

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL USO DE MATERIAL COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS EN LA NATACIÓN INFANTIL

INÉS CHIRIGLIANO Y RITA FONSECA PINTO



LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y EL USO DE MATERIAL COMO HERRAMIENTAS PEDAGÓGICAS EN LA NATACIÓN INFANTIL

INÉS CHIRIGLIANO Y RITA FONSECA PINTO

IDEAS PRINCIPALES

- El medio acuático es un entorno muy apreciable para distintas prácticas, por lo que la etapa de aprendizaje no debe centrarse en una sola modalidad, pero si ampliarse la práctica a la visión multidimensional de la competencia acuática.
- Las metodologías participativas dan oportunidad al desarrollo motor, pero también cognitivo y socio-afectivo, promoviendo un efecto significativo para aquel que aprende.
- El juego es una estrategia pedagógica que necesita de planteamiento e intencionalidad para poder ser una herramienta de enriquecimiento del aprendizaje.
- Existen distintos tipos de materiales educativos para el medio acuático, es fundamental conocer su potencial y ser utilizado de acuerdo con las características del contexto, etapa y objetivo de aprendizaje, para así hacer la mejor elección.

INTRODUCCIÓN

Enseñar implica el compromiso de dos personas y de un saber que se pone a circular entre ambas (Chevallard, 1991), con una intencionalidad direccionada pues, **concretamente en el caso del medio acuático, el ser humano no nació adaptado a vivir en este, pero seguramente pueda beneficiarse de la interacción con él.**

Estos procesos de enseñanza y de aprendizaje, influyen en el desarrollo integral del ser humano, dependiendo del programa educativo que se presente, y de cómo este se implemente, proponiendo distintos objetivos, ya sea para su desarrollo global a través del agua, para la prevención del ahogamiento y/o para promover conductas pro-ambientales.

Conseguir prácticas acuáticas que sean significativas para el que aprende, dependerá entre otras cosas que el docente proponga metodologías participativas, así como oportunidades de desarrollo motor, cognitivo y socio-afectivo.

En cuanto a la clase, se trata de un momento clave en donde se entrecruzan todas las dimensiones de la práctica, por lo tanto, los docentes necesitan tener bien claro cuál es la intención de enseñanza y cómo quieren que los practicantes aprendan en este medio tan particular como lo es el agua.

En el momento de plantear la práctica hay que responder a algunas preguntas, como por ejemplo: ¿cuál es el contenido o los contenidos a incorporar en el espacio clase?; ¿por qué esos contenidos y no

otros?; ¿cómo se estructura la sesión para que el alumno pueda aprender con motivación y curiosidad, identificando actividades de enseñanza? Respecto a la intervención en la sesión, es necesario prestar atención a las actividades más operacionales, donde se van a elegir las estrategias metodológicas para facilitar aprendizajes significativos, mientras se contribuye para la formación como ser humano integral. Aquí es donde se puede utilizar el juego para enseñar, en donde se proponen diferentes tareas, con distintos grados de complejidad, utilizando diversos materiales que garanticen la seguridad de los niños y niñas dentro del agua.

Es importante reconocer que las estrategias pedagógicas tienen el poder de facilitar o frustrar los aprendizajes, de motivar o aburrir a los alumnos, de garantizar su seguridad o colocarlos en riesgo. En este recurso pedagógico se destacan dos aspectos importantes que influyen en el aprendizaje significativo y en la motivación del alumno: el juego y el uso de materiales en la enseñanza en el medio acuático. El recurso

a este tipo de estrategias está accesible a cualquier profesional acuático, pero sus elecciones y construcciones metodológicas dependerán del contenido que seleccione, de las particularidades del contexto en donde se desempeña la práctica, así como también de las singularidades de los alumnos y alumnas que participan en la clase (Edelstein, 1996).



IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES ACUÁTICAS EN LA ETAPA INFANTIL

El medio acuático resulta de gran interés para la práctica de la actividad física y del deporte, la promoción de salud y el bienestar, así como también para otros fines que se relacionan con el ocio y la recreación. Tal es así, que la práctica de estas actividades desde la niñez, particularmente vinculadas a las habilidades acuáticas básicas, serán fundamentales para el posterior aprendizaje de técnicas más específicas como la natación, *waterpolo*, natación artística (Juárez, 2020). Sin embargo, es importante ir más allá y reconocer que el aprendizaje de las habilidades acuáticas en la etapa infantil no debe utilizar una sola modalidad, pero sí reconocer esta etapa del aprendizaje como determinante para la alfabetización acuática como una parte integrante de la alfabetización motora, para la prevención del ahogamiento y conexión con el ambiente en entornos acuáticos. Esta es una visión multidimensional de la competencia acuática que sirve a la sociedad, siendo la base del desarrollo de los aprendizajes futuros que dan soporte a cualquier tipo de interacción con el medio acuático y al desarrollo de las habilidades específicas de los deportes acuáticos (Fonseca-Pinto & Moreno-Murcia, 2023). Por lo tanto, y según Moreno-Murcia & Ruiz-Pérez (2019), desarrollar una serie de habilidades fundamentales de movimiento en las primeras edades resultará de gran interés para la práctica de actividades en este medio a lo largo de todo el ciclo vital.

Además de fundamentar la importancia del desarrollo de la competencia acuática, hay que abordar cómo se puede aprender aportando más beneficios a todos los intervinientes. Tradicionalmente se han realizado dos tipos de planteamientos metodológicos: el nado global y el analítico (Fernandes et al., 2017), según métodos conductistas donde el enfoque está en el saber hacer (estímulo-respuesta), cumpliendo el propósito de la tarea, repitiendo varias veces de acuerdo con las decisiones del profesor, buscando la adquisición de patrones de conductas. A pesar que más recientemente son valorados por la ciencia otros métodos de enseñanza que implican activamente al alumno en el aprendizaje, en muchos casos, las propuestas metodológicas se realizan desde la experiencia práctica del profesional y su sistema de creencias. No es nuestra intención desvalorar el aporte que dicha experiencia puede contribuir al conocimiento, pero se necesitan más estudios científicos para que se pueda evolucionar en la calidad de los programas educativos, en la autoeficacia docente y del alumnado.

¿Qué nos indica la ciencia? Qué dentro del espectro de las metodologías de enseñanza, a pesar de que todas generan aprendizaje, las que implican activamente el alumno, son generadoras de mayor percepción de autoeficacia docente. ¿A qué metodologías nos referimos? A las cognitivistas y constructivistas que se enfocan principalmente en el alumnado, estimulan el saber hacer, el saber y el saber ser/estar, donde el profesor asume un lugar de mediador, y son valoradas las habilidades metacognitivas (por ejemplo, el recurso al cuestionamiento, resolución de problemas, etc.) que van a permitir el desarrollo de la capacidad de transferencia del conocimiento (por ejemplo, situaciones simuladas, actividades educativas en entornos naturales), lo que influirá positivamente en el aprendizaje de las actividades acuáticas y consecuentemente de la natación (Moreno-Murcia, 2023).

“ Según Parker y Thomsen (2019), las pedagogías lúdicas pueden ser más efectivas para fomentar las habilidades sociales, emocionales, físicas, cognitivas y creativas que los enfoques pedagógicos tradicionales. ”

El [Método Acuático Comprensivo](#) (MAC) es un ejemplo con validez científica, basado en los mejores principios pedagógicos y que, apoyándose en metodologías cognitivistas y constructivistas, utiliza el juego como una estrategia prioritaria para promover el aprendizaje, siendo una recomendación para todos los profesionales acuáticos.

EL JUEGO COMO MÉDIO POTENCIADOR DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS

“ Lo que hace divertida la tarea no está directamente relacionada con lo que se aprende (Moreno-Murcia, 2022). ”

El juego permite construir una representación de una situación para finalmente solucionar un problema. Para tal escenario es necesario movimiento, y normalmente está asociado a la ocupación del tiempo libre porque genera sensaciones de placer y satisfacción. Es transmisible de generación en generación, perpetuándolo en el tiempo (Moreno-Murcia, 2023).

A pesar de ser utilizado en los aprendizajes, es verdad que no es muy estudiado su efecto, pero es posible de identificar algunas características del aprendizaje basadas en el juego, donde se destaca que facilita la activación y desarrollo de procesos cerebrales en los jóvenes apoyando el aprendizaje (Liu et al., 2017). También se sabe que existen estados emocionales más favorables para que el aprendizaje ocurra. Tiene que despertar niveles de intensidad desde moderado (interés) a estados emocionales de intensidad alta (excesiva diversión) (Moreno-Murcia, 2022). Se habla de conectar mente, emoción y cuerpo. Esto es vivir integralmente la experiencia y contribuir para el desarrollo del ser humano mientras se descubre y se desarrolla la competencia acuática personal. Hay un pensar, un sentir y un hacer presente que consigue integrar lo que indica el entorno, que se necesita hacer y que se es capaz de hacer.

Esto contradice la tradición del enseñar a nadar, que ha estado más conectada con las metodologías pasivas en las que no se valoraba que el practicante comprendiera lo que hacía y por qué lo hacía atribuyendo significado al aprendizaje y a la tarea (Moreno-Murcia, 2023).

En todo el mundo hay niños, jóvenes y adultos que practican natación, y es fundamental que el profesional acuático tenga claro que entre los propósitos fundamentales se encuentra por un lado el saber enseñar y, por otro lado, el de captar el interés y motivación del practicante garantizando una práctica a lo largo de la vida y un elevado grado de competencia acuática personal. Para tal hecho, es fundamental que el proceso de aprender contribuya para la sensación de competencia, autonomía y conexión con los demás (Minkels et al., 2023).

En el estudio de Muñoz (2006), evaluaron las habilidades motrices acuáticas, el desarrollo de los factores cognitivos, sociales, afectivos y morales, así como el grado de motivación alcanzado. Los resultados destacaron que el grupo experimental (Modelo Narrativo Lúdico) presentaba una mejor evolución en diferentes parámetros y aspectos claves del desarrollo integral del aprendiz, constatando además una mayor motivación e interés hacia la propia actividad de enseñanza respecto a la adquisición de las habilidades acuáticas.

En la misma línea, el trabajo presentado por Bovi y colaboradores (2008), expone un análisis de las prácticas de enseñanza comparando un método tradicional con un método lúdico, los cuales se aplicaron a un mismo grupo de participantes en las clases de natación infantil. Los autores observaron en el transcurso de las clases, que el método lúdico resultaba mucho más motivante que el método sistémico. Este aspecto influye decisivamente en el aprendizaje y en el posible abandono de la actividad, por lo que resulta más aconsejable a ser tenido en cuenta por los profesionales que se desempeñan en el medio acuático. Además, se comprobó que, partiendo del mismo nivel inicial de los niños y niñas que han aprendido con ambos métodos, el método lúdico reduce los tiempos de espera y consigue la adquisición de habilidades superiores a las que se adquieren con la utilización del método tradicional.

Por su parte, De Paula & Moreno-Murcia (2018), plantean el Método Acuático Comprensivo, el cual se fundamenta desde una propuesta de enseñanza activa que es generada a través de la búsqueda y la indagación de los principales actores: los y las practicantes. Los estilos de enseñanza fundamentales en esta propuesta educativa son el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, donde el alumnado participa activamente de forma individual y colectiva en cada uno de los juegos que se proponen. Generar actividades donde los participantes utilicen su imaginación, su creatividad explorando distintas formas de resolver el problema planteado por su profesor o profesora e incorporando experiencias cotidianas en el medio acuático, generarán resultados positivos y alentadores en los aprendizajes, no solo a nivel de la competencia acuática, sino también de rendimiento (Paradimitrou & Loupos, 2021).



En síntesis:

- Integrar el juego en el proceso de aprendizaje necesita tener por detrás una intención y un problema a solucionar, activar emociones y procesos cognitivos.
- El juego necesita atender la necesidad de autonomía, competencia y conexión con los demás.
- Debe existir un planteamiento de la actividad que considere la implicación activa del alumno en el proceso de aprendizaje.

- Los contenidos del juego deben valorar la visión multidimensional de la competencia acuática en una fase inicial de los aprendizajes fundamentales.
- A pesar de etapas más evolutivas de las habilidades acuáticas, sigue existiendo beneficios al considerar el juego como una estrategia de aprendizaje y consolidación de conocimientos.
- Se debe tener en cuenta, que el juego es una herramienta por excelencia que se encuentra al servicio del docente para la enseñanza.

Como ejemplo de juegos que facilitan el desarrollo de la competencia acuática mientras se busca un aprendizaje significativo presentamos la Tabla 1.

Tabla 1. Ejemplos de Juegos promotores de aprendizajes significativos.

Objetivo/contenido	Juego	Variantes
Desplazamiento	Juego del pañuelo Sacar el pañuelo y regresar a su base lo más rápido posible sin que el adversario lo toque. Dos grupos de 4 alumnos, cada uno tiene un número. El profesor está en la mitad de la piscina con el pañuelo, indica un número y el modo de desplazamiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos eligen el modo de desplazarse. • Se puede indicar uno número o más al mismo tiempo cada uno tiene que desplazar distinto. • Que el pañuelo sea un balón e ir transportándolo de distintas formas.
Desplazamiento Flotación	Paseo en la naturaleza Dos grupos sentados en el bordillo. Uno grupo simula un escenario acuático (corrientes en el río) y el otro grupo tiene que indicar y presentar la conducta más correcta en esa situación.	<ul style="list-style-type: none"> • El profesor presenta el escenario y los grupos presentan la solución. Si hay diferencias es dado un tiempo de reflexión y contextualización.
Eficacia de desplazamiento Nado subacuático Manipulación de material	Abajo como arriba Conseguir transportar cuatro objetos distintos (una tabla, un vaso, una pelota, un peso de 3kg) a lo largo de la piscina del modo más eficaz.	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede repetir el modo de transportar el objeto. • Nado en relevos. • Los materiales están dispuestos en una secuencia afuera de agua. Tiene que ser decorada. Se mezclan todos los materiales y en equipo tienen que repetir la secuencia en el otro lado de la piscina. • Los materiales tienen que ser transportados en la superficie y dos en la profundidad.

“ Reflexionar sobre el “cómo hacer”, nos permitirá mejorar la enseñanza y los aprendizajes en nuestras prácticas profesionales. ”

LOS MATERIALES EN LA ENSEÑANZA ACUÁTICA

En lo que refiere al contexto material, es muy frecuente analizar el tema según los recursos que se dispone en la instalación y las propuestas metodológicas que se emplean para la enseñanza de los contenidos. En este sentido, nos podríamos preguntar: ¿cuál es el grado de importancia que el docente le brinda al recurso

material que utiliza en sus clases? y ¿qué importancia y cuestionamiento se le brinda a la utilización de los materiales de flotación cuando se planifican las actividades acuáticas?

Pensar en estas cuestiones supone el análisis de la construcción metodológica en función de aspectos observables, en este caso particular, en los materiales existentes, como es la infraestructura, número de docentes que está en la piscina, etc.

Las respuestas a estas preguntas están directamente asociadas al planteamiento de la práctica: objetivo, características de los participantes y del entorno acuático, materiales, etc. Esta construcción metodológica, debe contener todas las aristas que en ella se involucran (alumno, contexto y contenido), en este caso se puede abordar el material que normalmente el profesor tiene a su disposición para enseñar.

Los materiales pueden ser convencionales o no convencionales. Su objetivo es siempre agregar valor a la experiencia acuática como facilitadores del aprendizaje, sin desvirtuar el ejercicio o actividad que se quiera lograr (flotadores tubulares, manguitos, etc.), como un elemento de diversidad de experiencias (pelotas, *snorkel*, ropa, etc.) o como elementos de primeros auxilios a la flotación o de rescate desde fuera del agua (cuerda, boya torpedo, boya circular, etc.).

Uso de dispositivos para facilitar el aprendizaje. En este tipo de materiales se pueden considerar los más tradicionales como los flotadores tubulares, las tablas, *pullbuoys* y en algunos casos los manguitos (en el sentido de buscar la autonomía parental en algunos momentos de exploración del medio acuático en la clase). Son considerados facilitadores pues permiten al practicante desplazarse en el medio acuático cuando el alumno cuenta con menor grado de autonomía (conseguir desplazarse o flotar solo en el agua) construyendo a través de la exploración y situaciones estimulantes las bases necesarias para que se vuelva autónomo de este material también. No se debe utilizar ni al principio de la actividad, ni durante toda la práctica o terminar la actividad con él. Es fundamental la vivencia del cuerpo con el agua para poder ser consciente de lo que consigue hacer en la interacción. Su mal uso puede provocar una falsa autonomía, y tanto el alumno como la familia deben ser conscientes de eso. Incluso el estudio de Barbosa (2004), ha comparado ventajas y desventajas del empleo de diferentes materiales en la piscina. Destaca que los *materiales más convencionales* (*pullbuoys* o tablas), pueden interferir negativamente en los aprendizajes y los objetivos pedagógicos cuando se trata de enseñanza, sugiriendo, por el contrario, que materiales recreativos como aros, cuerdas, planchas, pelotas, entre otros, son beneficiosos para trabajar la respiración, la flotación y la propulsión. El autor destaca el poder diferenciar cuando se trata de enseñanza o de entrenamiento en lo que refiere a la natación infantil.

Uso de material para aumentar la diversidad de experiencias. En varios países se ha producido una valoración de la enseñanza en entornos acuáticos naturales en donde se pueden implementar el uso de otros elementos que puedan contribuir para el desarrollo de la competencia acuática como es el caso del nado con ropa (Van Duijn et al., 2021). Moran (2014), afirma que el nado con ropa puede resultar beneficioso por la resistencia que ofrece al avance, permitiendo comprender al aprendiz el esfuerzo adicional que debe realizar. Este tipo de actividades, permite al aprendiz contar con una mayor capacidad para practicar en aguas más frías (como el océano, los ríos o los lagos) y simular situaciones posibles de acontecer, teniendo siempre presente que el aprendizaje necesita ser útil para el mundo real de la interacción con el medio

acuático y sus diferentes posibilidades (nadar, surfear, bucear, lidiar con corrientes, con olas, etc.), y no, solo, enfocarse en la enseñanza de un deporte acuático en particular.

Uso de material recreativo. Barbosa (2004), hace referencia al uso de materiales recreativos, ya que son una motivación para el aprendizaje de los niños y niñas. Este tipo de recurso, promueve a que el alumnado investigue en el medio acuático especialmente en las fases iniciales del aprendizaje. En la misma línea, el autor presenta otro grupo de elementos que favorecen aprendizajes en este medio, a los que denomina “materiales adaptados”, que son aquellos construidos para un propósito específico y contexto particular, particularmente en las actividades acuáticas.



Uso de dispositivos como medida de seguridad. Las ayudas a la flotación no sustituyen a la supervisión permanente de un adulto responsable y muchas veces generan una falsa sensación de seguridad, siendo posible originar conductas de mayor riesgo, llegando a inhibir el aprendizaje (Kjendlie et al., 2013), pero es importante considerar, incluso, el uso del chaleco salvavidas en las etapas de aprendizaje (saber colocar, desplazar, flotar) como un elemento de seguridad que es obligatorio en las actividades náuticas. Se sugiere además tener en cuenta las leyes de la biomecánica para colocar dispositivos de flotación que permitan una gama amplia de posibilidades de movimientos en el agua (Costa, 2018). En muchas

ocasiones se colocan elementos de flotación sujetos al cuerpo del niño, alterando el centro de flotabilidad y produciendo una posición corporal antinatural (Langendorfer, 1987).

Se piensa que también es beneficioso explorar distintos materiales para saber prestar auxilio sin meterse en el agua. En este sentido, materiales como cuerdas, toallas, camisetas, etc., podrían formar parte de la propuesta educativa, a través de juegos o situaciones simuladas.

Materiales no convencionales. Este es un grupo de materiales que posiblemente están más asociados a otras áreas del aprendizaje que van más allá del saber hacer. Son materiales potenciadores del saber o del saber ser y saber estar, como por ejemplo formas geométricas, números, animales, juegos de superficie y de profundidad, embarcaciones, tablas de surf, etc. Estos materiales permiten abordar contenidos transversales al desarrollo de acuerdo con las etapas de cada grupo etario, permiten abordar temas de la educación ambiental o incluso de la prevención. Las tarjetas plastificadas, la hoja EVA son estrategias muy comunes para construir estos juegos que son elaborados, frecuentemente, por los profesionales acuáticos que tiene muy claro el qué y por qué de lo que enseñan.

“ El uso de ropa tiene muchas condicionantes, por eso es importante hablar sobre él en la educación acuática, pues ayuda a mantener la temperatura, puede ayudar momentáneamente a la flotabilidad, pero a la medida que las burbujas de aire se liberan (por ejemplo, tejido de algodón), aumenta su peso y puede resultar problemático para la persona. ”

En síntesis

- Existen distintos tipos de materiales que, dependiendo del objetivo, del contexto y de la población están más ajustados y son promotores de desarrollo y aprendizaje con elevados índices de motivación del practicante.
- Los materiales facilitadores de flotación son parte del proceso, pero debido a su posible dependencia en la búsqueda de la autonomía, es importante saber cuándo y cómo utilizar y que no sustituyen la supervisión del adulto.
- Hay que valorar los materiales no convencionales como potenciadores de las distintas áreas de los saberes que cuando se integren en el proceso de aprendizaje ayudan al desarrollo de la competencia acuática.
- Hay que planificar teniendo en cuenta el contexto, la infraestructura que disponemos, así como también los materiales que tenemos a la disposición en el aula acuática.
- Considerar que para adquirir la competencia acuática se necesita un mínimo de 10 clases de enseñanza (Olaisen et al., 2018).

Como ejemplo de prácticas posibles con distintos materiales, presentamos la tabla 2.

Tabla 2. Ejemplos de juegos con recurso a materiales variados.

Objetivo/contenido	Tarea	Variante
Desplazamiento Respiración Propiedades del agua	¿Cuántos tipos de pateo tenemos? Con flotador tubular, explorar el desplazamiento a lo largo de la piscina eligiendo distintos modos de mover las piernas. Cuestionar sobre lo que han sentido en cada una de las situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Distintos modos de transportar la tabla (horizontal, vertical, con la superficie más ancha o menos, etc.). • Variar materiales • Hacer en grupos de 2 en conjunto.
Prestar auxilio desde fuera Cooperación Saber usar material facilitador de la seguridad (recomendado) y de prestar auxilio (convencional y no convencional)	Visita a la piscina en familia Tener cerca del agua distintos materiales posibles de prestar auxilio y otros no. Profesor presenta un conjunto de escenarios posibles de pasar: - Estamos jugando con nuestros primos alrededor de la piscina, uno de ellos cae en el agua, pero no sabe nadar, ¿qué hacemos? - Estamos jugando con la pelota adentro de agua y nos sentimos cansados, ¿qué hacemos? Los alumnos buscan soluciones para ellos con recurso a los materiales disponibles.	<ul style="list-style-type: none"> • Caer a la piscina con ropa vestida. • Simular que más de un familiar necesita de ayuda. • Hacer preguntas sobre ello. • Generar tensión dando tiempo límite para la ejecución de la tarea.
Transferencia de competencias	Paseo en Barco Con los tapices simulando una embarcación. Vestir chaleco u otro material que pueda simular su importancia.	<ul style="list-style-type: none"> • Pueden ser tapices a que simulen tablas de surf y qué se hace al perder el equilibrio.

	<p>¿Qué hacer si la embarcación se vuelta u alguien cae en el agua? Observar la respuesta del alumno, del grupo y reflexionar juntos qué se puede hacer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Después de caer los compañeros simulan olas en la piscina o corriente.
--	--	--

RECOMENDACIONES PRÁCTICAS

- El **objetivo de práctica acuática** es contribuir para el desarrollo del ser humano, a través del aprendizaje de la competencia acuática personal.
- **Planificar con antelación las actividades** teniendo en cuenta el propósito del aprendizaje, el alumno, el contexto y los materiales de aprendizaje que pueden facilitar el aprendizaje.
- El **juego** es una estrategia pedagógica que invita al alumno a tener un papel activo en el aprendizaje y debe de ser considerada una estrategia prioritaria.
- El contenido de las clases de natación y las estrategias metodológicas deben de considerar las **necesidades básicas del practicante**.
- **Diversificar** las oportunidades de aprendizaje, planteando, con distinto tipo de materiales tanto convencionales como no convencionales y si se busca la transferencia hay que llevar la realidad de los entornos acuáticos a la piscina.
- Experimentar distintos **materiales auxiliares de la flotación**. Saber cómo utilizarlos para beneficiarse de ellos, para desplazarse, para flotar, pero también para saber cómo actuar cuando algo nos pasa.
- **Atender a la importancia de la transferencia de contenidos** a otros entornos acuáticos.
- **Aprender a colocar y a utilizar los dispositivos que se utilizan para flotar** o para la enseñanza y desarrollo de las habilidades acuáticas (por ejemplo, boya de cintura, tablas, bidón de agua, etc.).
- Valorar las estrategias pedagógicas que invitan a la **participación activa y la autonomía** en quien aprende.

CONCLUSIONES

Aprender en y a través del medio acuático debe atender a las necesidades básicas de competencia, autonomía y relación con los demás, generando experiencias entusiastas. Este concepto se alinea con la idea de aprender jugando, favoreciendo un aprendizaje significativo, a través de propuestas que aborden metodologías activas y en donde se destaquen alumnos y alumnas capaces de reflexionar y participar activamente de las propuestas acuáticas, potenciando los aprendizajes de la natación, así como el desarrollo de las habilidades acuáticas.

El uso de materiales debe ser pensado, por esto, recomendamos particularmente pensar y planificar con antelación cual será el elemento a utilizar, cómo y para qué. De esta manera estaremos fortaleciendo la enseñanza y los aprendizajes con herramientas facilitadoras, que sin duda se encuentran al servicio del profesional acuático.

REFERENCIAS

Barbosa, T. (2004). Os Materiais Auxiliares. En *27º Congresso de Natação - Associação Portuguesa de Técnicos de Natação* (pp. 1-4). Lisboa.

- Bovl, F., Urbino, C., Palomino, A., & González, J. (2008). Evaluación y contraste de los métodos de enseñanza tradicional y lúdica. *Revista Educación Física y Deportes*, 4(4), 29-36.
- Costa, A. M., Garrido, N. D., Rocha, H., Marinho, D. A., & Silva, A. J. (2018). *Water competency-based education: a key to promote motor development and optimal drowning prevention*. En R. Fernandes (Ed.), *The Science of Swimming and Aquatic Activities* (pp. 1-21). Nova Science Publishers, Inc.
- Chevallard, Y. & Gilman, C. (1991). *La transposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado* (Vol. 1997). Buenos Aires, Argentina: Aique.
- De Paula-Borges, L. & Moreno-Murcia, J. A. (2018). Efectos del Método Acuático Comprensivo en estudiantes de 6 y 7 años. *Revista de Investigación en Actividades Acuáticas*, 2(3), 27-36. <https://doi.org/10.21134/riaa.v2i3.401>
- Edelstein, G. (1996). Un capítulo pendiente: el método en el debate didáctico contemporáneo. En A. Camilloni (Ed.), *Corrientes didácticas contemporáneas* (pp. 75-89). Paidós.
- Fernandes, R., Soares, S., & Vilas-Boas, J. P. (2017). Propostas metodológicas para aprendizagem e correção das técnicas de natação. *Boletim Sociedade Portuguesa de Educação Física*, 35, 35-46.
- Fonseca-Pinto, R. & Moreno-Murcia, J. A. (2023). Towards a Globalised Vision of Aquatic Competence. *International Journal of Aquatic Research and Education*, 14(1), 11. <https://doi.org/10.25035/ijare.14.01.11>
- Juárez, D. (2020). Habilidades motrices en el medio acuático. *Revista de Investigación en Actividades Acuáticas*, 4(8), 51-52. <https://doi.org/10.21134/riaa.v4i8.1296>
- Kjendlie, P., Pedersen, T., Eoresen, T., Setlo, T., Moran, K. & Stallman, R. K. (2013). Can You Swim in Waves? Children's Swimming, Floating, and Entry Skills in Calm and Simulated Unsteady Water Conditions. *International Journal of Aquatic Research and Education*. 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.25035/ijare.07.04.04>
- Langendorfer, S. J. (1987). Children's movement in the water: a developmental and environmental perspective. *Childrens Environmental*, 4, 25-32.
- Liu, C., Solis, L., Jensen, J., Hopkins, E., Neale, D., Zosh, J., Hirsh- Pasek, K., & Whitebread, D. (2017). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia*. The Lego Foundation.
- Minkels, C., van der Kamp, J., & Beek, P.J. (2023). How intrinsically motivating are swimming instructors/lessons in the Netherlands? An observational study through the lens of self-determination theory. *Sports Active Living*. <https://doi.org/10.3389/fspor.2023.1236256>
- Moran, K. (2014). Can You Swim in Clothes? An Exploratory Investigation of the Effect of Clothing on Water Competency. *International Journal of Aquatic Research and Education*, 8(4), Article 5. <https://doi.org/10.25035/ijare.08.04.05>
- Moreno-Murcia, J.A. (2023). *Enseñar a nadar a través del juego*. Sb Editorial
- Moreno-Murcia, J.A. (2022). Pedagogía lúdica en la competencia acuática. En A. Albarracín, R. Fonseca-Pinto & J.A. Moreno-Murcia (Eds), *Avances científicos y prácticos em las actividades acuáticas* (pp. 55-64). Sb Editorial
- Moreno-Murcia, J. A., & Ruiz, L. M. (2022). Las habilidades acuáticas fundamentales. Claves en la competencia acuática para toda la vida. En J. A. Moreno-Murcia, A. Albarracín, & L. De Paula (Eds.), *Aportes pedagógicos acuáticos* (pp. 23-30). Sb editorial.
- Moreno-Murcia, J.A., & Ruíz, L. M. (2019). *Cómo lograr la competencia acuática*. Sb Editorial
- Muñoz, E. (2006). *Efectos de una experiencia innovadora en la iniciación a la enseñanza de las actividades acuáticas: Propuesta del "Modelo Narrativo Lúdico" sobre otras formas de enseñanza clásicas en natación para alumnos en edad infantil* (Doctoral dissertation, Tesis Doctoral, Universidad de Córdoba).

- Olaisen, R., Flocke, S., & Love, T. (2018). Learning to swim: role of gender, age and practice in Latino children, ages 3–14. *Injury Prevention*, 129-134. <https://doi.org/10.1136/injuryprev-2016-042171>
- Papadimitriou, K., & Loupos, D. (2021). The Effect of an Alternative Swimming Learning Program on Skills, Technique, Performance, and Salivary Cortisol Concentration at Primary School Ages Novice Swimmers. *Healthcare*, 9(9), 1234. <https://doi.org/10.3390/healthcare9091234>.
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*. LEGO Foundation.
- Van Duijn, T., Ng, J. L., Burnay, C., Anderson, N., Uehara, L., Cocker, K., & Button, C. (2021). The Influence of Equipment and Environment on Children and Young Adults Learning Aquatic Skills. *Frontiers of Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.733489>.