

Juegos didácticos, un método para el aprendizaje de elementos teóricos de esgrima en edades tempranas.

Luis Ángel Patiño-Matamoros. Escuela de Iniciación Deportiva. Granma-Cuba.

Resumen:

En el artículo se propone la aplicación de un método novedoso encaminado a elevar el conocimiento de las cuestiones teóricas del deporte de Esgrima en niños de edades tempranas, utilizando como base los juegos didácticos, estimulando que en la comunidad se incentive el deseo de practicar el deporte y posibilite la apertura y desarrollo de estos conocimientos acerca del mismo. Llevar a cabo proyectos comunitarios es hoy todo un reto si tenemos en cuenta que la comunidad es el eslabón primario de todo proceso participativo.

Palabras clave: juegos didácticos/ esgrima/ niños.

Abstract:

The article proposes the application of a novel method guided to elevate the knowledge of the theoretical questions of the sport of Fencing in children of early ages, using like base the didactic games, causing that in the community the desire is incentivized of practicing the sport and facilitate the opening and development of these knowledge about the same one. To carry out community projects is today an entire challenge if we keep in mind that the community is the primary link of all process participative.

Words key: didactic games / it fences / children.

Introducción:

La práctica del deporte tiene como fin formar las nuevas generaciones con los principios científicos y morales del socialismo, dotarlos de convicciones por señales y hábitos de conducta diaria, promoviendo así al hombre plenamente desarrollado apto para vivir y trabajar en la nueva sociedad.

Es necesario, dada la importancia que reviste la práctica de este deporte en nuestra sociedad, darnos a la tarea de buscar los mejores métodos y medios a seguir para solucionar los problemas que a diario se nos presentan y que muchas veces no sabemos darle solución inmediata.

Por años se han intentado llevar la esgrima lo más cerca posible a la comunidad, teniendo en cuenta que la misma posee varias características favorables para la salud.

Con la esgrima se incrementa la rapidez, la destreza, la fuerza y se educan las cualidades psíquicas más importantes, la voluntad, el autocontrol, la seguridad y la inteligencia, esto permite situarla como un deporte valioso para la formación de hábitos, valores y cualidades necesarias en la actividad del trabajo y de la defensa, por lo que es de suma importancia que se difunda en toda la comunidad.

Los ejercicios correctamente organizados en la misma, conllevan a un mejoramiento del estado de salud y las cualidades físicas, morales y volitivas, siendo un medio efectivo de la Educación Física para el desarrollo del hombre.

De aquí la importancia de que se practique desde edades tempranas, utilizando la vía más sencilla y amena para el niño, el juego, donde los educandos desempeñan un papel esencial, porque son ellos que de una forma recíproca, pueden ser nuestros colaboradores más cercanos.

A través de los juegos didácticos se puede realizar una actividad espontánea y placentera que posibilita a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Su complejidad está dada en la formación de hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes, tales como físicas intelectuales, morales y volitivas de ahí su importancia y el interés con que se apliquen en cada barrio como un elemento más dentro de la actividad comunitaria, principalmente en actividades extraescolares, en el aprovechamiento dirigido y no dirigido al tiempo libre.

En la educación del niño mejoran en general sus facultades, hay un mayor equilibrio emocional, (control de impulsos), fortalecen la voluntad y aumenta la responsabilidad, desarrollan la imaginación, mejoran los espíritus de superación y apertura social, incrementa la capacidad creadora, ayuda a agudizar la atención,

el equilibrio de actividad mental y física, y son positivos para la interpretación y respeto a las normas.

Desde el punto de vista psicológico los juegos didácticos desarrollan en los niños la atención y la memoria voluntaria. Dentro de las condiciones del juego los niños se concentran mejor y memorizan más por la necesidad de comunicación y por los estímulos emocionales que posee, también ayuda en gran medida a que el niño pase al pensamiento en el plano de la representación.

Por lo tanto en la búsqueda de nuevas vías para elevar la labor educativa sobre el conocimiento teórico de la esgrima se elaboró un juego didáctico para darle solución a los problemas que presenta la sociedad de marginar este deporte en edades tempranas.

Si bien el juego conlleva, a través de su carácter lúdico, una gran motivación intrínseca en el individuo, propicia variados tipos de agrupamientos y su fácil práctica con normas sencillas se adapta a las características de nuestros atletas.

Pero aun en la actualidad no se valora correctamente la necesidad de que los niños dispongan de profundos conocimientos acerca esta especialidad. Esto se expresa en una opinión que, frecuentemente se escucha: " La esgrima para los esgrimistas, no la entiende nadie", claro está que los entrenadores pasan un inmenso trabajo para poder llevar este deporte tan poco difundido a la comunidad, se debe tener una vía de obtención de información del mismo previa a las captaciones de los combinados deportivos.

Producto a las observaciones realizadas se pudo comprobar que existe un desconocimiento acerca de este deporte en la comunidad, debido a que el método que se utiliza no es el más asequible, ya que el mismo se basa en conferencias, conversatorios llevándolo a cabo en situaciones de combate, donde los niños demoran en asimilar los conocimientos pues no se motivan, éste método tradicional logra una especialización de todos estos temas luego de varios años de experiencia, lo que permite que fallen en sus tareas y que obtengan información del mismo cuando sea un poco tarde para comenzar su aprendizaje.

Desarrollo:

Desde hace varios años los combinados deportivos de todo el municipio han carecido de elementos que den paso a la motivación de la práctica de este deporte, su proyecto de captación se basa solamente en el somatotipo del niños, sin tener en cuenta que este es un deporte muy poco difundido, por lo cual, muchos niños no le prestan la atención ni el interés requerido para practicarlo.

También podemos afirmar que nunca ha existido una vía o método de hacerles llegar a sus escuelas información acerca de esta especialidad lo que impide la masificación del mismo y que en varias ocasiones el niño llegue al combinado apenas sin saber que es la Esgrima, por eso este método novedoso es la vía más sencilla y didáctica con la cual se puede incentivar el corazón de cada niño.

La esgrima en la comunidad, brinda posibilidades favorables para el desarrollo de cualidades morales y volitivas en niños y jóvenes.

La esgrima, como componente fundamental del deporte ha formado parte de la revolución pedagógica y cultural que se lleva a cabo en el país y que ha estado dirigido al desarrollo de la capacidad funcional y la estructura biológica y social del ser humano.

Para la esgrima las edades tempranas están comprendidas entre los 8 y 9 años, ya que es donde mayormente los educandos pueden proyectar sus energías con un mínimo de conocimiento sobre las habilidades aprendidas en la Educación Física que la antecedió.

¿Qué es lo que más les interesa a los niños? Jugar y en ese jugar les interesa jugar juegos. Más allá de las distintas teorías sobre el o los juegos diseñados desde diferentes disciplinas, se debe analizar qué es lo que hace un ser humano hasta sus 12 años, y más en cada momento que le es posible jugar.

El jugar es una actividad que los seres humanos desarrollamos desde el nacimiento, los juegos son una creación intelectual que se vuelve acción: jugar juegos. Estos tienen un inicio, desarrollo y fin. Además están regidos por normas o reglas inamovibles, en algunos casos, en otros la recreación del juego las hace movibles o cambiantes en tanto así lo deseen los jugadores

La investigación comienza en la determinación del problema, a partir de la experiencia profesional y confrontación teórica del autor. Luego se realizó la búsqueda bibliográfica, con la consulta de diferentes fuentes de investigación acerca de los antecedentes del tema y de modo particular el tratamiento que se le daba a éste, con énfasis en la utilización de un complejo juego didáctico con los temas fundamentales del deporte en cuanto a reglamentación, reglas de arbitraje, sistema de sanciones y cuestiones teóricas básicas de la especialidad, con el fin de obtener con mayor rapidez la labor educativa sobre el conocimiento de estos elementos tan importantes de la esgrima y a la vez la masificación del mismo en la comunidad.

El método novedoso es aplicado en un período de (10 meses), diagnosticando cada etapa de desarrollo del mismo y controlando detalladamente el progreso de los niños, por la manera en que se planificó y se organizó la actividad, le da la posibilidad de que no solo jueguen y se recreen, sino también que desarrollen la atención y la memoria voluntaria dentro de las mismas condiciones del juego, de aquí la importancia que confiere el trabajo para el desarrollo y masificación del deporte en la comunidad.

Estructura del Juego: " Dartañan "

El juego está conformado por un tablero donde se reflejan dos tablas enumeradas por 54 combinaciones cada una, una de estas con el fin de acciones ofensivas y la otra con acciones defensivas, encontraremos también dos tablas más pequeñas con seis combinaciones cada una destinadas a opciones de contraataques y de contra ripostas.

También está plasmado el diseño de una vuelta clasificatoria (POUL), así como las demás vueltas eliminatorias de 32 competidores tal y como lo rige nuestro sistema de competencia, contendrá la tabla de sanciones de la Federación Internacional de Esgrima así como un anexo con varios conceptos de elementos técnicos del deporte para casos de dudas y por último estará plasmado varias pistas de esgrima para una representación geométrica de las dimensiones del área de combate.

Pasos para la ejecución del juego:

1. Para comenzar se puede tirar una moneda al aire o con el mismo dado para definir quien comenzará atacando.
2. Se jugará con tres dados, el tiro de los mismos se realizará alternadamente para la ejecución de los ataques.
3. Jugador (A) comenzara a tirar, luego de haberlo hecho se ubicará la combinación de los dados en la tabla de acciones ofensivas, luego el jugador (B) jugará con los mismos dados pero esta vez buscará la combinación en la tabla de acciones defensivas para defenderse del ataque realizado por (A). Y viceversa.
4. Si el jugador que defiende (B) en su tiro logra defender entonces es tocado (A) y se le anota un punto a (B) en la hoja de anotación y si no logra entonces es tocado (B) y se anota un punto para (A).
5. Si el jugador que defiende (B) lo logra pero en la casilla específica a que sector va dirigida la riposta, entonces (A) tiene derecho a contra ripostar con las opciones de contra ripostas o con las mismas acciones de defensa.
6. El jugador que defiende puede optar por las opciones de contraataques en caso de que el ataque realizado sea directo, indirecto, con preparación, o compuesto, si el ataque es simple no se deben efectuar contraataques.
7. En caso de que exista una amonestación se aplicará la tarjeta que corresponda según la tabla de sanciones.
8. Si hay toque y amonestación se anulará el toque y si la tarjeta que se aplica es roja se le pondrá un punto en contra del que cometió la falta.
9. Los asaltos en las poules serán de hasta 5 toques.
10. En la poul se competirá todos contra todos.
11. Si hay más de 8 competidores se relazaran varias vueltas clasificatorias tratando de que en cada una participe el mismo número de atletas
12. Simultáneamente en que se ejecuten los toques se anotara en el asalto correspondiente para no perder el conteo, luego de terminado el mismo se anotara en la hoja de poul.
13. Una vez terminada la vuelta clasificatoria, se comenzará a efectuar la directa, la cual será de hasta 15 toques, para la ubicación en la misma, se

tendrá en cuenta el número de victorias y se buscará en la tabla de averages, por ejemplo, de 5 asaltos 5 victorias = 1000, en caso de empate en los averages se compararán las victorias, de ocurrir lo mismo aquí, se buscará el índice, de ocurrir lo mismo, se irá al asalto entre ellos en la poul, el que obtuvo la victoria será el primero, si no compitieron en la misma poul, se acudiría a los toques dados, y si nuevamente hay empate se tirará una moneda al aire.

14. Después de darle un número de acuerdo al average se anotarán con ese mismo número a la directa, si en la casilla con quien le corresponde tirar está vacía entonces se pasara a la próxima directa sin ejecutar ese asalto.

15. En la misma se compite hasta perder, el ganador será el único competidor que no perderá ningún asalto.

Conclusiones:

-Los niños lograron adquirir con mayor rapidez todos los temas básicos de la esgrima.

-Se alcanzó una gran motivación hacia el deporte, se incrementó el número de niños interesados en comenzar la práctica del deporte lo que permitió un buen desarrollo.

-El juego didáctico constituye una vía potencialmente enriquecida para garantizar el aprendizaje de elementos teóricos de esgrima en edades tempranas.

Citas y notas:

1- F. Addine Fernández. (2004). Didáctica: Teoría y práctica. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

2- D. B. Elkonin. (1984). Psicología del juego. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación.

3- Erika Dobler. (1993). Juegos Menores. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.

4- V.A. Arkayev. (1980). La Esgrima. Ciudad de La Habana, Editorial Orbe.