

Vol. 22, enero-marzo, 2025, pp. e1060 ISSN: 1819-4028

Segunda etapa

<https://deporvida.uho.edu.cu>

## Juegos didácticos para el desarrollo de habilidades técnicas en la esgrima categoría 9 - 10 años

### Wildel Limonta Landa

Combinado deportivo la Normal. Santiago de Cuba, Cuba. [wildel.limonta@nauta.com.cu](mailto:wildel.limonta@nauta.com.cu)

<https://orcid.org/0009-0006-9739-3710>

### Reinaldo Castro Cisnero

Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba. [rcastrroc@uo.edu.cu](mailto:rcastrroc@uo.edu.cu)

<https://orcid.org/0000-0002-4429-7112>

### Alberto Barroso Arzuaga

Universidad de Oriente. Santiago de Cuba. Cuba [abarroso@uo.edu.cu](mailto:abarroso@uo.edu.cu)

<https://orcid.org/0000-0002-6938-2225>

Recibido: 10/VIII/2024

Aceptado: 28/XI/2024

Publicado: 10/II/2025

Artículo original

**Resumen:** En la presente investigación se aplican juegos didácticos para contribuir al desarrollo de las habilidades técnicas de los niños que se inician en la práctica de la esgrima en la categoría 9-10 años del Combinado Deportivo “La Normal” de Santiago de Cuba. La observación del insuficiente dominio de las habilidades técnicas en el desempeño de los niños y la pobre selección por parte de los profesores de juegos con características específicas de este deporte, y otras actividades variadas en correspondencia con las necesidades e intereses de los niños, condujeron a plantear el objetivo de la investigación. Para la realización de este trabajo se utilizaron los métodos teóricos análisis - síntesis e inducción - deducción; además los métodos empíricos observación, revisión documental; y las técnicas de entrevista y encuesta.

Asimismo, el método estadístico - matemático, cálculo porcentual. La valoración empírica se realizó a través del criterio de especialistas.

**Palabras clave:** habilidades técnicas; didáctica; juegos; esgrima

**Didactic games for the development of technical skills in the 9-10 old category in fencing**

**Abstract:** In the present research, didactic games are applied to contribute to the development of technical skills in children who are starting to practice fencing in the 9-10 years old category of the Sport Complex "La Normal" of Santiago de Cuba. The observation of the insufficient mastery of technical skills in the performance of children and the poor selection by the teachers of games with specific characteristics of this sport, and other varied activities in correspondence with the needs and interests of children, led to determine the objective of the research. For the realization of this work, the theoretical methods analysis, synthesis and induction and deduction were used; in addition to the empirical methods observation, documentary review and the interview and survey techniques. Also, the statistical-mathematical method and percentage calculation. The empirical evaluation was carried out through the criteria of specialists.

**Keywords:** technical skills; didactics; games; fencing

**Jogos didáticos para o desenvolvimento de habilidades técnicas na esgrima categoria 9-10 anos**

**Resumo:** Na presente pesquisa, aplicam-se jogos didáticos para contribuir ao desenvolvimento das habilidades técnicas das crianças que estão iniciando na prática da esgrima na categoria de 9-10 anos do combinado desportivo "La Normal" de Santiago de Cuba. Observou-se que o desempenho das crianças apresentava domínio insuficiente das habilidades técnicas e, por parte dos professores, uma seleção pobre jogos com características específicas deste desporto, além de outras atividades variadas em correspondência com as necessidades e interesses das crianças. Isso levou a ter como objetivo aplicar jogos didáticos para favorecer o desenvolvimento das habilidades técnicas da esgrima na categoria de 9-10 anos. Para a realização deste trabalho utilizou-se como método teórico a análise-síntese, a indução-dedução, métodos empíricos, a observação, a revisão documental, as técnicas de entrevista e pesquisa, e

o método estadístico-matemático com o cálculo percentual. A avaliação empírica foi realizada através do critério de especialistas.

**Palabras clave:** habilidades técnicas; didáctica; jogos; esgrima

### **Introducción**

La esgrima es uno de los deportes que se practican en Cuba y que tiene resultados notables en el ámbito internacional: centroamericanos, panamericanos, olimpiadas y mundiales. Es un deporte que ha llegado a todos los rincones del país, lo que ha permitido su crecimiento debido al desarrollo de las habilidades necesarias para el logro de resultados deportivos alcanzados. Su práctica continua ha permitido la formación de los niños en valores, habilidades, destrezas, mejoras en sus relaciones interpersonales y habilidades comunicativas.

Por tanto, las habilidades son una evaluación de gran importancia en la formación del ser humano y esenciales en las edades tempranas, las que permiten un desarrollo óptimo en diferentes contextos de la sociedad y en los deportes de tiempo, marca y combate. Al respecto, Muñoz, 2019 (citado por Marín, 2024) plantea que "... la esgrima que es un deporte de combate donde se enfrentan dos contrincantes que intentan tocarse con un arma blanca y evitar ser tocado, en función de la cual se diferencian tres modalidades: sable, espada y florete" (p. 6), permite el desarrollo de habilidades técnicas necesarias en el deporte.

Cabe resaltar que las habilidades técnicas son aquellas que sirven para desempeñar una función específica y que se desarrollan por medio de la formación, capacitación o entrenamiento; por ejemplo, en un entorno laboral altamente competitivo, es crucial que un profesional reconozca qué habilidades le otorgan ventaja sobre otros candidatos. En este contexto, la práctica de la esgrima ofrece beneficios significativos para los niños. Sobre esto y la utilidad que tiene la práctica de la esgrima por los niños, Marín (2024) expresa que:

... se menciona la esgrima como situación socio-motriz, situación la cual en la fase de iniciación se revela al niño desde la enseñanza de sus contenidos por medio del juego; es por medio de este donde el niño interactúa de manera participativa planteando conversaciones, trabajos en equipos, pide ayuda, se cuestiona el cómo lograr el objetivo con sus compañeros,... denotándose que de esta forma y con base a los ejercicios que pueda generar el entrenador, que por medio de la enseñanza de la esgrima, se desarrollan las habilidades ... (p. 6-7)

Para Marín (2024), "... la esgrima como deporte desde el punto de vista de las relaciones humanas y la interacción interpersonal, contribuye de manera positiva al mejoramiento y desarrollo de las actitudes del niño que la entrena". (p. 8)

Se destacan, entre otras, las investigaciones realizadas por Klymenchenko et al. (2022), y aquellas citadas por Guillen et al. (2024) [Sánchez-García et al. (2020), Jiménez Sáiz et al. (2023) y Sánchez-Romero & González-García (2023)], Marín (2024) y Guillen et al. (2024) quienes coinciden en plantear la importancia de las habilidades en la esgrima, en particular aquellas referidas a las tácticas. También destacan el uso de metodologías para la enseñanza - aprendizaje, pero no les dan un tratamiento a las habilidades técnicas, ni a los juegos, aunque hacen mención, pero no hay una profundización con el objetivo de su enseñanza - aprendizaje.

Dicho de otro modo, es necesario destacar la importancia del juego, el que constituye la actividad fundamental en los niños. Mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y, esencialmente, el juego de roles - también a veces llamado dramatizado-, los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional. Paralelamente, se enriquecen sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades; en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal.

Con relación a los estudios e investigaciones realizadas en cuanto al juego, estudios como los de Cepeda y Belalcázar (2019) en el fortalecimiento de valores; y Šokčić (2020), Silva y Falcão (2022) revelan la importancia del juego o actividad lúdica para el aprendizaje desde el aula a través de asignaturas teóricas. Por otra parte, Quiñones et al. (2022) analizan los juegos didácticos en las relaciones interdisciplinarias; mientras que Yáñez et al. (2023), los juegos didácticos como eje transversal en la Educación Física. En estos estudios no se refleja el empleo del juego como un medio didáctico para el desarrollo de las habilidades técnicas de la esgrima.

Cabe destacar que el desarrollo del juego como estrategia didáctica, permite a los niños construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los niños un aprendizaje que sea realmente significativo. El juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo de todas las capacidades, físicas, afectivas, intelectuales, sociales, emocionales y morales del niño.

A través del juego los niños mejoran las capacidades físicas condicionales (resistencia, velocidad, fuerza y flexibilidad), así como las capacidades físicas coordinativas (equilibrio, agilidad y coordinación). Se puede agregar que es uno de los recursos más importantes con los que se cuenta para alcanzar este objetivo. Es mediante este que el niño no sólo desarrolla las capacidades vinculadas a la actividad motriz y a la adquisición de elementos de la cultura corporal; sino que también desarrolla, las competencias en el conocimiento, social y ciudadana, cultural y artística, de aprender a aprender, digital y en comunicación lingüística; además de la autonomía e iniciativa personal, el tratamiento de la información, y la interacción con el mundo físico.

Los estudios antes mencionados han demostrado que en la práctica los profesores no utilizan las potencialidades del juego. Su esencia de aprendizaje, de enseñanza desde lo didáctico para el logro de resultados y desarrollo de habilidades en los niños, incluyen la necesidad de los juegos didácticos. En correspondencia con lo antes expuesto y el valor del tema, se declara el siguiente objetivo general: aplicar juegos didácticos para favorecer el desarrollo de las habilidades técnicas de la esgrima en la categoría 9-10 años.

### **Métodos**

La investigación se realizó en el combinado deportivo “La Normal”, perteneciente al consejo popular los Maceos, del municipio Santiago de Cuba, tuvo un enfoque cualitativo porque se centró en el estudio de la preparación de los profesores sobre las habilidades técnicas de la esgrima y las habilidades de los niños.

Dada la lógica planteada, se utilizaron diferentes métodos de investigación. El analítico sintético se utilizó para procesar la información recogida durante la investigación; el sistémico estructural funcional para la estructuración de los juegos didácticos; la observación para constatar el estado actual del proceso de las habilidades técnicas de la esgrima en los niños; la revisión documental para el estudio del tratamiento que han recibido las habilidades técnicas de la esgrima en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños durante su práctica; la entrevista para constatar la posición que tienen acerca de las habilidades de la esgrima; y, la encuesta para recoger la opinión de los profesores acerca de cómo le dan tratamiento a la esgrima y las habilidades técnicas.

En la comprobación inicial, se realizaron la entrevista y encuesta a niños y profesores, observaciones a las clases de entrenamiento y revisión del plan de preparación del deportista. Se

seleccionaron al azar como muestra 12 niños que oscilan entre los 9 y 10 años, que representan el 25 % de la población. Se trabajó con 5 profesores de la esgrima. Para corroborar la pertinencia de la propuesta, un grupo de especialistas seleccionados, con experiencia en el tema y más de 15 años de experiencia valoraron los juegos.

Para un razonamiento del estado actual del proceso de las habilidades técnicas, se realizó un diagnóstico que permitió definir debilidades en cuanto a la preparación y organización del diagnóstico, a la aplicación y la valoración de los juegos.

Para realizar el diagnóstico se establecieron los siguientes indicadores:

- Preparación de los profesores en cuanto a las exigencias de la enseñanza de las habilidades técnicas de la esgrima en la categoría 9 - 10 años.
- La motivación de los niños hacia la esgrima en el proceso de su aprendizaje.

### **Resultados**

A fin de conocer las principales deficiencias que condujeron a la identificación y planteamiento del objetivo trazado, se acometieron diferentes acciones que permitieron encauzar la investigación. Seguidamente se presentan los resultados derivados de la aplicación del diagnóstico.

En primer lugar, de la revisión del Programa de preparación del deportista derivó que este precisa pocos aspectos que permitan concebir al juego como un aspecto didáctico en la enseñanza de las habilidades técnicas de la esgrima en los niños, al no considerarlo como una necesidad para el aprendizaje significativo en el contexto actual. Es insuficiente el juego como componente de la enseñanza y aprendizaje y la formación de valores en los niños.

En segundo lugar, las observaciones a las clases de entrenamiento arrojaron que los profesores durante el desarrollo de la actividad, casi nunca aprovechan los juegos para la enseñanza de las habilidades técnicas de la esgrima. Los niños reflejan poca motivación hacia la actividad; y existe poco dominio de algunos profesores de la terminología propia de la esgrima como deporte que no permite una adecuada comunicación.

En tercer lugar, la relación del niño con el profesor se observa a veces cuando este le corrige o explica el ejercicio, cómo puede desarrollar la actividad y para qué le puede servir la misma. Se evidenció poco empleo de los juegos en función de la dinámica del proceso de enseñanza - aprendizaje.

La aplicación de la encuesta, por su parte, arrojó que el 100% de los niños no se siente atraído por el contenido de los juegos que hasta el momento se emplean en las clases, necesitando otros que los motiven y les permita el desarrollo de sus habilidades técnicas.

Después de aplicada la entrevista a los profesores se pudo corroborar que la totalidad de los participantes (100 %) coincidieron al plantear que los juegos existentes en el programa no responden a la necesidad de los niños para lograr el desarrollo de las habilidades técnicas en esta categoría, por lo que resulta primordial la creación de otros que propicien la motivación, el desarrollo de las habilidades técnicas y mejores resultados deportivos. Apuntaron que, al no tener una metodología establecida, no se ven como juegos, sino que son ejercicios.

Por los resultados obtenidos en el diagnóstico y la lógica de la investigación se precisan juegos didácticos para la enseñanza de habilidades técnicas de la esgrima en la categoría 9-10 años, con un carácter didáctico-pedagógico para la preparación de los profesores que contemple la orientación, comunicación y la educación del juego como componente esencial en la enseñanza.

En tal sentido, el análisis de la información recopilada para la caracterización de las insuficiencias, dadas en el poco empleo de los juegos para la enseñanza de las habilidades técnicas de la esgrima, y a partir de la aplicación de las diferentes técnicas a los profesores y niños para comprobar la preparación y el conocimiento sobre los juegos didácticos, se proponen juegos para desarrollar las habilidades técnicas en la iniciación de la esgrima: A continuación se presentan los juegos propuestos para el logro de las habilidades técnicas en la iniciación de la esgrima:

1. Corre y agarra.
2. El pañuelo de los esgrimistas.
3. El sendero del saludo.
4. El *kickingball* de la esgrima.
5. Avanza y toca con línea.

#### Juego # 1

*Nombre:* Corre y agarra.

*Objetivo:* Desarrollar el dominio del agarre del arma de esgrima mediante el juego.

*Desarrollo del juego:* Se formarán dos hileras y al sonido del silbato realizado por el profesor saldrán corriendo los primeros niños de cada hilera y a la distancia de 7 metros se

encontrarán dentro de un círculo pintado en el piso, un florete, sable o espada, armas de la práctica de la esgrima deportiva. Recogerán el arma y desde la posición de guardia deben realizar el agarre correctamente; luego la colocarán dentro del círculo y saldrán corriendo para dar salida a otro niño que, al realizar contacto con la palma de su mano, saldrá y desarrollará la misma habilidad que el anterior niño hasta llegar al último de la hilera.

*Evaluación:* se evaluará el nivel de desarrollo alcanzado en cuanto al agarre del arma.

*Reglas:* ganará el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución correcta del agarre del arma de esgrima. Si el niño ejecuta incorrectamente el agarre debe repetirlo hasta su correcta ejecución. Si sale el integrante de un equipo antes de tiempo pierde punto y se le suma al equipo contrario. Al lado del círculo estará un profesor chequeando la realización correcta del agarre del arma.

*Frecuencia:* Se realizará 2 veces por semana.

## Juego # 2

*Nombre:* El pañuelo de los esgrimistas.

*Objetivo:* Desarrollar el dominio de las habilidades técnicas de la esgrima mediante el juego.

*Medios:* Pañuelo, tiza, cronómetro.

*Desarrollo del juego:* Se formarán a los niños en dos filas una frente a la otra, se marca con una tiza la distancia del terreno respecto al (centro)medio, a una distancia media de 7 metros que representa la mitad de la medida de la pista de esgrima.

Se coloca un niño para que sujete con el brazo extendido el pañuelo, se le da un número a cada miembro del equipo que se corresponde con los números del otro equipo, a la voz de mando del niño que está sujetando el pañuelo, saldrán los niños de los números que se mencionen con el objetivo de llevarse el pañuelo sin ser tocado por el otro niño, o ejecutarán habilidades técnicas de la esgrima que mencione el niño que tiene sujeto el pañuelo.

*Evaluación:* Se evaluará el dominio de todas las habilidades técnicas de la esgrima que se le indique ejecutar.

*Reglas:* El equipo cuyos integrantes al dar la orden de las habilidades técnicas las ejecute incorrectamente, pierde un punto y se le suma al equipo contrario. Si sale el integrante de un equipo antes de tiempo pierde punto y se le suma al equipo contrario. Si se llaman dos números a

la misma vez el equipo que toque al otro al tratar de llevarse el pañuelo acumula dos puntos para su equipo. Podrán esperar hasta 10 segundos para llevarse el pañuelo, el profesor suena el silbato y volverán a sus filas y no acumularán puntos. Ganará el equipo que acumule mayor cantidad de puntos.

*Frecuencia:* Se realizará 2 veces por semana.

### Juego # 3

*Nombre:* *El sendero del saludo.*

*Objetivo:* *Desarrollar el dominio de la habilidad técnica del saludo de la esgrima mediante el juego.*

*Medios:* *Florete, tiza, mascara, silbato.*

*Desarrollo del juego:* Se formarán dos hileras y al sonido del silbato realizado por el profesor saldrán corriendo los primeros niños de cada hilera y a la distancia de 7 metros encontrarán dentro de un círculo pintado en el piso, una máscara y un florete, los recogerán, se pondrán la máscara y se realiza el saludo de la esgrima; luego colocarán los medios dentro del círculo y saldrán corriendo para dar salida al otro niño que al realizar contacto con la palma de su mano, saldrá corriendo y realizará lo mismo que el anterior niño hasta llegar al último de la hilera.

*Evaluación:* Se evaluará el dominio de la habilidad técnica el saludo de la esgrima.

*Reglas:* Ganará el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución del saludo de esgrima. Si el niño ejecuta incorrectamente el saludo debe repetirlo hasta su correcta ejecución lo cual impedirá llegar a realizar contacto con la palma de las manos del próximo niño para realizar la salida. Si sale el integrante de un equipo antes de tiempo pierde punto y se le suma al equipo contrario. El niño que logre agarrar el pañuelo solo podrá incorporarse a su hilera, de hacerlo a la hilera contraria pierde el punto y obtiene el punto el equipo contrario.

*Frecuencia:* Se realizará 2 veces por semana.

### Juego # 4

*Nombre:* *El Kickingball de la esgrima.*

*Objetivo:* *Desarrollar el dominio de la habilidad técnica el fondo de la esgrima, enfatizar en el pateo de la pierna delantera.*

*Medios:* *Cartones con el dibujo de los tres mosqueteros, un balón de fútbol, tiza y el silbato.*

*Desarrollo del juego:* Al llegar al área donde se realiza el juego, se forma a los niños, se les da una explicación acerca del mismo. Luego se forman dos equipos y se sortea el inicio del mismo con una moneda, pregunta de clase o cualquier otra alternativa, se pintan las bases, y se colocan al lado los cartones con los dibujos del rostro de los tres mosqueteros.

Después se colocan a los niños en sus bases y uno de ellos toma el balón, se para en el centro y lo rueda por el piso hacia el alumno del equipo contrario que se colocó para realizar contacto del balón con el pie y avanzar hacia las bases de entrenamiento de los mosqueteros, para luego correr y llegar al castillo y formar parte del cuerpo de mosquetero del Rey.

*Evaluación:* Se evaluará el conocimiento de la esgrima mediante la representación de los tres mosqueteros, que empleaban las espadas para defenderse.

*Reglas:* Se descalifica al niño que al intentar llegar a unas de las bases y pudiendo ser tocado se salga de la línea de las mismas. Será ponchado y se considera *out* el niño que falle 4 intentos para realizar contacto con el balón. Ganará el equipo que más alumnos pasen por las bases de entrenamiento de los mosqueteros y lleguen al castillo del Rey. Al finalizar el juego, el equipo que gane realizará la cantidad de fondo que le indique el profesor y el equipo que pierda ejecutará el doble de la cantidad indicada al equipo ganador. El niño realizará el contacto del balón con pateo desde la postura de guardia.

*Frecuencias:* Se realizará 2 veces por semana.

### Juego # 5

*Nombre:* Avanza y toca con línea.

*Objetivo:* Desarrollar el dominio del toque con línea desde la posición de guardia de esgrima mediante el juego.

*Desarrollo del juego:* Se formarán dos hileras y al sonido del silbato realizado por el profesor saldrán corriendo los primeros niños de cada hilera. A la distancia de 7 metros, encontrarán dentro de un círculo pintado en el piso, un florete u otra arma del deporte de esgrima, la recogerán y desde la posición de guardia, deben realizar la línea correctamente. Luego la colocarán en el medio dentro del círculo, y saldrán corriendo para dar salida a otro niño que, al realizar contacto con la palma de su mano, saldrá corriendo y realizará lo mismo que el anterior niño hasta llegar al último de la hilera.

*Juegos didácticos para el desarrollo de habilidades técnicas en la esgrima categoría 9 - 10 años / Didactic games for the development of technical skills in the 9-10 old category in fencing / Jogos didáticos para o desenvolvimento de habilidades técnicas na esgrima categoria 9-10 anos*

*Evaluación:* Se evaluará el dominio de la habilidad técnica toque con línea desde la posición de guardia.

*Reglas:* Ganará el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución correcta de la línea de esgrima. Si el niño ejecuta incorrectamente la línea debe repetirlo hasta su correcta ejecución. Si sale el integrante de un equipo antes de tiempo pierde punto y se le suma al equipo contrario.

*Frecuencia:* Se realizará 2 veces por semana.

Al comparar los resultados derivados del diagnóstico y los alcanzados después de la aplicación de los juegos, se evidenció que los segundos fueron totalmente superiores ya que los niños mejoraron las habilidades técnicas como el saludo, el agarre, el toque rápido, la guardia y la defensa. Dichas mejoras permitieron a un niño obtener a nivel competitivo, el primer lugar este año. Igualmente fue seleccionado como el mejor atleta del año al acumular 19,24 puntos de objetivo pedagógico de los 20 posibles.

En años anteriores los resultados fueron buenos, pues se obtuvieron tercer y cuarto lugares, en ocasiones un segundo. Lo anterior demuestra que este año con los juegos didácticos, los resultados mejoraron.

### **Discusión**

En la práctica, los niños presentaron escasas habilidades para valorar los juegos en su proceso de aprendizaje. El poco conocimiento en crecimiento, demostró las insuficientes habilidades técnicas deportivas y comunicativas para el logro de resultados favorables. Los resultados se orientaron hacia los juegos didácticos con el propósito de transformar ideas, modos de trabajo de los niños hacia el deporte de esgrima, de manera que aprendieran a valorar su importancia, el papel que juega en su futuro como atletas y en el proceso del aprendizaje de las habilidades técnicas de la esgrima.

Se valoraron los juegos didácticos como un elemento necesario en el aprendizaje de las habilidades al sentir mayor motivación, aunque todavía se perciben algunos errores en los métodos y procedimientos a utilizar en los juegos para el perfeccionamiento de las habilidades técnicas y comunicativas en el sentido de favorecer el aprendizaje en crecimiento.

Los juegos fueron evaluados por un grupo de especialistas en el tema con más de 15 años de experiencia. El 100 % los consideró adecuados y factibles. Estos responden al contexto actual

del entrenamiento de la categoría 9 -10 años. Asimismo, los fundamentos teóricos son adecuados y esenciales en el proceso de la enseñanza - aprendizaje de la esgrima.

En el análisis de los resultados de los niños y profesores con relación a los juegos didácticos, se tuvo en cuenta el conocimiento teórico, así como su importancia como herramienta didáctica para el aprendizaje de habilidades deportivas. Al respecto, estudios realizados por Marín (2024) y Guillen et al. (2024) demuestran la importancia de los juegos didácticos como un proceso de enseñanza - aprendizaje del deporte de esgrima en los niños y se proponen actividades encaminadas a mejorar las habilidades técnicas en este deporte, lo que se corresponde con los resultados alcanzados en esta investigación.

Según Bruner (1984, como se citó en Unuzungo et al., 2022)

El juego como actividad es un elemento fundamental para desarrollar el proceso de socialización, pues permite al ser humano y en este caso específico al niño aflorar sus cualidades y habilidades para comprender, analizar, y sobre todo tener en cuenta criterios de convivencia en cual se desarrollen actitudes de forma pacífica y armoniosa con la finalidad de desarrollar una cultura de paz. (p. 549-550)

Por otra parte, el juego didáctico o el componente lúdico disminuyen el estrés y crea los sentimientos positivos. (Šokčić, 2020). Al respecto, Garrido (1988, como se citó en Barroso 2021, p.177) planteó que “El juego crea todas las condiciones para que se manifieste la necesidad natural de la actividad que tiene el niño y le proporciona las vivencias más reales y vitalmente importantes”. Por consiguiente, las transformaciones en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de los juegos constituyen un elemento esencial en el aprendizaje de habilidades técnicas en los niños.

Estos logros constituyen premisas para los profesores del deporte de esgrima y para que los niños aprendan las habilidades deportivas. Así quedó demostrado que la propuesta desde los juegos didácticos, logró una transformación positiva en los niños respecto al deporte y una herramienta didáctica para profesores del deporte. Los resultados generales corroboran lo anterior al ser positivos ya que estos adquirieron un mejor aprendizaje de las habilidades, asimilación reproductiva y motivación hacia el deporte.

En sentido general, los resultados obtenidos son superiores a los anteriores, lo que da cuenta de las transformaciones logradas en los niños en el cumplimiento de los resultados

competitivos. Los juegos didácticos tuvieron su impacto en los profesores del deporte esgrima en su preparación teórica-metodológica. En adición, los niños presentaron mejores relaciones interpersonales.

### **Conclusiones**

El estudio de los referentes teóricos y empíricos aplicados en la investigación posibilitaron el diagnóstico real y contextualizado a las características de los profesores de esgrima y de los niños de la categoría 9 -10 años, identificándose los principales problemas existentes como el poco empleo de juegos como una herramienta didáctica, comunicativa para la enseñanza – aprendizaje de las habilidades técnicas.

Las insuficiencias encontradas durante el diagnóstico demuestran que, a pesar del empeño de los profesores por enseñar habilidades técnicas a los niños, se necesita incrementar los esfuerzos por garantizar la calidad del aprendizaje, así como la motivación hacia el deporte.

Los juegos precisan de la preparación de profesores, la motivación de los niños y su vínculo con un mejor aprendizaje significativo.

La valoración de los juegos por los diferentes especialistas corrobora que los mismos favorecen el proceso de aprendizaje de las habilidades técnicas y en la obtención de mejores resultados competitivos.

### **Referencias bibliográficas**

- Barroso, A. (2021). La ciencia y la tecnología en la formación lúdica de los estudiantes de Cultura Física. *Revista científica Olimpia*, 18(3), 173-184. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2750>
- Cepeda, N. J. y Belalcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8736368>
- Guillen, L., Aguirre, E. A. y O'Reilly, A.M. (2024). Entrenamiento personalizado y su impacto en las habilidades tácticas de los profesionales de esgrima: sistematización teórica. *GADE, Revista Científica*, 4(3), 23-39. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9769734>
- Klymenchenko, V., Kryventsova, I. & Chamera, M. (2022). Special abilities and qualities of young fencers aged 10-12 as criteria for success in sports. *Pedagogy of Health*, 1(2), 54-58. <https://doi.org/10.15561/health.2022.0204>

- Marín, L. A. (2024). *La esgrima como situación sociomotriz para el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de iniciación del club Mosqueteros de Esgrima Villavicencio*. [Trabajo de grado, Universidad de los Llanos] <https://repositorio.unillanos.edu.co/entities/publication/761858ae-b0ea-4c07-b3b2-4e1761834cca>
- Quiñones, Y., Valdés, Y., Maceo, Y. y González, A. (2022). Juegos didácticos: una alternativa para la interdisciplinariedad en la formación del profesional de la Cultura Física. *PODIUM, Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(3), 1155-1173. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522022000301155](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000301155)
- Silva, M. G. y Falcão, M. V. (2022). El componente lúdico en la enseñanza de español como lengua extranjera. *Revista eletrónica do GEPPELE*, 9(2), 5–19. <http://www.periodicos.ufc.br/geppele/article/view/72813>
- Šokčić, R. (2020). *Elementos competitivos y cooperativos de las actividades lúdicas en la clase de español*. [Tesis de maestría, Universidad de Zagreb Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales Departamento de Estudios Románicos]. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:256488>
- Unuzungo, M. P., Balladares, C., Bravo, B. J., Gordon, C. V., Quito, L. M. y Fernandez, G. D. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1517>
- Yañez, R. A., Hurtado, J., Olivares, J., Cortés, G., Gudenschwager, K., Añasco, P., Trigo, J. y Muñoz, C. (2023). Efectos de los juegos didácticos en la clase de Educación Física en el logro de aprendizaje trasversal sobre hábitos de higiene escolar en estudiantes de 6 y 7 años. *Retos*, 49, 237-244. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8912814>

### **Conflicto de intereses**

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

### **Declaración de contribución de autoría**

**Wildel Limonta Landa:** Investigación y aplicación del experimento.

**Reinaldo Castro Cisnero:** Redacción y estilo científico.

**Alberto Barroso Arzuaga:** Metodología.