

# DESDE EL JUEGO MOTRIZ ACUÁTICO AL SALVAMENTO DEPORTIVO

**Juan Antonio Moreno Murcia**

Facultad de Educación. Universidad de Murcia  
Entrenador superior de natación y waterpolo

**Alfonso Martínez Moreno**

Maestro especialista en educación física  
Entrenador de salvamento deportivo. Monitor de natación

## RESUMEN

El siguiente artículo tiene como objeto analizar el juego como un elemento indispensable en la metodología de enseñanza y más significativamente en la actividad física. Realizamos una primera aproximación conceptual al juego desde diferentes puntos de vista y corrientes, tras la cual, clasificamos el mismo exponiendo un amplio repertorio de taxonomías para demostrar más tarde, que a través de nuestro planteamiento metodológico de enseñanza de juegos deportivos modificados, basado en un modelo comprensivo (perspectiva reflexiva y crítica por parte del alumno), para poder llegar al conocimiento del salvamento deportivo. En definitiva, perseguimos una nueva forma del ¿cómo hacer?.

**PALABRAS CLAVE:** juego, salvamento deportivo, juego deportivo modificado, modelo comprensivo.

## 1. INTRODUCCIÓN

La corriente actual en la metodología de enseñanza, adecuándose a las demandas y nuevas necesidades impuestas por la sociedad moderna, fiel reflejo de ciencia viva donde las haya, aboga por una enseñanza no sistematizada en la que el alumno<sup>1</sup> pueda expresar y comunicar sus iniciativas e inquietudes sin dejar de lado el aprendizaje de las habilidades motrices, siendo el juego el mejor medio para poner en práctica esta teoría (MEC, 1989a, b, c, 1993). Por ello, las actividades acuáticas y dentro de ellas el salvamento deportivo (Moreno y Gutiérrez, 1995a, b), no escapan a este planteamiento, pues la mayoría de las veces nos lleva a que el juego sea el elemento líder a la hora de impartir una clase o llegar al descubrimiento de una nueva técnica.

En esta línea, y siguiendo las directrices de Famose (1992) y Ruiz (1994), consideramos dos estructuras básicas en la formación para conseguir el dominio del medio acuático: habilidades motrices acuáticas y habilidades deportivas acuáticas. Así, Guthrie (1957) caracteriza la habilidad motriz como "*la capacidad adquirida por aprendizaje a alcanzar resultados fijados previamente con un máximo de éxito y a menudo un mínimo de tiempo, de energía o de los dos*". Si profundizamos en esta noción, algunas aportaciones

---

<sup>1</sup> En el siguiente artículo se utilizan nombres genéricos como "niño", "sujeto", "individuo", "alumno", "educador", "jugador", etc., que de no indicarse de forma específica lo contrario, siempre se referirán a varones y mujeres

científicas confirman que toda habilidad motriz o deportiva puede descomponerse en sub-habilidades más elementales (Leontiev, 1972). Por ello, podemos concluir que el aprendizaje de una determinada habilidad acuática se traduce por la fusión de diferentes habilidades parciales en una habilidad única, es decir, por la transformación de cada una de estas habilidades particulares en sub-objetivos al servicio de una habilidad mayor.

Según las aportaciones de estos autores, se consideran obligatorias el aprendizaje de unas habilidades motrices previas a las habilidades deportivas para conseguir un posterior dominio del medio acuático. Estas aclaraciones no coinciden con los planteamientos de enseñanza de algunos técnicos, pues muchos de ellos adelantan el aprendizaje de las habilidades deportivas acuáticas (natación, waterpolo, salvamento, etc.) a la óptima adquisición de las habilidades motrices acuáticas (flotación, propulsión, respiración, etc.).

Apoyándonos en una formación que parte de la globalización y polivalencia hacia la especificidad, utilizamos el salvamento acuático como punto final en la formación deportiva. Y utilizamos esta disciplina porque el salvamento se convierte en un juego deportivo que puede llegar a proporcionar una mejor maniobrabilidad en las relaciones emocionales frente al entorno físico y humano y, porque sus características ayuda a los demás a poder apreciar el trabajo en equipo.

Así, la enseñanza del salvamento deportivo como habilidad deportiva puede plantearse de forma jugada proponiendo juegos deportivos modificados como medio para adquirir y mejorar dicha destreza, como ya se realizó en un anterior trabajo en waterpolo (Moreno, 1995) y en la enseñanza de las actividades acuáticas en general (Moreno y González, 1994).

## **2. APROXIMACIÓN AL JUEGO MOTRIZ ACUÁTICO**

Unos dicen “vamos a jugar al tenis”, otros que “este negocio ha sido un juego”, una chica le comentaba a otra sentadas en el banco de una plaza “él esta jugando con mis sentimientos”, unos niños al salir al patio del colegio gritaban “jugamos a policías y ladrones”, otros decían “hoy jugamos a papas y mamas”. Por ello, al intentar definir el juego se corre el riesgo de hacerlo nulo e imposible, puesto que todo el mundo tiene ya una idea de lo que es y difícilmente cualquier discurso puede expresar completamente su significado.

A pesar de todo esto, lo valioso es que cada uno sepa que significa el juego y como puede utilizarlo, puesto que la propia consideración y la actitud personal, es la que hace entender una actividad como juego, como una tarea o como un trabajo, ayudándonos en nuestra acción docente. De esta manera, no trataremos de demostrar que todo en salvamento es juego, pero si daremos pautas para llegar a este a través del mismo.

Navegando por la bibliografía y buceando más tarde en ella nos aproximamos al concepto de juego a través de Cagigal (1957), Jacquin (1958), Huizinga (1972) y Blázquez (1986), quienes lo consideran como una acción libre, espontánea, desinteresada, fuera de la vida habitual, que puede absorber por completo al jugador y que le sirve como resorte para impulsar su desarrollo y crecimiento por sí mismo. Todo ello efectuado con

una limitación temporal y espacial bajo unas determinadas reglas (establecidas o improvisadas) u obstáculos deliberadamente a vencer. Como principales funciones resaltan la de destacarse del mundo habitual y además la del placer moral del triunfo.

Para Pausewang (1977), el juego crea una atmósfera alegre y estimulante aprovechando la necesidad imperiosa que el niño tiene de moverse. Según el autor, el aprendizaje no se realiza directamente sino indirectamente, incentivando el comportamiento social del niño mediante las “reglas” a cumplir en un intento de desarrollo del compañerismo.

Por otra parte, Trilla (1981) opina que el juego es un ámbito de la más pura informalidad educativa, es el acto creador que supera los límites de una razón para alcanzar otra superior. El mismo autor dice que acaba con el propio juego, aunque, sin embargo, habrá otro juego para poder seguir creando.

En otra línea y algo más reciente, Cecchini y cols. (1996) manifiestan que el juego constituye una forma organizada de la actividad motriz que evoluciona desde las formas más espontáneas hasta las más regladas y especializadas dónde existe un mayor peso específico de los aspectos culturales.

Según estas definiciones, el juego se puede entender como fuente de creatividad, como sentimiento placentero, como formulación con quienes juegan, como anticipación de lo que se entiende por gesto deportivo (Coca, 1989).

Ciertamente a través del juego, el niño tiene acceso a su propio conocimiento que le rodea mediante la experimentación de habilidades y de la propia mejora física que corren paralelos. La variabilidad en la práctica, la maduración y el desarrollo de las habilidades motrices conducen a su mejora y automatización, sin que ello suponga conseguir la totalidad del aprendizaje, pues aún son susceptibles del mismo los aspectos interactivos o las cuestiones de estrategia que constituyen el contexto en donde se desarrolla la motricidad.

El juego desarrolla en el niño el pensamiento estratégico que permite proporcionar respuestas motrices ante situaciones y problemas, de los que puede ser ilustrativo la secuenciación de Malho (1969) de las fases de acción táctica del juego que incluyen: percepción y análisis de la situación, solución mental del problema y solución motriz del mismo.

El niño que juega es un individuo que experimenta, descubre y reafirma sus posibilidades, es decir, se forma en definitiva. El aprendiz encuentra en el juego nuevas dificultades que le someten a una constante reflexión y que gracias a la adaptabilidad que éste permite el niño progresa mejorando en sus posibilidades. En esta línea, especial significación tiene el juego en cuanto a los aspectos cognitivos ya que dicha actividad adecuadamente planteada sirve para la creatividad y originalidad. Ante cada problema, el niño aporta sus propias soluciones, sus respuestas personales y no las impuestas o sugeridas por los adultos. Moreno y Rodríguez (1996) dicen que: *“con los juegos se adquiere un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se benefician a través de las interacciones con los objetos en el medio, o con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones topológicas, temporales, es-*

*paciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento. Los juegos han de proporcionar la activación de estos mecanismos cognoscitivos y motrices, mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices. Así, el juego se convierte en uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás”.*

La utilización de los juegos en el medio acuático reviste una importancia muy grande para el niño en su desarrollo motor (Le Bouch, 1995), por ello, las actividades acuáticas en general y los juegos acuáticos en particular, son ampliamente aceptados y recomendables, pues permiten un desarrollo más armónico de los ejes, así como, ayuda a mejorar nuevos objetivos de logro y dominio que en el medio terrestre no se podrían obtener.

Para Moreno y Rodríguez (1996), entre otras de las posibilidades de este medio encontramos la liberación de agresividad, pues la hostilidad, el resentimiento se pueden expresar encubiertamente en el juego violento con agua. También estimula la relación y la concentración facilitando la descarga de tensiones. Pero, sin duda alguna a través de esta experiencia se fomentan las interacciones y la integración grupal de los niños. En este sentido, Garaigordobil (1990) dice *“los niños solitarios y que se sienten perdidos en el patio, en esta actividad se mezclan más con los demás niños los más inhibidos y retraídos que se mostraban estimulados y alegres e incluso aceptaban contactos sociales que por lo corriente tenían dificultades de aceptar. Los juegos con agua estimulan la relación social entre los niños”.* En una línea similar, Díaz (1993) manifiesta que el juego constituye una oportunidad para guiar al joven (respetando su libertad absoluta), fomentando una convivencia social en la que él participa por sí mismo sin coaccionarlo, ni moralizarlo.

Resumiendo, podemos afirmar que los juegos en el medio acuático refuerzan las adaptaciones, aprendizajes y conocimientos relacionados con el agua. También ayudan al descubrimiento del nuevo medio, estimulando las capacidades imaginativa, creativa e investigadora, además de reforzar el desarrollo de capacidades, cualidades y habilidades motrices y posibilitar la diversión, alegría, placer o satisfacción, lo que permite el mantenimiento de la motivación hacia el salvamento deportivo. Estos beneficios, que se pueden experimentar tanto individual como colectivamente, son el fiel reflejo de que el juego acuático tiene un valor más amplio que el de ser jugado, convirtiéndose en uno de los recursos más valiosos para la enseñanza-aprendizaje de las habilidades motrices y deportivas acuáticas.

Según todo lo anterior, la realización de los juegos relacionados con el salvamento acuático son un excelente medio a través del cual los participantes sufren un alto enriquecimiento, por la variedad de pruebas de que consta. Su realización reporta un gran dominio de las habilidades por su extenso repertorio y variadas combinaciones de habilidades motrices y deportivas necesarias para su ejecución, posibilitando así la transferencia a otros ámbitos de aplicación en las actividades acuáticas: mantenimiento-entrenamiento, recreativo, educativo, competitivo, utilitario, terapéutico y de salud (Moreno y Gutiérrez, 1995a, b). Con su puesta en práctica también se mejoran las cualidades físicas básicas, siendo un elemento dinamizador y disruptor de la monotonía de la práctica en otras modalidades acuáticas (natación, natación con aletas, waterpolo, etc.).

### 3. CLASIFICACIÓN DEL SALVAMENTO DEPORTIVO

Proponemos que el juego deportivo modificado pase a ser el eje de convergencia de los diferentes conocimientos, habilidades y actitudes que puede utilizar el educador durante su puesta en práctica docente. Por tanto, para una mejor comprensión y asimilación de nuestro planteamiento didáctico encuadramos el salvamento deportivo dentro de una clasificación acorde a nuestra propuesta de enseñanza-aprendizaje.

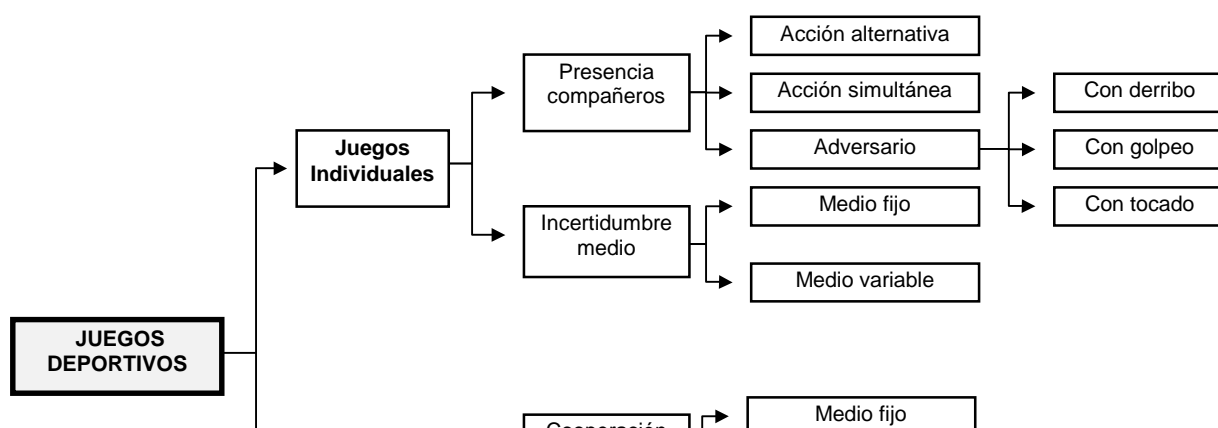
Siguiendo a Parlebas (1972-1989), los juegos deportivos son tratados desde un nuevo prisma, la praxiología, basada en el reconocimiento de estructuras lúdicas universales. Este nuevo enfoque aporta el concepto de "rol" y "subrol" sociomotor, aspectos adquiridos y representados por los jugadores en el desarrollo del juego. Si la incertidumbre existe en el juego, el participante se adecua a la misma adaptando su comportamiento motor y estrategia. Cuando la incertidumbre proviene del otro u otros, se pueden dar tres situaciones diferentes: que el otro sea adversario (en cuyo caso la relación entre ambos es de oposición y de comunicación negativa) que sea un-os compañero-s (entonces la relación es la colaboración y comunicación positiva) y que existan a la vez compañeros y adversarios (en cuyo caso se dan ambos tipos de relaciones positivas y negativas o de comunicación y contracomunicación).

Con la totalidad de los criterios anteriores, el autor establece dos grandes grupos de actividades físicas y 8 categorías: motricidad dividida en dos categorías, sociomotricidad (cooperación con compañeros, oposición contra adversarios, cooperación y oposición) y psicomotricidad (acción en solitario). Para agruparlos utiliza sus principios o reglas generales, que se encuentran en la misma naturaleza del juego y que están vinculadas a sus reglas y a su componente táctico.

En otra línea, el departamento de educación física y ciencia del deporte de la Universidad de Loughborough (Almond, Bunker, Read, Thorpe) establece una clasificación derivada de la propuesta de Ellis (1983), en la que se aglutinan los juegos deportivos en cinco grupos: juegos de invasión, juegos de cancha dividida, juegos de campo y bate, juegos de muro o pared y juegos de blanco y diana.

En un intento de establecer una clasificación estándar del salvamento acuático, y que nos sirva de referencia para la aplicación práctica del modelo teórico en el que establecemos nuestro razonamiento, proponemos la siguiente clasificación (figura 1), que está basada en las aportaciones de varios autores (Parlebas, 1981; Devís y Peiró, 1992; Hernández Moreno, 1994; Amador, 1995; Sebastiani, 1995; González, 1996) como ya se indicaba en un anterior trabajo (Moreno y Rodríguez, 1997).

**Figura 1. Clasificación de los juegos deportivos (tomado de Moreno y Rodríguez, 1997).**



Clasificamos los juegos deportivos en individuales y colectivos. Los juegos deportivos individuales son aquellos en los que el individuo actúa en solitario y la incertidumbre se sitúa en el espacio de acción o en el adversario, o bien, tal incertidumbre desaparece porque el medio es fijo. Las categorías son las siguientes: en función de la presencia de compañeros (juegos deportivos individuales donde existe una acción de forma alternativa, juegos deportivos individuales donde existe una acción simultánea y juegos deportivos individuales de adversario, entre los que encontramos los de derribo, golpeo y tocado). A estas categorías añadimos otra en función de la incertidumbre creada por el medio, subclasificándolos en: con el medio fijo (sin presencia de objetos o instrumentos que sea necesario manipular, con presencia de objetos o instrumentos que sea necesario manipular) y con el medio variable (sin presencia de objetos o instrumentos que sea necesario manipular y con presencia de objetos o instrumentos que sea necesario manipular).

Los juegos deportivos colectivos son estructuras dinámicas cuyas transformaciones originadas en su actividad dependen de las interacciones de los participantes con relación a dicha estructura y teniendo también en cuenta el entorno o medio en que se produce la acción (Hernández Moreno, 1987). Las categorías que establecemos son: juegos colectivos de cooperación y juegos colectivos de cooperación-oposición, subclasificándolos de igual forma que en los juegos deportivos individuales: de medio fijo y medio variable.

A continuación se establece la clasificación de las pruebas que componen el salvamento deportivo:

#### *A. Juegos deportivos individuales.*

—Juegos deportivos individuales en función de la presencia de otros practicantes:

- De acción alternativa: lanzamiento del balón salvavidas, 150 m salvamento con embarcación.
- De acción simultánea: 200 m natación con obstáculos, 100 m rescate del maniquí con aletas, 100 m prueba combinada de salvamento y 50 m rescate del maniquí.

—Juegos deportivos individuales en función de la incertidumbre del medio:

- De medio fijo:
  - ⇒ Con presencia de objetos: lanzamiento del balón salvavidas, 150 m salvamento con embarcación, 200 m natación con obstáculos, 100 m rescate del maniquí con aletas, 100 m prueba combinada de salvamento y 50 m rescate del maniquí.
- De medio variable:
  - ⇒ Sin presencia de objetos: correr-nadar-correr, nadar-surf, sprint en la playa, 2 km carrera en playa.
  - ⇒ Con presencia de objetos: carrera con tabla de salvamento, banderas en la playa.

#### *B. Juegos deportivos colectivos.*

—Juegos deportivos colectivos de cooperación:

- De medio fijo: 4x25 m relevo con maniquí, 4x50 m relevo de salvamento, 4x50 m relevo con la boya torpedo, lanzamiento del balón 1/3 y 2/2 y primeros auxilios (simulación de accidente).
- De medio variable: salvamento con tubo de rescate, rescate con tabla de salvamento y sprint en playa.

## **4. JUEGO DEPORTIVO MODIFICADO Y SALVAMENTO ACUÁTICO**

Considerando que los niños varían de forma espontánea los juegos adecuándolos a sus gustos o necesidades para poder disfrutar durante más tiempo con el mismo juego, apostamos por tener como eje central el juego deportivo modificado para conseguir que la atención del niño permanezca durante la mayor parte de la sesión.

Siguiendo a Thorpe y Bunker (1982), los juegos deportivos estándar o los grandes juegos de los adultos deben adaptarse a los niños mediante unos juegos deportivos modificados que mantengan la esencia de los grandes pero los haga asequibles a las posibilidades psico-físicas de los alumnos. Esto significa exagerar los principios táctico-estratégicos de los juegos y reducir o simplificar las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos.

El juego deportivo modificado, bajo nuestro punto de vista y el de otros autores (Thorpe y Bunker, 1982; Devís y Peiró, 1995; Sánchez y Devís, 1995; Devís y Sánchez, 1996; Moreno y Rodríguez, 1997) se convierte en elemento dinamizador e instrumento indispensable para conseguir un dominio múltiple de las habilidades motrices activando éste, mecanismos de percepción, decisión, desarrollando capacidades de ejecución y experimentando las sensaciones de los efectos del ejercicio (esfuerzo físico). Además, los participantes adoptan roles o funciones en situaciones de cooperación creando estrategias de equipo.

En la misma línea, De Uries y Kamii (1988) deducen de la teoría de Piaget que los juegos deben modificarse para que encajen con la manera de pensar de los niños y que

la autoridad de los adultos debe hacerse mínima. Este planteamiento hace que los participantes sean más despiertos, curiosos y críticos. También le da confianza en su capacidad para pensar, aportando iniciativas e ideas, planteando problemas, preguntas interesantes y estableciendo relaciones entre las cosas. Bajo esta perspectiva será un fracaso hacerles jugar de la manera correcta, ya que el desarrollo del niño se produce mediante construcción de algo nuevo que él mismo hace a partir de lo que ya tiene, y no mediante la imposición de un modelo correcto a seguir. Por ello, es necesario que en unas primeras etapas de formación (infantil) el niño aprenda a través del ensayo-error.

Las modificaciones de ciertas reglas y las adaptaciones a estas, permiten crear nuevos problemas que provocarán respuestas diferentes por parte del niño, así como desarrollar su capacidad de adaptación. A veces, una regla no se puede cumplir y el problema tiene que volverse a plantear en términos de modificar la regla en vez de tratar de hacerla cumplir.

El educador introducirá en los juegos las variantes oportunas, pues su variación estimulará la alegría de jugar, lo que acrecienta el valor didáctico del juego, ya que no se debe olvidar que cuando se repite con demasiada frecuencia un mismo tipo de juego los niños pierden cierto interés.

Así, los juegos deportivos modificados pisan en la línea divisoria del juego libre y el deporte. Se identifican por tener reglas fáciles de modificar y cambio durante el juego, además del poder de innovación, sin desvirtuar la esencia del juego deportivo. A su vez, recogen la intención de los juegos exagerando la táctica y reduciendo la técnica, se aumenta la cooperación y disminuye la competitividad, permitiendo jugar a todos sin tener en cuenta la habilidad física o género (Contreras, 1996).

## **5. CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS**

Siguiendo la línea de otros trabajos (Palacios y cols., 1991), establecemos las siguientes consideraciones metodológicas, que no deben interpretarse como taxonomías cerradas, sino más bien al contrario, como una puerta abierta a una nueva forma de enseñanza.

Cuando se plantean los juegos, lo ideal es no sobrepasar los 8 o 12 alumnos posibilitando así la práctica a todos y una mayor participación en los mismos. Según Garaigordobil (1990) en la etapa infantil, el modelo de rincones y aulas abiertas, en que los alumnos eligen libremente el espacio de juego donde desean jugar y se mezclan con otros niveles de edad es más enriquecedor porque no coarta la libertad y arbitrariedad que nunca debe perder el juego.

Con estos juegos conseguimos diversificar las actividades, atenuando las que requieran mucha atención y esfuerzo intelectual con otras que requieran movimiento y manipulación. Hay que utilizar material atractivo y variado e incluso de propia creación (Moreno y González, 1994) ayudando a la implicación del alumno en el juego y renovándolo si fuera preciso para mantener la atención. Hay que proponer que el alumno participe en la organización y diseño de las actividades en la medida de lo posible (por ejemplo, inven-

tar un juego en casa y ponerlo en práctica en la instalación acuática en la siguiente práctica).

El educador debe ser un verdadero modelo que no debe en ningún caso engañar, defraudar, aburrir o explotar al niño. Debe adoptar una postura no directiva facilitando así la actividad creativa del participante, incidiendo sobre una metodología donde predominen los estilos activos de enseñanza, es decir, donde el educador provoque a través de la reflexión una posible respuesta en el alumno (Blázquez, 1995), introduciendo para ello las variantes oportunas. De esta manera, el ingenio y la capacidad del educador lograrán, modificando el juego sin desvirtuarlo, introducir variaciones que comporten algunas correcciones de ejecución, e incluso, para que el juego funcione mejor instamos a que el educador participe como un jugador más sometándose a las estructuras lúdicas como el resto.

En las etapas iniciales de formación, como ya indicaba Orlick (1986), incentivaremos la no competición proponiendo varias formas y estrategias para disminuir la importancia de ir ganando en el marcador y que utilizadas dentro de los diferentes tipos de estructura de los juegos inducen a todos a la acción (igualar equipos, rotar posiciones, proporcionar experiencias satisfactorias, todos tocan antes de tirar, restar la diferencia entre los puntos del mayor y el menor marcador de la puntuación total, dar puntos de bonificación para un equipo por cada miembro que puntúe, etc.).

En cuanto a la socialización, fomentaremos la cooperación y participación para conseguir un clima positivo, dónde se favorezca la participación de todos. Tendremos en cuenta el nivel de los participantes, tanto en lo que se refiere a sus habilidades, como en lo relacionado con su condición física, condicionando estos el éxito o el fracaso de cualquier juego, por lo que la exigencia de los juegos deberá ser equivalente al nivel de los jugadores, respetando los ritmos individuales. De igual forma potenciaremos el trabajo autónomo y cooperativo de los participantes, favoreciendo la coeducación y no proponiendo planteamientos que aludan, ridiculicen o pongan en desventaja a unos respecto a otros.

La predisposición psicológica de los alumnos hacia el juego debe ser máxima y las ocasiones de peligro se deben evitar, lo que se consigue planificando y vigilando el desarrollo del juego.

El factor tiempo lo haremos lo más flexible posible adecuándolo a la edad del practicante, a las características intrínsecas del grupo y a los propios recursos tanto materiales como físicos.

La mayor o menor preponderancia sobre las anteriores consideraciones dependerán de las situaciones a las que nos espongamos y de los objetivos propuestos. Ello no quiere decir que estas sean todas las necesidades metodológicas a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino más bien lo que pretenden conseguir es una aproximación a un nuevo modelo de plantear la enseñanza de las actividades acuáticas.

## **6. CATÁLOGO DE JUEGOS**

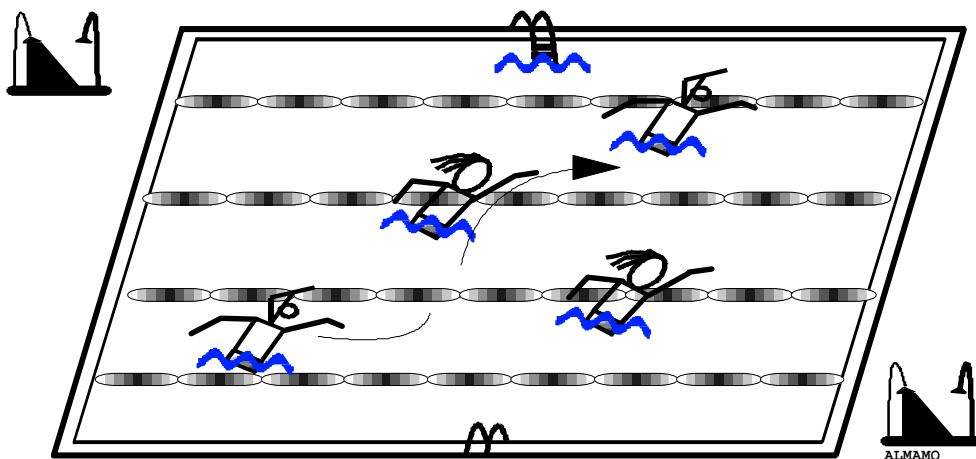
Para facilitar el entendimiento del marco teórico a continuación proponemos nueve juegos para que sirvan de ejemplo en el desarrollo de futuras situaciones prácticas.

En estos se detalla una representación gráfica unida al nombre del juego y al tipo de juego deportivo acuático. Se plantea la interrogante a resolver por parte del alumno, el cual, a través de la búsqueda encontrará la mejor forma de solucionar el problema. También se indica el material que se utiliza y las posibles variantes del mismo.

---

### JUEGO Nº 1

---



**Nombre del juego:** delfinario.

**Clasificación:** juego deportivo individual de acción simultánea sin presencia de objetos y de medio fijo.

**Interrogantes en el juego:** ¿de qué forma podemos cruzar la piscina, sorteando las corcheras?, ¿cómo lo haríamos más rápido?.

**Búsqueda del alumno:** asimilación al nado y buceo de la prueba combinada.

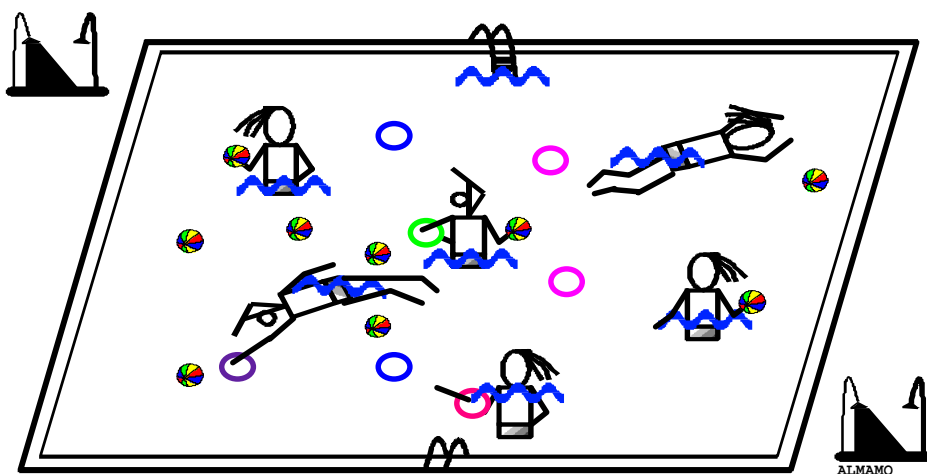
**Material:** corcheras.

**Variante:** por equipos, con aletas, etc.

---

### JUEGO Nº 2

---



**Nombre del juego:** limpiafondos.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación de medio fijo.

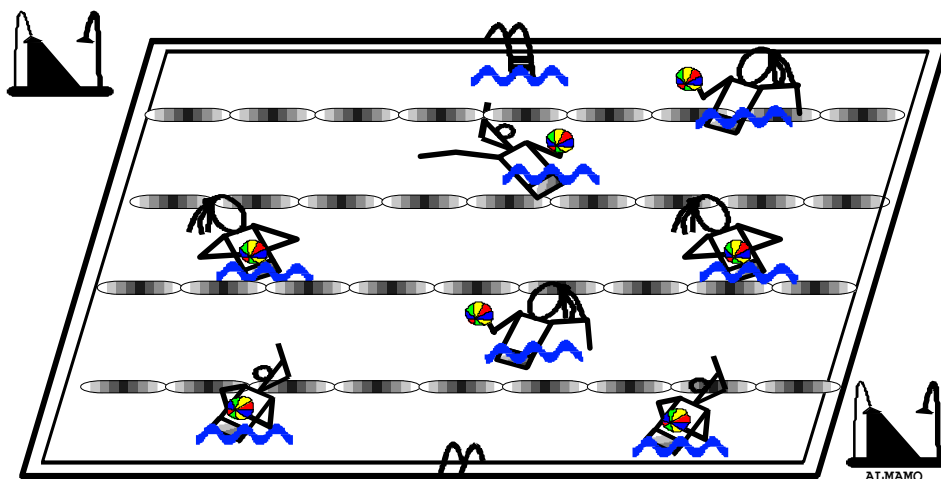
**Interrogantes en el juego:** ¿cómo llegar a la otra orilla de la manera más rápida y recogiendo los objetos del fondo?.

**Búsqueda del alumno:** acción de nado-buceo con recogida de material.

**Material:** aros lastrados, barritas lastradas, etc.

**Variante:** por equipos, con aletas, etc.

### JUEGO Nº 3



**Nombre del juego:** canguros.

**Clasificación:** juego deportivo individual de acción simultánea de medio fijo y con presencia de objetos.

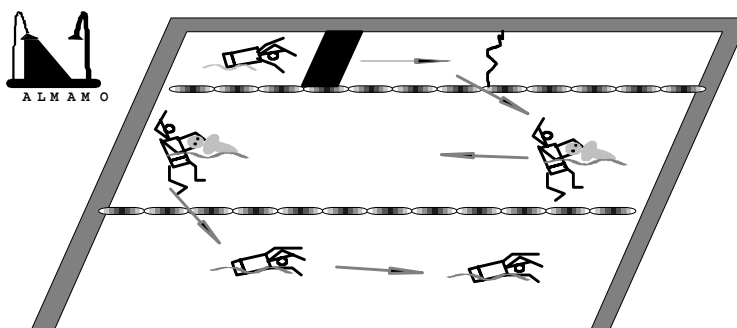
**Interrogantes en el juego:** ¿cómo llevar el balón hasta la otra orilla sin que este se moje?, ¿cómo lo harías tendido prono o supino?.

**Búsqueda del alumno:** nado de la prueba de arrastre del maniquí.

**Material:** balones.

**Variante:** con una mano.

### JUEGO Nº 4



**Nombre del juego:** paseo por el Mediterráneo.

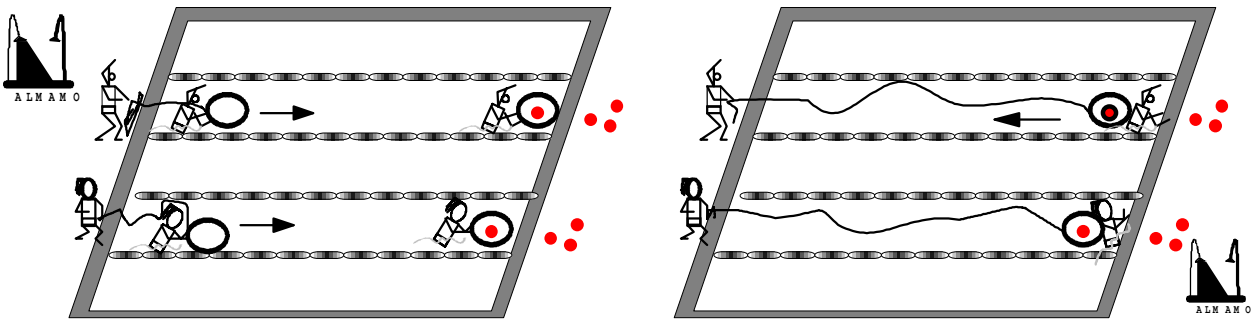
**Clasificación:** juego deportivo individual de acción simultánea de medio fijo y con presencia de objetos.

**Interrogantes en el juego:** ¿cómo realizarías el recorrido más rápido?.

**Búsqueda del alumno:** asimilación prueba combinada.

**Material:** maniquí, obstáculo de salvamento deportivo.  
**Variante:** por tríos, cada uno una estación, con aletas, etc.

## JUEGO Nº 5



**Nombre del juego:** cazuela llena, cazuela vacía.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación y de medio fijo.

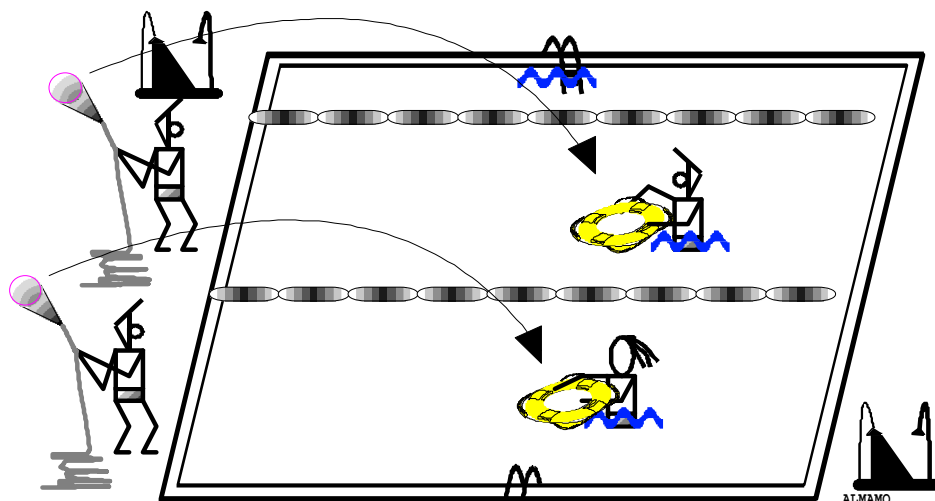
**Interrogantes en el juego:** ¿cómo recogerías cuerda más rápido?.

**Búsqueda del alumno:** recogida rápida de cuerda.

**Material:** balones, aros salvavidas y cuerdas.

**Variante:** al llegar a la otra orilla, el compañero se introduce y el otro lo arrastra.

## JUEGO Nº 6



**Nombre del juego:** pescabálón.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación de medio fijo.

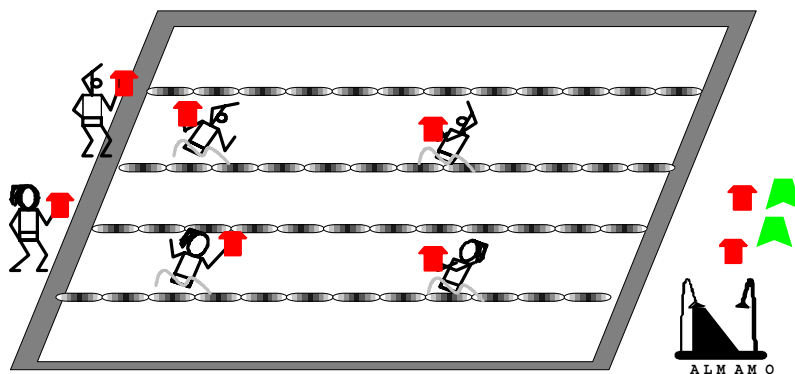
**Interrogantes en el juego:** ¿cómo lanzar para llegar más lejos?, ¿cómo lanzar para tener más precisión?.

**Búsqueda del alumno:** lanzamiento de balón de salvamento.

**Material:** balones, aros salvavidas y cuerdas.

**Variante:** por equipos, quien lo hace en menos tiempo o más veces en 2 minutos.

## JUEGO Nº 7



**Nombre del juego:** vísteme rápido y seco.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación y de medio fijo.

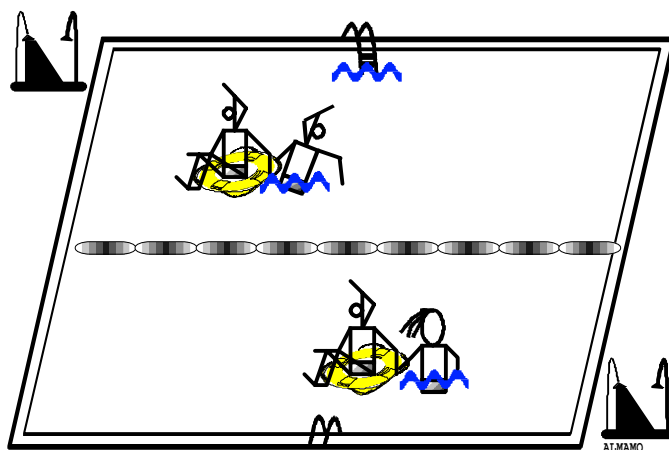
**Interrogantes en el juego:** ¿quién viste a su compañero con la ropa más seca?.

**Búsqueda del alumno:** diferentes formas de arrastre.

**Material:** pantalones, camisetas y gorras.

**Variante:** por equipos, quien lo hace en menos tiempo.

## JUEGO Nº 8



**Nombre del juego:** soy el rey.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación de medio fijo.

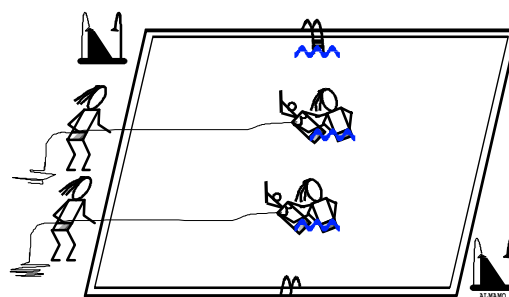
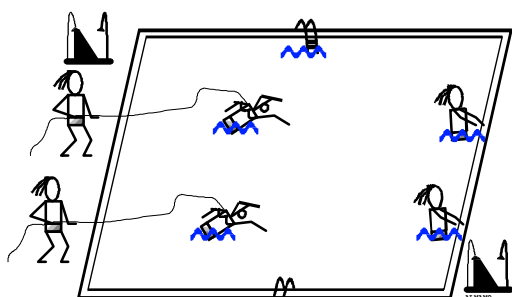
**Interrogantes en el juego:** ¿cómo lo arrastrarías para ir más rápido?, ¿cómo lo arrastrarías para cansarte menos?

**Búsqueda del alumno:** diferentes formas de arrastre.

**Material:** aros salvavidas y aletas.

**Variante:** por equipos, quien lo hace en menos tiempo o con aletas.

## JUEGO Nº 9



**Nombre del juego:** el taxista.

**Clasificación:** juego deportivo colectivo de cooperación de medio fijo.

**Interrogantes del juego:** ¿cómo se colocarán los compañeros arrastrados para ofrecer menos resistencia?.

**Búsqueda del alumno:** arrastre con arnés.

**Material:** arnés y boyas torpedo.

**Variante:** colocar obstáculos en el recorrido.

## 7. RETROSPECTIVA

Con las perspectivas de los tiempos actuales y los condicionantes que el futuro, resulta evidente que una disciplina deportiva que no se lance al fomento, innovación y por tanto, a la reflexión, está condenada al más estrepitoso fracaso. Así, en un intento de que la enseñanza de las actividades acuáticas deportivas no se vean envueltas en un proceso

involutivo y de olvido, instamos por el juego deportivo modificado en el salvamento deportivo.

Este juego impregna de aventura la actividad rompiendo la monotonía diaria y consiguiendo así mantener al alumno expectante día a día, sosteniendo la curiosidad y ganas de actuar en cada una de las actividades propuestas.

Tras realizar algunas inmersiones por las diferentes acepciones del juego, hemos clasificado los juegos deportivos acuáticos, especialmente el salvamento acuático, bajo un planteamiento didáctico de modelo comprensivo de enseñanza. Con el juego modificado conseguimos que esto se cumpla y que el participante aprenda de una forma casi inconsciente, siendo más llevadera la realización de las prácticas. Para complementar esta aproximación teórica también hemos desarrollado una serie de ejemplos prácticos que facilitan su comprensión.

Finalmente, nos gustaría que las aportaciones que hemos establecido queden presente bajo la siguiente afirmación de (Blázquez, 1995): *“aprender jugando y aprender a jugar mejor son dos condiciones inseparables y bajo ningún pretexto debe la última ganar a costa de la primera”*. Así mismo, hacer constar que las capacidades cognitivas, motrices, afectivas, de relación interpersonal, de actuación o inserción social no se desarrollan nunca en el vacío, sino por medio de las actividades que el alumno realiza en situaciones sociales, de trabajo y principalmente, de juego.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amador, F. (1995). La enseñanza de los deportes de lucha. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 351-368). Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1995). Métodos de enseñanza de la practica deportiva. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 251-286). Barcelona: Inde.
- Cagigal, J. M. (1957). *Hombres y deporte*. Madrid: Taurus.
- Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Buenos aires: Kaspelusz.
- Cagigal, J. M. (1981). *Deporte: espectáculo y acción*. Barcelona: Salvat.
- Castillo, M.; Palacios, J. y Sánchez, J. A. (1994). El juego medio en la natación de la iniciación al alto rendimiento. *Comunicaciones técnicas*, 4, 13-22.
- Cecchini, J. A.; Fernández, J.; García-Hoz, F.; Vázquez, B.; Ruiz, L. M.; Comellas, M<sup>a</sup>. J.; Linaza, J. L.; Maldonado, A.; Bravo, R.; Contreras, O. R. y Pelegrin, S. (1996). *Tratado de educación personalizada en la educación física*. Madrid: Rialp.
- Coca, S. (1989). *El hombre deportivo*. Madrid: Alianza deporte.
- Cocun, P. C. y Pelayo, P. (1993). El salvamento: objetivo de enseñanza en el medio escolar. *Revista de Educación Física*, 50, 41-48.
- Contreras, O. R. (1996). El deporte educativo (II). La iniciación deportiva en el diseño curricular base de educación primaria. *Revista de educación física*, 62, 33-37.
- De Uries, R. y Kamii, C. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Madrid: Visor.
- Decroly, O. y Mouchamp, E. (1983). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Morata.

- Devís, J. (1990b). Renovación pedagógica en la educación física: hacia dos alternativas de acción II. *Perspectivas de la actividad física y el deporte*, 5, 13-16.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.
- Devís, J. y Peiró, C. (1995). Enseñanza de los deportes de equipo: la comprensión en la iniciación de los juegos deportivos. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 333-350). Barcelona: Inde.
- Devís, J. y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J. A. Moreno y P. L. Rodríguez (Eds.), *Aprendizaje deportivo* (pp. 159-181). Murcia: Universidad de Murcia.
- Díaz, A. (1993). El juego como actividad de enseñanza y/o aprendizaje: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. En A. Díaz, J. J. García, L. Conte, M. L. Rivadeneira, J. P. Mailló, J. Álvarez, M. Navarro, y C. Guerrero (Eds.), *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física* (pp. 329-348). Madrid: Gymnos.
- Ellis, M. (1983). Similarities and differences in games: a system for classification. Comunicación presentada al Congreso Mundial AIESEP. Roma: AIESEP
- Famose, J. P. (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Barcelona: Paidotribo.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- González, E. (1996). El aprendizaje de los juegos deportivos. En J. A. Moreno y P. L. Rodríguez (Eds.), *Aprendizaje deportivo* (pp. 185-204). Murcia: Universidad de Murcia.
- Guthrie, E. R. (1957). *The psychology of learning*. New York: Harper et Brothers.
- Hernández Moreno, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde.
- Hernández Moreno, J. (1987). *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.
- Le Bouch, J. (1995). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años*. Barcelona: Paidós.
- Leontiev, A. (1972). *Le développement du psychisme*. París: Éditions sociales.
- M. E. C. (1989a). *Diseño curricular base de educación infantil*. Madrid: MEC.
- M. E. C. (1989b). *Diseño curricular base de educación primaria*. Madrid: MEC.
- M. E. C. (1989c). *Diseños curriculares: Infantil, primaria y secundaria obligatoria*. Madrid: MEC.
- M. E. C. (1993). *Secuenciación de contenidos de educación física en Secundaria*. Madrid: Escuela Española.
- Mahlo, F. (1969). *L'acte tactique en jeu*. París: Vigot.
- Moreno, J. A. (1995). El descubrimiento del waterpolo a través del juego. *Comunicaciones Técnicas*, 6, 43-50.
- Moreno, J. A. y González, M. J. (1994). Juegos modificados acuáticos con material reciclado. Una alternativa didáctico-recreativa. *Comunicaciones técnicas*, 2, 29-41.
- Moreno, J. A y Rodríguez, P. L. (1996). El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. En J. A. Moreno y P. L. Rodríguez (Eds.), *Aprendizaje deportivo* (pp. 69-102). Murcia: Universidad de Murcia.
- Moreno, J. A. y Gutiérrez, M. (1995a). Panorámica actual de los programas de actividades acuáticas (I). *SEAE/INFO*, 29, 12-16.

- Moreno, J. A. y Gutiérrez, M. (1995b). Panorámica actual de los programas de actividades acuáticas (II). *SEAE/INFO*, 30, 12-17.
- Moreno, J. A. y Rodríguez, P. L. (1997). Hacia una nueva metodología de enseñanza de los juegos deportivos. En F. Ruiz (Ed.), *Los juegos y las actividades deportivas en la educación física básica* (pp. 186-214). Murcia: Universidad de Murcia.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Palacios, J.; Couso, J. M.; Diez, R. y Mouriño, G. (1991). Nadar es divertido. Como utilizar el juego en natación. *Comunicaciones técnicas*, 6, 38-42.
- Parlebas, P. (1972). Centralité et compacité d'un graphe. *Rev. Mathematiques et Sciences humaines*, 39, 5-26
- Parlebas, P. (1981). *Contribución a un lexique commenté en science de l'action motrice*. París: INSEP.
- Parlebas, P. (1976-7). Les universaux du jeu sportif collectif. *Rev. Eps*, 143, 144, 145, 146.
- Parlebas, P. (1984). Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs. Modélisation des universaux et étude quasi-experimentale. Tesis Doctoral. París: Universidad París V. Sorbone.
- Parlebas, P. (1986). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Málaga: Unisport.
- Pausewang, E. (1977). *Juegos didácticos para realizar en grupo con niños de 3 a 8 años*. Buenos Aires: Kaspelusz.
- Read, B. y Devís, J. (1990). Enseñanza de los juegos deportivos: cambio de enfoque. *Apuntes: Educación Física i Esports*, 22, 51-56.
- Ruiz, L. M. (1994). *Deporte y aprendizaje. Proceso de adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Sánchez, R. y Devís, J. (1995). Modelos contemporáneos de enseñanza alternativa de los juegos deportivos en España. En *Aplicacions y fonaments de les activitats físico-esportives* (pp. 95-106). Lérida: INEF de Lleida.
- Sebastiani, E. M. (1995). La enseñanza de los deportes individuales. Modelos de intervención pedagógica. En D. Blázquez (Ed.), *La iniciación deportiva y el deporte escolar* (pp. 312-331). Barcelona: Paidotribo.
- Thorpe, R. y Bunker, D. (1982). From theory to practice: two examples of an "understanding approach" to the teaching of games. *Bulletin of Physical Education*, (18), 1, 9-15.
- Thorpe, R.; Bunker, D. y Almond, L. (1984). A change in forms for teaching of games. Comunicación presentada al Congreso Olímpico de Oregón.
- Trilla, J. (1981). *Creatividad, imprevisibilidad y educación informal, en creatividad y educación*. Madrid: MEC.