

Juegos y esgrima: actividades lúdicas para la enseñanza de habilidades técnicas a los floretistas pioneriles

Games and fencing: recreational activities to teach technical skills to pioneer fencers

Jogos e esgrima: atividades recreativas para ensinar habilidades técnicas aos esgrimistas pioneiros

Lic. Wildel Limonta Landa

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

Dirección Municipal de Deportes, Palma Soriano, Cuba

Dr.C. Reilnado Castro Cisnero

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

Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba

Dr. C. Alberto Barroso Arzuaga

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

Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba

Dra. C. Rosa Elvira Cabrera Acosta

<https://orcid.org/000-0002-1302-9748>

Dirección Provincial de Deportes, Santiago de Cuba, Cuba

email: yudisel.92@gmail.com

Como citar este artículo: Limonta Landa, W., Castro Cisnero, R., Barroso Arzuaga, A. y Cabrera Acosta, R. (2025). Juegos y esgrima: actividades lúdicas para la enseñanza de habilidades técnicas a los floretistas pioneriles. *Arrancada*, 25(1), 69-79. <https://arrancada.cuaje.edu.cu>

RESUMEN

El artículo aborda la importancia de la esgrima en la formación integral del niño, al enfatizar su papel en el desarrollo físico y personal. Ante la insuficiente integración de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de habilidades técnicas en esgrima, lo que limita el crecimiento y la motivación de los esgrimistas de florete. El objetivo principal es implementar actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje de estas habilidades en floretistas pioneriles. Para ello, se utilizó un método mixto que combinó enfoques teóricos y empíricos, donde se aplicaron entrevistas, encuestas y observaciones en un grupo de 12 niños y 5 profesores en Santiago de Cuba. Se usaron diversas metodologías para evaluar el impacto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la técnica de los floretistas de la categoría pioneril. Los resultados mostraron una mejora significativa en las habilidades técnicas tras la implementación de las actividades lúdicas, con un índice alfa de Cronbach de 0.91, se indicó buena

consistencia interna. La prueba de Wilcoxon reveló diferencias significativas entre los aprendizajes previos y posteriores a la intervención. Las conclusiones subrayan que las actividades lúdicas no solo mejoran las habilidades técnicas, sino que también fomentan valores como la disciplina y el trabajo en equipo, lo cual ha contribuido al desarrollo integral del niño esgrimista. Este enfoque innovador puede transformar la enseñanza de la esgrima, haciéndola más accesible y atractiva para un público diverso.

Palabras clave: esgrima, actividades lúdicas, enseñanza, habilidades técnicas

ABSTRACT

This The article addresses the importance of fencing in the comprehensive development of children, emphasizing its role in physical and personal growth. It highlights the insufficient integration of playful activities in the teaching-learning process of technical skills in fencing, which limits the growth and motivation of foil fencers. The main objective is to implement playful activities that facilitate the learning of these skills among beginner foilists. A mixed method was employed, combining theoretical and empirical approaches, including interviews, surveys, and observations conducted with a group of 12 children and 5 instructors in Santiago de Cuba. Various methodologies were utilized to assess the impact of playful activities on the learning of technical skills for beginner foilists. The results indicated a significant improvement in technical skills following the implementation of playful activities, with a Cronbach's alpha index of 0.91, indicating good internal consistency. The Wilcoxon test revealed significant differences between pre- and post-intervention learning outcomes. The conclusions underline that playful activities not only enhance technical skills but also foster values such as discipline and teamwork, contributing to the comprehensive development of young fencers. This innovative approach has the potential to transform fencing education, making it more accessible and appealing to a diverse audience.

Keywords: fencing, playful activities, teaching, technical skills.

RESUMO

O artigo aborda a importância da esgrima no desenvolvimento integral das crianças, enfatizando seu papel no crescimento físico e pessoal. Destaca a insuficiente integração de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem das habilidades técnicas na esgrima, o que limita o crescimento e a motivação dos esgrimistas de florete. O principal objetivo é implementar atividades lúdicas que facilitem a aprendizagem dessas habilidades entre os iniciantes em florete. Um método misto foi empregado, combinando abordagens teóricas e empíricas, incluindo entrevistas, questionários e observações realizadas com um grupo de 12 crianças e 5 instrutores em Santiago de Cuba. Várias metodologias foram utilizadas para avaliar o impacto das atividades lúdicas na aprendizagem das habilidades técnicas dos iniciantes em florete. Os resultados indicaram uma melhoria significativa nas habilidades técnicas após a implementação das atividades lúdicas, com um índice alfa de Cronbach de 0,91, indicando boa consistência interna. O teste de Wilcoxon revelou diferenças significativas entre os resultados da aprendizagem antes e depois da intervenção. As conclusões sublinham que as atividades lúdicas não apenas aprimoram as habilidades técnicas, mas também promovem valores como disciplina e trabalho em equipe, contribuindo para o desenvolvimento integral dos jovens esgrimistas. Essa abordagem inovadora tem o potencial de transformar a educação em esgrima, tornando-a mais acessível e atraente para um público diversificado.

Palavras-chave: esgrima, atividades lúdicas, ensino, habilidades técnicas.

Recibido: Diciembre/24

Aceptado: Enero/25

INTRODUCCIÓN

La esgrima se enfoca en la formación integral de los niños, lo que les permite enfrentar desafíos competitivos con una preparación adecuada. Este deporte contribuye al desarrollo físico y favorece el crecimiento personal de los floretistas, ya que se establece combinación de técnica para alcanzar mayores éxitos en las disciplinas donde se practica. Además, se ha convertido en una herramienta valiosa para formar practicantes más completos y competitivos en diversos contextos.

La opinión de Acosta (2019) describe la esgrima como un deporte de combate en el que dos oponentes intentan tocarse con un arma blanca mientras evitan ser tocados. Este deporte se clasifica en tres modalidades: sable, espada y florete, cada una de las cuales contribuye al

desarrollo de habilidades técnicas esenciales. Su práctica mejora las destrezas físicas de los practicantes y juega un papel importante en su formación integral, donde se preparan para competir con eficacia en diversas situaciones.

Según Sánchez *et al.* (2020), el aprendizaje de la esgrima ofrece a los niños una experiencia enriquecedora que va más allá del desarrollo físico. La práctica de este deporte les permite adquirir habilidades técnicas y tácticas fundamentales para competir. Además, promueve valores como la disciplina, la resiliencia, la autoconfianza, la concentración y el trabajo en equipo, que son esenciales para enfrentar desafíos competitivos. Estas cualidades contribuyen al crecimiento integral del practicante iniciado para prepararlo en el camino hacia la adultez.

Las expresiones de Dos Santos *et al.* (2020) y Fú *et al.* (2022) coinciden en significar la relevancia de la aplicación de metodologías para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades técnicas en la esgrima. No obstante, incorporan las actividades lúdicas como recursos esenciales para fomentar el desarrollo de habilidades motoras, la colaboración en equipo y la creatividad entre los nuevos practicantes. Asimismo, es fundamental se integren en la planificación didáctica para lograr de manera efectiva y placentera los objetivos propuestos en las clases de este deporte.

Según Barroso (2021), Boza y Charchabal (2022), las actividades lúdicas están diseñadas para contribuir a la formación integral, lo cual es esencial para su desarrollo humano. Además, desafían los enfoques conductistas tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje y revitalizan los entornos educativos creativos, al promover la adquisición de habilidades técnicas del deporte. La esgrima percibida como una práctica deportiva exclusiva, tiene la capacidad de atraer a un público más diverso al presentar sus principios de una forma amena y accesible.

En el contexto de las actividades lúdicas de esgrima, un profesor deportivo transmite conocimientos técnicos a través de un ambiente de confianza y colaboración con un diálogo abierto donde se valoren sus opiniones y experiencias. (Muñoz y Cabrera *et al.* (2022). Esto permite adaptar las necesidades del grupo, ya que la comunicación dialógica ayuda a resolver conflictos, incentivar la creatividad y fortalecer el trabajo en equipo, aspectos esenciales para disfrutar y aprender en este deporte.

Criterios de Matus (2021), Medina (2022) y Pereira *et al.* (2024) señalan que se beneficia la implementación de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de habilidades técnicas de la esgrima. A través de actividades lúdicas, los iniciados en el deporte desarrollan capacidades físicas y fomentan la comprensión táctica del combate. De este modo, no se integran los juegos que permiten a los aprendices experimentar situaciones de duelo de manera divertida y dinámica, lo que facilita la asimilación de movimientos técnicos, como la estocada, el desvío y la defensa.

Los estudios previos mencionados evidencian que los profesores deportivos no aprovechan al máximo las oportunidades que ofrecen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza de las habilidades técnicas de la esgrima. Por otro lado, es insuficiente la integración de manera efectiva el juego en la adquisición de destrezas específicas requerida por el deporte hacia nuevos esgrimistas. Por lo tanto, los profesores de deporte no utilizan estas potencialidades para transformar experiencias enriquecedoras que vayan más allá de la instrucción metodológica durante la práctica deportiva.

Las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje de las técnicas propias de esgrima y estimular el interés y la motivación de los practicantes con un entorno de práctico que combine diversión y enseñanza de los conocimientos del deporte. Al considerar la importancia de la investigación, se establece el siguiente objetivo general: implementar actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje de las habilidades técnicas de los floretistas pioneriles.

MUESTRA Y METODOLOGÍA

Se aplicó un procedimiento metodológico que utilizó un muestreo intencional, fundamentado en criterios de inclusión como el sexo y la edad. Este enfoque garantizó tanto la representatividad como la validez de los resultados en el contexto de la esgrima, además de permitir una estimación precisa del posible error asociado a dichas generalizaciones.

Durante la etapa de comprobación inicial, se llevaron a cabo entrevistas y encuestas dirigidas a niños y profesores, así como observaciones de las clases de entrenamiento y una revisión del programa de preparación para los deportistas de esgrima. De un total de 48 niños, se seleccionaron al azar 12 como muestra, lo que representa el 25 % de la población, y cuya edad oscila entre 9 y 10 años. Además, se trabajó con 5 profesores de esgrima en el combinado deportivo “La Normal”, situado en el consejo popular Los Maceos del municipio de Santiago de Cuba.

La metodología de esta investigación se fundamenta en la combinación de varios métodos teóricos, lo que facilitó el análisis del problema desde diferentes ángulos y enriqueció la comprensión del fenómeno estudiado. Se aplicó el método analítico-sintético para desglosar los elementos que componen el problema, y se utilizó el método hipotético-deductivo para desarrollar hipótesis basadas en los cuestionarios y las observaciones.

Dentro de los métodos empíricos, se llevó a cabo una revisión documental exhaustiva que abarcó las estructuras, contenidos y orientaciones metodológicas de los programas integrales de preparación de deportistas, lo que proporcionó información valiosa para el análisis del estudio. Se emplearon la observación y la técnica de cuestionario para analizar los diferentes indicadores que surgen en el proceso específico de evaluación de la práctica deportiva. Además, se complementó con un experimento de tipo pre-experimento, que incluyó la aplicación de un pre-test y un pos-test para medir los cambios en los resultados obtenidos.

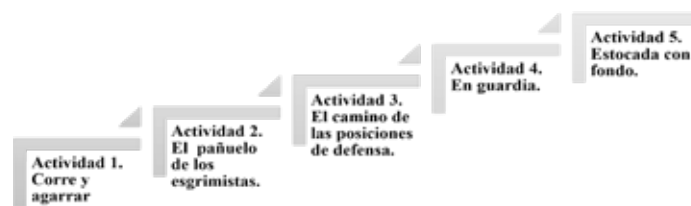
Es importante destacar que la estadística inferencial facilitó una comprensión más profunda de las comparaciones entre los datos recopilados en las diferentes pruebas realizadas. Se utilizó el índice alfa de Cronbach para determinar la consistencia interna de los instrumentos aplicados en el estudio. Además, se llevó a cabo la prueba de Shapiro-Wilks para verificar la normalidad de los datos, un paso esencial que garantiza la validez y pertinencia de los análisis posteriores.

A su vez, se utilizó la prueba de Wilcoxon para examinar la relación entre las deducciones obtenidas en el pretest y el posttest. Este análisis se facilitó gracias al uso del paquete estadístico SPSS, versión 22.0, que resultó ser una herramienta eficaz para manejar y organizar los datos recolectados. Además, permitió llevar a cabo una interpretación precisa y rigurosa de los resultados obtenidos.

RESULTADOS

Para el diseño de las actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje de las habilidades técnicas de los floretistas pioneriles.

Figura 1. Representación de las actividades lúdicas que contribuyan al aprendizaje de las habilidades técnicas de los floretistas pioneriles



Fuente: Elaboración propia

Actividad 1. Corre y agarra.

Objetivo: mejorar el aprendizaje del agarre del florete en la esgrima mediante el juego.

Medio: silbato, tiza y florete

Desarrollo de la actividad: se formaron dos hileras y al sonido del silbato realizado por el profesor, salen corriendo los primeros niños de cada hilera y a la distancia de 7 metros se encuentran dentro de un círculo pintado en el piso, un florete de la práctica de la esgrima deportiva. Cogen el arma y desde la 1ra posición realizará el agarre de forma correcta, luego colocarán el arma dentro del círculo y salen corriendo para dar salida al otro niño, al realizar contacto con la palma de su mano, saldrá y desarrollan 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:

- ☐ Gana el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución correcta del agarre del arma.
- ☐ Si el niño ejecuta de forma incorrecta 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 o capitán del equipo para chequear la realización correcta del agarre del arma.

Frecuencia: se realizará 2 veces por semana.

Actividad 2. El pañuelo de los esgrimistas.

Objetivo: realizar de las habilidades técnicas de la esgrima mediante el juego.

Medios: pañuelo, tizas, cronómetro.

Desarrollo de la actividad: se forman a los niños en dos filas una frente a la otra, se marca con una tiza la distancia respecto al medio del terreno 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 les da un número a cada miembro del equipo que se corresponde con los números del otro equipo, a la voz de mando del profesor que sujeta el pañuelo, salen los niños de los números mencionados con el objetivo de llevarse el pañuelo sin ser tocado por el otro niño, o ejecutan habilidades técnicas de la esgrima que mencione el profesor.

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 la ejecuta de

forma incorrecta 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 niño que toque al integrante del otro equipo al tratar de llevarse el pañuelo acumula para su equipo dos puntos.

☐ 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.

Actividad 3. El camino de las posiciones de defensa.

Objetivo: mejorar el aprendizaje de las posiciones de defensa como habilidad técnica de la esgrima.

Medios: florete, tiza, silbato.

Desarrollo de la actividad: se forman dos hileras y al sonido del silbato realizado por el profesor salen corriendo los primeros niños de cada hilera y a la distancia de 7 metros se encuentran dentro de un círculo pintado en el piso, un florete, lo cogen, se ponen a realizar las posiciones de defensa de 4ta, 6ta o 8va luego se colocan el florete dentro del círculo y salen corriendo para dar salida al otro niño que al realizar contacto con la palma de su mano, corre y realiza 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:

☐ Gana el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución correcta de las posiciones de defensas.

☐ Si el niño ejecuta forma incorrecta una de las defensas debe repetirlo hasta su correcta ejecución lo cual retrasará llegar a realizar contacto con la palma de las manos del próximo niño para salir.

☐ 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.

Actividad 4. En guardia.

Objetivo: mejorar el aprendizaje de la postura de guardia como habilidad técnica.

Medios: florete, tiza y el silbato.

Desarrollo de la actividad: se formarán dos hileras y a la voz de mando del profesor los primeros niños se pondrán en guardia, al sonido del silbato realizado por el profesor sale y corren los primeros niños de cada hilera y a la distancia de 7 metros encuentran dentro de un círculo pintado en el piso, un florete, lo cogen, se ponen y adoptan la postura de guardia, luego colocarán el florete dentro del círculo y se dirigen corriendo para dar salida al otro niño que estará en la postura de guardia 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 la correcta ejecución de la postura de guardia.

Reglas:

- ☐ La salida de cada niño será desde la postura de guardia
- ☐ Ganará el equipo que acumule la mayor cantidad de ejecuciones correctas de postura de guardia realice.

☐ Al finalizar el juego al equipo cuyos integrantes realizaron mejor la postura de guardia.

Frecuencias: Se realizará 2 veces por semana.

Actividad 5. Estocada con fondo.

Objetivo: mejorar el aprendizaje del ataque con fondo desde la posición de guardia de esgrima.

Medio: florete, tiza y el silbato.

Desarrollo de la actividad: 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 encuentran dentro de un cesto un florete, la cogerán y desde la posición de guardia realizarán el ataque con fondo de forma correcta, luego colocan el medio dentro del cesto y salen 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.

Evaluación: se evaluará el dominio de la habilidad técnica el fondo desde la posición de guardia.

Reglas:

☐ Gana el equipo que termine primero y acumule la mayor cantidad de puntos por la ejecución correcta del fondo.

☐ Si el niño ejecuta de forma incorrecta el fondo 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.

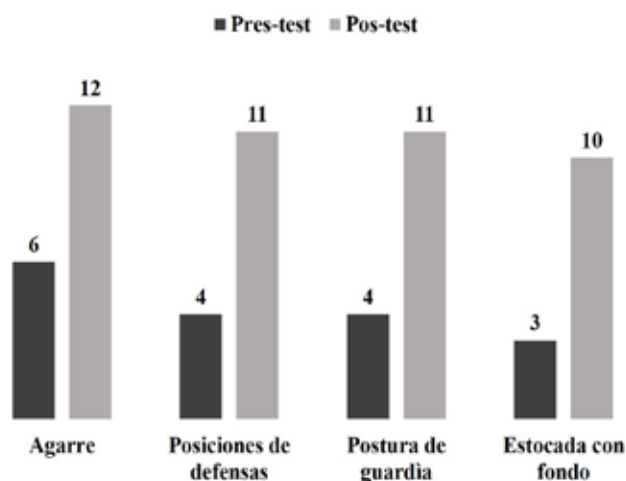
Valoración de los datos recolectados en la investigación.

En la guía de observación, se adoptaron la evaluación de las habilidades técnicas para realizar el análisis de los resultados obtenidos tras su aplicación. Se estableció un nivel de significancia (α) de 0.05 y se formularon las siguientes hipótesis:

☐ Hipótesis nula (H1): no existen diferencias significativas en el aprendizaje de las habilidades técnicas en los floretistas pioneriles.

☐ Hipótesis alternativa (H2): sí hay diferencias significativas en el aprendizaje de las habilidades técnicas en los floretistas pioneriles.

Figura 2. Resultados de la guía de observación durante las prácticas de la esgrima



Fuente: Elaboración propia

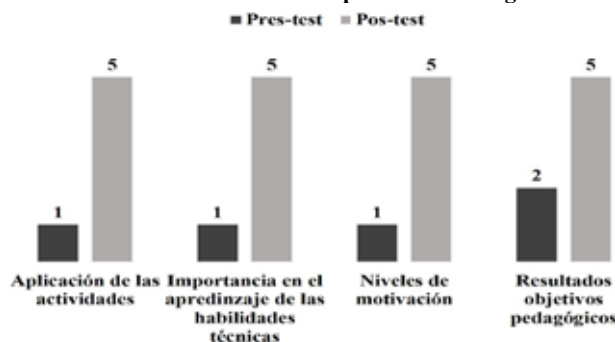
Para evaluar la fiabilidad del instrumento, se utilizó el Índice Alfa de Cronbach y se obtiene un valor de 0.91, lo que indica una buena consistencia interna. La prueba de Shapiro-Wilk mostró un valor de 0.04 en el índice de significación, lo que sugirió la necesidad de emplear pruebas no paramétricas. Con un valor de significación de 0.0041 en la aplicación de la prueba de Wilcoxon, se decidió aceptar la hipótesis alternativa (H2), lo que confirma la existencia de diferencias significativas entre los resultados del pretest y el postest.

Las diferencias observadas en los resultados obtenidos antes y después de las prácticas de esgrima reflejan una mejora significativa en el aprendizaje de las habilidades técnicas entre los 12 nuevos floretistas. Este hallazgo, junto con la implementación continua y sistemática de actividades lúdicas, resalta la importancia de adoptar un enfoque pedagógico que integre elementos lúdicos y gratificantes en el proceso de enseñanza.

Para evaluar la comprensión de las actividades lúdicas en el aprendizaje de las habilidades técnicas de la esgrima, se implementó un cuestionario dirigido a los 5 profesores de esgrima. A partir de este análisis, se estableció un nivel de significancia (α) de 0.05 y se formularon las siguientes hipótesis:

- ☐ Hipótesis nula (H3): No existen diferencias significativas en la comprensión de las actividades lúdicas en el aprendizaje de las habilidades técnicas de la esgrima.
- ☐ Hipótesis alternativa (H4): Existen diferencias significativas en la comprensión de las actividades lúdicas en el aprendizaje de las habilidades técnicas de la esgrima.

Figura 3 Resultados obtenidos del cuestionario a los profesores de esgrima durante la investigación



Fuente: Elaboración propia

Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se utilizó el Índice Alfa de Cronbach y se alcanza un valor de 0.85, lo que indica una buena consistencia interna. La prueba de Shapiro-Wilk calculó un valor de 0.049 en el índice de significación, lo que sugirió la necesidad de aplicar pruebas no paramétricas. Con un valor de significación de 0.0063 en la prueba de Wilcoxon,

se decidió aceptar la hipótesis alternativa (H4), que establece la existencia de diferencias significativas en los resultados del pre-experimento.

Las notables variaciones en los resultados obtenidos antes y después de la aplicación del instrumento indican una mejora significativa en la comprensión de las actividades lúdicas en el aprendizaje de las habilidades técnicas de la esgrima. Este hallazgo de gran importancia implementar de manera continua y sistemática métodos didácticos basados en actividades lúdicas. Así, se sugiere que la mejora del aprendizaje de los contenidos de la clase y se fundamenta en la iniciativa para mantenerse activo durante el combate.

DISCUSIÓN

Los argumentos de Manzano *et al.* (2022) analizan la relación entre los diseños lúdicos y las principales teorías motivacionales del comportamiento humano, al sugerir que el juego puede incrementar el compromiso y mejorar los resultados académicos. Las actividades lúdicas contribuyen al aprendizaje de las habilidades técnicas de los floretistas en la categoría pioneril reflejan resultados enriquecedores para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la esgrima en la iniciación deportiva.

Las actividades lúdicas crean un entorno de aprendizaje vibrante y motivador para facilitar la adquisición de habilidades técnicas a los floretistas iniciados. Ya que integrar el juego en el proceso educativo y la oportunidad de experimentar un aprendizaje más significativo y placentero. Además, se enfocan en el desarrollo técnico y fomentan habilidades sociales esenciales, como la comunicación y el trabajo en equipo, que son fundamentales en la esgrima.

Las actividades lúdicas pueden adaptarse a diferentes etapas iniciales del deporte, lo que permite a los entrenadores personalizar su enfoque según las necesidades individuales de cada floretista en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la esgrima. Esta perspectiva resalta la importancia de considerar enfoques pedagógicos innovadores en la educación deportiva comprometido a potenciar su desarrollo sus futuros atletas.

Por otro lado, la investigación se alinea con el estudio de Betancourt *et al.* (2024), que propone la implementación de métodos de enseñanza adaptados a la edad y al nivel de asimilación de los niños. Asimismo, destaca la efectividad de las habilidades técnicas en el rendimiento deportivo durante la etapa iniciación. Esto pone de manifiesto que los principiantes en esgrima deben adquirir el conocimiento teórico a través de la práctica y la experiencia.

Adaptar los métodos de enseñanza creativos a la edad de los niños optimiza aprendizaje de las habilidades técnicas del deporte. Cada grupo etario presenta características físicas y cognitivas únicas que influyen en su capacidad para procesar información y aprender. Por lo tanto, los profesores de esgrima deben ajustar sus enfoques pedagógicos para fomentar un aprendizaje activo y participativo para mantiene a los atletas motivados y ayudados a comprender mejor los conceptos técnicos y tácticos necesarios en su disciplina deportiva.

En otras palabras, la sistematización de habilidades técnicas e la esgrima a través de actividades lúdicas permite a los principiantes en el deporte integrar lo aprendido y reaccionar ante diferentes escenarios. El aprendizaje activo fomenta la reflexión sobre la práctica, fortalece la confianza y mejora la toma de decisiones en momentos críticos. Por lo tanto, adaptar los métodos de enseñanza y crear un entorno dinámico son elementos clave para el éxito en el aprendizaje de las habilidades técnicas deportivas.

CONCLUSIONES

La implementación de actividades lúdicas como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades técnicas en esgrima adaptaron las características de los nuevos métodos de aprendizaje en el deporte, aplicados por los profesores de este deporte. Además, facilita la

práctica de la comunicación y fomenta emociones positivas a través del juego con la autonomía de los participantes en las actividades lúdicas.

2. A pesar del compromiso de los profesores en la enseñanza de habilidades técnicas a los niños, se logró intensificar los esfuerzos para asegurar la calidad del aprendizaje y cultivar la motivación hacia este deporte tan valioso.

3. Las actividades lúdicas jugaron un papel fundamental en la superación de los profesores y en la motivación de los niños en la etapa de iniciación, al favorecer un aprendizaje significativo de las habilidades técnicas en esgrima. Al coincidir en que estas actividades enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje para los floretistas que comienzan su práctica, se contribuye alcanzar mejores resultados competitivos y a desarrollar un alto nivel técnico entre los practicantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta Muñoz, V. D. L. Á. (2019). El entrenamiento propioceptivo en el gesto técnico del fondo en los esgrimistas juveniles de alto rendimiento de la Concentración Deportiva de Pichincha. [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador]. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/20888>

Barroso Arzuaga, A. (2021). La ciencia y la tecnología en el componente lúdico de los estudiantes de Cultura Física. *Revista científica Olimpia*, 18(3), 173-184. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2750/5429>

Betancourt, J. C., Estradé, J., Díaz, R., y González, A. (2024). Manual para entrenadores que conducen el proceso de enseñanza en la iniciación del baloncesto. *Revista Arrancada*, 24(49), 295–301. <https://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/702>

Boza Mendoza, J., y Charchabal Pérez, D. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de Educación Física. *Ciencia y Deporte*, 7 (2), 46-61. <http://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no2.004>

Cabrera, R. E., Bestard, A., y Sierra, C. R. (2022). La dimensión colaborativa-dialógica en la labor pedagógica del profesor de fútbol. *PODIUM - Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(3), 942–960. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1323>

Dos Santos Amadeu, G., De Souza, J. O., Dos Santos, T., De Souza, M. A., dos Santos, R. B., de Souza, O. A. G., y Rodrigues, A. P. (2020). O ensino de esgrima na Educação Física Escolar. *Revista Brasileira de Educação Física, Saúde e Desempenho-REBESDE*, 1(1). <http://revista.unifatecie.edu.br/index.php/rebesde/article/view/25>

Fú, H. S., de Araújo Lima, R., de Figueirêdo, M. N. L., da Silva, P. H. B., y de Melo, M. S. T. (2022). Esgrima na escola: possibilidades para o ensino nas aulas de educação física. *Caderno de Educação Física e Esporte*, 21(1), 44. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9045032>

Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_esp/article/view/23722

Matus, C. (2021). Teoría del juego social. Cuadernos del ISCo . Universidad Nacional de Lanús, Buenos Aires. <https://repositorio.esocite.la/972/>

Medina-León, C. S (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 5 (9), 172 -185. <https://publicacionescd.ulead.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>

Muñoz, R.B. (2022) Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la

escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. Polo del Conocimiento, 7(3) 462–478. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3742/86> 23

Pereira, L. G., Obando, E. A. A., & Sotolongo, A. O. R. (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/descarga/articulo/9769734.pdf>

Sánchez Córdova, B., Lastres Madrigal, A., Arias Moreno, E. R., Mesa Anoceto, M., Vidaurreta Bueno, R., & García Chacón, L. D. L. C. (2020). Deportes de combate, hacia un modelo de finalidad táctica de selección de talentos. PODIUM. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 15(3), 389-407. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/960>

CONFLICTO DE INTERESES

El o los autores declaran que la presente investigación y su redacción no responde a ningún conflicto de interés y que es un artículo inédito.

CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

Wilber Limonta Landa, Alberto Barroso Arzuaga: Investigación y aplicación del experimento
Rosa Elvira Cabrera Acosta, Reilnado Castro Cisnero: Redacción y estilo científico