ISCF
"Manuel Fajardo"

TRABAJO DE DIPLOMA

Influencia de las Percepciones de Espacio en la efectividad de las técnicas de golpeo en situaciones reales de competencia de los atletas de Karate- do de la ESPA de Cienfuegos.

Trabajo de Diploma para optar por el Título de Licenciado en Cultura Física.

Autor : Est. Rogelio I. Cazañas Machado.
Tutor : Dr. Egar Bueno Fernández.

Índice

I Introducción.
…… 1
I.2 Fundamentación del Problema.
……..... 2
I.3 Problema Científico.
I.4 Objetivos.
I.5 Hipótesis.
……..... 3
I.6 Indicadores de cada variable. Definición conceptual.
…….. 4
I.7 Definición operativa.
…….. 5

II Desarrollo
II.1- Resumen Bibliográfico
II.1.2 Evolución histórica del Karate – do, orígenes y desarrollo…….. 6
II.1.2a División del entrenamiento de Karate – do.
…….. 8
II.1.3 El Karate – do en Cuba, breve historia y desarrollo.
…… 11
II.1.4 Reflexiones sobre la Psicología del Deporte en el ámbito Internacional y Nacional.
……... 12
II.1.4a La Psicología del deporte en Cuba.
…….. 16
II.1.5 Objetivos y tareas de la preparación Psicológica. ……. 19
II.1.5 ¿Qué son las percepciones dentro de los procesos psíquicos? Características. ……. 21
II.1.6a Necesidades perceptivas en el deporte. ..…….. 22

II.1.6b ¿Qué son las Percepciones especializadas?
…….. 25
II.1.7 La preparación Psicológica y los procesos senso- preceptúales:
Una reflexión necesaria. ……... 26
II.1.7b Sistemas de objetivos que deben trabajarse, según las
experiencias investigativas del en el karate – do. ……. 28
II.1.7c ¿Qué significado tienen las percepciones especializadas en la
preparación técnico- táctica y estrategias deportivas?……..... 29
II.1.8 Perfil Psicológico de los atletas de Karate-do.
…….. 35
II.1.8a Perfil psicológico que caracteriza a los atletas de la
categoría 16-17 cadetes.
…… 39
II.1.9a La formación espiritual del practicante de Karate.
…….. 42
II.1.9b ¿Qué debemos lograr a través de la aplicación del Reigui o respeto
a los demás en nuestras clases con los estudiantes en el Dojo?..... 43

II.2. Metodología para evaluar las percepciones espaciales y la
efectividad del golpeo.
II.2.1 Caracterización de la muestra.
…… 49
II.2.2 Situación y contexto.
…… 50
II.2.3 Descripción del diseño metodológico.
II.2.4 Métodos utilizados.
…… 55
II.2.4 Análisis e interpretación de los resultados.
…….. 56

III. Conclusiones.
…… 73
III.1. Recomendaciones.
…… 74
IV. Bibliografía.
…….. 75
V. Anexos.
…….. 78

V. Anexos

		Percepción del espacio								
		Distancia operativa						Distancia de maniobra		
		Corta			Media			Larga		
Efectividad		Tirados	Marcados	%	Tirados	Marcados	%	Tirados	Marcados	%
Atletas	1	5	2	40	8	0	0	2	0	0
	2	9	1	11,1	9	0	0	8	0	0
	3	8	0	0	7	0	0	2	0	0
	4	6	1	16,6	13	2	15,3	1	1	100
	5	2	2	100	6	2	33,3	0	0	0
	6	6	1	16,6	12	2	16,6	9	0	0

Anexo No 1. Tabla de la descripción de la percepción del espacio como variable dependiente de la efectividad del golpeo, en la que se muestran los golpes tirados, marcados y el %.

Atletas	Análisis de los golpeos de manos y piernas														
	Mae te -Tsuki			Gyako Tsuki			Mawuachi Chudan			Mawuachi Godan			Kazumi Geri		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	0	0	0	7	2	28,5	2	0	0	0	0	0	6	0	0
2	3	0	0	14	1	7,14	4	1	25	5	0	0	0	0	0
3	0	0	0	11	0	0	5	0	0	0	0	0	1	0	0
4	0	0	0	7	1	14,2	10	2	20	2	0	0	1	1	100
5	0	0	0	5	2	40	3	2	66,6	0	0	0	0	0	0
6	2	0	0	15	2	13,3	8	1	12,5	2	0	0	0	0	0

Anexo No 2. Tabla que muestra la relación de todas las técnicas analizadas, así como el total de golpes tirados, efectivos y % de la efectividad.

Atleta	Mae te - Tsuki								
	Distancia de combate								
	Corta			Media			Larga		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	1	0	0	1	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	2	0	0

Anexo No 3. Tabla que representa la técnica del golpe de mano Mae te – Tzuki.

Atleta	Gyako Tsuki								
	Distancia de combate								
	Corta			Media			Larga		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	5	2	40	2	0	0	0	0	0
2	7	1	14,2	6	0	0	1	0	0
3	7	0	0	3	0	0	1	0	0
4	3	1	33,3	4	0	0	0	0	0
5	2	2	100	3	0	0	0	0	0
6	5	1	20	7	1	14,2	3	0	0

Anexo No 4. Tabla que representa la técnica del golpe de mano Gyako Tzuki.

Atleta	Mawuachi Chudan								
	Distancia de combate								
	Corta			Media			Larga		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	1	1	100	2	0	0	1	0	0
3	1	0	0	4	0	0	0	0	0
4	3	0	0	7	2	28,5	0	0	0
5	0	0	0	3	2	66,6	0	0	0
6	1	0	0	5	1	20	2	0	0

Anexo No 5. Tabla que representa la técnica del golpe de pierna Mawuachi Chudan.

Atleta	Mawuachi Godan								
	Distancia de combate								
	Corta			Media			Larga		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	5	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	2	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	2	0	0

Anexo No 6. Tabla que representa la técnica del golpe de pierna Mawuachi Godan.

Atleta	Kazumi Keri								
	Distancia de combate								
	Corta			Media			Larga		
	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%	Total	Efec.	%
1	0	0	0	4	0	0	2	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	1	0	0
4	0	0	0	0	0	0	1	1	100
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Anexo No 7. Tabla que representa la técnica del golpe de pierna Kazumi Geri.

Anexo No 8

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.

2. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.

3. Para el posicionamiento del árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.

4. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.

5. Los jueces se sentarán en el área de seguridad, uno mirando directamente al árbitro y los otros dos detrás de cada uno de los competidores, un metro hacia el árbitro, mirándose entre sí. Cada uno estará equipado con una bandera azul y otra roja.

6. El arbitrador se sentará junto a una mesa justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda del árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un zumbador.

7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.

8. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

I. No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.

II. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de kárate. El árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WKF.

ARTÍCulo 5: DURACIÓN de los combates

1. La duración de un combate de kumite es de tres minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos, y de dos minutos para júnior, cadete y senior femenino.

2. El tiempo del combate comienza a contar cuando el árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el árbitro dice “YAME”.

3. El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 30 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del combate.

Artículo 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

    a) **SANBON** Tres puntos
    b) **NIHON** Dos puntos
    c) **IPPON** Un punto

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

    a) Buena forma
    b) Actitud deportiva
    c) Aplicación vigorosa
    d) Zanshin
    e) Tiempo apropiado
    f) Distancia correcta

3. **SANBON** se otorga por:

    a) Patadas Jodan
    b) Derribo o barrido del oponente con la pierna al suelo seguido de una técnica puntuable

4. **NIHON** se otorga por:

    a) Patadas chudan
    b) Golpes de puño a la parte trasera, incluyendo la parte de atrás de la cabeza y del cuello.
    c) Combinación de técnicas de mano, cada una de las cuales puntuarían por separado.
    d) Desequilibrio del oponente seguido de técnica puntuable.

5. **IPPON** se otorga por:

    a) Chudan o Jodan tsuki.
    b) Uchi.

6. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:
    a) Cabeza
    b) Cara
    c) Cuello
    d) Abdomen
    e) Pecho
    f) Zona trasera
    g) Zona lateral (los costados)

7. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.

9. No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI).

EXPLICACIÓN:

Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 6 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS

Sanbon (3 puntos) se concede por	1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. 2. Cualquier técnica puntuable que se realiza después de tirar, barrer de pierna o derribar al oponente de forma legal.
Nihon (2 puntos) se concede por	1. Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral. 2. Golpes de puño (Tsuki) a la parte trasera del oponente, incluyendo la parte de atrás de la cabeza y del cuello. 3. Combinación de técnicas de puño y golpes (tsuki y uchi) cada una de las cuales puntuarían por separado, realizadas a alguna de las siete zonas puntuables. 4. Cualquier técnica puntuable (que no sean patadas Jodan) realizada después de que el contendiente, de forma legal, haya provocado la pérdida de equilibrio de su oponente en el momento de marcar el punto.
Ippon (1 punto) se concede por	1. Cualquier golpe de puño (tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables excluyendo la parte trasera y la zona posterior de la cabeza y el cuello. 2. Cualquier golpe (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.

I. *Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por encima del nivel de la cadera. Las excepciones a esto son barridos convencionales, que no requieren que el oponente sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Después de un derribo el árbitro dejará dos o tres segundos para intentar una técnica puntuable.*

II. *Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, la puntuación se otorgará como si dicho contendiente hubiera estado de pie.*

III. *Una técnica con "**Buena Forma**" debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del kárate tradicional.*

IV. ***Actitud Deportiva** es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.*

V. ***Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.*

VI. ***Zanshin es*** *un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.*

VII. ***Buen Timing*** *significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.*

VIII. ***Distancia Correcta*** *significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.*

IX. ***Distanciamiento*** *se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 2/3 cm. de la cara. Sin embargo, los golpes de puño Jodan que llegan a una distancia razonable del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios.*

X. *Una técnica sin validez es una técnica sin validez independientemente de dónde y cómo se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.*

XI. *Podrán puntuarse técnicas que lleguen debajo del cinturón, siempre que sea por encima del pubis. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.*

XII. *Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.*

XIII. *La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el*

combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje.

XIV. *Son raros los verdaderos Aiuchis. Las dos técnicas no sólo deben llegar simultáneamente, sino que ambas deben ser técnicas válidas puntuables, cada una con buena forma, etc. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente, pero rara vez ambas son eficaces. El árbitro no debe considerar Aiuchi una situación donde sólo una de las acciones es realmente puntuable. Esto no es Aiuchi.*