

ARTÍCULO ORIGINAL

Juegos para familiarizar con los desplazamientos del Bádmiton a los niños de 7-9 años**Games to familiarize children of 7-9 years old with the displacements of Badminton****Ayran Arencibia Moreno¹, Maidelín Díaz Miranda²**

¹Máster en Ciencias. Profesor Auxiliar. Profesor de Gimnasia Básica y Bádmiton en el Departamento de Educación Física y Recreación, Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Facultad de Cultura Física "Nancy Uranga Romagoza". Correo electrónico: ayran.arencibia@upr.edu.cu

²Máster en Ciencias. Profesora Auxiliar. Profesora de Teoría y Práctica de los Juegos y Tenis de Mesa, en el Departamento de Educación Física y Recreación. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Facultad de Cultura Física "Nancy Uranga Romagoza". Correo electrónico: maidelin.diaz@upr.edu.cu

RESUMEN

Para que un atleta de bádmiton logre unir los elementos técnicos son imprescindibles los desplazamientos, por ello es que esta investigación muestra la experiencia realizada a un grupo de niños de 7-9 años para familiarizarlos con los desplazamientos en el deporte bádmiton, teniendo en cuenta las dificultades que presentaban para llegar a dominarlos. Por ello, el propósito del trabajo se enmarca en proponer juegos que contribuyan a mejorar la asimilación de la técnica de los desplazamientos en la enseñanza-aprendizaje del bádmiton, en estas edades. Para esto se emplearon métodos teóricos y empíricos como la observación y la técnica de entrevista. En el contenido del trabajo se abordan algunos referentes teóricos acerca de los juegos y su utilización en la enseñanza de las habilidades técnicas básicas de este deporte, así como las características fisiológicas, psicológicas del grupo etario objeto de estudio, además de estructurarse una propuesta constituida por un conjunto de 10 juegos pre-deportivos para la enseñanza de los desplazamientos. La aplicación de estos juegos en la práctica, a partir de su estructura, comprensión y fácil ejecución ha permitido una mejor asimilación de los

ABSTRACT

In order that Badminton's athlete manages to join the technical elements displacements are indispensable, that's why this research shows the experience carried out to a group of 7-9 year-old children to familiarize them with the displacements in the sport Badminton, considering the difficulties they presented to dominate them. The purpose of the work focuses in proposing games that contribute to improve the assimilation of the displacements technique in Badminton teaching learning process in these ages. To get the purpose theoretical and empiric methods were used, among the empirical ones the observation and the interview were used. In the content of the work some theoretical referents on the games and their use in the teaching of these sport basic technical skills are assumed, also it is given the physiologic and psychological characteristics of the group studied, as well as a group of 10 pre-sport games for the teaching of the displacements. The application of these games in the practice, starting from their structure, understanding and easy performance has allowed a better assimilation of the technical contents taught to the group studied.

contenidos técnicos impartidos en la población objeto de estudio.

Palabras clave: juegos; desplazamientos; bádminton; aprendizaje.

Key words: games; displacements; bádminton; learning.

INTRODUCCIÓN

El juego en la educación del niño mejora en general sus facultades, logra mayor equilibrio emocional (control de impulsos), fortalece su voluntad y aumenta la responsabilidad, desarrolla la imaginación, mejora el espíritu de superación, incrementa la capacidad creadora, ayuda a la atención, mejora el equilibrio de actividad mental y física, es positivo para la interpretación y respeto de las normas, cumpliendo con funciones de promover y facilitar los vínculos humanos, desarrollar el lenguaje y el pensamiento, posibilitar diferentes tipos de aprendizaje. Martínez Díaz (2011).

¿Cuál es el atractivo del Badminton?, por un lado, su externa sencillez y por otra su complejidad, aunque resulte paradójico no hay contradicción alguna, las propias características de sus implementos y la realización de la idea del juego (pasar el volante) lo hacen sencillo a simple vista, pero cuando los intereses van más lejos su ejecución adquiere un inagotable caudal de perfeccionamiento y preparación como el más difícil de los deportes.

La forma de enseñar sus habilidades básicas es igual a la enseñanza de las habilidades de cualquier deporte dentro del proceso de aprendizaje.

El bádminton es un juego que tiene sus propias características y una de ellas es el carácter variable de sus acciones y la intencionalidad de la técnica y la táctica que debe presidir la actuación de cada uno de los jugadores, por lo que hay que combinar el entrenamiento físico y técnico con los juegos, partiendo de la necesidad de estos niños para

desarrollar sus habilidades motrices deportivas, pues esta es su actividad fundamental.

Sola López (2010), citando a Hernández, 2009, define los desplazamientos en el bádminton como aquellos movimientos que realiza el jugador en la pista con el objeto de poder golpear el volante. Para garantizar una calidad técnica de los golpes es necesario dominar los desplazamientos con un alto grado de eficacia.

Según se acota en el Programa Integral de Preparación del Deportista (Ramírez y col., 2013), los desplazamientos constituyen una habilidad determinante en el juego de Badminton, estos movimientos garantizan llegar a todos los espacios de la cancha donde se hace necesario golpear el implemento que vuela. La diversidad es amplia y están muy ligados al tipo de golpeo que se hará y también al tipo de juego que se plantee, tanto por uno mismo como, por el contrario. Se debe hacer énfasis en la efectividad y racionalidad de los movimientos, en los ángulos correctos de flexión y extensión de los segmentos corporales, en la rapidez de los movimientos y en los cambios bruscos de dirección y de velocidad. Esta habilidad demanda mucha coordinación y fuerza.

Teniendo en cuenta la edad de inicio en nuestro deporte, la cual oscila entre 7-9 años, pretendemos familiarizar a los niños con los desplazamientos en el bádminton, confeccionando juegos donde predominen estas acciones.

MATERIAL Y MÉTODO

Para la investigación se trabajó con una población de 40 niños de las áreas deportivas del municipio Pinar del río, entre las edades de 7- 9 años que se inician en bádminton.

Se emplearon métodos teóricos, empíricos (Observación, Entrevistas, Trabajo con documentos) y el estadístico matemático (estadística descriptiva y dentro de ella el análisis porcentual).

RESULTADOS

Se revisaron documentos normativos para el desarrollo del bádminton en el país, entre ellos el Programa Integral de preparación del deportista (Ramírez y col., 2013), en los cuales no aparecen juegos específicos que faciliten la enseñanza de esta técnica, la cual aparece dentro de las demandas tecnológicas en la provincia, declarada como una de las mayores dificultades en los atletas de esta disciplina deportiva.

La observación efectuada a las sesiones de entrenamiento, arrojó los siguientes resultados:

En los atletas:

- Presentan dificultades en la coordinación de brazos y piernas.
- No concluyen el desplazamiento en asalto.
- No realizan la recuperación de la pierna trasera para garantizar el retorno al centro de la cancha.
- Ubican la raqueta en una posición baja durante el desplazamiento.
- Se preocupan por mirarse los pies y no dirigen la vista hacia el frente.
- Presentan dificultad para realizar el cambio de piernas en el centro de la

cancha cuando se combinan los desplazamientos.

- En los entrenamientos no se realizan juegos especiales para el trabajo con los desplazamientos, aunque si trabajan las demás habilidades.

Con relación a cómo los entrenadores enseñan los desplazamientos a sus atletas:

- En el 71% de las visitas no emplearon los pasos metodológicos, en el 17% los aplican irregularmente y en el 12% solo se apoyan en ellos.

- Solo en dos ocasiones utilizaron los pasos metodológicos por su orden y por orden descendente.

- En el 80% de las observaciones demostraron los desplazamientos como un todo, solo en el 5% los dividieron por partes, que es la mejor forma de aprendizaje para esa edad y en el 15% lo hacían de forma combinada.

- En el 65% de las ocasiones los enseñaban los desplazamientos como una técnica aislada y en el 35% unida a otra habilidad.

- La forma de desplazarse que más predomina en su enseñanza es la de chasse (sustitución de pasos), con un 58 %, caminando en un 22 % y corriendo en un 20 %, no utilizando otras variantes existentes, para desplazarse dentro del terreno, como con pasos cruzados por delante y por detrás.

- En ninguna de las sesiones observadas se aplicaron juegos para la enseñanza de los desplazamientos.

- Solo en el 35% de las ocasiones los atletas se manifestaron motivados por la clase, y en el 65% se comportaron desinteresados por la actividad.

La entrevista realizada a los entrenadores, arrojó entre los resultados, los siguientes:

- Señalan que no siempre emplean por su orden los pasos metodológicos para su enseñanza.

- Refieren que en cada sesión de entrenamiento priorizan otras técnicas antes que los desplazamientos.

- Admiten que ejecutan ejercicios para la enseñanza de los desplazamientos solo una vez a la semana, y en la etapa de preparación física general; a veces de forma aislada y pocos en complejos tácticos y cuando los trabajan le dedican poco tiempo.

- Plantean que dentro del programa integral de preparación del deportista no aparecen juegos para la enseñanza de los desplazamientos y no tienen idea de cuales emplear para enseñarlos.

Para la elaboración de los juegos que se proponen se tuvieron en cuenta varios documentos como: el Manual de Instrucción de Bádminton (Bádminton, Confederación Panamericana, 1998), el Programa Integral de Preparación del Deportista (Ramírez y col., 2013) y el Proyecto Bádminton (Comisión Nacional de Badminton, 2011, además de las características psicológicas, biológicas y motoras de estas edades.

Pasos metodológicos para enseñar un juego

1. Enunciación del juego: Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.

2. Motivación y explicación: Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, la explicación del contenido y de las reglas debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la

utilización de los medios audiovisuales de los juegos.

3. Organización y formación: En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos.

4. Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos alumnos o con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.

5. Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo.

6. Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas, o sea, los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

7. Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final.

8. Variantes: Después que se han desarrollado varias repeticiones del juego, el profesor puede realizar variantes (los alumnos también pueden proponerlas) y junto con éstas la introducción de nuevas reglas, utilizando la misma organización, se pueden cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc., siempre cumpliendo el objetivo propuesto.

9. Evaluación: Se valoran los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en particular y se destaca a los ganadores y se estimulan a todos en general.

Juegos para familiarizar a los niños de 7-9 años con los desplazamientos en el bádminton

Juego #1

Nombre: corre en abanico.

Objetivo: correr hacia el frente y atrás concluyendo con asalto en la net.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato.

Organización: formados en hileras al final de la pista derecha e izquierda detrás de la línea de fondo de la cancha.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno de cada hilera saldrá corriendo hacia el extremo derecho de la net, regresará corriendo de espaldas en línea recta; regresa al frente con carrera hacia la izquierda de la net, culminando con carrera atrás en línea recta (en forma de abanico). El que le continúa saldrá cuando este sobrepase la línea final de la cancha.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero sobrepase la línea final de la cancha. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #2

Nombre: traslada el volante.

Objetivo: trasladar el volante desde la net hacia el centro de la cancha.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, volantes, aro pequeño.

Organización: Ubicados en equipos, al fondo de la cada cancha y formados en hileras desde la línea central del terreno.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo a recoger un volante de los que están situados al borde de la net, terminando en asalto con la pierna del brazo de la raqueta, regresará corriendo de espalda ubicando el volante dentro de un aro pequeño que se situará en el centro del terreno, regresando con carrera de frente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #3

Nombre: cambia los volantes.

Objetivo: trasladar los volantes desde la net y el lateral hacia el centro de la cancha.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, volantes, aro pequeño.

Organización: ubicados en equipos al fondo de la cada cancha y formados en hileras desde la línea central del terreno.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo a recoger un volante de los que están situados al borde de la net, terminando en asalto con la pierna del brazo de la raqueta; regresará corriendo de espalda, ubicando el volante dentro de un aro pequeño que se situara en el centro del terreno; continuará a realizar la misma acción a el lateral derecho e izquierdo, regresando con carrera de frente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes. Colocar el volante en el aro no lanzarlo.

Juego #4

Nombre: recoge los volantes.

Objetivo: trasladar los volantes desde las seis esquinas del terreno, hacia el centro de la cancha.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, volantes, aro pequeño.

Organización: ubicados en equipos al fondo de la cancha y formados en hileras desde la línea central del terreno.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo a recoger un volante de los que están situados en las esquinas del terreno, comenzando por la net, después los laterales y por último el fondo de la cancha, siempre terminando en asalto con la pierna del brazo de la raqueta y ubicando el volante dentro de un aro pequeño que se situará en el centro del terreno, regresando con carrera de espalda a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes. Colocar el volante en el aro no lanzarlo.

Juego #5

Nombre: corre y bordea el obstáculo desde la derecha.

Objetivo: correr hacia el centro del terreno desde la diagonal derecha.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, obstáculo, silbato.

Organización: ubicados en equipos al fondo derecho de la cada cancha y formados en hileras.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo hacia el frente en dirección al centro del terreno, bordeará un obstáculo y regresará corriendo de espalda al fondo derecho para tocar a su compañero, para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #6

Nombre: corre desde el fondo izquierdo hasta la net.

Objetivo: correr desde el fondo izquierdo de la cancha hacia la net.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, obstáculo.

Organización: Ubicados en equipos desde el fondo de la cada cancha y formados en hileras.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er atleta de cada hilera saldrá corriendo hacia el frente desde el fondo izquierdo de la cancha en dirección al centro del terreno, bordeará un obstáculo y continuará hacia el lado izquierdo de la net, regresando de espalda en línea recta hacia el lugar de salida.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero sobrepase la línea final. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #7

Nombre: corre desde el fondo derecho hasta la net.

Objetivo: correr hacia la net terminando en asalto, regresando de espalda.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato, obstáculo.

Objetivo: correr en chasse por ambos lados.

Organización: ubicados en equipos desde el fondo derecho de la cancha y formados en hileras.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato.

Desarrollo: al sonido del silbato, el 1er atleta de cada hilera saldrá corriendo hacia el frente desde el fondo derecho de la cancha en dirección al centro del terreno, bordeará un obstáculo y continuará hacia el lado derecho de la net, regresando de espalda en línea recta hacia el lugar de salida.

Organización: formados en hileras al final de cada pista (derecha e izquierda) detrás de la línea de fondo de la cancha.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo hasta la net en chasse o sustitución de paso lateral por el lado derecho y en la mitad de la distancia cambiara por el lado contrario, es decir, con la pierna izquierda al frente y regresar corriendo normalmente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero sobrepase la línea final. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Reglas: No se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #8

Juego #10

Nombre: correr en chasse al frente.

Nombre: correr chasse en zig-zag.

Objetivo: correr en chasse con ambas piernas hacia el frente.

Objetivo: correr en chasse por ambos lados, pero en zig-zag.

Participantes: 10 atletas.

Participantes: 10 atletas.

Materiales: banderas, silbato.

Materiales: banderas, silbato.

Organización: formados en hileras al final de cada pista (derecha e izquierda) detrás de la línea de fondo de la cancha.

Organización: Formados en hileras al final de cada pista (derecha e izquierda) detrás de la línea de fondo de la cancha.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er alumno en cada hilera saldrá corriendo hasta la net, en chasse o sustitución de paso con el pie derecho al frente y en la mitad de la distancia cambiar de pierna al frente y regresar corriendo normalmente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Desarrollo: al sonido del silbato el 1er atleta en cada hilera saldrá corriendo en chasse o sustitución de paso hasta el final de la otra cancha, comenzando con el paso lateral derecho, izquierdo, de frente por el lado derecho o por el izquierdo. Al llegar a cada bandera se realizará un cambio de chasse, regresará corriendo normalmente a tocar a su compañero para que este realice la misma acción.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

Juego #9

Nombre: correr en chasse lateral.

Reglas: no se puede salir antes de que su compañero lo toque. Gana el equipo que primero intervengan todos sus participantes.

DISCUSIÓN

Los juegos desempeñan una importante función para familiarizar a los atletas de bádminton en edades tempranas con los elementos técnicos básicos, pues permiten una estructuración más efectiva de los mismos. Los juegos contribuyen al desarrollo de la voluntad, responsabilidad y otros rasgos de la personalidad muy importantes para adquirir los conocimientos y habilidades propias en este deporte, su variedad desempeña un papel primordial en la motivación de los practicantes desde edades tempranas, lo cual contribuye al logro eficiente de los objetivos planteados (Martínez Díaz, 2011).

El desplazamiento viene motivado por la colocación del cuerpo para poder realizar una determinada acción, necesitándose para una adecuada ejecución, un trabajo correcto de la condición física, elemento indispensable (defender en el 6.70 metros de cada jugador las 9 zonas existentes).

Después de aplicados estos juegos los niños erradicaron el 90 % de los errores detectados al inicio de esta investigación, pues ya no se preocupan por mirarse los pies y dirigen su vista al frente porque mejoraron la coordinación de brazos y piernas sintiéndose con más seguridad en su ejecución, se recuperan con la pierna más atrasada, lo cual le garantiza su regreso al centro de la cancha, para posteriormente allí realizar el cambio de piernas cuando se combinan los desplazamientos.

Los entrenadores, al emplear en un 98% de sus clases los pasos metodológicos para la enseñanza de este elemento técnico tan importante en nuestro deporte y la metodología para aplicar los juegos, les resultó más fácil su instrucción, de forma amena y agradable, sintiéndose más motivados

sus alumnos, proporcionándoles la asimilación de cada componente del desplazamiento en correspondencia con la dirección hacia donde se desplazaran en la cancha (terreno), siendo esta la mejor forma de aprendizaje para esa edad, pues los enseñan primero de forma aislada y después en unión a otra técnica, siendo estos priorizados en cada sesión de entrenamiento ante otras técnicas al tener más argumentos para su enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cabello, D., Serrano, D., & García, J. M. (1999). Fundamentos del bádminton. De la iniciación al alto rendimiento. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte, 113-132.
- Comisión Nacional de Bádminton (2001). Síntesis sobre elementos técnicos tácticos La Habana: Federación Cubana de Bádminton.
- Chen, Y. X. (1994). Bádminton. Técnica asiática. Huesca: Gráfica Alós.
- Federación Cubana de Bádminton. (2003). Folleto para establecer la metodología didáctica del Bádminton. La Habana: Comisión Nacional de Bádminton.
- Martínez, R. (2011). El juego como medio para familiarizar a los practicantes de bádminton en el dominio de los elementos técnicos básicos. EFDeportes.com, Revista Digital, 15 (154), Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd154/e-l-juego-como-medio-para-los-Practicantes-de-badminton.htm>
- Petrovsky, A. V. (1980) Psicología pedagógica y de las edades. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Petrovsky, A. V. (1990). «Teoría y Metodología del Entrenamiento Deportivo». España, Barcelona: Editorial Roca S.A.
- Ramírez, A. A. (2013). Programa Integral de Preparación del Deportista: Bádminton. La Habana, Cuba: Comisión Nacional de Bádminton, INDER.

- Sánchez, M. E. (2005). *Psicología del Entrenamiento y la Competencia Deportiva*. La Habana, Cuba: Editorial Deportes.
 - Zaparozhonova, L. P., y Latyshkevich, L. A (2000). *Juegos Activos Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria*. España: Editorial Paidotribo.
-

Recibido: 1 de diciembre de 2016.

Aprobado: 21 de diciembre de 2016.

Ayran Arencibia Moreno. Máster en Ciencias. Profesor Auxiliar. Profesor de Gimnasia Básica y Bádminton en el Departamento de Educación Física y Recreación, Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Facultad de Cultura Física "Nancy Uranga Romagoza". Correo electrónico: ayran.arencibia@upr.edu.cu
