

ENTRE RAZÓN Y JUEGO

PEDAGOGÍA Y LUDIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD
ESGRIMÍSTICA LASERINA

Edición 1.1

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

D. Marcelino J. Miguel Castro:
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser
Kigen de la Academia de Esgrima Láser

-

D. Jesús Manuel Vergara Jiménez:
Analista de marketing y gestión comercial
Apasionado de la historia y la ludología
Aprendiz de la Academia de Esgrima Láser

Linares, 2024

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

"Academia de Esgrima Láser" es una marca registrada, sujeta a las normas de la propiedad intelectual de España, 2024. Queda prohibido el uso de estos términos para la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER - MAESTRO MARCELINO MIGUEL. 2024. ©
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

NRA: AELMM20241109002

ENTRE RAZÓN Y JUEGO - ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

ENTRE RAZÓN Y JUEGO

- Maestro, sus palabras resuenan profundamente en mí, desatando una nueva comprensión de mi relación con la esgrima. Su análisis meticuloso sobre la interacción entre el esfuerzo y la gratificación, así como la evolución histórica de esta noble disciplina, enciende en mí una llama de exploración más allá de los límites convencionales, para considerarla un "Hobby serio"

Mientras me sumerjo en el estudio de la Esgrima Láser como una forma de ocio adulto, descubro un universo de posibilidades que trasciende el mero enfrentamiento. Aquí, cada movimiento, cada golpe, se convierte en una danza entre mi cuerpo y mi mente, una búsqueda de la perfección que abarca tanto la mejora física como la intelectual. No se trata solo de vencer a un oponente, sino de superar mis propios límites, de afinar mis habilidades técnicas y de desarrollar una estrategia táctica que desafía mi ingenio y mi capacidad de adaptación. En cada entrenamiento, encuentro no solo el deleite del ejercicio físico, sino también la satisfacción intrínseca de notar progresos en mi destreza mental y en mi comprensión de esta noble disciplina.

Mis reflexiones se enriquecen al sumergirme en las teorías del juego y el desarrollo humano. Johan Huizinga, en su obra "Homo Ludens", muestra cómo el juego, con sus reglas y su estructura competitiva, crea una esfera separada de la realidad ordinaria. La esgrima, con su elegancia y rigor, personifica esta noción, convirtiéndose en una expresión cultural arraigada en la historia de la humanidad.

Erik Erikson, a su vez, me conduce a la comprensión de que en la edad adulta, la tarea primordial es establecer la "intimidad frente al aislamiento". La esgrima, como un hobby compartido, se convierte en un puente hacia la conexión social significativa. En el salón de armas, entre asaltos y estudios, forjamos lazos que van más allá de la superficie, construyendo una comunidad unida por la pasión al arte de la danza laserina.

Y así llego al concepto del "flujo", ese estado de inmersión completa donde los desafíos y las habilidades se equilibran en perfecta armonía. En la sala, durante un asalto, se experimenta el éxtasis de estar en sintonía con el momento presente, donde el tiempo se desvanece y solo existe el movimiento fluido del daito.

Pero incluso más allá de la esgrima tradicional, exploramos nuevas dimensiones del juego con la Esgrima Láser, donde un enfrentamiento se convierte en una danza de luz y sombra, desafiando nuestras habilidades y empujándonos hacia nuevas alturas. En colación a lo anterior se introduce en la práctica la categoría de juego "agon", que aparece como una lucha donde se crea una igualdad artificial, con antagonistas enfrentándose en condiciones ideales. Este tipo de juego requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia, que abarca la competición en sí misma. En el contexto de la Esgrima Láser, esta dimensión competitiva no solo agrega emoción, sino que también estimula el desarrollo personal al desafiar constantemente las habilidades individuales.

Agon:

La teoría del juego "agon" no tiene un autor específico, ya que es un concepto que ha sido desarrollado por varios teóricos del juego y filósofos a lo largo del tiempo. Sin embargo, una de las referencias más citadas en relación con este concepto es el trabajo del antropólogo Johan Huizinga en su libro "Homo Ludens: El juego y la cultura". Aunque Huizinga no utiliza

explícitamente el término "agon", su obra examina el papel del juego competitivo en la cultura humana y cómo la competición y la lucha son elementos esenciales en muchas formas de juego.

Además, el término "agon" también ha sido discutido en el contexto de la teoría del juego por otros autores contemporáneos, como Bernard Suits en su libro "La cigarra y la hormiga: Juegos, vida y utopía", donde explora diferentes aspectos de los juegos y las actividades lúdicas.

Estas obras proporcionan una base sólida para comprender el concepto de "agon" y su importancia en la teoría del juego.

Con esto, descubro que la esgrima no solo nutre mi cuerpo y mente, sino también mi espíritu. En cada enfrentamiento, en cada encuentro con un compañero de práctica, encuentro una oportunidad para aprender sobre mí mismo, para explorar mi resistencia y mi capacidad para adaptarme a nuevas situaciones.

En resumen, la Esgrima Láser no es simplemente un ejercicio físico o una oposición formal; es una búsqueda de significado en la vida adulta, una exploración de la conexión entre mi cuerpo, mi mente y mi espíritu. En el salón de armas, encuentro no solo compañeros de juego, sino compañeros de alma, unidos en nuestra pasión compartida por el noble arte de la espada.

Al finalizar mis reflexiones, le dirijo otras preguntas Maestro, buscando su postura para guiarme en este camino de descubrimiento y crecimiento: ¿Cómo cree que estas teorías pueden guiar la estructuración de programas o enfoques pedagógicos en la enseñanza y promoción de la Esgrima Láser como hobby en adultos? y ¿Cómo se podrían desarrollar programas educativos que aprovechen la Esgrima Láser como una herramienta para el desarrollo cognitivo y emocional en diferentes grupos demográficos, como niños, adultos mayores o personas con discapacidades?

- Jesús, en base a mi experiencia, cualquier disciplina marcial no es muy distinta a una actividad de otra índole. Al fin y al cabo, cualquier proceso didáctico ha de estar basado en la implicación del sujeto, y esta deberá ser mantenida por medio de una constante sensación de éxito, que atraiga y mantenga la atención e interés del discente, o lo que es lo mismo, del receptor de los conocimientos.

“Sin atención, la experiencia no mana de la exposición.”

En esencia, el aprendizaje se sostiene en la percepción de ir superando retos, y es eso lo que alimenta la dopamina que nos insta a continuar con la actividad o, incluso, a hacerla una constante en la vida. Esto tiene lugar por medio del condicionamiento de un sujeto, que al exponerse al éxito y a su recompensa, tiende a repetir los patrones neuronales, variándolos de manera muy sutil, pretendiendo repetir el éxito y, en una pequeña proporción, encontrar estrategias que puedan resultar ligeramente más eficientes cada intento.

Esto se puede observar en las modernas redes neuronales, informáticas y biológicas, que se están destinando al cómputo de las matrices que dan vida a la inteligencia artificial. Básicamente, cuando una neurona o un conjunto de ellas realizan un cálculo que da lugar al éxito de aquello que se pretende, se les recompensa con algo que les haga volver a repetir esos resultados ante esos estímulos. En el caso de las neuronas biológicas, se les recompensa con una onda senoidal, que pueden fácilmente reconocer como patrón y eso les estimula positivamente. Sin embargo, cuando fracasan, se les dan pulsos aleatorios, donde la predicción es imposible, resultándole incómodo, y por tanto tenderán a no devolver los mismos valores la próxima vez

que reciban el mismo estímulo. Cabe señalar que las redes neuronales informáticas carecen de la necesidad de recompensar a sus neuronas, pues únicamente se ha de variar los valores de estas cuando no están facilitando el éxito.

Esto puede sonar muy complejo a escala neuronal, sin embargo, a escala más general, la manera en la que los animales funcionamos es exactamente la misma. Cualquier cosa de la que se obtenga un éxito será recompensada por dopamina, siendo esta la hormona que cumple esa función. Y esto lo hace por medio de reacciones en el hipocampo, que provocan lo que podemos entender como alegría por ser esta la sensación de aumentar o haber aumentado la capacidad de obrar.

Alegría:

“La alegría es la sensación placentera emergente al entender que aumenta el potencial de actuación.”

Entre otros efectos, la dopamina ayuda a mantener la información recibida y favorece la reiteración de aquello que motiva su secreción. Sin embargo, no hemos de confundirnos, pues la dopamina no es la hormona que genera el placer, siendo esta la serotonina, que sí es la que nos hace tener la sensación de plenitud y bienestar.

Está claro y resulta obvio que, al facilitar la retención de información, se genera aprendizaje, con el propósito de aumentar el potencial de éxito en eventos futuros de la misma índole o similar.

Igualmente ocurre cuando la dopamina nos insta a repetir aquello por lo que se nos recompensa, pues se supone que es una actividad en la que el éxito es asequible, potencial o esperado. Es este el motivo por el cual los comportamientos humanos parecen estar condicionados por las capacidades de los sujetos.

Ejemplo de esto es que las personas altas tienden a practicar unos deportes, mientras que las bajas tienden a hacer otros. Por otro lado, las inteligentes son tendentes a desarrollar actividad intelectual, mientras que los hábitos de los más limitados en su psique los llevan a actuar de manera elemental e irracional.

“Cada individuo tenderá a enfocarse en aquello en que sus condiciones iniciales sean más funcionales.”

Esto es así por dos grandes motivos, siendo el primero el hecho de que tan solo vemos destacar en actividades a la gente que les es posible el éxito, pese a ser otros muchos los que participan sin destacar por no disponer de la predisposición para ello. Sin embargo, el otro motivo es el que nos atañe por ser el principal, pues nos hace entender que las personas tendemos a disfrutar y repetir las actividades y acciones en las que el éxito llega de la manera más eficiente, con menos esfuerzo en relación a la recompensa, habiendo siempre de estar presente cierto sacrificio para valorar la inversión y sus resultados.

“El sujeto humano tenderá a centrarse en actividades por las que se sienta recompensado de manera directa.”

Es así, que un campeón de baloncesto ha disfrutado de partidos en los que el otro equipo es solvente, sin embargo, este jugador no decidió seguir en su aventura como piloto de fórmula 1, pues le resultaba incómodo el coche, sabiendo que no desarrollaba su plena velocidad por lastrarlo con mucho peso innecesario. Podemos deducir, por tanto, que recibió siempre más dopamina de hacer un tapón y verse solvente, que de intentar encajar en el habitáculo de un coche que no podía desarrollar su plena velocidad por portarlo a él.

Cabe aclarar que, como resulta evidente, siempre habrá excepciones, y quizás no pocas, pues existen humanos que, por las dificultades a las que se han enfrentado de manera recurrente, tienen desarrollada una tolerancia notable a la frustración, pudiendo mantener la atención y la disciplina en actividades que no les aportan recompensas inmediatas, ignorando los condicionantes que a otros los limitarían o teniendo la clara convicción de que superar las adversidades será lo que verdaderamente les aportará el crecimiento que buscan.

“Existen humanos que se sienten recompensados por participar en actividades o desarrollar estrategias compensatorias en áreas en las que tienen dificultades, entendiendo su éxito como la superación de sus condicionantes.”

Es por ello que podemos encontrar grandes e ilustres figuras, que han desarrollado disciplinas enteras pese a presentar notables dificultades para ellas. Son precisamente esos condicionantes los que les aportan una perspectiva más profunda sobre el tema, pues han debido entender en su completitud los fundamentos para poder crear estrategias compensatorias desde las que ser funcionales.

“Los sujetos más condicionados, y que sin embargo destacan en una disciplina, tienden a ser los que más conocimiento atesoran de esta, pues les ha sido necesario una profundización mayor para alcanzar o superar las cotas de éxito de otros.”

En la pedagogía moderna existen distintas metodologías destinadas a hacer que el individuo paciente disfrute con la actividad preparatoria, de cara a aumentar la dopamina y la sensación placentera de crecimiento. Un gran número de estas tácticas están sujetas directamente a sistemas dedicados a fraccionar los conocimientos, quedando divididos en porciones y retos asumibles, que puedan otorgar la sensación de estar superando peldaños de una escalera, con facilidad y una cadencia relativamente constante, recibiendo por cada logro la correspondiente recompensa endógena, y siendo esta alentada y/o magnificada por algún tipo de valoración, gesto o trofeo, por parte de la autoridad docente.

En esencia, esto se entiende como ludificación, también conocida como gamificación, que es la aplicación al contexto docente de los sistemas de recompensas de propios de los juegos.

Ludificación:

“La ludificación es la organización de los contenidos y métodos didácticos para aumentar la sensación de éxito en el sujeto que se exponga a ellos, consiguiendo una sensación lúdica y magnificando la implicación en el ejercicio preparatorio.”

Los adultos, en cualquier disciplina en la que se pretenda generar un crecimiento y sostenerlo en el tiempo, han de disfrutar de generar logros en base a su esfuerzo, con un cuidado equilibrio entre el la inversión y la recompensa, generando con ello un refuerzo constante que hace de la actividad un recurso para aumentar la autorrealización del individuo.

En el particular de la Esgrima Láser se pretende hacer que la recompensa por superar las dificultades tenga origen en el aumento del criterio del alumno, sobre sí mismo y sobre la verdadera naturaleza de la actividad, por medio del cultivo del conocimiento en general, y del ejercicio de las armas en concreto.

“El diestro laserino ha de ser plenamente consciente de su estado de desarrollo, pues será eso lo que le aportará la perspectiva sobre sus logros.”

De esta manera el sujeto discente adquiere una perspectiva suficiente para ser él quien pueda discriminar el momento de haber superado un reto al que se enfrenta, haciendo con ello que la recompensa tenga origen endógeno, facilitando que dicho marcialista pueda trabajar la humildad, haciéndolo independiente del aplauso ajeno.

Dicha humildad está implícita en los principios del arquetipo sublime de la Esgrima Láser, o sea, el Furasshu, junto a la sabiduría, la honestidad y la coherencia. En concreto, la humildad tiene como función la de hacer consciente al sujeto de sus propios límites, haciéndolo independiente del apego por la opinión ajena o por elementos materiales que puedan tener como función expresar erróneamente quién es.

“La humildad será uno de los principios del Furasshu, por facilitar el reconocimiento de los límites propios, y con ello, hacer que la actividad preparatoria doméstica de las armas se convierta en un juego en que la recompensa es superar las dificultades y los retos emergentes.”

Podríamos entender, por tanto, que los principios del Furasshu son una serie de objetivos a largo plazo, existentes tanto para sostener la ética del ejercicio armado como para hacer más lúdico el arduo proceso de convertirse en un usuario funcional de las armas.

Sin embargo, pese a que lo ideal es que el reconocimiento emerja de uno mismo siempre que sea posible, el éxito en el crecimiento particular del sujeto debe verse aplaudido por el Maestro, pues como autoridad reforzará notablemente la sensación de superación.

“El Maestro, como figura de autoridad, deberá asistir al crecimiento del alumno por medio del reconocimiento de los éxitos de este, ayudando a que crezca la escala y cadencia de la superación.”

La identificación y celebración de la superación del alumno, por parte del Maestro, habrá de ser expresada desde la razón, sosteniendo el valor del aplauso en exponer argumentos sólidos, que hagan mención concreta a los aspectos positivos que existen o han aparecido. Así mismo, se habrá de desarrollar un discurso sobre la utilidad de los logros y las destrezas adquiridas, debiendo hacerse una aplicación práctica de todo ello al contexto material que afecta al alumno. De esta manera, el sujeto paciente estará aumentando sus horizontes al ofrecérsele una perspectiva real sobre la utilidad de lo aprendido. Cosa que engrandecerá su recompensa por entenderse más funcional en el plano tangible, dando como resultado una notable alegría, entendida esta como el placer por ver aumentar la capacidad de actuar, tal y como ya hemos hablado.

“El aplauso y reconocimiento de los éxitos de un alumno habrá de estar sostenido en argumentos lógicos y racionales, habiendo de ser expresados estos para magnificar sensación de triunfo, al ser entendido este como real y tangible.”

No obstante, hay que ser conscientes de que existen sujetos concretos que son reticentes o están dificultados a la hora de reconocer su propio estado de desarrollo. Es por ello que el docente ha de identificarlos, trabajar su perspectiva de sí mismos y suplir su autorreconocimiento por el aplauso ajeno, siempre medido y controlado del Maestro, que puede complementarse por el de compañeros.

Hay que aclarar que el reconocimiento externo es una vía provisional para que el individuo identifique el éxito, y solo ha de estar presente en el contexto doméstico del salón de armas, pues en otros contextos marciales se ha de prescindir por completo de dicho aplauso de otros, ya que lo único que puede aportar es una dependencia de obrar de acuerdo a los que otros pretenden. Siendo esto algo de lo que el individuo armado ha de huir, por ser coherente con el uso eficiente de las armas, evitando dejarse llevar por el juicio de agente externos, lo que hará más complejo que use las armas para defender causas ajenas a la razón.

“El reconocimiento externo es una vía provisional para aumentar la implicación del alumno, que siempre deberá estar orientada a trabajar el criterio propio y la autoevaluación, pues sin estos el diestro laserino no será un sujeto plenamente capacitado para el uso eficiente de las armas.”

Adicionalmente, en la manera en la que el alumno se conforma como un sujeto con criterio sobre sí mismo, también aumenta la perspectiva sobre las palabras con las que el Maestro celebra sus avances. Se produce por tanto una retroalimentación positiva, en la que el Maestro celebra los éxitos del alumno, esto le lleva a esta a repetir su esfuerzo, lo que le lleva a más éxito, que a su vez aumenta el criterio sobre las palabras y argumentos con los que el docente aplaude, lo que hace que la sensación de recompensa sea mayor, y vuelva a comenzar el ciclo.

Este ciclo recibe el nombre de “ciclo de retroalimentación didáctica positiva”.

Ciclo de retroalimentación didáctica positiva:

“El Ciclo de retroalimentación didáctica positiva es un sistema en el que el docente aumenta la motivación y sensación de recompensa percibida por el alumno frente a sus propios logros, mediante la celebración de estos con un discurso fundamentado en argumentos racionales y evidencias tangibles. Esto genera que el alumno recompensado tienda a replicar su esfuerzo y éxito, incrementando a su vez su capacidad para apreciar y valorar los argumentos utilizados por el docente en su reconocimiento. Como resultado, el valor percibido de las futuras celebraciones por parte del alumno se ve amplificado, reforzando aún más su motivación y compromiso en un ciclo positivo continuado.”

Este ciclo aborda cuatro conceptos claves para la ludificación de la Esgrima Láser, así como de cualquier otra disciplina, siempre que esta esté sostenida en el conocimiento, en el pensamiento científico y sea la razón la que gobierne en su concepción, desarrollo y aplicación:

Reconocimiento y celebración de los logros: Es fundamental que el alumno sienta que sus esfuerzos y avances son reconocidos y valorados. Esto refuerza su motivación y autoestima.

Argumentos racionales: El hecho de que el reconocimiento se base en argumentos sólidos y no en simples halagos vacíos, le da más peso y credibilidad a los ojos del alumno.

Aumento gradual de la perspectiva: A medida que el ciclo se repite, el alumno desarrolla una mayor capacidad para apreciar y entender los argumentos del Maestro, lo que enriquece su propia perspectiva y comprensión.

Retroalimentación positiva: El ciclo crea un círculo virtuoso de motivación, esfuerzo, logros y reconocimiento, lo que mantiene al alumno comprometido y en constante crecimiento.

Dicho esto, hablemos de esos otros grupos demográficos sobre los que se puede aplicar el método.

En esencia, la metodología pedagógica de la Academia de Esgrima Láser es aplicable a cualquier disciplina y a cualquier condición del alumnado. No obstante, hemos de tener claro que el sistema está pensado para resultar más eficiente en su aplicación sobre sujetos dicentes racionales, e idealmente cultivados intelectualmente, pues el funcionamiento se sostiene en la razón, cosa que desde la ignorancia o la inocencia puede resultar complejo de comprender y por tanto, es posible que pierda parte de su eficiencia, pese a conservar su funcionalidad.

Es por ello que el alumno estándar de la Academia de Esgrima Láser tiende a ser un sujeto con una notable cultura en el momento de acercarse a la entidad, típicamente formados académicamente en otras áreas, marciales y no marciales. No obstante, como no podría ser de otro modo, contamos con miembros que no cumplen ese perfil, mas sin embargo sí poseen una apertura notable al conocimiento y una predisposición acentuada a disfrutar de su manejo.

Respecto a los niños, hemos de saber que la Academia de Esgrima Láser únicamente acepta a mayores de edad, siendo ideal que el alumno ya presente una madurez notable, independientemente a sus años de vida. Sin embargo, respecto al sujeto pueril, podemos concluir que la esgrima formal tiene su mayor valor preparatorio como ejercicio psicomotriz, pues sin la cultura mínima para comprender aspectos abstractos y complejos, se dificulta notablemente la superación de retos de índole filosófica, matemática, geométrica y de otros aspectos fundamentales. Es esa dificultad adicional que prevé la niñez lo que hace que la Esgrima Láser no sea la vía más eficiente para acercarse al conocimiento básico.

Sin embargo, el "Ciclo de retroalimentación didáctica positiva" sigue siendo aplicable, de manera independiente a los sujetos pacientes y a sus características. No obstante, habrá de hacerse con adaptaciones en la forma de celebrar los logros, en el uso de argumentos y evidencias utilizadas, y el ritmo o nivel de complejidad en el aumento gradual de la perspectiva del alumno. Lo esencial del método es mantener la motivación, el reconocimiento de los avances y la retroalimentación positiva, ajustando los métodos y enfoques a las necesidades y capacidades específicas de cada grupo demográfico.

Es así que la Esgrima Láser, en su propósito final, se presenta como un ejercicio marcial maduro y profundo, que no resulta del todo funcional al aplicarlo sobre sujetos jóvenes, pues se precisa de una integridad ética previa para entender el fondo, quizás abismo, de los conocimientos impartidos, así como para ser capaces de tener control de las destrezas aprendidas, puesto que sin la madurez precisa, el conocimiento de la geometría del conflicto y del asalto puede ser una fuente de problemas.

“El método didáctico desarrollado por mí para la Academia de Esgrima Láser podrá ser aplicado eficientemente sobre sujetos que posean un nivel mínimo de razón y conocimiento, pues de otro modo sería notablemente complejo hacerles entender el valor de los argumentos utilizados para recompensar el éxito en la superación de logros.”

Y todo esto, en sus cimientos, queda sujeto al principio más elemental en que se tiene que sustentar el trabajo de cualquier docente. Cosa que ya se recoge en el prólogo de la primera obra de la Academia de Esgrima Láser, “El Libro del Karui”, donde se expone la base sobre la que se ha de configurar cualquier ejercicio pedagógico o praxis didáctica dentro de la Academia e idealmente fuera de ella:

“El Maestro no es quien enseña, sino quien hace aprender.”

BIBLIOGRAFÍA

- CAMPOS SÁNCHEZ, Pedro Antonio. *El nuevo mundo de la esgrima por explorar: Evolución histórica del concepto de ciencia y su relación con la Esgrima Láser*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. NRA: AELMM20221204001
- DEI LIBERI, Fiore, 1410: *Flos Duellatorum*. Traducción al castellano por Francisco Uribe (2004)
- MEYER, Joachim, 1570: *Gründliche Beschreibung der Freyen Ritterlichen und Adeligen Kunst des Fechtens*. Traducido al inglés por Dr. Jeffrey L. Forgeng.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *El Libro del Karui*. Academia de Esgrima Láser. Laser Fencing Academy. Guía técnica. Glosario específico y común. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2019. Edición 2.00. NRA: AELMM20220813001
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *El Libro del Furasshu*. Compendio esgrimístico, técnico, filosófico y tipológico de los aspectos particulares de la Esgrima Láser, sus armas y sus practicantes. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2020. Edición 1.0. Depósito legal J 118-2020. NRA: AELMM20220614001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y PARRILLA SÁNCHEZ, Juan. *Diálogos con el Maestro. Volumen I. Filosofía elemental de la Esgrima Láser y su implicación en la comprensión y el desarrollo de su técnica funcional*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2021. NRA: AELMM20220419001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y ARAQUE MEDIANO, Javier. *Diálogos con el Maestro. Volumen II. Filosofía de la instrucción, conocimiento y ejercicio de las armas*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2024. NRA: AELMM20230128001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. TUDELA VILLAFUERTE, Rodrigo. *Diálogos con el Maestro. Sobre la naturaleza figurada y literal del arma láser*. Linares: Academia de Esgrima Láser, Aún por publicar. NRA: AELMM20221114001
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *Tratado General de la Esgrima Láser. Comprensión, práctica y aplicación de sus destrezas universales y específicas. Tomo I - Premisas técnicas y expresiones fundamentales de la Esgrima Láser, que usa el daito como causa instrumental ponderada y generalista*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2022. NRA: AELMM20220909001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *Glosario general de la Esgrima Láser. Recopilación de términos y voces con particular significado y uso en el contexto esgrimístico*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. NRA: AELMM20230301001.
- ROLDÁN FRAILE, Luis Francisco. *Kunst des Fechtens: Historia de la esgrima académica*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. NRA: AELMM20221010001
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Editorial Losada.
- ERIKSON, E. H. (1982). *El ciclo vital completado: Un estudio sobre las crisis de la edad adulta*. Paidós Ibérica.
- SUITS, B. (1978). *La cigarra y la hormiga: Juegos, vida y utopía*. Ediciones Siruela.