

## **Juegos para el aprendizaje del léxico japonés del Karate-Do en la categoría escolar 12-13 años**

Games for the learning of the Japanese lexicon of the Karate Do  
in the school category 12-13 years

---

*Francisco Genaro Villegas Morris, Maidelis Domínguez Zayas y MsC. Carlos Sánchez Almaguer*

*INDER, Najasa, Camagüey, Cuba*

### **RESUMEN**

Se elaboró un conjunto de juegos didácticos para que aprendan el léxico japonés del Karate-Do, los escolares de la categoría 12-13 años. La experiencia se desarrolló en el municipio Najasa, provincia Camagüey, Cuba. En una combinación de tarjetas, rompecabezas y ejercicios físicos, los educandos aprenden la historia del deporte, letras del alfabeto japonés y conformación de palabras; a la vez que estos juegos fomentan principios y valores a partir del buen uso del lenguaje. En este trabajo se contemplaron fundamentos teóricos, metodológicos, psicológicos, filosóficos y pedagógicos contribuyentes a la formación integral de los practicantes. La implementación en la práctica educativa indica su viabilidad y contribución al logro del objetivo.

Palabras clave: léxico japonés, Karate-Do, juegos

### **ABSTRACT**

It was elaborated a group of didactic games in order to know the Karate-Do Japanese lexicon in the scholars of 12-13 years old. The experience was developed in Najasa municipality, province of Camaguey, Cuba. In a combination of cards, puzzle, and physical exercises, the students know the sport history, Japanese letter of the alphabet, and how to conform words; at once these games foment principles, and values since and the good use of language. In this work are contemplates theoretical, methodological, psychological, philosophical and pedagogical elements that contribute to the integral formation of the practitioners. The implementation in the educative practice indicates its viability and contribution to obtain the objective of this study.

Key Words: Japanese lexicon, Karate Do, games

### **INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, cada vez se hace más evidente la necesidad de encontrar vías que permitan a los escolares asimilar los sistemas de conocimientos, y los métodos de la actividad intelectual y práctica, que los pongan en posición de dar respuestas a las situaciones que se les presenten en la vida, con perseverancia y afán por lograr el objetivo.

Esto determina que otro rasgo esencial del enfoque integral físico-educativo de la clase sea la contribución al desarrollo de un pensamiento productivo, mediante la actividad física.

La enseñanza de los elementos técnicos en los juegos se desarrolla, fundamentalmente, con el empleo de métodos reproductivos. Esta afirmación se fundamenta en el hecho de que la técnica, que proporciona el medio para la lucha deportiva, está formada por modelos técnicos de los movimientos, los cuales se caracterizan por su racionalidad y efectividad, y cuya base fisiológica es la formación de estereotipos dinámicos; por eso, la técnica debe aprenderse sobre todo por esa vía.

El karateca aprende los principios básicos de la cultura física, conocimiento jurídico, técnicas médicas de reanimación y elementos de primeros auxilios, técnicas de masaje y rehabilitación, fundamentos de anatomía humana, traumatología, psicología, medicina tradicional y acupuntura; recibe historia de las artes marciales, así como algunas nociones del idioma japonés (Díaz, 2009).

Teniendo en cuenta el planteamiento anterior, el karateca, aparte de todos los elementos que puede aprender, necesita algunas nociones del idioma japonés. En la práctica de este deporte es importante para los escolares conocer el idioma japonés. máxime que se encuentran en una edad importante de su vida, donde comienzan el desarrollo de su adolescencia y su interés por aprender más de su entorno. El léxico constituye una línea importante en el desarrollo del lenguaje; para su forma de expresarse ante los que le rodean (Porro, 1987).

A través del Karate Do se agudizan los sentidos; el estudiante se hace más organizado y disciplinado, se eleva su autoestima, así como la capacidad de concentración y observación y se incrementa su cultura; se introduce en el fascinante mundo de la historia, la filosofía, la ética y la sabiduría oriental, además desarrolla la expresión corporal y una sólida formación estética, la cual funge con frecuencia como puerta de entrada al mundo de las bellas artes (Fabregat, 2008).

Es importante destacar que los principios son postulados, bases, fundamentos científicos con alto nivel de generalización. Tienen carácter objetivo y, por tanto, se materializan en la práctica con regularidad científica.

La práctica del Karate Do en el territorio najasense debe cambiar su forma de enseñanza y salir de los métodos tradicionales que allí se aplican, sobre todo en los escolares que son el relevo para la defensa de la patria (Villegas, 1999).

Los métodos utilizados no solo deben basarse en las metodologías diseñadas, sino que deben buscarse alternativas que motiven la práctica y el aprendizaje de las técnicas del karate, que es el fin de este deporte. Un aspecto importante es el idioma de donde se originó.

El desarrollo de los conocimientos en los escolares se basa en su ejercicio sistemático y la práctica constante del pensamiento a través de la influencia externa del educador, quien inculca en ellos los elementos necesarios para su aprendizaje.

La clase que se aplica en la práctica del Karate Do no forma parte del proceso pedagógico de la escuela, y cuenta con 2 horas después del horario docente, por lo que los estudiantes han terminado con la carga de actividades escolares.

El profesor encargado de las prácticas del deporte marcial después del proceso docente tiene la honrosa tarea de buscar las vías para que el practicante se desconecte de las actividades cotidianas y entre a un mundo nuevo, el cual contribuye a su formación intelectual e integral.

En el libro referido anteriormente (Díaz, 2009) se expresa que el Karate Do es un importante factor para la creación de valores junto a la familia, la escuela y el entorno social inmediato. Dicho autor señala que en el *dojo* se perfecciona el carácter, se forma al alumno en el espíritu del esfuerzo, la justicia y la solidaridad, la valentía, el amor a la naturaleza, el patriotismo, el respeto a las normas de convivencia social y el control a la agresividad. Dicho autor añade que es un arte para toda la vida que requiere de carácter, férrea voluntad ante el rigor del entrenamiento; un espíritu abierto y flexible aparte de aprehender su filosofía y una profunda vocación humanista de respeto y humildad; indica que su espectacularidad es formar seres humanos cultos, dignos y virtuosos dentro y más allá del *dojo*.

El autor de la investigación tiene en cuenta las anteriores afirmaciones por la importancia del desarrollo del léxico japonés en la práctica del karate, a partir de las virtudes que en él se encierran. Se trata de que éste no constituya un obstáculo dentro del proceso pedagógico, sino una vía para seguir educando a las futuras generaciones en los valores de honestidad, solidaridad, disciplina, humanidad y patriotismo. La inserción de los juegos en el Karate Do tiene que alimentarse de estas características sin dejar de cumplir el objetivo que se propone, que es aprender las artes marciales. Se necesita de más creatividad y un ejemplo de esto lo constituyen los juegos, que sin variar el sentido de la clase desempeñan un papel importante en el aprendizaje del lenguaje japonés, además del desarrollo de la lengua materna.

Según Watson *et al.* (2008) el juego como una de las formas de la educación física ocupa un lugar preponderante por su gran valor psicológico y pedagógico, lo cual permite que se convierta en un medio necesario para el desarrollo integral de los educandos, en el aspecto físico, social, cognitivo y afectivo. Mediante los juegos contribuimos a un activo conocimiento del medio circundante, a la mejor orientación dentro de este y a la adquisición de nuevas experiencias y fuertes impresiones emotivas,

que influyen en el perfeccionamiento de los procesos psíquicos de los alumnos: en lo cognitivo, como son las sensaciones, representaciones, percepciones, pensamiento, imaginación, lenguaje, memoria, atención; en lo afectivo, como los sentimientos y emociones positivas; y en lo volitivo como son la perseverancia, el valor, la decisión, la iniciativa creadora, afán de objetivos, independencia, autocontrol, etc. En el ámbito social aprenderá a desempeñar diferentes roles en el grupo, a asumir ciertas responsabilidades con disciplina, solidaridad, ayuda mutua, y a comprender normas establecidas; vivenciará situaciones con nuevos sentimientos, comprendiendo, asumiendo y superando los diferentes retos y sus posibles éxitos y fracasos.

Desde el punto de vista biológico ejerce favorable influencia en el estado general del organismo infantil, mediante el desarrollo de los sistemas: cardiovascular, osteomiarticular, nervioso central y respiratorio, entre otros

La práctica sistemática de los juegos prevé y garantiza la completa satisfacción de las necesidades fisiológicas del movimiento, que combina diferentes planos musculares; pero, además de fortalecer totalmente el organismo de los niños y niñas, también les enseña a concentrarse y ser más atentos.

Por otra parte, podemos atender a los alumnos con necesidades educativas especiales que presentan manifestaciones negativas de timidez, indisciplina o se distraen fácilmente mediante la orientación de tareas concretas de juegos tanto individuales como colectivas.

El juego es una actividad que surge en el bebé desde los primeros meses. Es la vía para conocer el mundo. La reacción emotivo-motora dirigida al adulto, conocida como “complejo de animación” es la primera necesidad social, manifestándose las relaciones emocionales positivas del bebé, cuando sonrío al ver el rostro del adulto de frente.

El juego en su sentido más amplio supone también el desarrollo de habilidades y capacidades físicas para utilizarlas eficientemente en diversas situaciones, como solucionar los problemas que se enfrentan en condiciones habituales. Es una manera organizada de la actividad motriz, que abarca desde las formas espontáneas, hasta las más regladas, incluidas las pre deportivas y deportivas, donde también evoluciona el contenido del aprendizaje social, ya que los juegos progresivamente van adoptando más reglas, de manera que contribuyen a que el alumno adopte otros puntos de vista, respete normas establecidas y someta sus intereses personales a los intereses del grupo.

La selección apropiada de los juegos por parte del profesor contribuye a lograr resultados positivos en el aprendizaje; debe tener en cuenta la forma o tipo de juego y las normas o condiciones. Es importante adaptarse a las condiciones histórico-concretas donde se desarrollan los juegos, las características de los estudiantes, sus estados de ánimo, sus virtudes y capacidades físicas e intelectuales. El juego se disfruta mientras se participa; a medida que existe un avance en el estudiante en edad y aspecto físico se adquiere más desarrollo en cuanto a las capacidades y habilidades, mayor experiencia cognitiva, afectiva y social y podrá ir incorporándose a otros juegos.

El vocabulario del Karate Do es amplio, pero a medida que las personas van adquiriendo conocimiento y desarrollando su pensamiento y su físico, irán interiorizándolo.

En los juegos desempeña un rol importante el vocabulario técnico del Karate Do. El autor de esta investigación considera necesario relacionar las palabras que forman parte del léxico japonés de esta arte marcial, las que serán incluidas de acuerdo a las reglas o normas establecidas en cada uno de estos juegos.

La propuesta de juegos lleva intrínseca esta enseñanza. Se experimentó con estudiantes de 12 a 13 años, de las enseñanzas primaria y secundaria.

Otro de los aportes importantes de estos juegos es que a través de ellos se prepara a los escolares para las pruebas teóricas de la historia del Karate Do, los principales maestros o precursores de este arte marcial, del empleo del arbitraje y el significado de las palabras técnicas.

La situación de cada juego exige determinada capacidad de comunicación, de plantear con calidad sus deseos y de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros. Las emociones surgidas estimulan el desarrollo del habla.

Podemos afirmar que el rol creativo del juego puede facilitar el aumento de los verbos en el lenguaje, solo cuando el juego sea dirigido por el adulto. El dominio del lenguaje tiene gran importancia para

los distintos aspectos del desarrollo psíquico del niño. Este se convierte paulatinamente en un medio importante para transmitir a los pequeños la experiencia social, para que los adultos controlen sus acciones. Bajo la influencia del habla se reacondicionan los procesos psíquicos como la percepción, el pensamiento, la memoria, etc.

La importancia del juego en la formación de la voluntad de los pequeños, consiste en que, durante el juego, se acostumbra a actuar en concordancia con las obligaciones sociales y morales que debe acatar por exigencia de su papel. La actividad lúdica da sentido al esfuerzo volitivo del niño. Con la motivación lúdica la tarea se realiza de forma más afectiva y a los infantes les resulta más fácil dirigir su conducta.

Al tener en cuenta las fundamentaciones realizadas, el autor considera que los factores anteriormente mencionados constituyen una base importante para la realización de la propuesta de los juegos que se aplicarán en las edades escolares de 12 a 13 años, como una de las categorías de la enseñanza primaria y secundaria donde el adolescente inicia una importante etapa de desarrollo de su actividad física y en la que la práctica del Karate Do necesita vías, alternativas y métodos para su aprendizaje.

En la cultura física, cuando el profesor trata de introducir nuevos métodos para mejorar el desarrollo motor del educando, o cuando el entrenador prueba nuevas formas de orientar el entrenamiento, de manera que se modifique el volumen e intensidad de las cargas, o simplemente cuando emplea nuevos recursos para elevar los resultados deportivos en su atleta, nos encontramos en presencia de un experimento formativo o pedagógico.

Para lograrlo el investigador deberá realizar los pasos siguientes:

Formación de los grupos experimental y de control.

Medición de los grupos antes y después de la acción de la variable independiente.

Decidir el diseño que se va a emplear.

Objetivos generales de los juegos.

Adquirir cualidades necesarias para su preparación física e intelectual.

Desarrollar el lenguaje como forma importante en la comunicación de los escolares dentro y fuera de su contexto.

Formar actitudes sanas para el logro de sentimientos patrióticos, solidarios, internacionalistas y de satisfacción tanto en lo individual como en lo colectivo.

Fortalecer su convivencia social desde el punto de vista de sus deseos, teniendo en cuenta género, y edad.

Aprender a participar en juegos de equipo para el desarrollo del colectivismo y el respeto al derecho de los demás.

Ofrecer oportunidades para el estímulo de su poder de creación y actuación.

Preparar a los escolares para el trabajo mediante la imitación de hechos personales y técnicos.

Proporcionar en los escolares el conocimiento de juegos para su aplicación fuera de la escuela y en su vida adulta.

Propuesta de juegos.

Juego 1

Título: Los más rápidos.

Materiales: Tarjetas de cartón con pasos o posiciones que deberán realizarse.

Objetivos:

Ejecutar la carrera.

Mejorar la rapidez de reacción y traslación.

Reconocer y ejecutar la variedad de pasos.

Organización: El profesor trazará una línea final donde colocará las tarjetas de cartón. Luego formará el grupo en dos equipos, a una distancia de 25 metros de la línea final. Los niños se colocarán parados uno tras del otro en la línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor el niño correrá lo más rápido posible hacia la línea final donde estarán colocadas las tarjetas, tomará una de ellas y ejecutará el paso que se encuentre en ésta, luego regresará corriendo y le dará salida a su compañero al tocarle la mano.

Variante: Se puede cambiar la posición inicial del niño por: acostado, boca arriba, o boca abajo, sentado de frente, o de espalda.

#### Juego 2

Nombre: Salta y escribe.

Materiales: Tizas

Objetivo:

Ejercitar el salto y escribir en japonés

Organización: Se forman dos equipos, uno se nombra Aka ( Rojo) y el otro Ao (Azul). Se disponen en hilera a una distancia de 10 metros, se pintan dos cuadros grandes frente a cada equipo y se colocan varias tizas dentro de este.

Desarrollo: El profesor enuncia una palabra y los niños de cada grupo saltarán saltando hasta el cuadro, tomando una tiza y escribiendo la técnica o palabra enunciada por el profesor.

Regla: Ganará el equipo cuyos integrantes logre escribir correctamente las palabras enunciadas por el profesor.

#### Juego 3

Nombre: Corre, lee y ejecuta.

Materiales: Tarjeta de cartón donde aparece el movimiento que se deberá ejecutar.

Objetivo:

Ejercitar la carrera y leer la palabra que se deberá ejecutar.

Organización: Los niños formarán en 2 hileras detrás de una línea de salida.

Desarrollo: A la señal del profesor, el primer niño correrá hacia la línea final, donde estarán colocadas las tarjetas, tomará una de ellas, la leerá en voz alta, ejecutará el movimiento y regresará a la formación.

Reglas: Ganará el equipo que ejecute correctamente los movimientos, y termine más rápido el recorrido.

Variante: El profesor puede enunciar el movimiento que se deberá ejecutar.

#### Juego 4

Nombre: El árbitro.

Materiales: Tarjetas con palabras de reglas de arbitraje y una caja de cartón.

Objetivo:

Ejercitar la carrera y mejorar la rapidez de traslación y ejercitar los movimientos del árbitro.

Organización: El profesor colocará la caja de cartón dentro del terreno, donde estarán las tarjetas con diferentes reglas de arbitraje. A una distancia de 10 metros de la caja, a la derecha y a la izquierda de ésta, se trazarán dos líneas nombradas Aka y Ao, luego se forman dos equipos, uno lo ubicará en la línea de Aka y el otro en la línea de Ao. Los niños de cada equipo serán numerados secretamente.

Desarrollo: El profesor anunciará un número y los niños de ambos equipos saltarán hasta llegar a la caja de cartón para buscar una tarjeta. El primero que llegue a la caja va ganando un punto, y será el primero en leer en voz alta y realizará los movimientos como un árbitro, después lo realizará el otro niño.

Ejemplo: Si la tarjeta dice Aka Gedan Tzuki Ippon será un punto para Aka, así lo haya leído Ao. Cada tarjeta dirá una acción diferente de un combate.

Reglas: Gana el equipo que más puntos logre, la carrera debe ser lo más rápida posible, el profesor puede alternar las posiciones de los niños dentro del juego los de Aka para Ao y viceversa.

#### Juego 5

Nombre: En contacto con la historia.

Materiales: Tarjetas con preguntas de historia del Kárate Do y una caja de cartón.

Objetivo:

Ejercitar la carrera y mejorar la rapidez de traslación y la fuerza de piernas.

Organización: El profesor colocará la caja de cartón que contiene tarjetas de cartón con contenidos acerca de la historia del Karate Do y sus principales precursores, a una distancia de 10 metros de la línea de salida.

Desarrollo: Se formarán dos equipos, uno con el nombre Aka y el otro Ao. Al silbato del profesor, los niños saldrán en parejas a caballito. Al llegar a la línea final y antes de cambiar de pareja cogerán una tarjeta, regresarán al punto de partida, leerán su contenido y responderán lo pedido.

Reglas: Gana el equipo que responda correctamente la mayor cantidad de preguntas.

Juego 6

Nombre: El rompecabezas

Materiales: Pedazos de cartón cuadrados donde aparezcan todas las letras del alfabeto repetidas de 3 a 5 veces, una caja de cartón y tizas.

Objetivos:

Profundizar en el estudio de las letras del alfabeto japonés.

Contribuir a la formación de palabras.

Conocer mediante la formación de palabras los nombres de las posiciones, golpes y bloqueos.

Organización: El profesor dividirá el grupo en dos hileras y cada formación hará parejas, el profesor colocará la caja de cartón con las letras del alfabeto dentro de un círculo marcado con tiza a una distancia de 10 m.

Desarrollo: Luego de decir la palabra el profesor dará la señal de salida y la primera pareja de cada equipo saldrá corriendo hacia la caja de cartón y conformará la palabra dentro del círculo, así sucesivamente saldrán las demás parejas de cada equipo a crear la palabra que le indique el profesor. Ejemplo: El profesor le dice a la primera pareja "Zenkutsu", y salen a conformar la palabra, y así sucesivamente salen las parejas siguientes.

Reglas: Gana el equipo que llegue primero a la meta y haya conformado bien las palabras

Al terminar cada uno de estos juegos se expondrán los puntos de vista, las experiencias positivas y negativas, se evaluarán los resultados obtenidos y se estimularán a los que más se destaquen en cada una de las actividades realizadas, de tal manera que los escolares se sientan convencidos y satisfechos de los contenidos aprendidos.

Las categorías evaluativas de los juegos se realizarán de acuerdo a la cantidad de respuestas correctas acumuladas de forma individual y colectiva. El equipo que mayor cantidad de preguntas responda correctamente será el ganador.

## CONCLUSIONES

El resultado de los métodos y técnicas aplicadas permitió inferir que hay insuficiencias en el aprendizaje del léxico japonés a través de la práctica del Karate Do.

La estructuración y características de los juegos es una vía didáctica para el aprendizaje del léxico japonés a través de la práctica del Karate Do, y así lo corroboran los resultados obtenidos

Al ser introducidos en la práctica educativa, los juegos propuestos demostraron su efectividad en el aprendizaje del léxico japonés a través de la práctica del Karate Do, evidenciado en los resultados y valoraciones realizadas por medio de los instrumentos investigativos.

## REFERENCIAS

- DÍAZ, J. (2009) *Más allá del dojo: filosofía del karate*, Editorial Científico Técnica, La Habana.
- FABREGAT, J. L. (2008). *Sistema de ejercicios para mejorar la efectividad del Mae geri en niños de 9-10 años practicantes del Karate Do*. Trabajo de grado, Licenciatura en Deportes, Facultad de Cultura Física, Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo, Camagüey, Cuba.
- PORRO, M. (1987). *Práctica del idioma español*. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- VILLEGAS, F. (1999). *Historia del Karate Do en la Provincia de Camaguey*. Trabajo de grado, Licenciatura en Deportes, Facultad de Cultura Física, Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo, Camagüey, Cuba
- WATSON, HERMINIA *et al.* (2008). *Teoría y práctica de los juegos*. La Habana: Ed. Deportes.