

**INTENCIÓN - RAZONES  
INTENCIÓN - CONCEPTOS  
MAPA DE LA LECCIÓN  
MAPA DE DESTREZAS  
MAPA DE TOMA DE DECISIONES TÁCTICAS****CARACTERÍSTICAS****Intención – razones**

Secuenciación: conocimientos previos y aprendizaje posterior  
Enlaces a otras materias, habilidades para Matemáticas  
Enlaces al Currículum Nacional para la etapa Clave 3

**Intención - conceptos**

Qué conocimientos se obtendrán  
(Conocer / Aplicar / Ampliar)  
Lenguaje específico del tema  
Oportunidades para evaluar: Preguntas y respuestas  
(con ejemplos)

**Mapa de la lección**

Título de la lección, desafío de aprendizaje y de nivel superior,  
sugerencias de actividades

**Mapa de destrezas**

La secuencia: Preparación, Ejecución, Acompañamiento /  
Recuperación  
Nivel esperado, desafío, prioridad de apoyo  
Etapas de mejora

**Mapa de Toma de decisiones tácticas**

La secuencia: Preparación, Ejecución, Acompañamiento /  
Recuperación  
Nivel esperado, desafío, prioridad de apoyo  
Etapas de mejora

Ejemplo de un esquema de  
trabajo de Educación física para  
la etapa Clave 3 / Año 7.  
Se debe adaptara otras  
etapas y edades.

# INTENCIÓN - RAZONES

En esta unidad, los alumnos se enfocan en cómo utilizar los principios básicos de ataque y defensa para planificar la estrategia y las tácticas del T1 Rugby.

Los alumnos trabajarán en mejorar la calidad de sus destrezas con la intención de superar a los oponentes.

En todas las actividades del juego, los alumnos piensan en cómo usar habilidades, estrategias y tácticas para superar a los oponentes.

Secuenciación: sobre qué conocimientos previos se basa este tema	Secuenciación: en qué aprendizaje posterior se basa este tema
<p>De otros deportes: principios de ataque y defensa</p> <p>De otros deportes: cómo cumplir las reglas y mantener los valores</p> <p>Trabajar en grupos para planificar cómo ganar un partido</p> <p>Conocer la diferencia entre ataque y defensa</p>	<p>Año 8 T1 Rugby</p> <p>Juegos de invasión – ataque y defensa</p>
Enlaces a otras asignaturas del plan de estudios	Habilidades para Matemáticas
<p>Alfabetización: palabras clave (ver conceptos)</p> <p>PSHE: disciplina</p>	<p>Marcar puntos, sobrecargas</p>
Enlaces a las intenciones Clave del currículo nacional de la etapa 3	Intenciones específicas de T1 Rugby
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Volverse más competentes, seguros y expertos en sus técnicas y aplicarlas al T1 Rugby.</li> <li>● Comprender qué hace que una actuación sea eficaz y cómo aplicar estos principios a su propio trabajo y al de los demás.</li> <li>● Desarrollar la confianza y el interés para involucrarse en el ejercicio, los deportes y las actividades fuera de la escuela y en la madurez y comprender y aplicar los beneficios para la salud a largo plazo de la actividad física.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usar pases, atrapar y evasión para superar a los defensores</li> <li>● Comprender cómo marcar tries, aplicar presión para marcar tries y evitar que otros equipos marquen tries.</li> <li>● Crear enlaces a clubes locales.</li> </ul>

Enlace a la etapa Clave 3, lo que se debe enseñar a los alumnos
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usar una variedad de tácticas y estrategias para vencer a los oponentes en competición directa a través de juegos individuales y de equipos.</li> <li>● Participar en actividades al aire libre y de aventura que presenten desafíos intelectuales y físicos y sean alentados a trabajar en equipo, generando confianza y desarrollando destrezas para resolver problemas, ya sea individualmente o en grupo.</li> <li>● Analizar sus actuaciones en comparación con las anteriores y demostrar mejoras para lograr su mejor actuación posible.</li> <li>● Participar en deportes competitivos y actividades fuera de la escuela a través de vínculos comunitarios o clubes deportivos.</li> </ul>
Enseñanza específica de T1 Rugby
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizar juegos de entrenamiento y torneos para poner a prueba las destrezas desarrolladas durante las lecciones.</li> <li>● Jugar en equipo en partidos de entrenamiento y torneos.</li> <li>● Reflexionar sobre los juegos antes del inicio del entrenamiento, según los criterios de evaluación de KS3.</li> </ul>



¿Qué conocimientos adquirirán los estudiantes y qué destrezas desarrollarán como consecuencia de este tema?		¿Qué lenguaje específico de la materia se utilizará y desarrollará en este tema?
<b>Conocer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cómo hacer pases</li> <li>Cómo atrapar</li> <li>Cómo evadir</li> <li>Cómo apoyar a los compañeros de equipo en ataque y defensa</li> <li>Cómo organizarse en ataque y defensa</li> <li>Cómo trabajar con otros para elegir y poner en práctica tácticas de ataque y defensa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pase</li> <li>Marcar un try</li> <li>No se puede pasar la pelota hacia adelante</li> <li>Tackle-tocar</li> <li>Evasión</li> <li>Patear</li> <li>Offside</li> <li>Tácticas: Ataque, defensa, territorio</li> </ul>
<b>Aplicar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir pase y evasión para aplicar presión y marcar tries</li> <li>Elegir tácticas sencillas para marcar tries</li> <li>Elegir tácticas simples para defender</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toque corto y Pase</li> <li>Penal</li> <li>Scrum</li> </ul>
<b>Ampliar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir jugadas para marcar tries</li> <li>Tener fluidez en el uso de las destrezas</li> <li>Planifica tácticas</li> <li>Asumir roles de liderazgo en entrenamientos y partidos</li> <li>Reflexionar sobre los partidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Onside</li> <li>Área de breakdown</li> <li>Knock-on</li> <li>Interceptar</li> <li>Lineout</li> </ul>

# ¿QUÉ OPORTUNIDADES HAY DISPONIBLES PARA EVALUAR EL PROGRESO DE LOS ESTUDIANTES?

Sesiones de preguntas y respuestas para comprender las reglas y las tácticas  
 Evaluación formativa: criterios de desempeño durante el entrenamiento  
 Evaluación sumativa: rendimiento en el juego

## Preguntas y Respuestas-ejemplos

Pregunta	Bien	Excelente	Buen comienzo de respuesta
¿En qué dirección puedes pasar la pelota?	Atrás.	No hacia adelante ni hacia la línea de try	Cuando es tackle-tocado
¿Qué significa tackle-tocar?	El portador de la pelota es tocado por un defensor	El portador de la pelota es tocado por debajo de los hombros, pero no de manera agresiva.	Contacto con el portador de la pelota
¿Qué pasa si se deja caer la pelota?	Si va hacia adelante hacia su línea de try, detenemos el juego y reiniciamos con un scrum, de lo contrario seguimos jugando.	Si el equipo que no ataca recoge la pelota, puede jugar. De lo contrario, es un scrum	Es un scrum
¿Cómo te posicionas para marcar un try como equipo?	Extendiéndote a lo ancho del campo.	Mirar hacia donde hay menos defensores o más lentos y luego desplazar la pelota allí	Te acercas al portador de la pelota (pensando individualmente en lugar de en equipo)

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de nivel superior	Actividades y recursos sugeridos
Marcar tries	<i>Conocimientos previos (CP): Marcar un try, ser tackle-tocado Avanzar para marcar tries usando destrezas de evasión. Dejar de avanzar</i>	Conectarse en defensa para impedir tries Movimiento fluido para evitar tocar	Raggy tag Marcar tries Bulletball
Pase: Manejo	<i>CP: Pasar si es tackle-tocado Pasar la pelota si no avanza</i>	Pasar la pelota antes de ser tackle-tocado	Carrera de pases Pasar y correr Bulletball actualizado
Onside: Post tackle	<i>CP: No puede tocarla a menos que esté onside Tackle: arrancar y pasar Organizarse en defensa después de arrancar y pasar</i>	Cómo jugar después de arrancar y pasar Cómo presionar al primer receptor después de arrancar y pasar	Onside Arrancar y pasar <b>T1 Rugby</b> menos 2
Formaciones fijas: Scrum/lineout	<i>CP: Es necesario reiniciar después de una infracción Formación de un scrum y un lineout Jugar desde un scrum y un lineout</i>	Cómo jugar desde formaciones fijas	Juego de Scrum Juego de Lineout <b>T1 Rugby</b> menos 1
Patada: Reorganización	<i>CP: Patear una pelota de fútbol para acercarse al arco Cómo patear y cómo perseguir patadas Cómo atrapar y devolver la patada</i>	Cómo manejar el territorio	Salvar al mundo Persecución de patadas <b>T1 Rugby</b>
Marcar puntos: Ataque y defensa	<i>CP: Marcar un try, apoyar al portador de la pelota Usar seis tackle-toques para aplicar presión para marcar</i>	Cómo crear o defender superposiciones	Atacar Defender <b>T1 Rugby</b> (escenarios)

## PASE

Destreza	La secuencia	Nivel esperado	Desafío	Prioridad de apoyo
Conceptos básicos del pase	Preparación	Mirar el objetivo Dos manos en la pelota Cargar sobre la cadera	Correr con las caderas hacia adelante de la cancha	Dos manos en la mitad de la pelota Mirar el objetivo
	Ejecución	Empujar la pelota desde cadera lejana (más alejada del receptor) Hacia el receptor 1m a 5m	Pasar más lejos Pasar para que un jugador corra hacia el pase	Acción de pase con sonrisa
	Acompañamiento y recuperación	Terminar con las manos apuntando al objetivo Correr para apoyar al receptor	Pase y bucle	Terminar con las manos hacia el objetivo

## ETAPAS DE MEJORAS DE DESTREZAS DEL PASE

Pase básico → pase después de arrancar y pasar (RAP) → pase a un jugador que está en movimiento → pase antes de ser tackle-tocado → pase táctico (a un jugador en mejor posición para avanzar)

Táctica	La secuencia	Nivel esperado	Desafío	Prioridad de apoyo
Ataque Avanzar para marcar un try	Preparación	Buscar espacios	Comunicar oportunidades	Posicionarse para el ataque
	Ejecución	Correr al espacio Pasar la pelota al espacio	Fijar a la defensa	Pasar antes de ser tocado
	Acompañamiento y recuperación	Apoyar al portador de la pelota	Formarse para la próxima fase	Acompañar el pase

## ETAPAS PARA MEJORAR EL AVANCE Y LA PUNTUACIÓN

Correr al espacio → pasar a un compañero → identificar el espacio → pasar al espacio → pedir el pase al espacio → acelerar al espacio → crear espacio (fijar defensores) → encadenar pases al espacio → superar oponentes con líneas de carrera

Táctica	La secuencia	Nivel esperado	Desafío	Prioridad de apoyo
Defensa Negar tiempo y cerrar los espacios	Preparación	Espejo con los atacantes	Comunicar amenazas	A quién marcas
	Ejecución	Correr hacia adelante como una línea conectada	Velocidad en el avance	A quién vas a tackle-tocar
	Acompañamiento y recuperación	Tocar, formar el triángulo de tackle, ponerse onside	Reposicionarse para ser espejo de un ataque posible	Ponerse onside después de tackle-tocar

## ETAPA DE NEGAR EL TIEMPO Y CERRAR ESPACIOS

Espejo del atacante → hacer un tackle-toque → avanzar para hacer un tackle-toque → avanzar con un compañero para hacer un tackle-toque → comunicar amenazas → avanzar rápidamente con un compañero → recuperarse del tackle-toque: triángulo o ponerse onside