

# FlagRugby

# objetivos

## objetivos generales

- Reforzar la formación global del alumno a nivel afectivo, cognitivo y motor por medio del proceso enseñanza-aprendizaje de un deporte colectivo, el FlagRugby.
- Que el alumno se divierta jugando al FlagRugby.
- Desarrollar las actitudes y aptitudes necesarias para jugar al FlagRugby .

## objetivos específicos

- Conocer y comprender las reglas básicas del FlagRugby.
- Adquirir las habilidades específicas básicas del FlagRugby.
- Desarrollar actitudes de respeto y colaboración entre los alumnos.

### *Bajando su nivel de concreción buscamos que:*

- Alumno avance decidido con el balón.
- Se enfrente a la progresión del adversario.
- Colaboren estableciendo pequeños proyectos comunes de juego, especialmente por medio del pase, según mejoran sus percepciones visuales descubriendo la relación compañeros-contrarios y el espacio disponible.

# contenidos

## conceptos

- Las reglas:**
  - El ensayo.
  - El campo.
  - Los derechos y deberes de los jugadores.
  - El agarrado de cinta.
  - Las puestas del balón en juego: Saques desde el suelo, de centro y de lateral.

- Los principios de acción:** Posesión, avanzar, apoyar, continuidad y presión.

## procedimientos

- Juegos base contruidos integrando progresivamente las reglas básicas.
- Planteamiento y desarrollo de situaciones problemas.
- Ejercicios de asimilación y aplicación de las habilidades básicas.

## actitudes

- Placer por jugar independientemente del nivel de juego.
- Respeto por el juego, sus reglas y sus componentes.
- Aceptar la responsabilidad individual dentro de un proyecto colectivo.
- Disposición al esfuerzo y a la auto exigencia y a la superación de los límites personales.
- Valorar los aspectos del juego independientemente de quien juegue.

## estrategias didácticas

¿Qué pasa?, ¿Qué puedo hacer? y ¿Cómo puedo hacerlo? Son preguntas que surgen al jugador en cada acción de juego al practicar un deporte colectivo como el FlagRugby . Para responder a estas demandas el jugador debe:

- Percibir e identificar los estímulos significativos.
- Elegir correctamente entre varias alternativas. Decidir lo adecuado.
- Realizar de manera eficaz el gesto necesario.

Nos encontramos, por lo tanto, ante la necesidad de proponer un proceso de enseñanza-aprendizaje que responda tanto a los procesos afectivos y cognitivos como a los motrices o técnicos, por lo que su enfoque debe ser más "conductual-constructivista" que "mecanicista-analítico".

Esta orientación "conductual-constructivista" se fundamenta en la observación, análisis y evaluación simultánea de:

- Las características esenciales de la actividad en nuestro caso del FlagRugby.
- Los conocimientos previos del alumno/a.
- El comportamiento observable de los alumnos/as dentro de la actividad.

El proceso se desarrolla a través de la utilización de "aprendizajes significativos" no simplemente con "aprendizajes repetitivos" polarizando la atención en:

- La función de lo que se aprende.
- Su realización en un contexto lo más parecido al juego.

**Proponemos tres tipos de actividades dentro de la sesión:**

- Los juegos base.**
- Las situaciones problema.**
- Los ejercicios de asimilación y aplicación.**

Los juegos base son el FlagRugby adaptado al nivel del alumno/a conservando siempre la esencia del juego y evolucionando gracias a:

- La incorporación de reglas.
- La ampliación del número de jugadores, del espacio de juego.

A través de la observación del comportamiento de los alumnos/as en estos juegos base, podemos evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje detectando los problemas más urgentes y proponiendo situaciones problema (situaciones pedagógicas) y ejercicios para lograr superarlos.

Las situaciones problema o pedagógicas son actividades que responden a objetivos concretos definidos en función de los problemas observados en el juego base. Estas situaciones se construyen relacionando las variables del juego. Jugadores (compañeros-contrarios), espacio, tiempo y lanzamiento del juego.

Las situaciones problema se caracterizan por ser situaciones abiertas gracias a la presencia de la oposición más o menos activa o numerosa y al respeto al concepto recuperación del balón. Son situaciones abiertas porque están orientadas pero presentan varias alternativas de acción favoreciendo tanto el proceso reflexivo como el motor animando la espontaneidad del alumno/a y desarrollando su capacidad de adaptación al juego. Un aspecto fundamental en este tipo de actividades es su puesta en marcha, el lanzamiento del juego puede desencadenar en sí mismo la acción de los jugadores, no siendo igual, por ejemplo, un lanzamiento con el balón y los jugadores parados que en movimiento.

Los ejercicios de asimilación y de aplicación normalmente son actividades cerradas que utilizamos después de las situaciones problema para introducir o mejorar un gesto técnico necesario para la evolución de la situación y con anterioridad ha sido contextualizado.

Estas tres formas prácticas, juegos base, situaciones problema y ejercicios deben convivir alternándose dentro de la sesión.

## educación de valores: los temas transversales

A través de esta unidad didáctica podemos contribuir en la educación de los valores, en la formación integral del alumno y su adaptación a la vida en sociedad.

Presentamos el FlagRugby bajo una perspectiva educativa que potencia: la educación moral y cívica, la educación para la paz, para la salud, para la igualdad entre los sexos, ambiental, sexual, del consumidor y vial.

Los juegos de base y la posible competición final siempre se mantendrán bajo el enfoque formativo, primando los aspectos lúdicos-recreativos sobre los puramente agonísticos, aplaudiendo el respeto hacia las reglas, jugadores y árbitros y la superación personal dentro del marco de colaboración-oposición que definen a los deportes colectivos.

El FlagRugby que enseñamos favorece la igualdad entre sexos y de participación, al eliminar condicionantes físicos.

# la evaluación

Por medio de la evaluación vamos a valorar tanto el proceso de enseñanza como el propio aprendizaje del alumno. Gracias a la utilización de una metodología activa comprobamos a través de la observación el logro de los objetivos.

Como criterios de evaluación de esta unidad didáctica, enmarcada dentro de la E.S.O., proponemos los siguientes:

- Participar de forma activa, en el FlagRugby, conociendo y respetando las reglas.
- Utilizar dentro del juego las habilidades específicas del Rugby.
- Resolver los problemas sencillos de decisión, concretamente las situaciones de superioridad numérica.
- Participar en pequeños proyectos comunes de juego.
- Mostrar una actitud positiva hacia el juego, los jugadores y el árbitro.

A nivel de evaluación proponemos tres actividades:

- Registro en una plantilla de observaciones de los comportamientos de nuestros alumnos en el FlagRugby.
- Valoración de las actitudes y aptitudes de los alumnos en una situación pedagógica, concretamente en una situación "2 contra 1" con el lanzamiento del juego por medio de un pase de un compañero.
- Realización de una encuesta de reglas.

## evaluación de la situación pedagógica "2 contra 1"

### descripción de la actividad

- 4 jugadores con un balón.
- Un cuadrado delimitado con conos.
- A la señal 2 atacantes bordean un cono y 1 defensor da la vuelta al cono contrario.
- Otro jugador un pase a un atacante y se queda quieto haciendo de árbitro.
- El objetivo es ensayar, el defensor defiende agarrando las cintas del cinturón y puede recuperar el balón si lo intercepta o cae al suelo.
- El atacante debe pasar el balón antes del agarrado de cinta.
- Al finalizar la actividad los jugadores van rotando.

## podemos valorar

- 3 puntos:** El ensayo, 2 puntos para cada atacante.
- 1 punto:** Un buen pase del jugador estático.
- 1 punto:** Buena ocupación del espacio de los atacantes.
- 1 punto:** Carreras decididas hacia adelante.
- 1 punto:** Buena recepción del balón.
- 1 punto:** Pases en el momento justo, fijaciones.
- 1 punto:** Buenos pases.
- 1 punto:** Cada agarrado de cinta.
- 2 puntos:** Cada recuperación del balón.

Cada jugador repetirá en cada posición tres veces.

# test de conocimiento de las reglas del FLAGRUGBY

NOMBRE:

CURSO:

Enumera la forma de conseguir puntos en FlagRugby.

Describe como se logra un ensayo.

¿Hacia dónde debe pasar el balón un jugador de FlagRugby?

¿Qué debes hacer cuando te tocan con dos manos en el pantalón cuando llevas el balón?

¿Cuándo el árbitro va a ordenar un saque desde el suelo?

¿Y una Touche?

Si no participas en un saque desde el suelo, ¿dónde te debes situar siendo atacante?, ¿dónde te debes situar siendo defensor?

Después de un ensayo, ¿Desde dónde y cómo pones en juego el balón?

Después de una falta, ¿cómo pones el balón en juego?

¿Crees que es importante la figura del árbitro? Razona tu contestación.