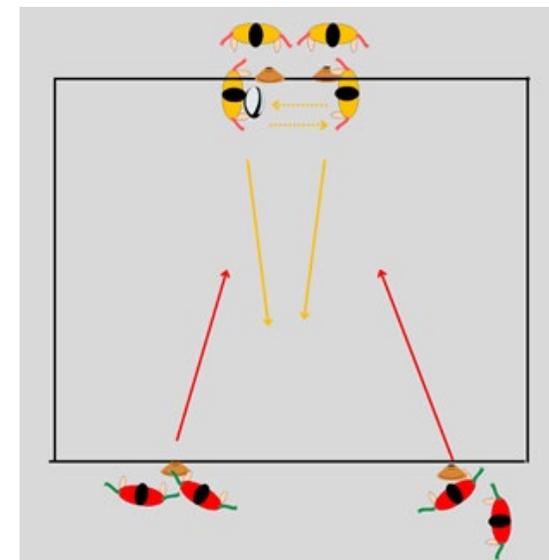
- En la zona de pases variar las formas de manejo del balón.
- Salir los dos oponentes a la vez.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 20 x 10m



[Vídeo](#)

Destreza II



Aprendizaje



Recolocarse en el espacio tras un agarrado de cinto o un ensayo.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- En grupos de 5, situación 3 vs 2.
- Tres atacantes, situados en un extremo del campo, tienen como objetivo marcar el mayor número de ensayos en 1 minuto, superando a 2 adversarios/as.
- El portador/a del balón sólo podrá pasar hacia atrás.
- Los defensores/as podrán arrancar la cinta al portador/a de balón y tendrá dos segundos para poder pasar el balón.
- Cada vez que se marca un ensayo, se cuenta hasta tres y reinician el juego hacia la línea de ensayo contraria.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Situarse por detrás del balón rápidamente.

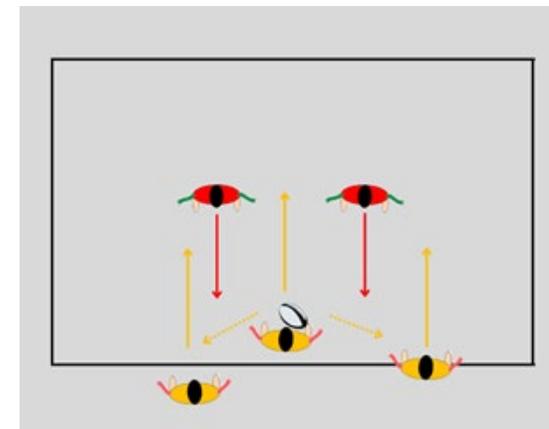
Variantes



- Más difícil: (i) Los defensores/as no hace falta que vuelvan a la línea de ensayo.
- Más fácil: (i) Empezar el ejercicio con 4 vs 1 (ii) Los oponentes sólo se mueven por el centro del campo. (iii) Ubicar los oponentes de forma escalonada.

Espacio

Campo de 10 x 15m



[Vídeo](#)

Juego final



Aprendizaje



Jugar con el espacio, con los compañeros/as y el balón.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas



Organización



- Dos equipos de 5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador/a de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Puntos clave

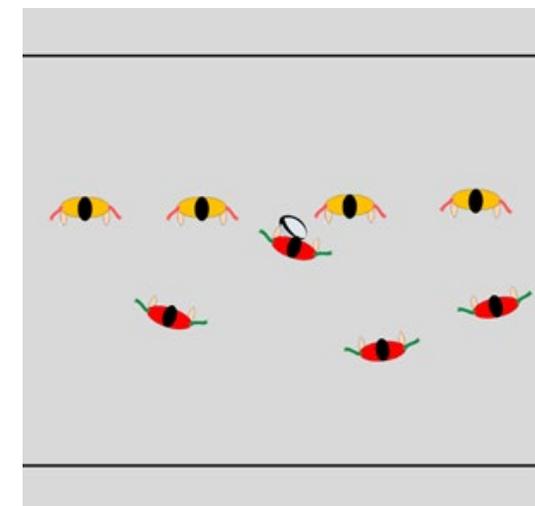


- Llevar el balón a dos manos.
- Oponerse al portador/a para agarrar cintas.
- Apoyar al portador/a para recibir el pase o hacer la puesta en juego.

Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

SESIÓN 6

FUERA DE JUEGO III

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 6](#)

Activación



Aprendizaje



Desplazarse con el balón en dos manos y pedir la pelota para recibirla.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- Los alumnos/as deberán distribuirse detrás de cuatro conos dispuestos en cruz.
- El primer alumno/a de cada fila sale con el balón en las manos, simulando que los conos del medio campo son adversarios/as a los que debe evitar realizando cambios de pies e intentando no tocar ni chocar con el resto de compañeros/as. Cuando los supere y llegue al cono de enfrente pasará el balón al primer compañero/a de la fila.

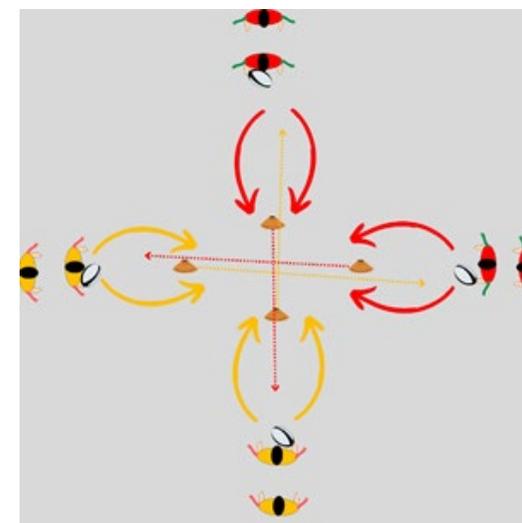
Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Mover los pies.
- Pedir el balón.

Espacio

Campo de 10 x 10m



Variantes



- Variar la velocidad de carrera.
- Variar la forma de transmitir el balón (pase a dos manos, una mano, dejar el balón en el suelo, ...).
- Salir dos compañeros/as por fila y realizar un pase antes de llegar al cono de delante.



[Vídeo](#)

Juego inicial



Aprendizaje



Aplicar la regla del fuera de juego y reorganizarse tras la puesta en juego.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas



Organización



- En grupos de 5 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Situarse por detrás del balón
- Buscar el espacio.
- Pedir el balón.

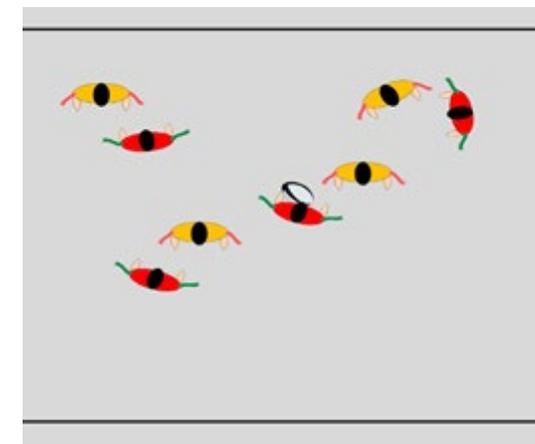
Variantes



- Conceder un tiempo limitado para conseguir el ensayo (p.e. 30"). Si se consigue se disponen de otros 30". Si no se consigue, cambio de posesión.

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Destreza



Aprendizaje



Jugar con el espacio, con sus compañeros/as y el balón.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- El alumnado se repartirá en 6 filas.
- Dos filas que estarán situadas en un extremo del campo (atacantes) y las otras cuatro que ocuparán los oponentes se situarán alrededor del campo. Cada fila de oponentes tendrá un número (1, 2, 3, 4)
- Los dos primeros jugadores de las filas de un extremo del campo, atacantes, se pasan el balón alternativamente. Su objetivo es ensayar superando a los defensores nombrados por el profesor para iniciar el juego.
- Si un defensor arranca la cinta del jugador con balón este puede realizar un pase en menos de 2" y recuperar la cinta para volver al juego y ayudar a su compañero.
- Cambiar de fila.

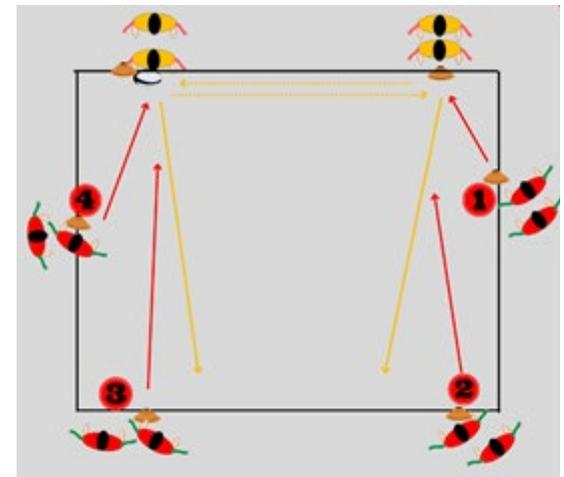
Puntos clave



- Avanzar con el balón en las dos manos.
- Situarse detrás del portador/a del balón.
- Avanzar hacia el portador/a del balón para quitarle la cinta.

Espacio

Campo de 20 x 10m



Variantes



- Misma dinámica, pero los atacantes deberán ensayar en un extremo, rebotar y ensayar en el otro, de forma que los defensores una vez superados deberán correr a tocar su cono para poder volver al juego.
- Aumentar el número de defensores.



[Vídeo](#)

Juego final



Organización



- Dos equipos de 4 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Ofrecer apoyo al portador/a del balón. Neutralizar al portador/a con el arranque de cinta.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Oponerse al portador/a para agarrar cintas.
- Apoyar al portador/a para recibir el pase o hacer la puesta en juego.

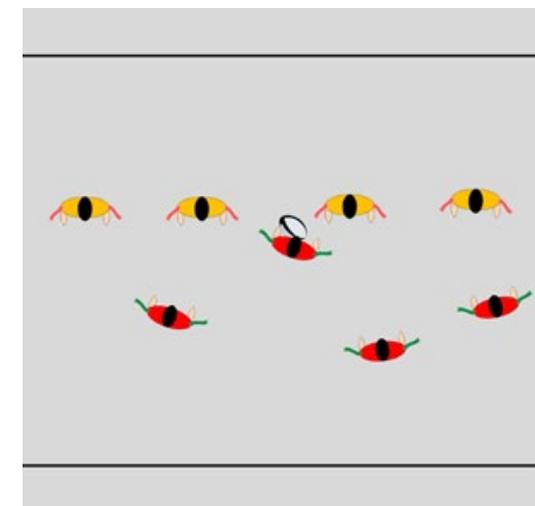
Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

SESIÓN 7

FUERA DE JUEGO IV

Descarga la ficha resumen:

[Ficha sesión 7](#)

Activación



Aprendizaje



Transmitir rápido el balón.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- En grupos de 6.
- En disposición de círculo y pasándose un balón.
- Uno de ellos en medio del espacio intenta interceptar o arrancar la cinta al alumno/a con balón.

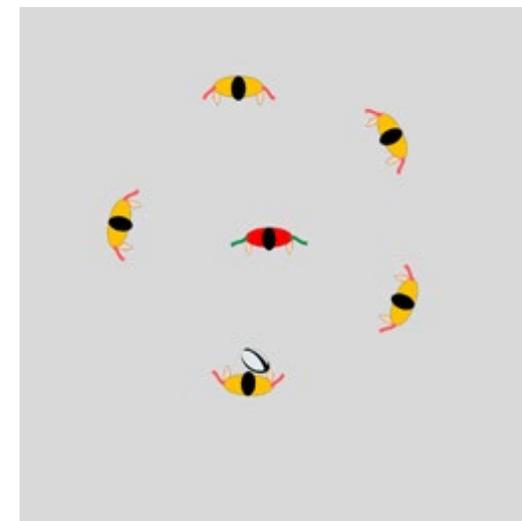
Puntos clave



- Pedir el balón.
- Sacar las manos para poder recibir el balón.
- Realizar los pases por debajo de la altura de los hombros.

Espacio

Campo de 10 x 10m



Variantes



- Aumentar el número de balones.
- Misma dinámica, pero los alumnos/as en movimiento.



[Vídeo](#)

Destreza I



Aprendizaje



Detectar el espacio libre y correr hacia él.

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- En grupos de 6.
- Se concentran atacantes y defensores (se varía el número de defensores 1 o 2 o 3) en el centro del campo. A la señal cada alumno/a sale corriendo hacia su cono correspondiente (se variará la distancia y posición del cono) y gira por fuera. Los atacantes tienen como objetivo marcar ensayo.
- Si un defensor/a arranca la cinta del jugador con balón este puede realizar un pase en menos de 2" y recuperar la cinta para volver al juego y ayudar a sus compañeros/as.

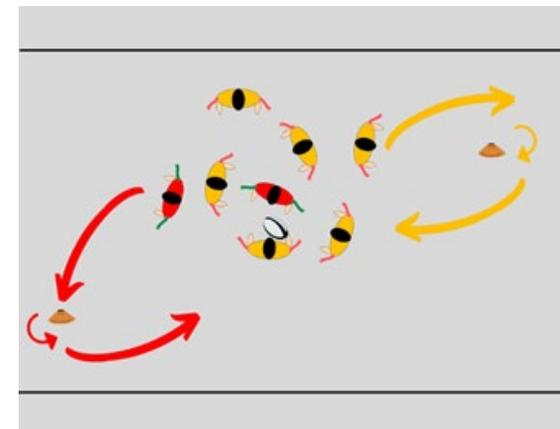
Puntos clave



- Avanzar con el balón en las dos manos.
- Fijar al defensor/a.
- Ocupar el espacio libre.
- Avanzar hacia el portador/a del balón para quitarle la cinta.

Espacio

Campo de 20 x 10m



Variantes



- Cada vez que se comete una infracción todos los jugadores vuelven a dar la vuelta a su cono y reiniciamos el juego.



[Vídeo](#)

Destreza II



Aprendizaje



Adaptarse al espacio de juego

Material

- Balones
- Conos
- Cintas



Organización



- 3 grupos de 4 alumnos/as. 1 grupo defiende y 2 grupos atacan en oleadas alternativas.
- Se delimitan dos pasillos de ataque (1 y 2) que representan el espacio posible de evolución en función de la consigna del profesor/a.
- En cada pasillo de ataque hay 2 defensores/as que no puede salir de su zona.
- El equipo atacante se pasará el balón en movimiento en el extremo del campo. Cuando el profesor/a grite "1" o "2" deberá entrar en el campo nombrado e intentar ensayar.
- Si al portador del balón le arrancan la cinta puede pasar la pelota en 2" o hacer una puesta en juego y continuar.

Puntos clave



- Avanzar con el balón en las dos manos.
- Mover los pies.
- Ocupar el espacio libre.
- Situarse detrás del portador/a del balón.
- Avanzar hacia el portador/a del balón para quitarle la cinta.

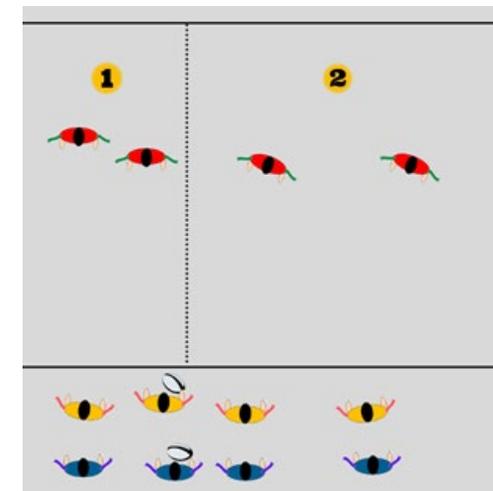
Variantes



- Los defensores pueden cambiar de espacio.

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Juego final



Organización



- Dos equipos de 4 alumnos/as.
- El juego consiste en hacer más ensayos que el equipo rival en el tiempo determinado. La defensa tendrá que arrancar la cinta del portador/a de balón para frenar el ataque. Una vez que le arranquen la cinta, el portador de balón tiene dos segundos para poder pasar el balón. Si no pasa, se realizará una puesta en juego del balón. A los cinco arranques de cinta se producirá un cambio de posesión del balón.
- El reinicio del juego después un ensayo, de un arrancado de cinta, infracción o cuando el balón salga del campo se realizará con una puesta en juego del balón.

Aprendizaje



Ofrecer apoyo al portador/a del balón.
Neutralizar al portador/a con el arranque de cinta.

Puntos clave



- Llevar el balón a dos manos.
- Oponerse al portador/a para agarrar cintas.
- Apoyar al portador/a para recibir el pase o hacer la puesta en juego.

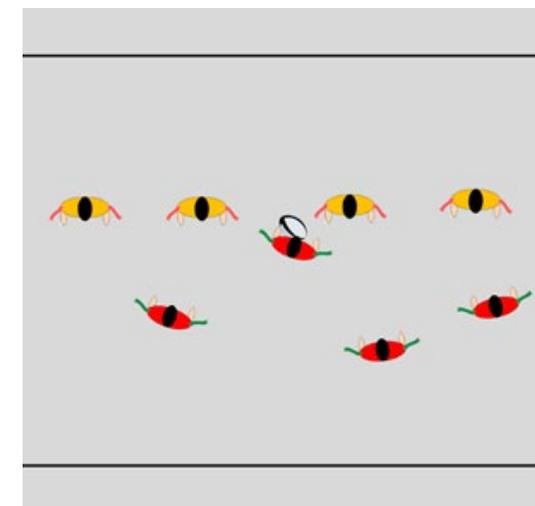
Reglas: ensayo, puesta en juego del balón, fuera de juego, adelantado y pase adelantado.

Material

- Balones de rugby
- Conos
- Cintas

Espacio

Campo de 30 x 20m



[Vídeo](#)

Propiedades de las sesiones

PROPIEDADES SOBRE EL JUGADOR	SESIÓN 2						SESIÓN 3					SESIÓN 4				SESIÓN 5				SESIÓN 6				SESIÓN 7				
	EL ESPACIO Y EL ENSAYO						ENSAYO Y ARRANCADO DE CINTA I					ARRANCADO DE CINTA II + FUERA DE JUEGO Y ADELANTADO				FUERA DE JUEGO II				FUERA DE JUEGO III				FUERA DE JUEGO IV				
	EXP	2A	EXP	2.1	2.2	2.3	EXP	3A	3.1	3.2	3.3	4A	EXP	4.1	4.2	4.3	5.1	5.2	5.3	5.4	6.A	6.1	6.2	6.3	7.A	7.1	7.2	7.3
Adaptación al espacio																												
CFB Fuerza - Resistencia																												
CFB Velocidad																												
Habilidades con balón																												
Habilidades de evasión																												
Habilidades de oposición																												
Roles Oposición- Colaboración																												
Percepción periférica																												
Principios de ataque																												
Principios de defensa																												
PROPIEDADES SOBRE EL JUEGO																												
Espacio																												
Ensayo																												
Arrancado de cinta																												
Fuera de juego																												
Puesta en juego																												



Capítulo 3

EVALUACIÓN

En este capítulo se ofrecen diferentes actividades para poder evaluar el aprendizaje realizado por el alumnado a través del desarrollo de la unidad didáctica. La idea es proporcionar al docente diferentes herramientas que puedan servir de guía o de inspiración, fáciles de adaptar a varios contextos y fáciles de ajustar a los diferentes niveles educativos.

Para ello, hemos dividido las herramientas de evaluación en dos bloques. Por un lado, presentamos una serie de actividades que podrían utilizarse para evaluar contenidos relacionados con los conocimientos propios de este deporte, y por otro lado, actividades que podrían utilizarse para valorar las habilidades motrices y de aplicación de las reglas, así como las actitudes mostradas por los alumnos y alumnas a lo largo del desarrollo de la unidad didáctica.

3.1. Actividades para evaluar conocimientos, conceptos y normas

La propuesta de actividades que se presenta a continuación se puede desarrollar de manera interactiva/digital, presencial o no, y en formato papel presencial o no. En función de las necesidades del docente.

3.1.1. Palabras cruzadas

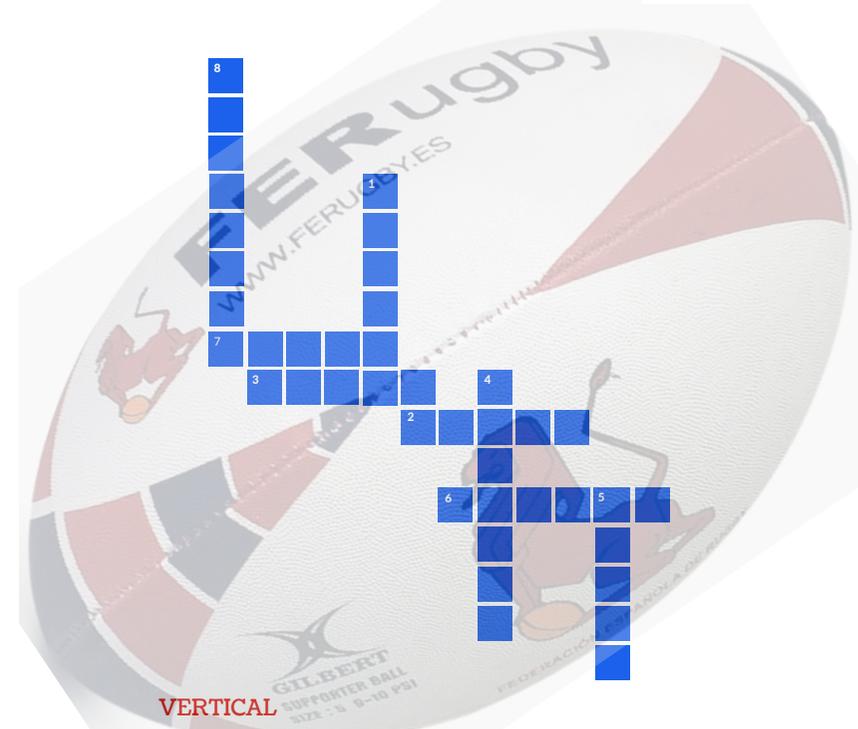
Encuentra la palabra clave sobre el “Rugby cinta” que corresponde a cada una de las definiciones.

La casilla en la que se encuentre el número indica la dirección en que debe escribirse.

[Descargar plantilla Palabras cruzadas](#)

RUGBY

**PALABRAS
CRUZADAS**



VERTICAL

- 1 La forma mediante la que se consigue puntuar.
- 4 Responsable de aplicar las reglas durante el juego.
- 6 Para poder jugar en ataque y defensa necesitas en la cadera.
- 8 Persona que lleva el balón

HORIZONTAL

- 2 Hacia donde hay que pasar el balón.
- 3 Móvil que se usa en el juego.
- 5 Jugador que ayuda al portador del balón.
- 7 Deporte

3.1.2. Sopa de letras

Se proporcionan diferentes actividades de sopa de letras con distintas temáticas. Si no se encuentra alguna de las palabras se suelen ofrecer pistas. Para la evaluación se tendrá en cuenta el porcentaje de aciertos sobre el total de palabras.

Enlaces de descarga:

[Sopa de Letras
Rugby Cinta](#)

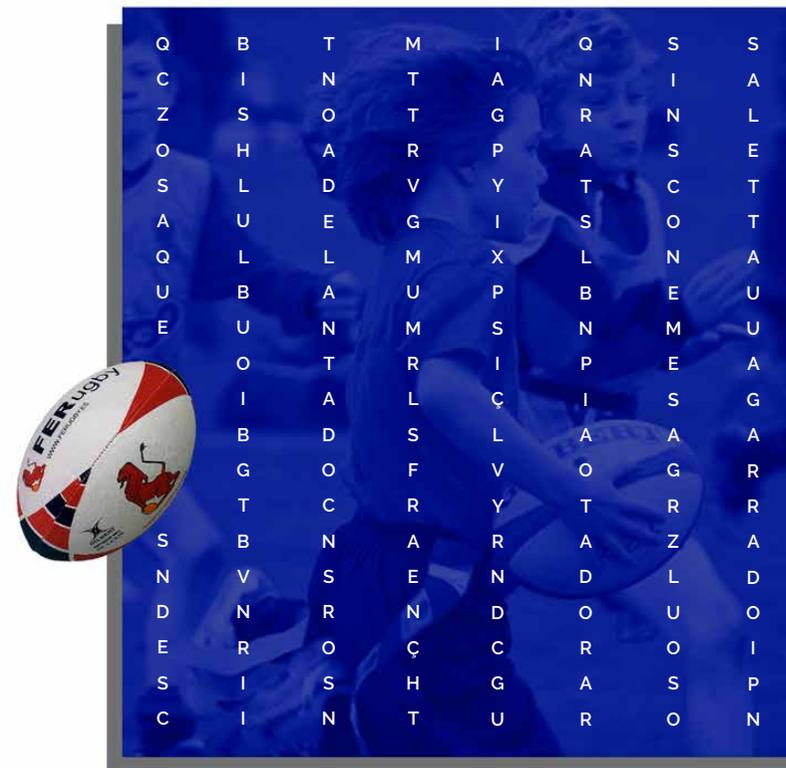
[Sopa de Letras
Reglamento](#)

[Sopa de Letras
Equipos Femeninos](#)

[Sopa de Letras
Equipos Masculinos](#)



SOPA DE LETRAS RUGBY CINTA



LEYENDA:

CINTA

PASE

SAQUE

ADELANTADO

LÍNEA

ENSAYO

AGARRADO

CINTURÓN

3.1.3. Kahoot

A través de esta herramienta y utilizando recursos de gamificación podemos valorar y comparar el aprendizaje del alumnado antes y después de la realización de la unidad didáctica utilizando las mismas preguntas:

¡Juguemos!

Sin embargo, también podemos utilizar esta misma herramienta utilizando al final de la unidad un cuestionario de las distintas sesiones prácticas:

¡Juguemos!

3.1.4. Rellena los huecos

Rellena los huecos consiste en completar los espacios en blanco en una frase o párrafo con una palabra que se puede encontrar en el recuadro de palabras. temas. Para la evaluación se tendrá en cuenta el porcentaje de aciertos sobre el total de palabras:

Rellena los huecos

RUGBY **RELLENA LOS HUECOS RUGBY CINTA**

El rugby es un deporte de invasión con el balón. El único contacto permitido entre los oponentes es el de cinta que realizan los jugadores defensores para simular un y detener el avance del jugador con balón.

En el rugby no se puede pasar el balón hacia .

El es llevar el BALÓN a la zona de para poder puntuar. Cuando hay un ensayo saca el equipo que ensayo.

LEYENDA:

- SIN CONTACTO
- AGARRADO
- PLACAJE
- DELANTE
- ENSAYO
- BALÓN
- HA MARCADO
- CINTA
- OBJETIVO

RELLENA LOS HUECOS RUGBY

Un equipo está compuesto por .

El partido se juega en tiempos de 40 minutos. Si se hace un tiene el valor de puntos, y tienes opción de hacer una conversión entre palos que tiene el valor de puntos.

Se puede a la persona que tiene el balón. Se puede hacia delante. El es el encargado de hacer que los jugadores cumplan el .



LEYENDA:

- JUGADORES
- ENSAYO
- QUINCE
- PLACAR
- DOS
- ÁRBITRO
- CINCO
- DOS
- REGLAMENTO
- PATEAR
- CONVERSIÓN

3.2. Actividades para evaluar habilidades, destrezas y actitudes

El desarrollo de la unidad didáctica presentada anteriormente, permite valorar el aprendizaje de los alumnos y alumnas de diferentes formas.

Sin embargo, consideramos que existen una serie de criterios o indicadores que deberían considerarse independientemente del tipo de evaluación que el docente escoja.

CRITERIOS DE VALORACIÓN

PORTADOR DEL BALÓN	Corre hacia adelante cuando tiene el balón
	Ensayo
	Realiza la puesta en juego
	Realiza una pase hacia atrás haciendo que llegue al receptor
DEFENSOR	Arranca las cintas
	Respeto el fuera de juego
APOYO DEL PORTADOR DEL BALÓN	Ayuda al portador siendo opción de pase
	Respeto el fuera de juego
VALORES	Integridad y disciplina: respeta las normas del juego, a su equipo y al rival
	Pasión: participa en los ejercicios y las sesiones
	Solidaridad: es amigable y tolera las diferencias y actúa buscando lo mejor para todos

A continuación, se presentan diferentes propuestas para evaluar los indicadores expuestos anteriormente.

3.2.1. Actividades reducidas

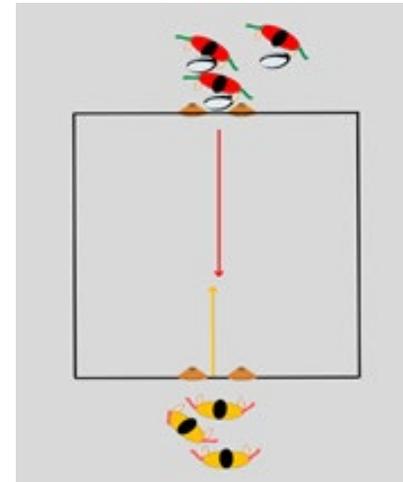
En este apartado presentamos las siguientes propuestas:

1 vs 1

Objetivo: Ensayar.

Organización: Un alumno/a debe llevar el balón en las manos y a la señal, el atacante debe realizar un ensayo en la zona de ensayo del defensor y el defensor debe arrancarle la cinta al atacante para que no le hagan ensayo. Cambiar el rol del alumnado.

Espacio: Campo de 10 x 7 m.



Rúbrica de evaluación:

Rugby Escolar		EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA RUGBY ESCOLAR											
		PUNTUACIÓN											
Grupo		NUNCA			A VECES			SIEMPRE					
Fecha de la evaluación		0			0,5			1					
SITUACIÓN 1 vs 1		ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:		
CRITERIOS DE VALORACIÓN		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
PORTADOR DEL BALÓN	Corre hacia adelante cuando tiene el balón												
	Ensayo												
DEFENSOR	Arranca las cintas												
VALORES	Integridad y disciplina: respeta las normas del juego y al rival.												
PUNTUACIÓN		PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS		

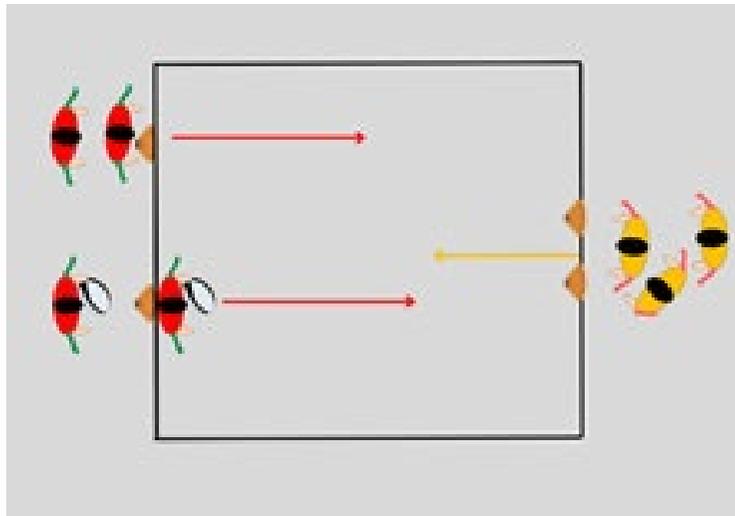
[Descargar Excel](#)

2 vs 1

Objetivo: Ensayar.

Organización: Un alumno/a debe llevar el balón en las manos y a la señal, los atacantes deben realizar un ensayo en la zona de ensayo del defensor y el defensor debe arrancarles las cintas a los atacantes para que no le hagan ensayo. Si al portador/a del balón le arrancan una cinta, tiene 2 segundos para realizar un pase. Realizar el ejercicio varias veces para que el alumnado pase por los diferentes roles.

Espacio: Campo de 10 x 7 m.



Rúbrica de evaluación:

Rugby Escolar		EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA RUGBY ESCOLAR											
		PUNTAJACIÓN											
		BUENA			REGULAR			REGULAR			BUENA		
Grupo		0			0,5			1			1		
Fecha de la evaluación													
SITUACIÓN 2 vs 1	ALUMNO/A:	ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:		
CRITERIOS DE VALORACIÓN		BUENA	A BUENAS	SIEMPRE	BUENA	A BUENAS	SIEMPRE	BUENA	A BUENAS	SIEMPRE	BUENA	A BUENAS	SIEMPRE
PORTADOR DEL BALÓN	Corre hacia adelante cuando tiene el balón												
	Ensayo												
	Realiza un pase hacia atrás haciendo que llegue al receptor												
DEFENSOR	Arranca las cintas												
APOYO DEL PORTADOR	Respeto el fuera de juego												
	Ayuda al portador siendo opción de pase												
VALORES	Respeto las normas del juego												
PUNTAJACIÓN		PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS		

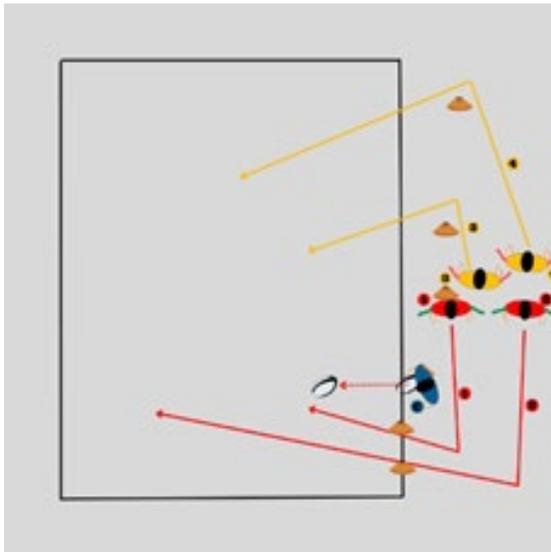
Descargar
Excel

2 vs 1+1

Objetivo: Ensayar.

Organización: Un compañero/a con balón inicia el juego. Cuando diga “ya” jugadores 1 y 2 entran en el espacio de juego por una puerta marcada por conos. Al mismo tiempo, jugadores 3 y 4, deben bordear los conos correspondientes y entran en el mismo espacio de juego. En el momento que 1 entra en el espacio de juego pide el balón para poder realizar esa situación 2 vs 1+1. Si al portador/a del balón le arrancan una cinta, tiene 2 segundos para realizar un pase. Si en 2 segundos no ha realizado el pase, debe realizar la puesta en juego. Realizar el ejercicio varias veces para que el alumnado pase por los diferentes roles.

Espacio: Campo de 22 x 15 m.



Rúbrica de evaluación:

Rugby Escolar		EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA RUGBY ESCOLAR														
		PUNTUACIÓN														
		0					0,5					1				
Grupo	Fecha de la evaluación	ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:		
SITUACIÓN 2 vs 1+1		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
PORTADOR DEL BALÓN	Corra hacia adelante cuando tiene el balón															
	Ensayo															
	Realiza un pase hacia atrás haciendo que llegue al receptor.															
	Pone el balón en juego															
DEFENSOR	Arranca las cintas															
	Respeto el fuera de juego															
APOYO DEL PORTADOR	Ayuda al portador siendo opción de pase															
	Respeto el fuera de juego															
VALORES	Respeto las normas del juego															
	Respeto a los compañeros o al rival															
PUNTUACIÓN		PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS		

[Descargar Excel](#)

3.2.2. Juego final

Todas las sesiones terminan con un juego final en el cual se van introduciendo progresivamente las diferentes reglas del rugby cinta. Estos juegos podrán utilizarse como una herramienta de evaluación para ir valorando la progresión de los jugadores.

Teniendo en cuenta los indicadores descritos, a continuación, se presenta una rúbrica de observación con las variables distribuidas según los contenidos desarrollados en las sesiones.

Rúbrica de evaluación del juego final:

Rugby Escolar		EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA RUGBY ESCOLAR											
		PUNTUACIÓN											
		GRUPO			FECHA DE LA EVALUACIÓN			JUEGO FINAL			CRITERIOS DE VALORACIÓN		
		0			0,5			1					
		ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:		
		NUNCA A VECES SIEMPRE			NUNCA A VECES SIEMPRE			NUNCA A VECES SIEMPRE			NUNCA A VECES SIEMPRE		
Sesión 2 y 3													
PORTADOR DEL BALÓN	Corre hacia adelante cuando tiene el balón												
	Ensayo												
DEFENSOR	Arranca las cintas												
Sesión 4													
APOYO DEL PORTADOR	Respeto el fuera de juego												
Sesión 5													
DEFENSOR	Respeto el fuera de juego												
Sesión 6													
PORTADOR DEL BALÓN	El Portador, realiza un pase hacia atrás haciendo que llegue al receptor												
	Pone el balón en juego												
Sesión 7													
APOYO DEL PORTADOR	Ayuda al portador siendo opción de pase												
Durante toda la unidad didáctica													
VALORES	Respeto las normas del juego												
	Respeto a los compañeros o al rival												
PUNTUACIÓN		PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS		

[Descargar Excel](#)

3.2.3 Torneos

Podemos evaluar los indicadores descritos anteriormente a través de una sesión organizada por el docente, simulando un torneo.

Se recomienda que los partidos tengan una duración aproximada de 8-10' cada uno.

Se jugará una liga regular de todos contra todos.

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto

El profesorado deberá hacer el seguimiento y evaluar los ítems de cada alumno/a.

Rúbrica de evaluación del torneo:

Rugby Escolar		EVALUACIÓN UNIDAD DIDÁCTICA RUGBY ESCOLAR														
		PUNTUACIÓN														
		NUNCA					A VECES					SIEMPRE				
Grupo		U					US					1				
Fecha de la evaluación																
TORNEO		ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:			ALUMNO/A:		
CRITERIOS DE VALORACIÓN		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
PORTADOR DEL BALÓN	Corre hacia adelante cuando tiene el balón															
	Ensayo															
	Realiza un pase hacia atrás haciendo que llegue al receptor															
	Pone el balón en juego															
DEFENSOR	Arranca las cintas															
	Respeto el fuera de juego															
APOYO DEL PORTADOR	Ayuda al portador siendo opción de pase															
	Respeto el fuera de juego															
VALORES	Respeto las normas del juego															
	Respeto a los compañeros y al rival															
PUNTUACIÓN		PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS			PUNTOS		

[Descargar Excel](#)

Capítulo 4

A continuación, se puede encontrar una propuesta de proyecto interdisciplinar con una metodología de aprendizaje por proyectos.

4.1. Objetivos didácticos del torneo 5 naciones

1. Descubrir la cultura o costumbres de Irlanda, Inglaterra, Escocia, Francia y Gales.
2. Conocer el significado del himno de Irlanda, Inglaterra, Escocia, Francia y Gales.
3. Saber por qué representan los símbolos a los países del 5 naciones.
4. Realizar una haka entre los componentes del grupo siguiendo un ritmo y la musicalidad.
5. Elaborar una equipación de forma creativa para los países del 5 naciones.
6. Organizar una jornada del 5 naciones de forma correcta con un sistema de competición.
7. Jugar a rugby cinta manteniendo los valores del deporte.

4.2. Metodología

En este proyecto se propone:

- Aplicar la metodología de aprendizaje basada en proyectos
- El alumnado trabajará en 5 grupos. Estos serán equitativos en número y heterogéneos.
- El profesorado será un guía del proceso de creación del proyecto.
- El estilo de enseñanza que se va a utilizar será una combinación del estilo de libre exploración, juego de roles, aprendizaje cooperativo, enseñanza recíproca y de asignación de tareas, aprendan de todos, haciendo a los alumnos/as partícipes en todo momento de su propio proceso de aprendizaje.

4.3. Contenidos a desarrollar

Se va a trabajar durante todo el proyecto ya que tendrán que utilizar como herramienta el deporte del rugby.

Practicar diferentes roles, como arbitraje, dirigir el equipo, ser el equipo organizador de la jornada, etc.

Organizar actividades físico-deportivas con la finalidad recreativa y/o competitiva. Realizar un torneo con 5 equipos de clase y realizar jornadas de partidos de rugby cinta entre los grupos.

4.3.1. Descripción de las actividades

La primera actividad va a ser una introducción al proyecto, donde se les va a explicar cada una de las tareas que deben hacer mediante una presentación en diapositivas para que sea más visual. Se indicarán a qué grupo pertenecen y a qué equipo van a representar del 5 naciones.

Posteriormente, se deberán agrupar en las naciones asignadas y empezar a trabajar en la primera actividad que va a ser conocer el país, la letra y el himno, la cultura, el escudo, etc. Deberán crear una haka todos los componentes del grupo y una equipación que les represente.

La haka que lleven a cabo deberá ir acompañada por música y la composición de la misma será de todos los miembros del país.

Se hará una presentación en el aula, donde podrán crear escenarios que necesiten para esta. Cada país tendrá entre 15 y 20 min para hacerla, junto con la haka. Esta, no podrá durar más de 3 minutos. Una vez se haya hecho la presentación de todos los equipos, se explicarán las normas del torneo del 5 naciones.

Serán las siguientes **normas del torneo:**

1. En cada jornada, un país se encargará de ser el comité de competiciones y organizador.
2. Durante todas las jornadas se jugará con el reglamento de rugby cinta de la federación española de rugby.
3. Los partidos tendrán una duración de 10 minutos (2 partes de 5 minutos) cada uno, con 5 minutos de descanso entre partido y partido.

4. Se jugará una liga regular de todos contra todos menos el país que organiza que descansa en esa jornada.
5. En cada partido que se dispute tiene que haber un capitán o capitana designado por el equipo, debe ir rotando la persona que haga de este rol en cada partido, todo el alumnado deberá pasar por este rol.
6. Las personas que hagan de capitán tendrán que hacer el sorteo de campo y de quién saca primero con la persona que vaya a arbitrar.
7. Jornada 1 el organizador será Escocia.
8. Jornada 2 el organizador será Irlanda
9. Jornada 3 el organizador será Gales.
10. Jornada 4 el organizador será Inglaterra.
11. Jornada 5 el organizador será Francia.

Ser el comité de competiciones y organizador tendrá las siguientes funciones:

- Responsable de que estén los equipos a la hora asignada en el campo en cada partido.
- Será el árbitro o árbitra en cada partido de esa jornada.
- Se encargará de indicar los resultados de cada partido al responsable de puntuación.
- Administrará el material en función de las necesidades de los encuentros.
- Llevará el control del tiempo y de los partidos conforme a lo establecido en esa jornada.

- Anunciará al grupo, antes de comenzar la siguiente jornada el ranking actualizado.

El comité de competición de la jornada deberá **sumar al final de cada jornada los siguientes puntos** en función de los resultados de los partidos:

- Partido ganado: 3 puntos
- Partido empatado 2 puntos
- Partido perdido: 1 punto
- El país que gane el partido con más de 4 ensayos de diferencia: 1 punto.
- El equipo que pierda con menos de 2 ensayos de diferencia: 1 punto.
- El equipo que haya ensayado todos los miembros del grupo que hayan podido jugar: 1 punto

El torneo seguirá el siguiente **orden de los partidos** contando que disponemos de dos campos:

Campo 1:

- 1º partido: Equipo 1º vs Equipo 4º
- 2º partido: Equipo 2º vs Equipo 4º
- 3º partido: Equipo 4º vs Equipo 3º

Campo 2:

- 1º partido: Equipo 2º vs Equipo 3º
- 2º partido: Equipo 3º vs Equipo 1º
- 3º partido: Equipo 1º vs Equipo 2º

En cada jornada van a jugar 4 equipos y el que no juega va a ser el organizador. La primera jornada, Escocia que va a ser la que organice, sorteará quién es el equipo 1º, 2º, 3º y 4º. Una vez finalice la primera, el anfitrión después de haber sumado todas las puntuaciones, deberá hacer un ranking y de la 2ª jornada hacia delante se jugará en función de la posición que queden los equipos después de cada jornada.

El profesorado deberá hacer el seguimiento y comprobar en todo momento que se va cumpliendo lo que se ha establecido.

Al finalizar la última jornada, después de hacer el ranking, cada equipo deberá seleccionar:

- El país que más ha participado en las jornadas (más jugadores jugados los partidos, han ayudado a la organización, han estado activos durante la jornada, etc).
- El país que más ha promovido la participación (ha apoyado a sus compañeros de equipo, a los rivales, han animado a otros equipos, etc)
- El país que ha jugado más limpio (respetado al árbitro, las normas del torneo, el material, a los compañeros, etc)
- El país mejor anfitrión de la jornada (que ha organizado mejor los encuentros, a los árbitros, el ranking, etc)
- La haka y equipación más original y creativa.

Se les dará unos obsequios del centro escolar por cada uno de los premios otorgados.

4.4. Sistema de evaluación

Una de las evaluaciones que se va a hacer durante el proyecto se va a ir realizando durante las sesiones, valorando la participación que tiene cada alumno y alumna en las sesiones. Esta se efectuará mediante una observación del profesorado.

En las 12 sesiones se seguirá la siguiente tabla:

Nivel de participación / sesión	Nunca	Casi nunca	A veces	Siempre	Total
1	0	0,25	0,5	0,75	
2	0	0,25	0,5	0,75	
3	0	0,25	0,5	0,75	
4	0	0,25	0,5	0,75	
5	0	0,25	0,5	0,75	
6	0	0,25	0,5	0,75	
7	0	0,25	0,5	0,75	
8	0	0,25	0,5	0,75	
9	0	0,25	0,5	0,75	
10	0	0,25	0,5	0,75	
11	0	0,25	0,5	0,75	
12	0	0,25	0,5	0,75	

Además, se llevará a cabo una valoración de los siguientes ítems por parte de cada grupo de alumnos y por parte de la profesora o profesor con la siguiente rúbrica:

Equipo:		Nombre de los participantes:		Total
Música	La música no coincidía con la coreografía: 0 puntos	La música a veces coincidía con la coreografía: 0,5 puntos	La música coincidía con la coreografía: 1 punto	
Coreografía	No os ha gustado: 0 puntos	A algunos sí y a otros no les ha gustado: 0,5 puntos	Le ha gustado a todo el grupo: 1 punto	
Presentación del equipo	No os ha gustado: 0 puntos	A algunos sí y a otros no les ha gustado: 0,5 puntos	Le ha gustado a todo el grupo: 1 punto	
Equipación	No ha sido creativa: 0 puntos	Ha sido poco creativa: 0,5 puntos	Ha sido muy creativa: 1 punto	
Cultura	No ha sido clara ni tenía contenido: 0 puntos	Ha sido poco clara y con poco contenido: 0,5 puntos	Ha sido muy clara y con mucho contenido: 1 punto	
Himno	No ha sido claro: 0 puntos	Ha sido poco claro: 0,5 puntos	Ha sido muy claro: 1 punto	
Símbolos	No ha sido claro: 0 puntos	Ha sido poco claro: 0,5 puntos	Ha sido muy claro: 1 punto	

Esa tabla se rellenará los días que se hagan las presentaciones del equipo.

Hay flexibilidad, este proyecto se ha establecido en 12 sesiones y se puede ampliar a 14 si fuese necesario. Y si se dispone con suficiente material para hacer búsqueda o investigación, para diseñar, espacio para practicar la haka, para hacer las jornadas de rugby cinta, etc.



generali.es

