

Tema 2. El proceso de enseñanza - aprendizaje

2.1 La estructura del proceso de enseñanza-aprendizaje

2.2 La organización del proceso de enseñanza-aprendizaje

Tradicionalmente, las dos grandes corrientes pedagógicas que desarrollan aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje del rugby son las de influencia anglosajona y francesa. En nuestro rugby, la proximidad geográfica e influencia cultural francesa ha sido mucho más fuerte que la británica, por lo que los grandes "pedagogos rugbísticos" de finales de los años 70 como Delaplace, Conquet, Devaluez, etc. fueron los puntos de referencia en la construcción de una nueva forma de enseñar y aprender el rugby. De esta forma, es importante saber que los planteamientos didácticos y metodológicos que se plantean en los siguientes apartados se fundamentan, en gran medida, en adaptaciones de la pedagogía rugbística francesa.

2.1 La estructura del proceso de enseñanza - aprendizaje

La iniciación deportiva debe sentar las bases afectivas, cognitivas y motoras que aseguren un proceso formativo equilibrado y que responda a las exigencias y a la problemática que el juego genera en los principiantes. El alumno es, por tanto, el centro del aprendizaje y educador, método y juego deben adaptarse a él para que desde el primer momento reciba sensaciones positivas que le permitan desarrollar al máximo su espontaneidad y creatividad.

Para facilitar la estructuración del proceso de formación del jugador se plantean tres etapas de aprendizaje que deben ir asumiéndose de forma progresiva.

2.1.1 Primera etapa

a) Contexto

En ella se van a conocer las reglas básicas del juego, percibiendo las primeras sensaciones normalmente marcadas por el miedo al contacto. Superar los problemas afectivos, logrando que el principiante sienta el placer de jugar, es el reto del educador. Para lograrlo debemos proponer un rugby sencillo, simplificándolo mediante la reducción de las reglas, del espacio y del número de jugadores. Se incluyen en esta etapa juegos de iniciación con elementos de lucha y una serie de habilidades específicas (carrera, placaje, liberaciones y recuperaciones del balón), que conservan la esencia del rugby y se adaptan al nivel de juego. En esta primera etapa es la actitud del jugador el contenido prioritario, pasando a un plano secundario los aspectos técnico-tácticos y los reglamentarios.

El juego se caracteriza por la falta de colaboración entre los jugadores, que desarrollan casi siempre acciones de tipo individual, tienen poca capacidad de percibir la situación y jugar en función de ella, sucediéndose los agrupamientos alrededor del balón.

PRIMERA ETAPA DE APRENDIZAJE	
Fundamentos	Avanzar – Oponerse y Marcar
Reglas asociadas	<ul style="list-style-type: none"> - 5 jugadores en espacio reducido - El ensayo - Derechos y deberes de los jugadores - El adelantado - La puesta en juego del balón - Juego para ser jugado de pie.
Comportamientos observables	<ul style="list-style-type: none"> - Miedo al contacto - Pocas carreras orientadas hacia el objetivo - Muchas paradas alrededor del balón
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar activamente en el juego - Comprender y respetar las reglas básicas - Posesión y avanzar - Superar los problemas afectivos - Potenciar la autoestima
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas básicas que permitan entrar en la actividad - Correr, pasar y liberar el balón después del placaje - El contacto
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Conocen y respetan las reglas básicas? - ¿Corren decididos hacia el balón? - ¿Se oponen directamente al portador del balón?

Tabla 1. Características de la primera etapa de aprendizaje (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

b) Comportamientos observables

Si analizamos el comportamiento individual y colectivo, apreciamos que es un juego anárquico, con muchas paradas de balón provocadas por la lucha de los jugadores a su alrededor, hay muy poca circulación de los jugadores y del balón y, cuando se da, la gran mayoría de las veces carece de una lógica de juego, siendo más una huida del acoso del contrario o una utilización del pase para quitarse el problema de la presión de los contrarios.

A nivel afectivo el contacto es el gran enemigo del jugador, que polariza su actuación hacia el miedo a caer o chocar. A nivel perceptivo el jugador sólo se siente él dentro del juego, sin ser capaz de ver la presencia de sus compañeros y contrarios. A nivel motriz, el gran problema es la ubicación en el espacio en referencia al compañero que porta el balón.

COMPORTAMIENTOS COLECTIVOS	COMPORTAMIENTOS INDIVIDUALES
<ul style="list-style-type: none"> - El grupo se comporta como un cometa, jugadores rodeando el balón y otros que se van separando perdiendo interés - Agrupamientos anárquicos entorno al balón - Apenas hay trabajo colectivo - Poco dinamismo por la noción del contacto - Todas las señales son de carácter verbal - Predominan los actos motores sobre los perceptivos - Egoísmo, actitudes individuales 	<ul style="list-style-type: none"> - El balón es el único objetivo - Solamente son capaces de ver el espacio más próximo - Cuando el balón se suelta no se tiene en cuenta al compañero - Hay carrera sin sentido, con y sin balón - Hay jugadores decididos que corren con el balón - Hay jugadores satélites que se mantienen al margen por miedo - Estar por detrás del compañero que lleva el balón se convierte en un problema generalizado

Tabla 2. Comportamientos observables en la primera etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

c) Objetivos y contenidos

Debemos conseguir que el jugador participe activamente en el juego, para lo que se sugiere plantear los siguientes **objetivos**:

- Conocer, comprender y respetar las reglas básicas
- Descubrir y desarrollar los dos primeros principios fundamentales del juego:
 - o Avanzar: correr decididamente en ataque y en defensa - hacia la línea de marca adversaria
 - o Posesión: carreras y recuperación del balón
- Describir y vivir la realidad del juego
 - o Evasión
 - o Confrontación

- Superar los problemas afectivos derivados del contacto con compañeros, contrarios y con el suelo

Para lograr estos objetivos, se plantean los siguientes **contenidos** específicos:

- Las reglas básicas: espacio, ensayo, pase, patada, placaje, ventaja, fuera de juego en juego abierto, retenido, puesta en juego, adelantado
- Los principios fundamentales: avanzar, posesión, oponerse al avance
- Habilidades específicas: carrera, carrera con el balón, placaje, liberación por el suelo, contacto, recuperaciones del balón
- Juegos básicos de iniciación
- Participación activa en el juego.
- Juegos de preparación a la lucha individual y colectiva
- Juegos y ejercicios con pocos jugadores
- Respeto a las reglas del juego, a los compañeros a los contrarios y al árbitro

d) Metodología

Por las características de esta etapa, la superación de los problemas afectivos es de suma importancia, por ello se considera que dentro de la utilización del método de descubrimiento guiado podemos destacar el uso del aprendizaje pro-descubrimiento autónomo como de gran eficacia.

Por medio del descubrimiento guiado se plantean una serie de situaciones – problema, con una solución muy específica a la que se llega a través de estímulos e indicios que preparamos para este fin.

El aprendizaje significativo por descubrimiento autónomo, propone las tareas de tal forma que descubren la respuesta comprendiendo su valor y significado. Este tipo de aprendizaje propone un elevado nivel de autonomía a los jugadores, que deben desenvolverse en tareas con cierto nivel de definición.

Los ejercicios para el aprendizaje de las habilidades específicas deben estar precedidos por explicaciones y demostraciones muy claras,

concretas, concisas y todo gesto técnico tiene que adquirir su contexto real, llevándolo inmediatamente de su práctica al juego.

e) Evaluación

Algunos de los indicadores observables en el comportamiento de los jugadores en esta etapa, se reflejan en la siguiente hoja de observación.

HOJA DE OBSERVACIÓN				
Comportamiento observable	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
¿Conoce las reglas básicas?				
¿Respeto las reglas del juego?				
¿Suelta el balón cuando cae al suelo?				
¿Corre decidido con el balón?				
¿Placa por debajo de los hombros?				
¿Acepta el contacto como elemento normal del juego?				
¿Conserva el balón en el contacto?				
¿Pasa la pelota?				
¿Corre en apoyo del compañero?				
Otras observaciones				

Tabla 3. Evaluación del jugador en la primera etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

2.1.2 Segunda etapa

a) Contexto

Se fundamenta en la cooperación. El juego colectivo en busca de proyectos comunes es el objetivo de esta etapa.

El paso de situaciones de 1 vs 1 + 1 a situaciones de 2 vs 1, marca el inicio de esta etapa. Una vez que el jugador empieza a superar los problemas afectivos su campo visual se amplía, descubriendo en él contarios y compañeros, comenzando un embrión de colaboración que llegará al final de esta etapa a crear un referencial de juego colectivo asentado sobre su triple variante fundamental: a la mano agrupado, a la mano desplegado o al pie.

SEGUNDA ETAPA DE APRENDIZAJE	
Fundamentos	La cooperación
Reglas asociadas	- La formación y desarrollo del maul y del ruck
Comportamientos observables	- Han perdido gran parte de los miedos - Corren decididos en ataque y en defensa - Descubren en el espacio a compañeros y adversarios
Objetivos	- Dar una lógica a la circulación de jugadores y del balón - Crear un referencial de juego colectivo - Apoyo – continuidad – presión - Mejorar especialmente los problemas cognitivos - Fomentar la cooperación
Contenidos	- El juego en penetración - El juego desplegado - El juego al pie - La percusión, el maul y el ruck, el pase lateral, la patada y las recuperaciones de balones aéreos
Evaluación	- ¿Tienen significado las carreras y los pases? - ¿Conservan y liberan el balón en los agrupamientos? - ¿Se organizan colectivamente en defensa?

Tabla 4. Características de la segunda etapa de aprendizaje (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

En esta etapa las exigencias informativas adquieren una notable importancia y, por tanto, se hace un especial tratamiento a los problemas cognitivos del jugador. En consecuencia, los aspectos tácticos constituyen el eje de la segunda etapa, desarrollados principalmente a través de juegos básicos y situaciones pedagógicas en las que se alternan especialmente el espacio y el número de compañeros y adversarios.

b) Comportamientos observables

El número de paradas del juego y la lucha alrededor del balón ha disminuido y la circulación de los jugadores ha aumentado, orientando sus carreras hacia las líneas de ensayo adversaria, siendo capaces de oponerse directamente a los atacantes.

En esta etapa los problemas afectivos seguirán siendo importantes, pero irán cediendo su protagonismo en mayor medida a los problemas cognitivos y a los motivos en función de la necesidad de aprender gestos específicos para que el juego evolucione.

COMPORTAMIENTOS COLECTIVOS	COMPORTAMIENTOS INDIVIDUALES
- Se empieza a diferenciar el movimiento de los jugadores y del balón - Movimiento del centro a la periferia - Aún se suceden los bloqueos del balón - Muchas pérdidas de balón - Se empieza a descubrir al compañero y aparece la cooperación consciente	- Acciones orientadas hacia la línea de ensayo adversaria - Ha desaparecido el miedo al contacto - Se amplía el campo de percepción visual - Comienza a tener en cuenta el compañero y el adversario

- Siguen dominando las señales pero ya tienen un significado táctico mayor	- Ayudan al compañero cuando corre o es bloqueado
--	---

Tabla 5. Comportamientos observables en la segunda etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

c) Objetivos y contenidos

Los **objetivos** planteados en esta etapa se resumen en los siguientes:

- Conocer y respetar las reglas relacionadas con los agrupamientos y con el juego al pie
- Reforzar la capacidad de percepción del entorno
- Fomentar la capacidad de decisión en función de los compañeros, contrarios y espacios libres
- Desarrollar las habilidades específicas necesarias para construir el juego colectivo
- Desarrollar estructuras básicas de defensa colectiva
- Reforzar la noción de apoyo
- Crear un referencial de juego colectivo

Los **contenidos** en esta etapa guardan una relación directa con el juego colectivo tanto desde el punto de vista conceptual como desde el punto de vista de adquisición de habilidades específicas necesarias para desarrollar la triple variante del juego: juego en penetración, juego desplegado y juego al pie.

- Reglas: maul y ruck, y el fuera de juego en los agrupamientos y en el juego al pie
- Los principios fundamentales: posesión, avanzar con el balón, continuidad y apoyo, presión
- Los conceptos tácticos: juego en penetración, juego desplegado y juego al pie, y alternancia entre las formas de juego colectivo
- Las habilidades específicas: la percusión, el pase, la patada, la recogida del balón y la recepción, los agrupamientos, la circulación de los jugadores y del balón después de los agrupamientos, la fijación del contrario
- La comunicación oral y gestual

- Los juegos básicos
- Cooperación

d) Metodología

En esta segunda etapa, son los problemas de tipo cognitivo los que demandan más atención. La asimilación del concepto de cooperación y la comprensión del juego colectivo se consiguen a través del descubrimiento guiado, dando referencias para la consecución de los objetivos en la definición de tareas.

El planteamiento de situaciones pedagógicas alternando las variables del juego va a obligar al jugador a adaptarse a las diferentes problemáticas de juego que se le presentan, desarrollando de esta forma su capacidad de leer el entorno, esto es, elegir de entre varias opciones la que considere óptimas en cada circunstancia. El aprendizaje y la consolidación de los gestos técnicos será fundamental para que el juego evolucione.

e) Evaluación

Algunos de los indicadores observables en el comportamiento de los jugadores en esta etapa, se reflejan en la siguiente hoja de observación.

HOJA DE OBSERVACIÓN				
Comportamiento observable	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
¿Tiene significado las carreras y los pases?				
¿El portador del balón levanta la cabeza y decide en función de la defensa?				
¿El apoyo es eficaz, anticipando las acciones de juego?				
¿Conserva el balón en los agrupamientos?				
¿Libera el balón en los agrupamientos?				
¿Soluciona eficazmente las situaciones de superioridad numérica?				
¿Se organiza para defender el campo tanto longitudinalmente como en profundidad?				
¿Tiene en cuenta al defender al jugador y al balón?				
¿Recupera el balón?				
¿Contraataca?				
Otras observaciones				

Tabla 6. Evaluación del jugador en la segunda etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

2.1.3 Tercera etapa

a) Contexto

La tercera etapa incide en el juego en la primera fase, de los lanzamientos del juego a partir de las melés, los laterales, los puntapiés de castigo, los puntapiés francos, los saques de medio campo y las salidas de 22m.

El juego alcanza su máxima realidad a través de la aparición de todas las reglas relacionadas con la posesión y utilización en las fases organizadas del juego. El plano cognitivo y en gran medida el motor son muy notorios en esta etapa. El jugador descubre la dimensión real del juego, al iniciarse con una fase de conquista que acaba de conocer y seguir desarrollándose con las fases dinámicas que ha vivenciado en etapas anteriores.

Las nuevas reglas continúan incorporándose progresivamente a través de los juegos básicos y las situaciones pedagógicas presentan los condicionantes del juego en primera fase propio de las melés, laterales, saques y puntapiés de castigo y franco.

TERCERA ETAPA DE APRENDIZAJE	
Fundamentos	La fases de conquista
Reglas asociadas	<ul style="list-style-type: none"> - La formación y desarrollo de las melés, los laterales y los saques - Las líneas de fuera de juego en las melés, en los laterales y en los saques
Comportamientos observables	<ul style="list-style-type: none"> - Hay un embrión de juego colectivo - Hay dificultades en la organización para conquistar y utilizar balones en la melé, en el lateral y en los saques
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los fundamentos de las melés, los laterales y los saques - Jugar con éxito desde las fases de conquista - Utilizar los principios fundamentales del juego - Posesión – avanzar –apoyo – continuidad –presión desde las fases de conquista - Dar significado a la superación - Colaboración realizando un trabajo individual concreto dentro del esfuerzo colectivo
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - La melé - El lateral - Los saques - El juego de los tres-cuartos
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Consiguen balones de calidad en las conquistas? - ¿Eligen correctamente las opciones de ataque desde melés y laterales conservando el balón? - ¿Se organizan colectivamente en defensa desde la melé y el lateral?

Tabla 7. Características de la tercera etapa de aprendizaje (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

b) Comportamientos observables

En esta etapa el rugby incorpora de manera progresiva las reglas relacionadas con las melés, el lateral y los saques y tendrá una estructura altamente definida.

La evolución del juego se orienta hacia la progresión de situaciones facilitadas hasta llegar al juego completo de 15 contra 15.

COMPORIAMIENTOS COLECTIVOS	COMPORIAMIENTOS INDIVIDUALES
<ul style="list-style-type: none"> - Se establecen proyectos comunes en función de la defensa adversaria - Embrión de alternancia de formas colectivas de juego - Dificultades en la organización para conquistar el balón en melés y laterales - Problemas de utilización del balón desde las melés y los laterales - Los gestos y señales predominan sobre las demandas verbales 	<ul style="list-style-type: none"> - El jugador no centra constantemente la atención sobre el balón sino que lee en el espacio y en la defensa contraria - Se involucra conscientemente en los proyectos colectivos del juego - Se anticipa al juego ocupando espacios eficaces - Problemas concretos derivados del rol específico que va a desarrollar

Tabla 8. Comportamientos observables en la tercera etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

c) Objetivos y contenidos

Al dotar al rugby de las fases de conquista y de lanzamiento del juego llegan a la realidad del juego, dado que todas las acciones de un partido nacen desde una de estas fases; además, y dadas sus características, debemos comenzar un trabajo de especialización en condiciones y capacidades psicológicas, antropométricas, físicas, técnicas y tácticas del jugador.

Por ello, los **objetivos** que se plantean en esta etapa son:

- Conocer, comprender y respetar las reglas concernientes a las situaciones de conquista y lanzamiento del juego
- Aprender los fundamentos de la melé y el lateral
- Saques y golpes
- Utilización lógica del balón desde las situaciones de conquista y de lanzamiento del juego
- Lograr un apoyo eficaz desde la conquista y el lanzamiento del juego
- Organización de las cortinas defensivas a partir de la conquista y del lanzamiento del juego

- Desarrollar la cooperación entre los jugadores
- Respetar reglas, compañeros y adversarios

Ante esta perspectiva se apuesta por la formación en la polivalencia del jugador, hasta que de forma natural se vaya especializando en un puesto. Por ello, los **contenidos** sugeridos son:

- Reglas: todo lo concerniente a la melé y lateral
- Principios del juego en aplicación a la conquista y lanzamiento del juego
- La influencia de las líneas de placaje y de ventaja
- Las estrategias básicas defensivas
- Las estrategias básicas ofensivas
- La comunicación oral y gestual
- Las habilidades específicas de: la melé, el lateral y los saques
- Juegos básicos y situaciones pedagógicas
- Las funciones atribuidas dentro de una labor de equipo

d) Metodología

Para lograr la asimilación de las acciones específicas y de gestos técnicos según el puesto de los jugadores, empleamos el aprendizaje receptivo por instrucción directa, lo que implica que damos al jugador toda la información necesaria para que comprenda las particularidades del gesto o la habilidad.

En esta etapa es fundamental lograr que tanto los conceptos tácticos como los elementos técnicos aprendidos con anterioridad se dispongan al servicio del juego.

e) Evaluación

Algunos de los indicadores observables en el comportamiento de los jugadores en esta etapa, se reflejan en la siguiente hoja de observación.

HOJA DE OBSERVACIÓN				
Comportamiento observable	Nunca	A veces	Muchas veces	Siempre
¿Consiguen balones de calidad en melé y lateral?				
¿Eligen correctamente los canales de ataque en melé y lateral?				
¿Son capaces de llevar el balón en los canales de ataque?				
¿Anticipan su llegada a los canales de ataque?				
¿Aseguran la continuidad del juego?				
¿Se organizan en cortinas defensivas?				
¿En defensa, se anticipan al ataque?				
¿Provocan errores en el contrario para recuperar el balón?				
¿Descubren con facilidad los espacios libres para el contraataque?				
¿Cumple con su trabajo específico?				
¿Son capaces de modificar alternando las formas de juego en función de las situaciones?				
Otras observaciones				

Tabla 9. Evaluación del jugador en la tercera etapa (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

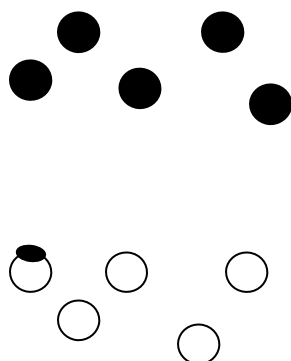
2.2 La organización del proceso de enseñanza - aprendizaje

El uso de métodos activos ayudan a la formación de jugadores capaces de percibir, decidir y ejecutar durante el juego. El jugador de rugby necesita leer en un entorno cambiante –percepción-, elegir la mejor opción de juego –decisión-, y realizar la solución motriz óptima.

Como educadores debemos plantear situaciones problema o situaciones pedagógicas que ayuden a los jugadores en el doble sentido, de adaptación y de utilización del gesto técnico. Las tareas presentadas a través de estas situaciones deben ser de tipo perceptivo, abiertas y de regulación externa. Además, el uso de actividades de carácter analítico pueden servirnos para adquirir o reforzar los gestos técnicos concretos, pero recordando que, en los deportes colectivos, el gesto técnico debe estar supeditado al concepto táctico, por lo que es necesario que la técnica aparezca dentro del contexto de juego para que adquiera su significado real como medio o herramienta que el jugador tiene para resolver un problema concreto en el juego. Así los aspectos táctico-técnicos deben trabajarse de manera encadenada, progresando al avanzar de manera coordinada en ambos frentes.

2.2.1 Los juegos adaptados

Este tipo de actividades sitúan al rugby al nivel del practicante; por ello, los juegos de la primera etapa sólo contienen las reglas básicas que posibilitan que los jugadores entren directamente en la actividad del rugby. Durante la segunda etapa se codifican con todas las reglas referentes a los agrupamientos, y finalmente en la tercera etapa se convierten en los deportes reducidos (rugby a 8 y rugby a 12).



E: 20x20m.

RF: 5x5.

B: 1 balón en el juego.

A: Un equipo de cinco atacantes. Deben ensayar.

D: Un equipo de cinco defensores. Defensores pueden placar y recuperar el balón.

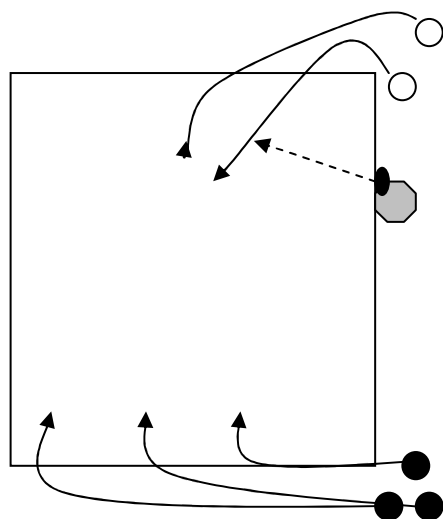
DA: Corriendo con el balón, pasándolo o pateándolo y pudiendo placar al jugador portador del balón, es decir, los derechos y deberes de los jugadores. A medida que progresa la actividad se van incorporando reglas básicas, como el retenido, el adelantado.

Gráfico 1. Ejemplo de juego adaptado.

2.2.2 Las situaciones pedagógicas

A través de la modificación de las variables del juego: espacio, tiempo, compañeros, adversarios, se acerca la realidad del juego al nivel del jugador. En la primera etapa las situaciones pedagógicas se darán especialmente a través de tareas de 1 contra 1, para evolucionar a situaciones favorables de superioridad numérica o de igual número de la segunda etapa; y poder presentar situaciones concretas de juego en primera fase correspondientes a la tercera etapa.

En sí mismas, las situaciones pedagógicas sirven para aislar acciones de juego facilitando el aprendizaje y, sobre todo, fomentando la comprensión y la iniciativa del jugador. Estas situaciones problema consiguen un trabajo activo y racional donde el principiante debe buscar sus soluciones antes las exigencias del juego, construyéndose al combinar las variables del juego siguientes: la relación espacio-temporal, la relación atacantes-defensores, la procedencia del balón y la adaptación de las reglas del juego.



Organizarse – placar y recuperar

E: 15x15m.

RF: 2x3.

B: 1 balón para los atacantes.

A: Dos atacantes entran en el espacio y reciben un balón para ensayar.

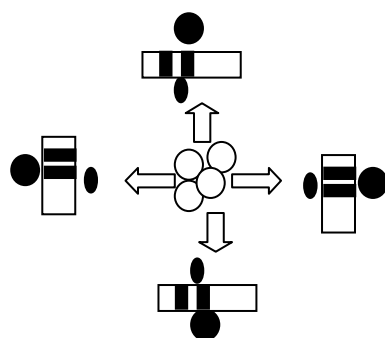
D: Los tres defensores deben organizarse en el espacio y subir a presionar a los atacantes, comunicando el rol que deciden asumir.

DA: Es muy importante que los defensores intervengan en tres tiempos diferenciados que determinarán la eficacia de sus acciones. El primer tiempo es la organización en el espacio de ataque y no presionar hasta que el último defensor se encuentre ocupando su espacio. El segundo tiempo es el del placaje; y el tercer tiempo el de la recuperación del balón.

Gráfico 2. Ejemplo de situación pedagógica.

2.2.3 Los ejercicios

Normalmente son actividades de adquisición o refuerzo de los gestos técnicos, van en función de los contenidos propios de cada etapa, siendo muy sencillos a nivel motor y de elementos perturbadores en la primera etapa, para elevar a su nivel de complejidad y de exigencias físicas en las siguientes dos etapas.



E: Sin delimitar.

RF: Grupos de 4.

B: 4 balones frente a 4 sacos de placaje.

A: Un grupo de cuatro atacantes juntos en medio del espacio. No intervienen sobre los balones, éstos sólo son utilizados como referencias.

D: Cuatro defensores colocados como se representa en el gráfico, detrás de los sacos de placaje. Sólo ofrecen oposición al avance.

DA: Se trata que los atacantes encadenen cuatro Rucks seguidos, teniendo como referencia los balones y los sacos de placaje. Por ello deben "limpiar" al defensor, sin tocar el saco de placaje y pasando por encima del balón. Si se sustituyen los sacos por escudos de contacto el ejercicio puede aplicarse para los Maul.

Gráfico 3. Ejemplo de ejercicio.

2.2.4 El ciclo de organización pedagógica

Esta forma de trabajo responde a una concepción reforzada en el método activo, al relacionar el jugador con el juego y la acción del rugby sobre el jugador.

JUGADOR	PAPEL DEL EDUCADOR
<p>JUEGO</p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p>1. Propone un rugby simplificado a nivel del jugador.</p>
<p>SITUACIONES PEDAGÓGICAS</p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p>2. Observar y analizar el comportamiento individual y colectivo de los jugadores.</p> <p>3. Seleccionar el problema más urgente.</p> <p>4. Establecer objetivos.</p>
<p>JUEGOS Y EJERCICIOS</p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p>5. En función del objetivo, proponer situaciones-problema combinando las variables del juego y, en función del comportamiento espontáneo del jugador, ayudarle a buscar soluciones.</p>
<p>SITUACIONES PEDAGÓGICAS</p> <p style="text-align: center;">↓</p>	<p>6. Diseñar juegos y ejercicios para adquirir y reforzar habilidades necesarias para que el juego evolucione.</p> <p>7. Proponer nuevamente situaciones pedagógicas para dar significado a las habilidades anteriores.</p>
<p>JUEGO EVOLUCIONADO</p>	<p>8. Proponer de nuevo el rugby propio de la etapa de aprendizaje para comprobar la evolución y obtener "conocimiento de los resultados" transmitiéndolo a los jugadores.</p>

Tabla 10. Línea pedagógica propuesta (Usero, F.; Rubio, A. 1996).

