



## CONOCE LA PISCINA: UN RECURSO MULTIMEDIA PARA CONOCER CONCEPTUALMENTE LAS ACTIVIDADES ACUÁTICAS EDUCATIVAS

*Juan Antonio Moreno Murcia<sup>1</sup>, Ángel Jesús Soriano<sup>2</sup>*

### RESUMEN:

El objetivo principal de este trabajo se centra en la posibilidad de acercar las actividades acuáticas educativas a centros donde no se puede llevar a cabo esta actividad y presentar de forma lúdica y con la utilización de recursos informáticos los contenidos que son inherentes a ellas. Para ello hemos contado con 39 alumnos de 2º y 3º Ciclo de Primaria que han contestado a 2 cuestionarios antes y después de visualizar la presentación multimedia realizada con el programa Power Show en su versión 2.0. Los resultados obtenidos después de analizar los cuestionarios nos presentan resultados positivos en cuanto a la asimilación de contenidos por parte de los alumnos y su conocimiento tras ver las imágenes presentadas, así pues la utilización de recursos multimedia para la enseñanza de contenidos educativos relacionados con la educación acuática han permitido adquirir conocimientos conceptuales a los alumnos que por las características de su centro no pueden llevar a cabo dicha actividad.

**PALABRAS CLAVE:** Nuevas Tecnologías, Actividades Acuáticas, Motivación, Educación Física

---

<sup>1</sup> Universidad de Murcia.

<sup>2</sup> Unidad de Investigación en Educación Física y Deporte.



## 1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías (NNTT) están produciendo un cambio insospechado respecto a los originados en su momento por otras tecnologías (impresión, electrónica,...). Sus efectos se sitúan no sólo en el campo de la información y comunicación, sino que lo rebasan llegando a provocar cambios en la estructura social ya que no sólo se centra en la recepción de la información, sino que abre un nuevo espectro respecto a su manipulación, almacenaje y distribución.

Dicho lo anterior se produce un debate específico respecto a los temores y esperanzas que puedan producir en la sociedad actual las NNTT. Se desconocen de manera precisa sus efectos, pero es indudable su importancia histórica y el salto tanto cuantitativo como cualitativo en nuestra forma de recibir y gestionar la información.

Es evidente que las NNTT establecen formas de interacción de los usuarios con las máquinas, donde los antiguos roles de receptor y transmisor de información han cambiado ya que el conocimiento que se deriva de la información se construye no ya en una única dirección sino de una forma bidireccional. Se produce, y eso es lo novedoso de las NNTT, un feedback entre emisor y receptor.

Pero ¿qué se entiende por nuevas tecnologías? En primer lugar, la denominación de NNTT resulta inapropiada porque es una definición que no se mantiene en el tiempo, ya que tecnologías como el vídeo o la informática, que sin lugar a dudas en su momento se denominaron como tales, en la actualidad y como consecuencia de su implantación son tecnologías tradicionales y usuales en nuestros hogares. Centrando por tanto el concepto de NNTT entenderíamos por tales: la televisión por cable y satélite, los equipos multimedia, los CD-ROMs, hipertextos, etc.

Por todo lo expuesto, y dada la dificultad de las definiciones, diversos autores comienzan a utilizar el concepto de Tecnología Avanzada, término que nos aclara que las NNTT no dejan de ser una evolución lógica de las tecnologías que las preceden.

Asumiendo que toda definición per se es incompleta nos permitimos dar algunas definiciones que, en su libro de 2001 "Tecnología Educativa", Julio Cabero nos muestra para clarificar de algún modo la idea de lo que entendemos por NNTT: el Diccionario de Santillana de Tecnología Educativa (1991), las definen como "*últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación*"; Gilbert y cols. (1992), hacen referencia al "*conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información*". Por su parte Bartolomé (1989), desde una visión más amplia, señala que NNTT se refiere a "*los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones*", finalmente Castells y cols. (1986) señalan que "*comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información*". Para cerrar el círculo, citaremos la revista "Cultura y Nuevas Tecnologías" en la que define NNTT como, "*...nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales*" (M.E.C., 1986).



Una vez que nos hemos acercado a diferentes visiones sobre lo que entendemos por NNTT (recordemos que utilizamos el término NNTT para englobar tanto a las nuevas como a las avanzadas), sería conveniente sintetizar las características distintivas de las mismas. Para ello utilizaremos las propuestas de autores como Castells y cols., Gilbert y cols. y Cebrián Herreros citados por Julio Cabero (2001): inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, elevados parámetros de calidad de imagen y sonido, digitalización, influencia más sobre los procesos que sobre los productos, automatización, interconexión y diversidad.

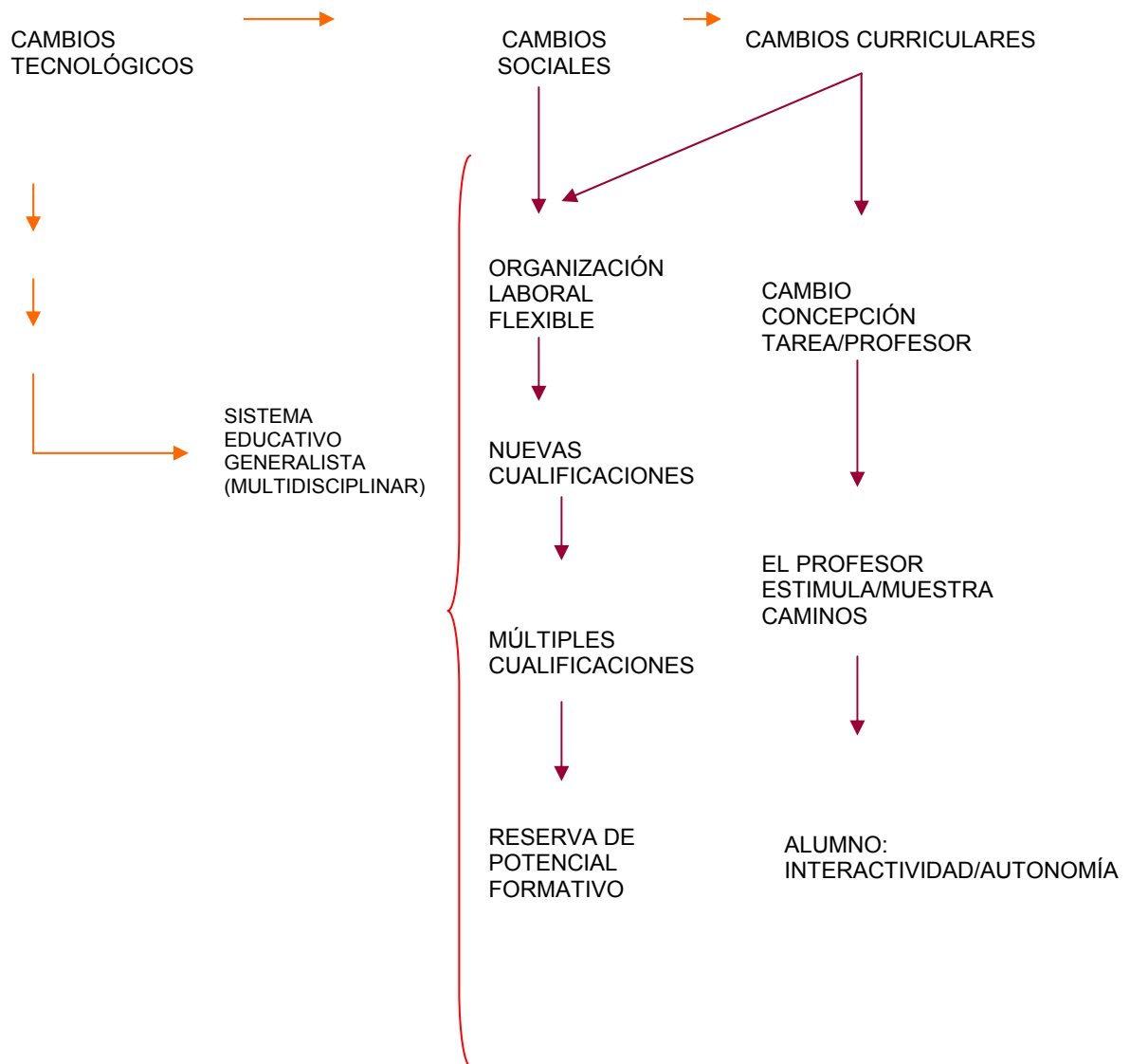
La gran ventaja de estos nuevos medios es la interactividad. Todos sabemos que la mayoría de los medios de comunicación convierten al usuario-lector en este caso, en un mero receptor de mensajes elaborados por otros, descartándose la retroactividad de la información. Sin embargo, las NNTT (vídeo interactivo, videotexto y teletexto, televisión por satélite y cable, hiperdocumentos, CD-ROMs en diferentes formatos, sistemas multimedia, tele y videoconferencias, los sistemas de expertos, correo electrónico, telemática, realidad virtual,...) permiten al usuario decidir el ritmo, cantidad y profundización de la información que se desea, provocando un cambio tecnológico y cultural que impregna el contexto sociocultural en el que vivimos.

Actualmente el mundo laboral y los cambios tecnológicos que llevan aparejados, requieren un nuevo modelo de enseñanza. Después de un periodo de deificación de una enseñanza que tenía como objetivo máximo la especialización, es necesario que regresemos a un sistema de enseñanza multidisciplinar. Este regreso a un sistema de enseñanza generalista permite al estudiante una mayor flexibilidad, una mejor adaptabilidad a un mundo del trabajo en constante cambio. Para ello, un instrumento muy poderoso que puede permitir esa educación global que pretendemos, es sin duda la utilización de lo que hemos denominado hasta ahora Nuevas Tecnologías. Éstas son un instrumento válido para que el educador facilite el aprendizaje de todas estas disciplinas que son el objeto del currículo que queremos transmitir al discente, y en concreto, en el campo que nos concierne, en el de las actividades acuáticas educativas.

En la figura 1 de la página siguiente, podemos observar como afectan las NNTT en la escuela y el giro educacional que propone intrínsecamente.



Figura 1. Cambios en la escuela debido a las nuevas tecnologías.





Como ya habíamos señalado en los párrafos anteriores, el cuadro sinóptico pretende resumir la influencia que las NNTT tienen con carácter general en la sociedad y específicamente en el mundo de la enseñanza.

Los cambios sociales influyen definitivamente tanto en el mundo del trabajo como en la enseñanza. La currícula, que es la plasmación de los objetivos de los centros de enseñanza, se ve afectada por las necesidades de las empresas. Esta relación que es bidireccional pretende adecuar los estudios que se imparten en los centros de enseñanza a la realidad del mundo laboral al que se dirige. De igual manera la sociedad cambiante exige un modelo de enseñanza flexible que se adecue con prontitud las necesidades de un mundo del trabajo muy relacionado con los cambios tecnológicos, por lo que este modelo de cambio permanente que se define por la aparición de nuevas cualificaciones profesionales exige el diseño de nuevas titulaciones profesionales. Estas nuevas titulaciones crean un nuevo grupo de profesionales que son un activo muy importante para la sociedad en la que viven y trabajan.

Pero estos cambios en el currículo afectan a la labor docente de los profesores. Éste debe cambiar de manera radical la concepción de la enseñanza, ya que no se reduce a una exposición larga y aburrida de una serie de materias cuyo único esfuerzo por parte del alumno es la escucha y memorización de contenidos. El maestro debe orientar, abrir puertas, mostrar caminos y exigir retroalimentación al alumno, que se convierte en parte activa del sistema de enseñanza. Por ello, es muy importante la formación del cuerpo docente en NNTT, ya que éstas permiten un abanico de posibilidades casi ilimitados que repercutirá de manera positiva en la interactividad entre profesores y alumnos.

Puesto que podemos desarrollar múltiples cualidades físicas en el alumno a través de las actividades acuáticas es importante resaltar los contenidos que se pueden desarrollar en éste medio, como pueden ser: desplazamientos, giros, saltos, lanzamientos, recepciones, etc. Por esto, éste tipo de presentaciones multimedia pueden ser un buen recurso educativo para acercar y dar a conocer las actividades acuáticas a aquellos alumnos que por las características de su centro no tienen la posibilidad de conocer los contenidos educativos que se pueden llevar a cabo mediante las actividades acuáticas.

Así pues el objetivo del siguiente trabajo es certificar que mediante las presentaciones multimedia, se puede acercar a los alumnos que no tienen la posibilidad de conocer las actividades acuáticas en una piscina, estas actividades para su conocimiento.

## **2. MÉTODO**

### **2.1. Muestra**

La muestra ha estado compuesta por un total de 39 alumnos de 2º y 3º Ciclo de Educación Primaria del colegio situado en el municipio de Villanueva del Río Segura (Murcia), de los que 20 eran chicas por 19 que eran chicos. Éstos tienen edades



comprendidas entre los 7 años y los 11 años resultando una media de edad de todos los alumnos de 9 años.

## 2.2. Instrumento

Los instrumentos que hemos utilizado para evaluar los conocimientos conceptuales de los alumnos han sido, una presentación multimedia y dos cuestionarios (inicial y final).

La presentación multimedia fue diseñada con el programa Power Show en su versión 2.0, y en ésta se mostraba como era una piscina por dentro y como se pueden realizar tareas relacionadas con la actividades acuáticas a través del juego en el medio acuático.

Para recoger la información se utilizaron los instrumentos que se recogen en el anexo. Los cuestionarios estaban compuestos de una serie de tareas presentadas en forma de dibujos, las cuales tenían que unir con flechas, reconocer objetos, etc. Además de dejar abiertas algunas preguntas donde se les preguntaba qué actividades habían llevado a cabo de las que les mostrábamos y qué actividades no hacían en sus clases y que les gustaría hacer.

## 3. RESULTADOS

Ante la primera pregunta, según los resultados iniciales, la totalidad de los alumnos han ido alguna vez a la piscina, al 96,4% les gusta la piscina y al 96% les gusta ir a la piscina. El 89,3% piensa que sí se puede aprender jugando en la piscina. El 85,7% manifiesta que le gustaría hacer Educación Física en la piscina aunque sólo el 71,4% piensa que se pueda hacer. El 63% cree que sí se puede jugar al voleibol en el medio acuático, así como el 42,9% que lo hace con el baloncesto. El 21,4% contesta que se puede correr por encima del agua y tan solo el 3,6% tiene miedo de la piscina (tabla 1).

Tabla 1. Distribución porcentual de los resultados iniciales de la pregunta: "Rodea con un círculo tu respuesta".

Actividades	Sí (%)	No (%)
Has ido a bañarte alguna vez a una piscina	100	-
Te gusta la piscina	96,4	3,6
Te gusta ir	96	4
Y Aprender jugando	89,3	10,7
Te gustaría hacer E. F.	85,7	14,3
Crees que se puede hacer E. F. en la piscina	71,4	28,6
¿Y Jugar al voleibol?	63	37
Crees que se puede jugar al baloncesto en el agua	42,9	57,1
Y Correr encima del agua	21,4	78,6
Tienes miedo a la piscina	3,6	96,4

Tras la presentación multimedia, la totalidad de los alumnos considera que se puede hacer Educación Física en el medio acuático así como jugar al voleibol. El 96,4% cree que se puede aprender jugando y el 96,3% también cree que sí se puede hacer Educación



Física en el agua. El 78,6% piensa que se puede jugar al baloncesto en el agua y el 46,4% correr por encima del agua y tan solo el 7,1% sigue teniendo miedo al medio acuático (tabla 2).

Tabla 2. Distribución porcentual de los resultados finales de la pregunta: "Después de ver estas imágenes, contesta a estas preguntas rodeando con un círculo".

Actividades	Sí (%)	No (%)
Y jugar al voleibol	100	-
¿Se puede hacer E. F. en el agua?	100	-
Aprender jugando	96,4	3,6
Te gustaría hacerla	96,3	3,7
Y jugar al baloncesto	78,6	21,4
Correr encima del agua	46,4	53,6
Tienes miedo todavía	7,1	92,9

Al realizar una prueba t para muestras relacionadas (tabla 3) de las actividades que podían realizar en la piscina encontramos diferencias significativas ( $p < .01$ ) en Educación Física, baloncesto, voleibol y correr por encima.

Tabla 3. Puntuación media inicial, final, total, SD y diferencias significativas obtenidas ante la pregunta: "Rodea con un círculo tu respuesta".

Items	Inicial	Final	Media	SD	Sig.
Educación Física	1,285	1,000	,285	,460	,003
Baloncesto	1,571	1,214	,357	,488	,001
Voleibol	1,370	1,000	,370	,492	,001
Correr encima	1,785	1,535	,250	,441	,006

Cuando se le preguntaba inicialmente que señalara aquello que podía encontrar en una piscina, el 96,4% encuentra una ducha en su piscina, el 78,6% reconoce la burbuja, el 75% utiliza chanclas y el 71,4% conoce el chaleco. Por debajo, encontramos que un 67,9% reconoce el flotador, un 60,7% los manguitos y un 53,6% el tapiz. Por debajo del 50% vemos que un 42,9% sabe lo que es un corcho, un 39,3% las zapatillas de agua y un 35,7% conoce los flotadores tubulares y los pool-buoys. Un 3,6% dice que en las piscinas hay peces y ninguno contesta que en una piscina hay coches, televisiones, tortugas y ranas (tabla 4).

Tabla 4. Distribución porcentual de los resultados iniciales de la pregunta: "Rodea aquello que puedes encontrar en una piscina".

Materiales	Sí (%)	No (%)
Ducha	96,4	3,6
Burbuja	78,6	21,4
Chancla	75	25
Chaleco	71,4	28,6
Flotador	67,9	32,1
Manguitos	60,7	39,3
Tapiz	53,6	46,6
Corcho – Tabla	42,9	57,1

Zapatilla de agua	39,3	60,7
Pool-buoy	35,7	64,3
Churro (flotador tubular)	35,7	64,3
Pez	3,6	96,4
Coche	-	100
Tv	-	100
Tortuga	-	100
Rana	-	100

Cuando se le preguntaba al final, todos los alumnos reconocen el pool-buoy mientras un 96,4% la ducha como elemento perteneciente a una piscina; con un 85,7% aparecen los peces, con un 75% el chaleco y el coche y con un 71,4% la tortuga. Por debajo y con un 57,1% indican la rana, con un 46,4% el flotador y con un 42,9% aparecen la TV y el churro (flotador tubular). Para terminar aparecen las zapatillas de agua con un 3,6% y nadie identifica las chanclas, tapiz y burbuja (tabla 5).

Tabla 5. Distribución porcentual de los resultados finales de la pregunta: "Rodea ahora lo que podemos encontrar en la piscina".

Materiales	Sí (%)	No (%)
Pool-buoy	100	0
Ducha	96,4	3,6
Pez	85,7	14,3
Corcho	78,6	21,4
Chaleco	75	25
Coche	75	25
Tortuga	71,4	28,6
Rana	57,1	42,9
Flotador	46,4	53,6
Churro	42,9	57,1
TV	42,9	57,1
Zapatilla de agua	3,6	96,4
Chancla	-	100
Manguitos	-	100
Tapiz	-	100
Burbuja	-	100

Al realizar una prueba t para muestras relacionadas, cuando le preguntamos a los alumnos sobre los objetos que pueden encontrar en su piscina observamos diferencias significativas con  $p < .001$  en coche, chancla, manguitos, TV, tapiz, tortuga, pullboy, rana, pez y burbuja, con  $p < .01$  en zapatilla de agua y corcho, y con  $p < .05$  en flotador (tabla 6).

Tabla 6. Puntuación media inicial, final, total, SD y diferencias significativas obtenidas ante la pregunta: "Rodea ahora lo que podemos encontrar en la piscina".

Items	Inicial	Final	Media	SD	Sig.
Chaleco	1,285	1,250	3,57	,331	,573
Coche	2,000	1,250	,750	,441	,000
Flotador	1,321	1,535	-,214	,417	,011
Zapatilla de agua	1,607	1,964	-,357	,488	,001
Chancla	1,250	2,000	-,750	,441	,000



Corcho	1,571	1,214	,357	,558	,002
Manguitos	1,392	2,000	-,607	,497	,000
TV	2,000	1,571	,428	,504	,000
Tapiz	1,464	2,000	-,535	,507	,000
Tortuga	2,000	1,285	,714	,460	,000
Pool-buoy	1,642	1,000	,642	,488	,000
Rana	2,000	1,428	,571	,504	,000
Pez	1,964	1,142	,821	,475	,000
Churro	1,642	1,571	7,14	,465	,424
Burbuja	1,214	2,000	-,785	,417	,000

Ante la pregunta inicial en la que tienen que rodear acciones correctas que se realizan en la piscina, un 92,9% de los alumnos consideran que entrar con zapatillas de deporte a una piscina y correr alrededor de ella es incorrecto. Un 14,3% contesta que hay que ducharse antes de introducirse en el agua y un 10,7% que se puede jugar. Un 92% de los alumnos considera incorrectas que no hay que llevar gorro ni utilizar toalla y un 96,4% considera que no hay que llevar cuidado en la piscina ni llevar chanclas (tabla 7).

*Tabla 7. Distribución porcentual de los resultados iniciales de la pregunta: "Señala aquellas acciones que consideres incorrectas".*

Acciones	Sí (%)	No (%)
Entrar con zapatillas deportivas	92,9	7,1
Correr por la piscina	92,9	7,1
Ducharnos	14,3	85,7
Jugar para divertirnos	10,7	89,3
Utilizar gorro	7,1	92,9
Toalla	7,1	92,9
Chanclas	3,6	96,4
Llevar cuidado	3,6	96,4

Al final el 92,9% sigue considerando que entrar con zapatillas no es correcto por un 85,7% que lo hace con los empujones a los compañeros y un 71,4% que marca como incorrecto correr alrededor de la piscina. Con un 32,1% se destaca el llevar cuidado a la hora de saltar en el agua. Con un 17,9% está el llevar chanclas, con un 14,3% utilizar gorro, con un 10,7% jugar para divertirse y ducharse antes de entrar en el agua. El 92,9% de los alumnos indica que no es necesario utilizar gafas (tabla 8).

*Tabla 8. Distribución porcentual de los resultados finales de la pregunta: "Señala las acciones que consideres incorrectas".*

Acciones	Sí (%)	No (%)
Entrar con zapatillas	92,9	7,1
Empujar a los compañeros	85,7	14,3
Correr alrededor	71,4	28,6
Llevar cuidado	32,1	67,9
Chanclas	17,9	82,1
Gorro	14,3	85,7
Ducharnos	10,7	89,3
Jugar	10,7	89,3



Toalla	7,1	92,9
Utilizar gafas	7,1	92,9

Al realizar una prueba t para muestras relacionadas en la pregunta sobre las acciones que consideran incorrectas en las clases de Educación Física (tabla 9), se encuentran diferencias significativas en la acción de correr alrededor de la piscina ( $p < .05$ ) y en la de llevar cuidado cuando se salta en el agua ( $p < .01$ ).

Tabla 9. Puntuación media inicial, final, total, SD y diferencias significativas obtenidas ante la pregunta: "Señala las acciones que consideres incorrectas".

Acciones	Inicial	Final	Media	SD	Sig
Correr alrededor de la piscina	1,071	1,285	-,214	-,568	,049
Llevar cuidado cuando saltemos al agua	1,964	1,678	,285	,460	,003

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El objetivo último que pretendemos con la utilización de NNTT (en nuestro caso el CD Interactivo "Conoce la piscina"), es familiarizar al alumno con un medio como es el agua que no es el habitual en su devenir diario. Todos sabemos que en muchos casos el primer contacto con el agua produce en los niños una angustia que puede llegar a ser insuperable si no actuamos desde el primer momento acercando con naturalidad el medio acuático al alumno. Por todo ello, la utilización sistemática de medios que introduzcan al niño en todos los elementos que rodean la piscina, ayudará a que éstos pierdan el miedo al contacto con el agua evitando que ese primer acercamiento sea traumático y desemboque en un futuro en que jóvenes y adultos rechacen uno de los mayores placeres como es el contacto con el medio acuático.

De esta forma podemos afirmar que la presentación multimedia ha resultado estimulante entre los alumnos que no realizan Educación Física en el agua, por cuanto se les han presentado materiales, instalaciones e incluso distintas acciones propias de una piscina que ellos consideraban como parte del juego y por tanto, positivas y que sin embargo pueden acarrear consecuencias negativas para los propios alumnos (empujar, saltar sin cuidado, etc).

Por tanto, también podemos afirmar que las NNTT pueden ser un poderoso aliado, como soporte para la enseñanza de las actividades acuáticas educativas. Evidentemente, no es posible enseñar a un niño a desenvolverse con autonomía en el medio acuático con la utilización de NNTT, pero sí que podemos hacer uso de ellas para introducir al niño en edad escolar en el mundo acuático y en los beneficios que las actividades acuáticas educativas producen en el desarrollo físico, psíquico y afectivo de los alumnos.

#### 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. *Eduotec. Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías*, 1. [www.uib.es/depart/dceweb/revelec1.html](http://www.uib.es/depart/dceweb/revelec1.html)



Cabero, J. (2001). *Tecnología Educativa: Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.

Bartolomé, A. (2000). Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías.  
[www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/ntegs1\\_2000/presentación.html](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/ntegs1_2000/presentación.html)

Libendinsky, M. (2001). *La innovación en la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

Martínez, F. (1996). Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías.  
[www.uib.es/depart/dceweb/revelec2.html](http://www.uib.es/depart/dceweb/revelec2.html)

Ortega, P. y Martínez, F. (1994). *Educación y Nuevas Tecnologías*. Murcia: Cajamurcia.

Cuestionario de conocimiento inicial

## ¡¡CONOCE LA PISCINA Y APRENDE JUGANDO!!

1.- Rodea con un círculo tu respuesta

- ✘ ¿Has ido alguna vez a bañarte a una piscina?  
- SI, ¿te gusta ir a la piscina? SINO  
- NO, ¿te gustaría ir a la piscina? SI NO



¿Te gusta la piscina?

SI  
NO



¿Te da miedo la piscina?

SI  
NO

¿Crees que se puede hacer Educación Física en el agua?

SI

NO

¿Te gustaría hacerla?

SI

NO



¿Crees que se puede jugar al baloncesto en la piscina?

SI  
NO



¿Y correr por encima del agua?

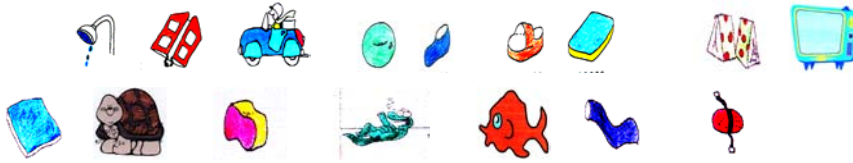
SI  
NO



¿Crees que se puede aprender a nadar jugando?

SI  
NO

2.- Rodea aquello que puedes ver en una piscina:



3.- Señala con una X aquellas acciones que creas que son incorrectas:

- ▶ Entrar con zapatillas de deporte a la piscina
- ▶ Llevar toalla
- ▶ Ducharnos antes de meternos en el agua
- ▶ Correr alrededor de la piscina
- ▶ Llevar chanclas para la piscina
- ▶ Jugar para divertirnos
- ▶ Llevar cuidado cuando saltemos al agua
- ▶ Utilizar gafas de agua

Cuestionario de conocimiento final

## ¡¡CONOCE LA PISCINA Y APRENDE JUGANDO!!

1.- Después de ver estas imágenes, contesta a estas preguntas rodeando con un círculo:



¿Crees que se puede hacer Educación Física en la piscina?

SI  
NO

¿Te gustaría hacerla?

SI  
NO



¿Crees que se puede jugar al baloncesto en la piscina?

SI  
NO



¿Y jugar al voleibol?

SI  
NO



¿Y correr por encima del agua?

SI  
NO



¿Crees que se puede aprender a nadar jugando?

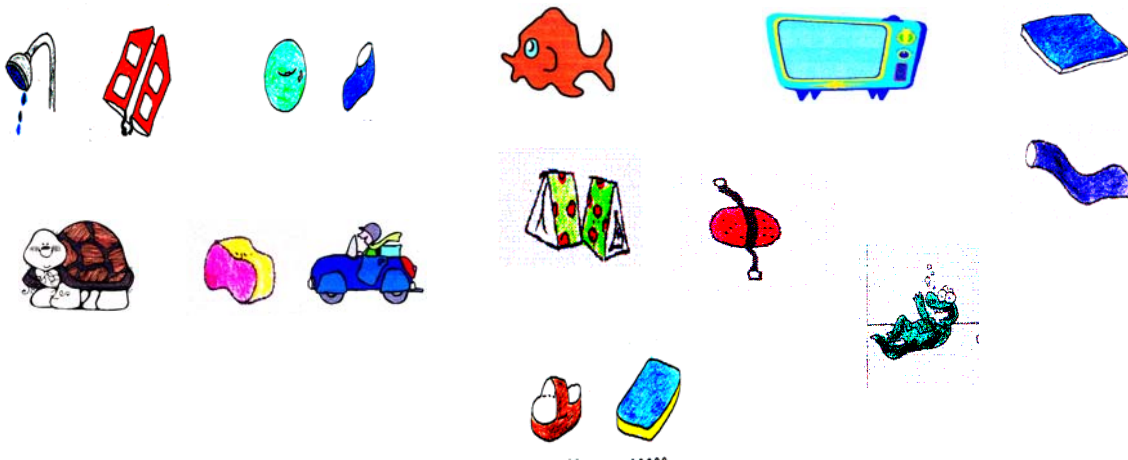
SI  
NO



¿Sigues teniendo miedo al agua?

SI  
NO

2.- ¿Puedes rodear ahora lo que podemos encontrar en una piscina?



3.- Señala con una X aquellas acciones que creas que son incorrectas:

- ▶ Entrar con zapatillas de deporte a la piscina
- ▶ Llevar toalla
- ▶ Ducha antes de meternos en el agua
- ▶ Correr alrededor de la piscina
- ▶ Llevar chanclas para la piscina
- ▶ Utilizar gorro para bañarnos
- ▶ Jugar para divertirnos
- ▶ Empujar a los compañeros
- ▶ Llevar cuidado cuando saltemos al agua
- ▶ Utilizar gafas de agua

**¡¡ ESPERAMOS QUE OS HAYA GUSTADO!!**

**¡¡HASTA PRONTO!!**