

**Propuesta didáctica de enseñanza a través del juego en las actividades
acuáticas**

Teresa Zomeño Álvarez y Luis Miguel Marín De Oliveira

Unidad de Investigación en Educación Física y Deportes

Juan Antonio Moreno Murcia

Universidad de Murcia

Correspondencia:

Juan Antonio Moreno Murcia

Facultad de Ciencias del Deporte

Universidad de Murcia

Parque Almansa

30730 San Javier, Murcia, España

E-mail: morenomu@um.es

Tel.: 968 39 86 78

Fax.: 968 39 86 72

Resumen

Las actividades acuáticas por sus características se están convirtiendo en los últimos años en un continuado recurso para desarrollar contenidos relacionados con el currículum escolar del área de educación física. Por ese motivo, el objetivo de la siguiente propuesta ha sido presentar una ejemplificación de enseñanza a través del juego en las actividades acuáticas dentro del currículum escolar. La ejemplificación práctica se apoya en el método acuático compresivo (Moreno, 2002), fundamentado en el modelo integrado de enseñanza, que apoyándose en unos objetivos y contenidos, presenta una propuesta didáctica a través de un ejemplo de sesión práctica. Además, se describe la forma en la que se llevan a cabo los juegos que se utilizan en la clase, donde el éxito en la aplicación del modelo propuesto versa en la capacidad de intervención didáctica del educador en el desarrollo de las actividades. No cabe duda que la propuesta que se describe es un solo apéndice de las posibilidades que el juego puede tener en la enseñanza de las actividades acuáticas, no obstante, consideramos necesario el seguir desarrollando su aplicación con propuestas como esta.

Palabras clave: actividades acuáticas, educación, natación, método

Introducción

Actualmente debido al aumento de instalaciones acuáticas, la mayoría de los centros educativos incluyen dentro de las horas de educación física sesiones dedicadas al desarrollo de la motricidad acuática. Este hecho favorece el desarrollo integral de los alumnos¹ y junto con el carácter motivacional de las actividades acuáticas, hacen de estas horas un escenario perfecto para la aplicación y consecución del currículum escolar. Pero, para que este trabajo tenga coherencia educativa, debe estar integrado dentro de una programación que contemple contenidos, modelos de enseñanza, evaluación, etc. Este aspecto, en ocasiones, crea serias dificultades a los profesionales, debido principalmente, a que tradicionalmente en la enseñanza de las actividades acuáticas se han utilizado métodos que se basan en la repetición de ejercicios que inciden única y exclusivamente en la mejora de los aspectos técnicos. Para ayudar a unificar criterios y evitar la descoordinación entre las actividades que se realizan en las instalaciones acuáticas y la escuela, planteamos una metodología acorde con el contexto educativo. Se trata de proponer actividades más motivantes y atractivas para los alumnos, a la vez que se establecen una serie de objetivos a conseguir. Dichos objetivos deben estar de acuerdo con los bloques de contenidos en educación física y en cada una de las sesiones se trabajarán conceptos, procedimientos y actitudes, para lograr un/os objetivos específicos. Además, la mayoría de las tareas deben estar basadas en la realización de juegos o de tareas jugadas, tal como propone el método acuático comprensivo propuesto por Moreno y Gutiérrez (1998) y Moreno (2001).

¹ En el siguiente texto se utilizan nombres genéricos como "alumno", "educador", "profesor", etc., que de no indicarse de forma específica lo contrario, siempre se referirán a varones y mujeres.

El papel del profesor durante las sesiones acuáticas también estriba en la capacidad que tenga de favorecer y aumentar la motivación en los alumnos. Debido a la relación que se establece entre el tipo de motivación que el niño manifieste durante las actividades acuáticas y la tendencia al sedentarismo (Aicinena, 1991; Chen, 2001; Moreno y Hellín, 2002; Treasure y Roberts, 2001). Dicho de otro modo, si conseguimos que el niño disfrute durante las actividades, conseguiremos que ese alumno quiera seguir viniendo, lo que conllevará a más tiempo de práctica y a que muestre una actitud más positiva a seguir realizando esa actividad. Este hecho presumiblemente le llevará a una mejor calidad de vida. En esta línea, diversos autores como Bycura y Darse (2001), y Howard y Howard (1997) proponen que los profesores de educación física deben desarrollar nuevas formas de motivar a los estudiantes para participar de forma más activa, evitando así la repetitividad de la enseñanza en la educación física, lo que conlleva al aburrimiento de los estudiantes.

Para dar respuesta a los problemas planteados presentamos un ejemplo, mediante el desarrollo de una sesión, sobre como se pueden trabajar las habilidades motrices acuáticas a través de las actividades acuáticas educativas, apoyándonos en el modelo acuático comprensivo.

Modelo Teórico

La intervención educativa desarrollada propone la utilización del método acuático comprensivo a través de la utilización del juego, que se fundamenta en el modelo integrado de enseñanza (Read, 1988) utilizado por Moreno y Gutiérrez (1998) y Moreno (2001, 2002) en las actividades acuáticas.

En las etapas de infantil y primaria tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y el desarrollo cognoscitivo. Debemos tener

presente que durante estas dos etapas, es cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona (el carácter expresivo y comunicativo del cuerpo facilita y enriquece la relación interpersonal) así como sus intereses y actitudes. Los juegos adquieren un gran valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. No hay que olvidar que el juego motor es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, será en estas etapas, cuando tenga un mayor protagonismo. Por todo ello, la forma de trabajo que planteamos se caracteriza por proponer un aprendizaje significativo, siendo el alumno el verdadero protagonista de su aprendizaje. Utilizamos como nuestro mejor recurso didáctico el juego o las formas jugadas, con una metodología acorde con el sistema educativo actual, utilizando principalmente la “indagación” o el “descubrimiento guiado”. Para que el modelo de enseñanza anterior se pueda aplicar, es necesario que se establezca un clima de clase que favorezca el trabajo diario de los profesionales y que motive a los alumnos (Moreno, Martínez Galindo y, Alonso, 2005). Además, la metodología empleada durante las clases de actividades acuáticas es de máxima importancia por la relación que se establece entre la motivación de los sujetos en sus clases y la práctica deportiva futura.

Objetivos y contenidos de las actividades acuáticas educativas de 6 a 12 años.

Cuando hablamos de actividades acuáticas educativas hacemos referencia a aquellas que van destinadas a poblaciones que se encuentran dentro del sistema educativo, por tanto implican la provocación de un impacto en el

desarrollo personal del individuo. Según Moreno y Gutiérrez (1998) las principales características del planteamiento educativo son las siguientes:

- Dominar de forma integral el medio.
- Facilitar la continuidad en cualquier otro planteamiento (recreativo, salud, deportivo, etc).
- Incidir en la formación integral del alumno, a nivel cognoscitivo, motriz y socio-afectivo.
- Trabajar a medio y largo plazo.
- Agrupar a los alumnos por edades homogéneas.

Dentro del ámbito educativo encontramos diferentes tipos de programas para bebés, infantiles, primaria, secundaria y universitario/adulto. Cada uno de ellos persigue unos objetivos comunes y otros diferentes que son además los característicos de cada etapa. Para definir cuáles son los objetivos y contenidos a tratar se deberá tener en cuenta, entre otros aspectos, las estructuras básicas de formación motriz en el medio acuático (Langendorfer y Bruya, 1995). Éstas son las siguientes: orientación acuática, control de la respiración e inmersión, flotación, equilibración y balanceo en el agua, posición del cuerpo y cambio de posición, propulsión con piernas y brazos y entrada y salida del agua. Atendiendo a la evolución de cada una de las estructuras básicas anteriores se proponen los siguientes objetivos generales para la etapa de 6 a 12 años (Moreno, 2001):

- Familiarización del niño con el medio acuático.
- Conocer y valorar su cuerpo utilizando el medio acuático para explorar y disfrutar de sus posibilidades motrices acuáticas y de relación con los demás.

- Adoptar hábitos de higiene a través de las actividades acuáticas, relacionándolas con los efectos sobre la salud.
- Regular y dosificar su esfuerzo con las diferentes partes del cuerpo a base un una práctica acuática, utilizando como criterio fundamental de valoración dicho esfuerzo y no el resultado obtenido.
- Dominar las habilidades motrices acuáticas.
- Utilizar sus capacidades físicas básicas y habilidades motrices acuáticas, para adaptar el movimiento a la práctica de actividades acuáticas.
- Participar en juegos acuáticos estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, de género y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad que se derivan de algunos deportes acuáticos.
- Conocer y valorar el mundo de las actividades acuáticas.
- Utilizar el medio acuático para que los alumnos puedan expresarse corporalmente, para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo y comprender mensajes expresados de este modo.
- Participar en diversos tipos de juegos, aceptando las normas y el hecho de ganar o perder como algo inherente a ellos.
- Propiciar la autoaceptación de las posibilidades individuales de movimiento en el agua, que varían respecto al medio terrestre.
- Adquirir una autonomía en el medio acuático.
- Superar la ansiedad y el miedo inicial al agua.

- Crear un clima socio-afectivo que aumente su confianza tanto hacia el medio, las tareas, el educador como a sus compañeros.
- Asentar una amplia base para el futuro aprendizaje de las distintas habilidades acuáticas.
- Descubrir el placer de jugar y moverse en el agua.
- Favorecer el conocimiento de juegos y costumbres relacionadas con el medio acuático, en otras culturas, para la integración cultural y racial entre el grupo de iguales.

Para la elección de contenidos deberemos atender a las demandas sociales del momento concreto en el que nos encontremos y a las características del grupo de edad al que van dirigidas las actividades. De forma general los contenidos que se persiguen en la aplicación de las actividades acuáticas en la etapa escolar son: estructura y percepción del cuerpo en movimiento en el medio acuático, aspectos cuantitativos de la conducta motriz acuática, aspectos relacionados con los temas transversales (educación para la paz, para la salud, etc.), la habilidad motriz acuática y la expresión motriz acuática. Además, para establecer un orden correcto de los contenidos de los programas es necesario respetar el proceso de maduración y desarrollo de los destinatarios del programa, adaptándonos a las individualidades.

Propuesta práctica

Como ejemplo de aplicación del modelo teórico propuesto, se expone una sesión para alumnos del segundo ciclo de primaria. El modelo acuático comprensivo se puede aplicar mediante la utilización del juego donde el desarrollo del mismo va a depender de la implicación del alumno. Así, el profesor planteará la tarea a desarrollar y después de la observación de la

evolución de los alumnos, planteará un feed-back interrogativo para avanzar en la comprensión del contexto de juego. Además, las tareas y organización de la clase se han realizado teniendo en cuenta el momento educativo y madurativo de los alumnos.

Para la propuesta que a continuación se desarrolla, se ha tomado de ejemplo el esquema utilizado en anteriores publicaciones (Zomeño y Moreno, 2001; Zomeño et al., en prensa). Se trabaja especialmente la habilidad de manipulaciones en el medio acuático, y está vinculada con los siguientes objetivos:

- Propiciar la autoaceptación de las posibilidades individuales del movimiento en el agua, que varían respecto al medio terrestre.
- Dominar las habilidades motrices acuáticas.

Manipulaciones en el medio acuático		Sesión nº 2
Objetivo de la sesión	Bloques de contenidos	
Controlar las distintas partes del cuerpo tanto global como segmentariamente en diversas situaciones en el medio acuático y con distintos objetos.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades y destrezas motrices. - Expresión y comunicación motriz. - Actividad física y salud. 	
Contenidos	Metodología	
<i>Conceptuales</i> - Habilidades motrices acuáticas: la manipulación de objetos en el medio acuático	<ul style="list-style-type: none"> - Técnica de enseñanza: Instrucción directa e indagación - Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y descubrimiento guiado 	

<ul style="list-style-type: none"> - Capacidades expresivas en el medio acuático <p><i>Procedimentales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación de diferentes formas de actuación en el medio acuático a través del empleo y manipulación de distintos materiales - Empleo de las habilidades básicas en la ejecución de juegos de colaboración/oposición. <p><i>Actitudinales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración de las limitaciones propias en el medio acuático en relación al uso de diferentes materiales - Sensibilización en el resto de las normas de higiene y seguridad en el medio acuático. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategia de enseñanza: Global - Medios de comunicación a utilizar: Verbal y visual - Organización: en grupos, según la necesidad de cada actividad.
Materiales	Instalaciones
Colchonetas, pull-buoys, flotadores tubulares y tablas	Piscina profunda y piscina poco profunda
Esquema de la sesión	
<p>Los juegos propuestos se distribuyen de la siguiente forma:</p> <p><i>Calentamiento</i></p>	

- Ducha, movilidad articular y estiramientos en la zona de playa.
- Desplazamientos libres en el agua sin material.
- Juego: ¡Quítate el sombrero!

Parte principal

- Juego: “Los Rascacielos”.
- Juego: “Los relevos”.

Vuelta a la calma

- Juego: ¿Qué soy?
- Estiramientos y ducha.

Reflexiones del profesor tras realizar la sesión

- ¿Se han involucrado en la clase?, ¿Han comprendido los juegos?, ¿en qué momento ha costado más mantener su atención?
- ¿Son capaces de controlar sus movimientos globales?, ¿Son capaces de controlar sus movimientos segmentarios?
- ¿Manipulan el material de la forma adecuada?
- ¿Han interiorizado los contenidos?, etc.

A continuación se presenta de forma pormenorizada cada uno de los juegos anteriores y los aspectos a tener en cuenta en su aplicación (Moreno et al., 2000). En cada uno de los juegos se muestra la siguiente información:

- *Representación gráfica*: sin quitarle importancia a la palabra, consideramos que una representación gráfica detallada y precisa del juego facilita la comprensión del mismo; todo con la intención de que tras una rápida lectura del texto resulte más fácil recordar el juego mediante una ligera visualización, facilitando el tiempo de preparación de la práctica.

- *Título del juego*: en cada uno de los juegos aparece un nombre, que está relacionado con el objetivo del mismo, aunque es preferible que el educador pueda cambiarlo para adaptarlo al grupo.
- *Descripción o desarrollo del juego*: en esta apartado se establecen las reglas básicas del juego a través de una breve explicación; ésta no se realiza de forma exhaustiva, pues más bien con ello se quiere favorecer la posible intervención de los alumnos y del educador en el juego con posibles cambios.
- *Materiales*: se marcan los materiales necesarios para el desarrollo del juego, procurando que sea de fácil adquisición, apostando incluso por la creación de los mismos con material reciclado y con la ayuda de los alumnos.
- *Instalación*: se indica si el juego se presenta en una piscina profunda o poco profunda.
- *Variantes*: en este apartado se señalan posibles modificaciones al planteamiento del juego; la preocupación del educador por variar el juego a su grupo dará variedad y enriquecerá el proceso educativo en el que se encuentra su grupo. Esta se puede presentar como lo realizamos en la descripción del juego o con un carácter interrogativo.
- *Reflexiones del educador*: en todos los juegos mostramos algunas de las posibles reflexiones que el profesor puede realizar de la observación en el desarrollo del mismo. Estas deben surgir del propio desarrollo de la práctica, y gracias a ellas, el educador puede identificar los diferentes problemas del juego.

- *Reflexiones para planear al alumno:* fruto de las reflexiones que el educador se plantea se obtienen las cuestiones que se realizarán al alumno con la intención de comprobar y avanzar en la comprensión de las diferentes variables que intervienen en el juego. Una vez terminado el juego, a través de estas reflexiones se intenta progresar en el mismo, provocando a través del feedback interrogativo, una disonancia cognitiva que de lugar a una respuesta por parte del alumno. La intención de la pregunta puede ser evaluativo (¿cómo lo has realizado?), descriptiva (¿qué movimiento has realizado con los pies?) o prescriptivo (¿qué harías para evitar hundirte?).
- *Variables complejas:* en este apartado se muestran los principales factores complejos que caracterizan al juego y a las cuales habrá que prestarle una atención especial.

Debemos tener en cuenta que el éxito en la aplicación del modelo propuesto está en la capacidad del profesor de darle continuidad al juego, ya que, los alumnos pueden plantear múltiples soluciones a los problemas motrices (juegos) que se les plantean. Por ello es necesaria la implicación del alumno, pasando el profesor a un segundo plano.



Juego: ¡Quítate el sombrero!

Descripción: cada alumno con un pull-buoy intentará quitar el sombrero (pull-buoy) al compañero sin que le quiten el suyo. Cada vez que consigues coger un sombrero sumas un punto y devuelves el material al compañero para que siga jugando.

Material: un pull-buoy por persona.

Instalación: piscina profunda y poco profunda.

Variantes: utilizar material de diferentes tamaños y formas, modificar la profundidad del agua, hacerlo por equipos, a la señal intentar quitar solo los de un color determinado, modificar el espacio de juego, obligar a que se desplacen de una manera determinada, que solo puedan utilizar el brazo derecho para quitar el pull-buoy al compañero, que se coloquen el pull-buoy en la cabeza, aumentar el número de materiales, etc.

Reflexiones del profesor:

- ¿Pueden desplazarse con cierta comodidad?
- ¿Se cansan mucho?
- ¿Dura el juego lo suficiente?

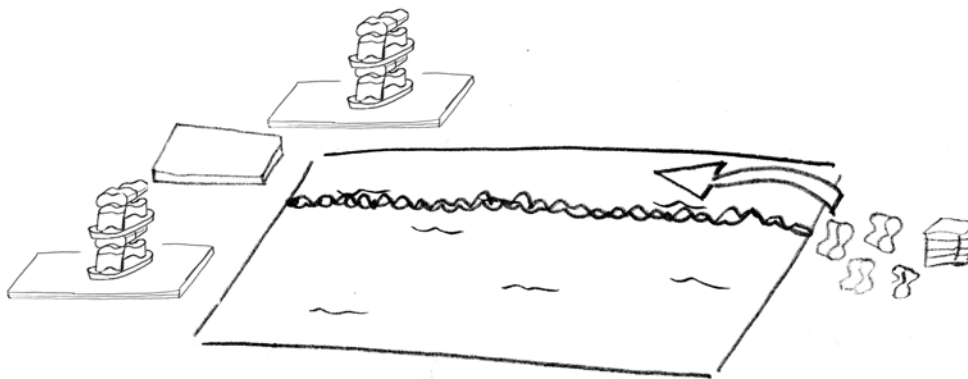
- ¿Utilizan los desplazamientos adecuados a cada situación?
- ¿Sujetan el pull-buoy de diferentes formas?
- ¿Utilizan las dos manos?
- ¿Al tirar del material se respetan entre sí?
- ¿Se implican lo suficiente en el juego?
- ¿Están siempre en el mismo sitio?
- ¿Se divierten?

Reflexiones para plantear a los alumnos:

- ¿Os resultaba difícil mantener el pull-buoy fuera del agua?
- ¿De qué manera os desplazabais más cómodos?
- ¿Utilizabais las dos manos o incluso la cabeza para sujetar o tocar el pull-buoy?
- ¿Qué haríais para hacer el juego más difícil?, ¿y más fácil?
- ¿Os habéis divertido?

Variables complejas:

- El tipo de material que se utilice.
- La organización del espacio.
- La profundidad de la piscina.



Juego: Los Rascacielos.

Descripción: se divide al grupo en dos equipos. Cada equipo contará con una colchoneta colocada en la zona de playa en un extremo de la piscina y con tablas y pull-buoys colocados en el otro extremo. El juego consiste en realizar una torre lo más alta posible encima de la colchoneta.

Material: Dos colchonetas, el doble de pull-buoys que de tablas.

Instalación: piscina profunda.

Variantes: realizar una torre alta pero que también pueda mantenerse en pie mientras el grupo la desplaza hasta el otro extremo de la piscina. Modificar el tipo de material. Hacer un solo equipo. Condicionar el tipo de desplazamiento en relación al material que transporten (desplazamiento boca arriba con la tabla y boca abajo con el pull-buoy). Cambiar el tipo de estructura que tienen que formar.

Reflexiones del profesor:

- ¿Utilizan el material de la forma más adecuada para hacer la torre?,
¿Prueban diferentes formas de colocación del material?
- ¿Se organizan entre ellos?
- ¿Hay suficiente material?
- ¿Invierten demasiado tiempo?
- ¿Adaptan sus desplazamientos según el tipo de material que transportan?

Reflexiones para plantear a los alumnos:

- ¿Por qué habéis utilizado el material de esa forma para construir la torre?, ¿Se podría colocar de otra manera para que la torre fuera más alta?, ¿Y para que no se derrumbara con facilidad al meterla en el agua?
- ¿Con qué material os resultaba más fácil desplazaros?, ¿Y más difícil?, ¿De cuantas formas se puede transportar el material?
- ¿Creéis que os habéis organizado entre vosotros lo suficiente?, ¿habría otra forma más efectiva?

Variables complejas:

- Tipo de material.
- Organización de los grupos.
- Desplazamientos.



Juego: Los Relevos.

Descripción: se divide al grupo en dos equipos. El compañero deberá recorrer un largo lo más rápidamente posible y pasar el pull-buoy al compañero siguiente, así hasta que lo haga el último.

Material: un pull-buoy por equipo.

Instalación: piscina profunda.

Variantes: establecer un determinado tipo de desplazamiento. Modificar la forma de sujetar el testigo. Cambiar el material. Sumar materiales nuevos a cada relevo. Hacer un único equipo y cronometrar el tiempo para volver a repetirlo en menor tiempo.

Reflexiones del profesor:

- ¿Respetan las normas?
- ¿Utilizan algún tipo de estrategia para ganar?
- ¿Colaboran entre sí y se animan unos a otros?
- ¿Se colocan el material de la mejor forma posible para que les permita desplazarse rápidamente?
- ¿Es correcta la distancia propuesta?

Reflexiones para plantear a los alumnos:

- ¿Porqué os colocabais el pull-buoy así?, ¿Podrías proponer otras formas de llevar el material?, ¿Cuál es la más efectiva?
- ¿Qué tipo de desplazamientos habéis utilizado?, ¿Porqué?, ¿Creéis que es el más rápido?
- ¿Habéis utilizado alguna estrategia?, ¿Creéis que es importante colaborar entre vosotros?, ¿Influye el orden del equipo en el resultado final?
- ¿Se pueden utilizar otros materiales?, ¿Cuál pensáis que sería el mejor para hacer este juego?, ¿Porqué?

Variables complejas:

- El material utilizado.
- La organización.
- El desplazamiento.



Juego: ¿Que soy?

Descripción: en parejas realizar las diferentes figuras que van proponiendo los compañeros.

Material: flotadores tubulares.

Instalación: piscina profunda.

Variantes: sin utilizar ningún material de flotación. Modificando el número de personas que tienen que colaborar entre sí. Jugar a que el equipo contrario adivine la figura. Dejar que se apoyen en el suelo o en el borde de la piscina.

Reflexiones del profesor:

- ¿Son capaces de mantener la flotación durante unos segundos?, ¿Son capaces de realizar diferentes tipos de flotación?
- ¿Colaboran entre ellos?
- ¿Se estructuran bien en el espacio?
- ¿Tienen interiorizado su esquema corporal?, ¿Reconocen cuando se han colocado de la forma correcta?

Reflexiones para plantear a los alumnos:

- ¿Os resulta fácil o difícil manteneros a flote?, ¿Qué hay que hacer para flotar más?, ¿Influye la forma de colocar los brazos o las piernas?, ¿Cómo podemos aguantar más tiempo flotando boca arriba o boca abajo?
- ¿Os organizabais antes de probar a hacer la figura, o os poníais directamente a hacerla?
- ¿Creéis que os habéis colocado siempre de la forma más correcta?, ¿Podrías decirme un ejemplo?

Variables complejas:

- Forma de flotación.
- Profundidad.
- Organización.
- Material.

Conclusión

Para dar respuesta a las necesidades educativas actuales proponemos el modelo integrado utilizado por Moreno y Gutiérrez (1998) en las actividades acuáticas. Se trata de proponer tareas que exijan que el niño se enfrente al medio, busque diferentes soluciones, reflexione sobre la práctica realizada, experimente para, finalmente, encontrar la respuesta más eficaz. Las actividades se plantearán mediante tareas jugadas, juegos, cuentos motores, etc. y para lograr los objetivos es necesario que se planteen unos contenidos, procedimientos, evaluación, con relación al currículum escolar. Pero, todo esto es posible cuando el alumno se involucra en la práctica realizada. Por ello es primordial la comunicación entre el profesor y el alumno.

Este planteamiento se caracteriza por sus posibilidades de modificación y su flexibilidad, así pues está indicado para cualquier etapa formativa. Siempre y

cuando el educador sea capaz de realizar las adaptaciones adecuadas a su contexto. Por ello creemos que es una propuesta en la que cualquier especialista puede apoyarse para el desarrollo de la motricidad en el medio acuático.

De cara al futuro, las escuelas de actividades acuáticas deberán adoptar modos de enseñanza que primen la cooperación y la solidaridad con el alumno, teniendo como uno de sus objetivos principales enseñarle a aprender, a que sea independiente y a tomar sus propias decisiones. Este aspecto, aunque reduce el protagonismo del profesor en la realización de las actividades, no disminuye su responsabilidad como educador. Por tanto, aunque los nuevos aprendizajes no son siempre fruto de la interacción directa del educador con el alumno, es el profesor el que se esconde detrás de los objetivos, tareas o experiencias de aprendizaje. O sea, el que decide lo que el alumno ha de hacer, qué ha de lograr y, en gran medida, con qué estrategias o recursos. Además, es el que ha de comprobar los resultados con las evaluaciones correspondientes.

Teniendo en cuenta lo anterior, proponemos el uso de una metodología en consonancia con los objetivos educativos, que desarrolle la capacidad potencial del alumno en todos los aspectos (cognitivo, afectivo, social y motor), mediante la utilización del juego y la participación directa del educador y el alumno en el medio acuático.

Referencias

Aicinema, S. (1991). The teacher and student attitudes toward physical education. *The Physical Educator*, 48 (1), 28-32.

- Bycura, D., y Darst, P.W. (2001). Motivating middle school students: a health club fitness approach. *Journal of Pshysical Education, Recreation & Dance*, 72 (7), 24-26.
- Chen, A. (2001). A theoretical conceptualization for motivation research in physical education: An integrated perspective. *Quest*, 53, 35-58.
- Howard, B. K., y Howard, M. R. (1997). What a difference a choice makes!. *Strategies*, 10 (3), 16-20.
- Langendorfer, S. J., y Bruya, L. D. (1995). *Aquatic readiness. Developing water competence in young children*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Moreno, J. A. y Gutiérrez, M. (1998). *Bases Metodológicas para el aprendizaje de las actividades acuáticas educativas*. Barcelona: Inde.
- Moreno, J. A. (2001). *Juegos acuáticos educativos*. Barcelona: Inde.
- Moreno, J. A. (2002). Método acuático comprensivo. En *7º Congreso de Actividades Acuáticas y Gestión Deportiva* (pp. 13-27). Barcelona: SEAE.
- Moreno, J. A., Estrade, M., Rosa, A., Sánchez, L., Vicente, G., y Zomeño, T. (2000). Juegos acuáticos educativos. *NSW*, 3, 10-22.
- Moreno, J. A., y Hellín, P. (2002). ¿Es importante la Educación Física? Su valoración según la edad del alumno. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8, 1577-0354.
- Moreno, J. A., Martínez Galindo, C., y Alonso, N. (2005). La enseñanza de las actividades acuáticas según las aportaciones de la Teoría de las metas de logro. En J. A. Moreno (Ed.), *II Congreso Internacional de Actividades Acuáticas* (pp. 232-247). Murcia: Instituto U.P. de Ciencias del Deporte.

- Read, B. (1988). Practical Knowledge and the teaching of games. En Varios (Eds.), *Essays in Physical Education, Recreation Management and Sports Science* (pp. 111-122). Loughborough: University Press.
- Treasure, D. C., y Roberts, G. C. (2001). Students' perceptions of the motivational climate, achievement beliefs and satisfaction in physical education. *Research Quarterly of Exercise and Sport*, 72, 165-175.
- Zomeño, T., y Moreno, J. A. (2001). ¿Es posible aprender jugando en el medio acuático en Educación Física? Un ejemplo práctico con las equilibraciones. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 31. <http://www.efdeportes.com/efd31/acuat.htm>
- Zomeño, T. E., Marín, L. M., Lario, D., Martínez Galindo, C., Alonso, N., y González-Cutre, D. (en prensa). Las actividades acuáticas como parte del currículum de enseñanza primaria. En *Actas del Tercer Congreso Internacional de Actividades Acuáticas*. Murcia: Unidad de Investigación en Educación Física y Deportes.