



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

“PICHI RUGBY: UN CONTENIDO DE ENSEÑANZA EN E.F DIVERTIDO Y NOVEDOSO.”

AUTORÍA JOSÉ EMILIO GARCÍA BLANCO
TEMÁTICA EDUCACIÓN FÍSICA
ETAPA ESO

Resumen

A continuación presentamos el tratamiento didáctico, como contenido de enseñanza de Educación Física, de un juego o deporte novedoso como alternativa al béisbol del que en realidad es una variante: El Pichi-Rugby.

A partir de mi experiencia como docente y debido a la facilidad para la puesta en práctica y la motivación que produce en nuestros alumnos salir de la rutina de los deportes convencionales, considero relevante explicar el desarrollo de este juego/deporte en nuestras clases de una manera amplia y detallada.

Palabras clave

Juego, deporte, equipo, patear, “pichi”, Rugby, Béisbol.

1. PRESENTACIÓN DEL DEPORTE

Con esta mezcla entre béisbol y rugby tratamos de presentar a nuestros alumnos deportes y juegos novedosos que nos hagan salir de la rutina de los deportes convencionales de forma que despertemos a través de ellos su interés ya que deben resultar mucho más motivantes para la gran mayoría del grupo.

Se trata de un juego adaptado del béisbol tanto para niños como para niñas. Su nombre proviene del juego popular denominado “pichi” (suponemos que es la españolización del término inglés *pitcher* que corresponde con el del jugador que lanza la pelota en este deporte americano) al que se le añade rugby porque en este juego no se lanza la pelota con un bate sino con el pie y además la pelota no es redonda, es un balón de rugby. En resumen, mientras que en el caso del béisbol la pelota se lanza para que el contrario la golpee con el bate, en el caso del juego que os proponemos, el balón de rugby será lanzado por un compañero para que el contrario lo golpee con el pie antes de que caiga al suelo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

2. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA EN EL PICHÍ – RUGBY.

A continuación haremos una presentación básica de los elementos a tener en cuenta a la hora de poner en práctica este juego o deporte:

- Se necesitan dos equipos de un mínimo de 9 jugadores por cada uno. Un equipo será el *pateador* y el otro el *defensor*.
- El balón utilizado es un balón de rugby.
- Existirá un número indeterminado de bases (mínimo de tres) que delimita el espacio.
- Zona de pateo. (Círculo de dos metros de diámetro). Área dibujada en el suelo donde el pateador golpeará el balón.
- Zona de “pichi”. (Círculo de un metro de diámetro). Área dibujada en el suelo donde el “pichi” depositará el balón para detener la jugada del equipo atacante.
- “Pichi”. Jugador del equipo defensor que inicia el juego lanzando la pelota y lo detiene depositándolo en la zona de pichi.
- Árbitro. Será el profesor de Educación Física. Cuando el nivel de los alumnos lo permita, las funciones de árbitro las harán ellos mismos.

3. MODIFICACIONES REGLAMENTARIAS

A la hora de poner en práctica esta actividad en la clase de Educación Física nos basaremos en el reglamento del béisbol. No obstante introduciremos toda una serie de modificaciones o de variaciones en dicho reglamento pues no debemos olvidar que estamos en un centro educativo y no en un club que compite en un campeonato.

Por tanto podemos decir que las modificaciones reglamentarias deben perseguir los siguientes objetivos:

- Facilitar la participación activa de todos y cada uno de los alumnos durante la puesta en práctica de la actividad.
- Evitar que sean solo unos pocos los que acaparen el juego.
- Contribuir a que resulte más divertido y motivante el aprendizaje de habilidades motrices básicas y específicas.
- Provocar situaciones en las que el éxito o el fracaso del juego dependa de la capacidad para trabajar en equipo.
- Favorecer que el desarrollo del juego resulte más dinámico, que se aproveche más el tiempo (más actividad y menos pausas).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

3.1. El terreno de juego.

Podemos jugar en la pista del centro escolar, aprovechando una de sus esquinas. Es necesario delimitar un cuadrado de 12 m. de lado. En cada uno de los vértices de ese cuadrado situaremos respectivamente la primera, la segunda, la tercera base y la meta. Este cuadrado se conoce como “diamante”. Por fuera de éste, el campo continúa en lo que se conoce como cuadrado exterior o “jardín”.

Debemos tener en cuenta que a veces los grupos son muy numerosos y que al dividir la clase en dos equipos, habrá demasiados jugadores en cada uno. Este problema se puede solucionar ampliando a más de tres el número de bases y, por tanto, la longitud total del perímetro del campo. (En este caso dejaría de ser un cuadrado).

Sería conveniente mantener un cambio de dirección para pasar de una base a otra. (Mejor un hexágono que un círculo).

3.2. Colocación de los jugadores.

El jugador que patea se pone detrás de la zona de pateo. Los jugadores que defienden se distribuyen por el terreno de juego. El “pichi” (es el miembro del equipo defensor que lanza la pelota) se coloca en la zona de pichi, dentro del diamante, a unos 6 metros de la zona de pateo. Desde ahí lanzará la pelota para que la golpee un jugador del equipo contrario. Hay que tener en cuenta que el juego sólo se detiene cuando el “pichi” toca o planta la pelota en su zona de juego tras recibirla de algún compañero, por lo que todo el equipo se organiza para recibir la pelota y pasársela al pichi en el menor tiempo posible.

3.3. Desarrollo del juego.

a) “Pichi y Pateador”

El juego comienza cuando el “pichi” o lanzador del equipo defensor lanza el balón al pateador del equipo contrario. Éste estará situado inmediatamente detrás de un círculo de unos dos metros de diámetro. El “pichi” deberá lanzar la pelota hacia ese círculo y el pateador deberá golpearlo antes de que llegue al suelo.

El “pichi” debe lanzar el balón hacia arriba con una mano de manera que éste caiga en el círculo en buenas condiciones para que el jugador contrario pueda patear en buenas condiciones. (Es decir, la trayectoria del balón describirá una parábola). Además no está permitido que el “pichi” de al balón ningún tipo de efecto o rotación que dificulte la acción del pateador.

El pateador dispondrá de tres intentos para golpear el balón. Si falla los tres intentos quedaría eliminado, pero solamente para ese turno y pasaría a patear otro miembro del equipo. Para que un pateo sea considerado válido, el balón no debe salir despedido hacia atrás.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Por otro lado, si el “pichi” manda la pelota tres veces fuera del círculo de pateo, será penalizado y el pateador y sus compañeros que están en las bases avanzarán una base cada uno.

b) “Pateador en carrera”

El pateador, después golpear al balón, corre hacia la primera base. Posteriormente a la segunda, a la tercera (cuarta, quinta...si las hubiera) y finalmente hacia la meta.

El objetivo es golpear el balón lo más lejos posible, para que los defensores tarden mucho tiempo en enviarla al “pichi”.

Si la pelota llega al “pichi” antes de que el corredor alcance una base, éste quedará eliminado. Si no, quedará a salvo, para seguir corriendo cuando patee el siguiente compañero.

Deben patear todos los componentes de cada equipo.

c) “Turnos de pateo”

Cada equipo dispondrá de un número determinado de turnos de pateo. Cada turno terminará cuando todos los miembros del equipo hayan pateado o cuando un miembro del equipo defensor recoja el balón (que acaba de ser pateado por el equipo atacante) antes de que caiga al suelo.

Cuando todos han pateado, pero uno o más jugadores estén todavía en las bases, se conceden tres pateos extra para que tengan posibilidad de completar la carrera. (En este caso el pateador no puede iniciar el camino hacia las bases).

Si el equipo defensor recoge la pelota antes de que caiga el suelo, ese turno del equipo atacante se dará por concluido y los equipos invertirán su posición. (Defensores pasan a ser atacantes y viceversa).

Cada equipo dispondrá de los mismos turnos de pateo, es decir, si empieza el equipo A debe terminar el equipo B de forma que, por ejemplo, si hemos acordado cuatro turnos de pateo, no se podrá acabar el juego si uno de los equipos ha gastado cuatro turnos y el otro sólo tres.

3.4. Resultado final.

El equipo que, después de haber pateado todos sus jugadores, consiga más carreras completas, es el ganador (habiendo dispuesto ambos equipos de los mismos turnos de pateo).

3.5. Importancia del balón de rugby.

A pesar de que este juego es básicamente una variante del béisbol, la inclusión del término rugby en el nombre completo del juego resulta fundamental. Este hecho queda justificado por numerosas razones:

- Aumenta el nivel de dificultad a la hora de realizar los gestos técnicos que este juego requiere. (Pases con una o dos manos, recepciones, pases con el pie y pateo).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- La incertidumbre que se produce a la hora de realizar con eficacia los gestos técnicos propios de este juego aumenta notablemente, lo cual hace que el juego resulte mucho más imprevisible y divertido.
- Por todo esto, el nivel de atención de los jugadores también se eleva muchísimo si se quiere aprovechar al máximo cada jugada. (Táctica mucho más compleja).
- Al haber más pases y recepciones defectuosos, el número de ellos que realizarán los alumnos será mayor. (Mayor práctica de ejercicios técnicos durante el propio juego).
- El balón debe estar medio deshinchado de forma que no suponga un peligro ni un factor de intimidación para los alumnos. (Elimina el miedo a recibir un pelotazo).
- De este modo, a la hora de patear el balón resultará mucho más importante la precisión que la potencia. (Más nivel técnico-táctico)

4. ORGANIZACIÓN DE LA CLASE

A continuación presento unas directrices generales que nos ayudarán a poner en práctica este deporte de una manera eficaz y que resulte motivante para nuestros alumnos:

- Mantendremos la estructura tipo de cualquier clase de Educación Física:
Calentamiento / Parte Principal / Vuelta a la calma.
- Tal como explicaremos en el apartado siguiente, los alumnos conocen el sistema de organización, por tanto, durante el calentamiento, aprovecharemos para hacer los equipos y colocar el material necesario. Durante la vuelta a la calma el profesor recogerá el material.
- Es conveniente que las bases se señalicen con tiza en vez de con aros pues si se pisan pueden ser peligrosos. Puesto que la tiza no es visible desde lejos, dentro de cada círculo colocaremos un pequeño cono de plástico flexible.
- Debemos procurar que los equipos sean equilibrados y diferentes para cada sesión. Esto contribuirá a fomentar la motivación. Si los equipos los hacen los alumnos, el profesor los supervisará para que al final sean equilibrados. (Esto no suele gustar a los alumnos, pero el profesor incentivará estos cambios con sus propios recursos docentes para conseguirlos).
- Los niños y las niñas tienen que estar repartidos por igual en ambos equipos. Por ejemplo si en un curso hay 14 niños y 8 niñas, en cada equipo habrá 7 niños y 4 niñas.
- Para evitar que siempre pateen los mismos, estableceremos un orden bien definido para cada equipo el cual será respetado escrupulosamente; si un equipo pierde el turno sin que todos los jugadores del equipo hayan pateado, en el turno siguiente se empezará por el primero de los que se quedaron sin patear. Es decir, debemos intentar que la final de la clase todos hayan pateado el mismo número de veces.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

- A la hora de patear estableceremos una alternancia niño-niña o al revés, para evitar que el equipo deje a todas las niñas para el final.
- También se establecerá un orden en cada equipo para ocupar el puesto de “pichi”. Como habrá un pichi por cada turno, los que se queden un día sin hacer de pichi, lo harán en la siguiente sesión. Además aquí también mantendremos la secuencia niño-niña o niña-niño.

5. CÓMO ORGANIZAMOS EL DESARROLLO DE LAS SESIONES

Podemos trabajar este contenido como una Unidad Didáctica independiente con pocas sesiones o incluirlo con otros juegos/deportes modificados y/o alternativos como por ejemplo fresbee, indiaca,,,

Considero más conveniente partiendo de mi experiencia, su tratamiento como unidad didáctica independiente, pues resultaría más motivante y además nos concedería tiempo para evaluar aspectos técnicos como el pase, la recepción, golpeo... además de aspectos tácticos individuales y colectivos.

Durante todas las sesiones se jugará. La parte principal de todas las sesiones será jugar al pichi rugby, si bien la primera sesión empezará con una aclaración de las posibles dudas y una breve explicación práctica. Para aprovechar más el tiempo, con anterioridad a la primera sesión nuestros alumnos habrán recibido una fotocopia con la explicación del juego y su reglamento modificado.

Este sistema tiene la ventaja de permitir al profesor hacer una evaluación continua y por tanto no necesitará hacer un examen en la sesión culminativa. Para el alumno por tanto la ventaja es mayor porque no se pone nervioso ante la exigencia de una prueba única.

El profesor tendrá la oportunidad de evaluar tanto los aspectos técnicos (pases, recepciones, golpes), como los tácticos (cuándo correr, dónde parar, hacia dónde mandar el balón...) al mismo tiempo que valorará los aspectos conceptuales y actitudinales (capacidad para trabajar en equipo, predisposición al esfuerzo...).

6. INTERVENCIÓN DIDÁCTICA

El profesor además de dar Conocimientos Resultados sobre la técnica de los pases, las recepciones y los golpes, lo hará también sobre la colocación táctica defensiva o los puntos débiles donde mandar la pelota; es conveniente que estas últimas informaciones sean más frecuentes para el equipo que vaya perdiendo. (Esto hará el juego más motivante pues, en estos niveles educativos una buena organización táctica resulta determinante y, por tanto, ayudará a equilibrar el resultado).

El profesor dará refuerzos positivos a los alumnos por sus acciones técnicas individuales, pero sobre todo lo hará cuando haya acciones tácticas colectivas, no estando esto en función de si se consigue o no puntuar, sino más bien de si la acción está bien desarrollada. (Por ejemplo, si el equipo se recoloca en defensa de una manera más efectiva, el profesor dará refuerzo positivo aunque luego haya un error en la recepción del balón). Pero sobre todo, el profesor reforzará positivamente las acciones individuales de aquellos alumnos con baja autoestima o que duden de sus propias capacidades. Al



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

mismo tiempo les dará información individualizada sobre cómo resolver los problemas tácticos que les plantea el juego y contribuir así a que consigan mejores resultados.

Se puede detener el juego si algún error se repitiera mucho o si alguna información importante les hubiera pasado desapercibida a los alumnos. Sin embargo resulta fundamental que el desarrollo del juego sea muy dinámico por lo que estas pausas deberán ser mínimas.

El tiempo de práctica o tiempo útil debe ser el mayor posible; la actuación del profesor debe ir siempre encaminada a favorecer este aspecto.

El gran componente táctico con que las modificaciones reglamentarias han dotado a este juego hace conveniente la utilización de la Técnica de Enseñanza de Resolución de Problemas y que los Estilos de Enseñanza sean aquellos que implican cognoscitivamente al alumno.

Sería interesante realizar competiciones intercurros durante los recreos porque haría que los alumnos tuviesen más motivación hacia el aprendizaje de la actividad. Al mismo tiempo desarrollaríamos su capacidad de autogestión, pues nosotros les proporcionaríamos los medios y supervisaríamos todo el proceso, pero serían los propios alumnos los que organizarían la competición (Arbitrajes, calendario, clasificaciones...).

7. EL PICHÍ - RUGBY EN EL GIMNASIO.

Si entre las instalaciones de nuestro centro educativo disponemos de un gimnasio o pabellón cubierto con unas dimensiones mínimas (más o menos 20m. x 20m., 15m. x 25m. o similar), tendremos una oportunidad magnífica de practicar una variante muy motivante y divertida de este juego.

En este caso tendremos en cuenta que algunas normas serían diferentes:

- El balón seguiría siendo de rugby, pero ahora utilizaríamos uno de gomaespuma. La razón es que al ser más ligero y deformable no resulte doloroso su impacto (disponemos de menos espacio). Al mismo tiempo se seguirá desplazando con velocidad porque al estar en interior el aire no lo frena.
- Las paredes y el techo formarán parte del terreno de juego por lo tanto el balón podrá rebotar en estas zonas tanto de forma casual como intencionada sin interferir en el resultado salvo por la propia incertidumbre que este hecho en sí supone.
- La distancia entre las bases será menor que en el pichi-rugby al aire libre. Por un lado porque estará en función del espacio del que dispongamos (el espacio del gimnasio es menor) y por otro lado porque la pelota nunca se irá muy lejos de la “zona del pichi”.
- El resto del juego no difiere del que se practica al aire libre, si bien los tres aspectos mencionados anteriormente suponen un incremento de incertidumbre todavía superior, lo cual supone un nivel de exigencia táctica mucho más determinante que el del pichi-rugby normal.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

8. ¿QUÉ PRETENDEMOS CON LA PRÁCTICA DEL PICHÍ-RUGBY EN NUESTRAS CLASES?

Si en la puesta en práctica de este contenido de enseñanza somos eficaces conseguiremos que nuestros alumnos:

- Conozcan básicamente el reglamento del Béisbol.
- Practiquen diferentes aspectos técnicos-tácticos individuales y grupales básicos del juego.
- Desarrollen habilidades específicas con balón propias de un deporte relativamente desconocido como el rugby (pases y pateos).
- Muestren actitudes de ayuda, cooperación, respeto y/o tolerancia hacia el resto de los compañeros/as.
- Valoren el carácter lúdico y recreativo de este deporte, así como su práctica como medio para realizar actividad física saludable y para la ocupación del tiempo de ocio.
- También asumirán diferentes roles en la organización y puesta en práctica de una competición deportiva. Asimismo pondrán en práctica el “Fair Play” y experimentarán hábitos de actividad física segura.
- Además este juego nos servirá para proponer y desarrollar estrategias para la resolución de conflictos entre ellos.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Arnold Spaeth, R. y otros (1992): *La educación física en las enseñanzas medias. Teoría y Práctica*. Barcelona: Paidotribo.
- Delgado Noguera, M.Á. (1991): *Los Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: I.C.E
- Sánchez Bañuelos, F. (1992): *Bases para una didáctica de la Educación Física y el deporte*. Madrid: Gymnos.

Autoría

- José Emilio García Blanco
- IES “Francisco Giner de los Ríos”, Motril, Granada
- jblanco167@yahoo.es