



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

TRATAMIENTO METODOLÓGICO DE LA ESGRIMA EN LAS AULAS DE EF

Laura Ruiz-Sanchis

Laura.ruiz@ucv.es

Concepción Ros Ros

concepción.ros@ucv.es

Ana Isabel Bastida Torrónategui

anabelbastida@hotmail.com

Profesoras de la Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir"
Valencia (España)

RESUMEN

Los juegos y deportes de combate, entre los que se encuentra la esgrima, son los contenidos, dentro de la Educación Física (EF) escolar, que presentan mayor tradición histórica, pues todas las culturas tienen su propio estilo de lucha (Castarlenas, 1990). Hoy, estas modalidades no gozan de la aceptación que la sociedad les concedió en otras épocas. Las razones por las que, en la actualidad, la esgrima no se selecciona como contenido de la EF se basan en multitud de prejuicios (Ruiz-Sanchis y Ros, 2013).

Consideramos que la esgrima, es un contenido idóneo de la EF en ESO y, para ello, hemos adaptado las actividades y juegos de la modalidad al contexto educativo, buscando la forma más adecuada para que todo el alumnado tenga acceso a su práctica, trabajando de manera integral con un "deporte de situación" como es la esgrima (Iglesias, Anguera y González, 2007).

Somos conscientes de que, al tratarse de la introducción de un deporte en el ámbito escolar, éste debe aparecer siempre asociado a unos valores, actitudes y hábitos propicios para contribuir al proceso educativo de nuestro alumnado (Robles, 2008). La enseñanza del deporte de la esgrima comparte con el centro escolar el propósito del desarrollo del pensamiento, los valores y la adquisición de hábitos saludables.

PALABRAS CLAVE:

Iniciación, ESO, esgrima, Unidad didáctica.

1. INTRODUCCIÓN.

Pensamos que la esgrima encaja en los contenidos de la EF por sus características peculiares, deporte individual, de lucha y oposición, donde las acciones se desarrollan en presencia del adversario y las conductas motrices de ambos tienen intenciones opuestas.

Para desarrollar la esgrima en la clase de EF, se han diseñado juegos de cooperación/oposición que progresan hacia situaciones de combate específicas. Comenzando desde una aproximación macrogrupal, en espacios grandes y pasar desde los juegos de oposición a los juegos de lucha, hasta una aproximación microgrupal, creando condiciones de oposición real directa específicos de la esgrima (Amador, 1996).

Los principios esenciales que presiden esta concepción de la iniciación a la esgrima escolar están basados en métodos activos, a través de tareas abiertas, desde una perspectiva global, evitando centrar al docente en la ejecución técnica del gesto, y centrarlo en la dinámica de la lucha a través de juegos que potencien el desarrollo del “saber luchar”, como son: utilizar juegos de distancia, tocado, esquiva, saludo... La progresión de los contenidos seleccionados necesita una serie de pautas a la hora de desarrollar el proceso de iniciación al deporte de lucha, y que adaptamos a la modalidad de la esgrima, como son (Molina y Castarlenas, 2002):

- Del trabajo en grandes grupos al trabajo en pareja.
- Del contacto en cooperación al contacto en oposición (controlado).
- De habilidades genéricas de las modalidades de lucha a habilidades específicas de la esgrima.
- De los grandes espacios a los espacios reducidos.

Para Terrise (1994) el trabajo para la enseñanza del deporte de combate comienza en forma de cooperación, definiendo los roles de antemano, reduciendo el nivel de incertidumbre, generando una oposición controlada y dando, más tarde, libertad a la hora de seleccionar o asumir los roles durante el asalto. En resumen, es fundamental la gestión que el docente realice de las situaciones duo/duelo.

Las tareas tácticas en la enseñanza de la esgrima, se presentarán con un perfil lúdico en la realización de los diferentes juegos, determinando previamente quién ataca y quién defiende. De esta forma, se desarrolla, en cierto sentido la oposición a través de juegos cooperativos sin que se pierda completamente el fundamento táctico de esencia de la tarea o situación problema (Figueiredo, 2008).

Además de esta complejidad técnico-táctica, que aumenta de manera progresiva, el otro aspecto clave es el aumento de la situación de oposición en la tarea (Brousse, Villamón y Molina, 1999; Iglesias, et al., 2007), de forma que la práctica de la oposición puede desarrollarse a partir de la cooperación. El deporte de combate ofrece ventajas y posibilidades de aprendizaje a partir de dos situaciones: “el duelo” (oposición) y el “dúo” (cooperación) (Calmet y Patinet, 1993).

En esta propuesta sobre la progresión en las tareas de la iniciación a la esgrima escolar hemos querido resumir las bases metodológicas en tres propuestas clave, como son:

- La progresión de enseñanza relacionada con los tres niveles tácticos (Alarcia, Alonso y Saucedo, 2000).
- Las normas de seguridad y reglas del juego (Alis y Ruiz, 2005).
- El grado de dificultad de la tarea y el grado de oposición del adversario (Iglesias et al., 2007).

El enfrentamiento a través de un asalto, es una de las finalidades de la práctica de la esgrima, pero los enfrentamientos se deben caracterizar por aportar valores educativos. De esta forma, el nivel de oposición debe ser adaptado a las posibilidades y condiciones del alumnado, a sus conocimientos técnicos y tácticos y a su aptitud para manejar sus emociones. Finalmente se debe incluir la competición, que proporcionará un carácter lúdico a las clases, y será una herramienta muy útil para prevenir los prejuicios que genera, y le alejan del carácter educativo-formativo que la escuela pretende. Además, durante toda la propuesta deberemos respetar la seguridad con las normas básicas, las reglas de juego y la lógica interna del juego de la esgrima.

1.1. VENTAJAS DE LA PRÁCTICA DE LA ESGRIMA EN LA ESCUELA.

La esgrima puede funcionar como auxiliar en el proceso educativo formal y es una válida herramienta para el desarrollo de habilidades intelectuales, ayudándonos al progreso de: la abstracción, la visualización espacial y cronológica, la intuición, la lógica, la concentración, la memoria, la atención, la capacidad de decisión, la creatividad, la capacidad para comprender las intenciones del otro, y además, modela la voluntad y estabiliza emociones. En cuanto a la afectividad la esgrima es un excelente medio para desahogar positivamente la agresividad y estabilizar emociones (Singer, 1985). Es también un medio de expresión creativa, pues requiere la construcción de un estilo propio de asalto. Incita a la paciencia y modela la voluntad, pues requiere de un deseo firme de ganar. Estimula la capacidad para ser independiente y tomar las propias decisiones (Cagigal, 1990).

Aporta una serie de beneficios psicomotores muy específicos de la modalidad como son la afirmación de la lateralidad y el esquema corporal. Además favorece el control del equilibrio dinámico y una importante coordinación dinámica general (en los desplazamientos), así como la segmentaria y manipulativa debido al uso del implemento (percepción espacio-temporal), que incide en el desarrollo de la precisión (coordinación óculo-manual).

1.2. LA INTRODUCCIÓN DE LA ESGRIMA EN EL ÁMBITO ESCOLAR

Según Camerino (2000) encontramos tres variables o factores que intervienen para facilitar la introducción de contenidos en la escuela: material, espacios y reglas.

En el caso de la esgrima en las adaptaciones se han tenido en cuenta los tres factores facilitando a los docentes y al alumnado su comprensión, y evitando eliminar los valores y esencia del deporte:

- El material de iniciación a la esgrima comporta un tipo de adaptaciones de los materiales específicos. El propio alumnado fabrica su material de trabajo y de seguridad a partir de materiales fungibles y la reutilización de materiales destinados a otras modalidades (Ruiz-Sanchis, Ros y Bastida, 2015).
- El espacio donde se desarrollan las actividades y juegos, es variable facilitando la utilización de todo tipo de desplazamientos y espacios (cuadros, círculos, espacios libres, pistas reglamentarias...), pudiendo ser adaptado a la situación específica del centro o gimnasio. Para delimitar al término de la propuesta, el espacio rectangular denominado “pista” con dimensiones adaptadas de 10 x 1,5m, lisa y libre de obstáculos.
- Las reglas, el reglamento deportivo, se reduce a elementos de seguridad y convención básica y eliminando acciones que puedan complicar el desarrollo de un asalto de esgrima fluido y comprensible para el árbitro. Las puntuaciones varían según edad (en nuestra unidad didáctica será de tres tocados), también los tiempos de asalto (Un minuto a tiempo parado), todo ello será delimitado por el docente que calculará el tiempo del que dispone en cada sesión.

Quizá el factor de mayor peso en las adaptaciones y en le modalidad deportiva al ámbito escolar sea el material alternativo o fabricado por el alumnado, permite un mejor desarrollo del pensamiento táctico que se sustenta sobre 4 pilares fundamentales del pensamiento táctico en la esgrima: distancia, tiempo, ritmo y la lógica (Poppelin, 2003). Además juega un importante papel en el pensamiento táctico el tiempo destinado al asalto y las normas que se introducen progresivamente. Sin embargo estas adaptaciones no permiten un buen desarrollo técnico, así pues la técnica que presentemos atiende a las necesidades de un docente sin experiencia previa de la esgrima y una actividad a desarrollar en seis clases de educación física.

1.3. SESIONES PARA LA INTRODUCCIÓN DE LA ESGRIMA EN LA CLASE DE EF:

1ª SESION:

Nº	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrupamiento	T ²
1	Ocupar espacios	Todo el alumnado lleva un globo en la mano hábil. A la indicación del profesor tocan con el globo a los demás compañeros: en los pies, en el glúteo, en los hombros, hombro-pie...		Macro grupo	2'
2	1, 2, 3 En guardia.	Desde posición de perfil y talones juntos formando un ángulo de 90º, con el globo en la mano hábil, el profesor		Macro grupo	2'

² T= Tiempo aconsejado

		indica tres tiempos: 1. Separar piernas (anchura de caderas) y flexionar rodillas 2. Colocar brazo armado en flexión, con antebrazo paralelo al suelo y mano supinación 3. Brazo de atrás como "la cola de un escorpión".			
3	¡En guardia!!	Desplazamiento libre por el espacio, y a la señal del profesor, todos se colocan en guardia. Progresión: 1. solos, 2. con adversario, y 3. con adversario y punto para el primero de los dos que se toque el hombro.		Macrog rupo	2'
4 y 5	Desplazamientos: 1) MARCHAR (4) 2) ROMPER (5)	Desde posición de perfil, el profesor indica dos tiempos: 1. Mover primero el pie de adelante extendiendo la rodilla (en el marchar) y el de detrás (en el romper), evitando arrastrar los pies. 2. Aproximar el segundo apoyo a distancia de guardia y mantenerse equilibrado. Variantes: a la voz de profesor, al contrario que el compañero...		Macrog rupo	6'
6	1,2,3, pollito ingles	A, de espaldas a sus compañeros, que se sitúan a 6 metros. Dice en voz alta "1,2,3, pollito inglés", en este momento los compañeros se desplazan hacia él, y cuando este se gira todos se detienen. Corrección y equilibrio, en la postura de guardia.		Macrog rupo	6'
7	El pañuelo	Se divide la clase en dos grupos, separados entre sí a una distancia de 6 m., cada alumno/a tendrá un número. Cuando el profesor diga el número, el alumnado que lo tiene saldrán con desplazamiento de esgrima a coger el pañuelo. El que lo atrape volverá a su zona, y el otro tratará de alcanzarlo (en el pecho) antes de que rebase la línea.		2 grupos	8'
8	Tigres y leones	Se divide la clase en dos grupos, separados por una línea central dejando atrás un mínimo de 4m. A cada grupo le corresponde el nombre de un animal: <i>Tigre</i> o <i>león</i> . A la voz del profesor, el alumnado que tiene el nombre del animal saldrán con desplazamiento de esgrima a alcanzar a su adversario antes de llegar a su zona.		2 grupos	8'

SESION 2:

Nº	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrupamiento	T
9	El calienta barrigas	(A ³), puesto en guardia y con desplazamientos de esgrima, coloca la mano hábil abierta (supinación) (D ⁴), también en guardia, la coloca encima (pronación). (A), intentará tocar con la mano hábil la barriga de su compañero, y (D) se tendrá que retirar antes del tocado.		Pareja	2,
10	Tocado	(C ⁵), sujeta una pelota por alumno/a, a una distancia de brazo estirado de ellos y por encima de su mano (30 cm.). Sin previo aviso, las suelta y (A) (D) cogen su pelota con extensión del brazo, sin extender las piernas y dejando el brazo estirado con la mano por ligeramente por encima de la altura de hombro.		Tríos	4,
11	El duelo	El alumnado se sitúa en el centro de la pista, y detrás de cada uno a 5m. hay una marca de zona. Cada jugador lleva un balón en la mano, separado (A) de (D) 1m. y colocados en guardia. (C) decide, cuál de los dos inicia la acción de ataque. El alumno/a que posee la prioridad arbitral, debe tocar en el pecho al adversario con el balón, para ello sólo tiene dos desplazamientos (2 marchar o marchar fondo). Si no lo consigue, (D) puede iniciar su acción de ataque hasta que uno de los dos lo consiga.		Tríos	4,
12	El muñeco GRD con arma	(A) en guardia dentro de un aro y (D) enfrente a 10 m. Ambos con armas. (A), sale con marchar y realiza extensión del brazo con arma (GRD) tocando cerca de clavícula de D. Después regresa a su zona. Variantes: con más velocidad, cambiando el blanco...		Pareja	5,
13	El muñeco GRD con fondo	(A) en guardia dentro de un aro y (D) enfrente a 10 m. Ambos con armas. (A), sale con marchar y realiza extensión del brazo (GRD) tocando cerca de clavícula de (D), con fondo. Después regresa a su zona. Variantes: con más velocidad, cambiando el blanco...		Pareja	5,

³ A= Alumno/a Atacante

⁴ D= Alumno/a Defensor

⁵ C= Alumno/a-árbitro

14	El muñeco GRD en movimiento	(A) en guardia dentro de un aro y (D) enfrente a 10 m. Ambos con armas. (A), sale con marchar y realiza extensión del brazo (GRD) tocando cerca de clavícula de (D), con fondo. (D) debe evitarlo, desplazándose, dentro de una zona marcada.		Pareja	5'
----	------------------------------------	---	--	--------	----

SESION 3

Nº	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrup	T
15	El pistolero	El alumno/a (A) levanta pelota tenis a 30cm. de la mano de (D) en vertical, cuando lo suelta el alumno/a (D) lo coge con GRD pero previamente da una palmada.		Pareja	4'
16	El pistolero coordinado	El alumno/a (A) marcha y suelta pelota de tenis, el alumno/a (D) rompe y con la llegada pie de adelante al suelo hace una palmada y coge pelota tenis.		Pareja	4'
17	Parada respuesta 4º/6º	El alumno/a (A) ataca con semiextensión de brazo en el sitio, (D) parada de 4º (lateral) y respuesta en línea alta interna. Idem con 6º (lateral).		Pareja	5'
18	Las paradas en desplazamiento	La pareja de alumnos a distancia media. A la señal del profesor: (A) ataca con semi extensión de brazo con Marchar-Fondo, (D) rompe parada de (4º,6º,8º o 7º) y respuesta según la parada.		Pareja	5'
19	Ataque y respuesta	Por parejas, en guardia uno frente a otro. (A) ataca con marchar-fondo pero (D) se defiende con distancia hasta su zona. Si (A) no le alcanza, (D) dentro de su zona realiza una parada respuesta. Reiniciar la serie hasta que uno consiga 3 tocados.		Pareja	5'
20	El duelo con parada respuesta	El alumnado se sitúa en el centro de la pista. Detrás de líneas de guardia (A) y (D) y colocados en guardia. Cada jugador lleva su arma. (C) decide cuál de los dos inicia la acción de ataque. El alumno/a que posee la prioridad arbitral debe tocar en el pecho al adversario, para ello tiene todos los desplazamientos que necesite. El tirador que no posee la prioridad debe defender, 1º con distancia y en la zona de final de pista con parada-respuesta.		Trío	10'

21	Saludo con arma	(A) frente a (D), llevan la punta del arma al suelo y permanecen rectos, 1º el arma con extensión del brazo al frente, 2º flexión de codo al mentón 3º de nuevo extensión 4º envainar y dar la mano.		Parejas	3'
----	-----------------	--	--	---------	----

SESION 4

Juego	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrupamiento	T
22	A la señal toca	(D) a distancia media (A), ambos con arma. (D) se desplaza y (A) mantiene la distancia. Cuando (D) baja la punta del arma (A) toca con fondo.		Pareja	5'
23	A la señal toca II	(D) a distancia media (A), ambos con arma. (D) se desplaza y (A) mantiene la distancia. Cuando (D) baja la punta del arma (A) toca con fondo y (D) realiza parada-respuesta de 4º/6º.		Pareja	5'
24	A la señal toca II	(D) a distancia media (A), ambos con arma. (D) se desplaza y (A) mantiene la distancia. Cuando (D) sube la punta del arma (A) toca con fondo y (D) realiza parada-respuesta de 7º/8º.		Pareja	5'
25	Defiéndete	Dos conos separados 4m. (o las marcas de guardia de la pista de esgrima): a la voz del profesor siempre sale alumno/a (A) con Marchar-Fondo y alumno/a (B) elige entre: a) defensa distancia (romper) y responder con fondo b) Parada Respuesta de 4º/6º según blanco.		Pareja	5'
26	La frase de armas	(C), decide las acciones que pueden hacer los dos tiradores. Da una acción de ataque y otra de defensa a cada alumno/a en secreto. (C) dirige el asalto y cuando uno de los dos toca debe adivinar la acción del adversario: ej: (A) ataque directo Marchar-Fondo y defensa distancia; (B) ataque directo con fondo y todas defensas. Un asalto a 3 tocados.		Trío	6'

27	Duelo con las zonas	(C), decide cuál de los dos inicia la acción de ataque. El alumno/a que posee la prioridad arbitral, debe tocar en el pecho al adversario con el arma, para ello dispone de todos los ataques trabajados y en cualquier blanco, dando la posibilidad de engañar al adversario. El contrario puede defender con distancia en la o con parada y respuesta, en la zona de la pista que considere.		Trío	6'
28	Asalto total	En una pista de 1,5x10m, a 3 tocados en 1 minuto con alumno/a-árbitro. Aplicando sanciones y reglamento y la señalización arbitral. Observador de asalto.		Trío	6'

SESION 5

Nº	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrupamiento	T
29	La pelofita	El alumno/a (A) dirige los desplazamientos mientras mantiene la pelota en la mano armada, cuando la suelta con bote (B) la recoge con fondo o marchar-fondo. Mini competición, pierde el primero que no la recoja en tres ocasiones.		Pareja	5'
30	Contrarespuesta	Acción ofensiva que se ejecuta después de haber parado una respuesta u otra contra respuesta. El alumno/a (A) ataca con semiextensión de brazo en el sitio, (D) parada de 4ª (lateral) y respuesta en línea alta interna, pero (A) volverá a parada de 4ª y respuesta. Variantes: Realizar combinaciones con diversas paradas		Pareja	20'
31	Ataque compuesto	Acción simple e indirecta en cuya ejecución la punta pasa de una línea de esgrima a otra, siempre por el recorrido más corto. El pase finaliza con la extensión del brazo armado, es decir con un golpe recto. El alumno/a (A) ataca con semiextensión de brazo en el sitio, (D) parada de 4ª (lateral) y		Pareja	15'

		<p>respuesta en línea alta interna, pero (A) pasará la punta por debajo del arma cambiando de blanco.</p> <p>Variantes: Realizar combinaciones con diversas acciones indirectas</p>			
32	Asalto total II	<p>En una pista de 1,5x10m, a 3 tocados en 1 minuto con alumno/a-árbitro. Aplicando sanciones y reglamento y la señalización arbitral. Observador de asalto.</p>		Pareja	4'

SESION 6:

Nº	Nombre	Descripción	Gráfico	Agrupamiento	T
33	Los corros a las cuatro esquinas	<p>Los grupos cogidos por las manos están en el centro de la pista, en cada esquina se coloca un aro y se numera del 1 al 4. A la voz del profesor el grupo acude al número correspondiente.</p>		Grupo de 4	4'
34	SISTEMA DE COMPETICIÓN: JUEGO.	<p>Hacer un encuentro por equipos, cada vez arbitra un alumno/a. Se debe definir la frase de armas, se aplica la convención si el tocado es doble, se llevar el tiempo y apuntar en la hoja de resultados También debe elaborarse un cuadro de sistema de copa donde se compita sin eliminarse.</p>		Grupo de equipo	40'

Conclusión:

En estas sesiones, se reúnen y sistematizan las aportaciones teóricas y prácticas para la enseñanza de los fundamentos de la esgrima en las aulas de EF. La propuesta práctica estructurada en: los desplazamientos básicos para buscar una situación de distancia, la adquisición de rol de atacante para *tocar* al adversario, y los fundamentos técnico-tácticos básicos para la adquisición del rol de defensor y para *no ser tocado*.

Los juegos y tareas han sido adaptados a las edades y desarrollo de los alumnos de secundaria, para conseguir acercar este deporte a los docentes o futuros profesores de EF que no estén familiarizados con el mismo.

El objetivo principal de esta unidad didáctica es contribuir a facilitar el desarrollo de la esgrima en las clases de EF. Aunque las sesiones se orienta al contexto escolar, la mayor parte de sus aportaciones resultan útiles en otros

contextos donde se imparte o puede impartir la esgrima a niños y jóvenes, como son las extraescolares, los campamentos de verano, las fiestas de final de curso...

2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Alarcia, L., Alonso J., & Saucedo, F. (2000). *Esgrima con sable de espuma. Ud de Primaria y Secundaria*. Madrid: Ed. Librerías Deportivas Esteban Sanz, S.L.

Alis, R., & Ruiz, L. (2005). *Juegos Deportivos: La Competición Escolar desde una perspectiva educativa*, Capítulo XIII La Esgrima. Valencia: Oficina de Publicaciones. pp. 203-209.

Amador, F. (1996). *Fases de la iniciación a la enseñanza de los deportes de lucha. I Congreso Internacional de luchas y juegos tradicionales*. Madrid.

Brousse, M., Villamón, M., & Molina, J.P. (1999). El Judo en el contexto escolar. En M. Villamón (Dir.) *Introducción al Judo*. Barcelona: Hispano Europea. pp. 183-199.

Cagigal, J.M. (1990). *Deporte y agresión*. Madrid: Alianza Editorial.

Calmet, M., & Patinet, C. (1993). Duo-Duels. *Revue EPS*. 239, pp. 64-67.

Camerino O. (2000). *Deporte recreativo*. Barcelona: Inde.

Castarlenas, J.L. (1990). Deportes de combate y lucha: Aproximación conceptual y pedagógica. *Revista Apunts: Educación Física y Deportes*, 19, 21-28.

Figueiredo, A. (2008). The Combat Sports in Physical Education Classes – A Basic Perspective. En W.J. Cynarsky, (Ed.). *Martial Arts and Combat Sports – Humanistic Outlook* (pp.145-149). Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

Iglesias, X., González, C. & Anguera, B., (2007). Valores en guardia. *Apunts: Educación física y deporte*. 1er trimestre, pp. 35-53.

Molina, J.P., & Castarlenas, J. Ll. (2002). Bases de una propuesta para la enseñanza del judo en el contexto escolar. En Castarlenas, J.L., & Molina, J.P., (coords.). *El Judo en la Educación Física. Unidades didácticas*. Barcelona: Hispano Europea. pp. 29-44.

Popelin, D. (2002). *Esgrime, enseignement et traînement*. Paris: Amphora

Robles, J. (2008). Causas de la escasa presencia de los deportes de lucha con agarre en las clases de Educación Física en la ESO. Propuesta de aplicación. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, 14. Universidad de Huelva. 43-47

Ruiz-Sanchis, L. & Ros, C. (2013). The Exclusion of Fencing Within the Curriculum of Schools of the Valencian Community. *Sociology Study*, Volume 3, Number 8, 624-632

Ruiz-Sanchis, L., Ros, C., & Bastida, A. (2015). Elaboración del florete para la esgrima en la Educación Física. *Emasf* 6, nº31, pp. 55-65.

Terrise, A. (1994). Para una enseñanza Dialéctica. *Revista de Educación Física*, 59, pp. 9-14.

Fecha de recepción: 14/4/2015
Fecha de aceptación: 12/05/2015