

Metodología lúdico acuática de ambientación en niños de 6 a 10 años

Methodological playful aquatica of environmentation in children of 6 to 10 years

Nicolas David Saldias Lizama, Marcelo González Orb, Daniel Sammy Caro Orellana, Daniela Alejandra Guzmán González, Sebastián Jerez Peña, Manuel Lobos González
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (Chile)

Resumen. Estudio que comprende recopilación de datos en un periodo de tres años consecutivos (2016, 2017, 2018), donde se observa el progreso y mejora en el dominio de contenidos acuáticos desde su fase inicial, elemental y avanzada. Tiene como objetivo, Establecer la influencia de una propuesta metodológica de ambientación lúdica acuática para niños de seis a diez años. Por medio de la utilización del juego como herramienta fundamental para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje del dominio de los contenidos de la natación. La Hipótesis de trabajo H_1 Una propuesta de ambientación lúdico acuática influye significativamente en el proceso de ambientación en niños/as entre seis a diez años. H_0 Una propuesta de ambientación lúdico acuática no influye significativamente en el proceso de ambientación en niños/as de seis a diez años. Procedimiento método: el diseño es cuasiexperimental, de carácter transversal, exploratorio, que incluye una preprueba (Test-Retest) en un grupo de sujetos. Mientras que el grupo control se compone sucesivamente. La muestra está constituida por total $n=76$ niños/as. Resultados: estos permiten determinar que existe un aumento progresivo en el porcentaje de logro del dominio de contenidos en la práctica de la natación. Es posible establecer cambios en el comportamiento de la conducta de los sujetos, tales como, participación, autonomía, tolerancia, entre otros, es posible determinar, en definitiva, que la utilización de actividades lúdicas muestra avances progresivos durante el proceso de desarrollo de la enseñanza y aprendizaje en el dominio de contenidos acuáticos. En consecuencia, es posible establecer que la metodología utilizada resulta útil en las etapas de formación, donde resulta importante la motivación, como búsqueda del placer mediante la aplicación de actividades atractivas que perduren en el tiempo en los niños/as participantes.

Palabras Clave: Juego; Enseñanza; Aprendizaje; Natación; Niños.

Summary. Study comprising data collection over a period of three consecutive years (2016, 2017, 2018), which shows the progress and improvement in the domain of water content from its initial, elementary and advanced phase. It aims, establish the influence of a methodological proposal for aquatic recreational setting for children from six to ten years. Using the game as a fundamental tool for the development of the teaching and learning of the domain of the contents of swimming. The hypothesis of work proposed a setting $H1$ playful aquatic significantly influences the process of setting in children between six to ten years. $H0$ a proposal of setting leisure aquatic does not affect significantly the process of setting in children from six to ten years. Procedure method: the design is quasi-experimental, transverse, explorative, character which includes a pre-test (Test-Retest) in a group of subjects. While the control group is composed on. The sample consists of total $n = 76$ children. Results: these allow to determine that there is a progressive increase in the percentage of achievement of mastery of content in the practice of swimming. It is possible to establish changes in the behavior of the conduct of the subject, such as participation, autonomy, tolerance, among others, it is possible to determine, ultimately, that the use of activities shows progressive advances during the development process of teaching and learning in the domain of water content. As a result, it is possible to establish that the methodology is useful in the stages of formation, where motivation, as pleasure-seeking through the application of attractive activities lasting over time in children it is important participants.

Keywords: Play; Education; Learning; Swimming; Children

Introducción

Los programas de enseñanza-aprendizaje en natación comúnmente siguen un esquema estricto tradicional, mediante metodologías analíticas, que vuelve las clases un tanto monótonas y repetitivas provocando en los participantes desmotivación y desinterés por la práctica regular de la actividad (Mendiara, Gil, 2016). Por ello, proponer otros tipos de enseñanza, metodologías que permitan a niños y niñas desenvolverse y disfrutar en el medio acuático de forma atractiva, motivante, placentera y por sobre todo que respete la individualidad y diversidad de los sujetos, estimulando el desarrollo de habilidades sociales y afectivas constituye todo un desafío, lo cual es reafirmado por (Piaget, 1976, citado por Justo 2014).

En tal sentido la implementación de metodologías de carácter lúdico que sirvan como herramienta tanto para profesores y técnicos de natación, de manera que éstos puedan enseñar a través del uso de estrategias metodológicas, diná-

micas, atrayentes, y que fundamentalmente cuenten con la aceptación de quienes asisten regularmente o se incorporen a los procesos formativos acuáticos (Buele, 2016), lo asuman de una forma distinta a la tradicional, en el cual el dominio de los contenidos resulte más amigable, atractivo y que se constituya en un avance importante para su desarrollo y fomento. El presente estudio utiliza una metodología basada en investigaciones que avalan la importancia de utilización del juego como recurso didáctico pedagógico, como proceso agente facilitador de la enseñanza-aprendizaje, más aún en una de las etapas fundamentales del proceso, como resulta ser la ambientación acuática. (Ventosa, 2016).

Se debe tener presente que el dominio del medio está directa e indirectamente asociada al desarrollo de las habilidades motrices acuáticas (Párraga, 2015), en tal sentido el impacto que provoca el juego en las mejoras en los aprendizajes, contribuye ostensiblemente al desarrollo de las habilidades motrices (Mármol, 2017), más aún a las asociadas al medio acuático, dado que por lo general, es posible visualizar, como los niños (as) se desmotivan por lo rutinario de sus práctica, por contrario, a través del juego, se puede apreciar como estos, aprenden de forma entretenida, disfrutando cada instante de su desarrollo, lo cual queda demostrado, por lo

general, por la constante participación de asistencia a las sesiones, debido a que se fomenta un contexto mucho más cercano entre profesor y niño (a) generando un ambiente motivador y llamativo para el aprendizaje, entregando así la mayor experiencia posible para desenvolverse en el agua. (Quisaguano, Klever, 2017).

Material y Método

Estudio de diseño cuasiexperimental, de carácter transversal, exploratorio. Se utiliza una preprueba del instrumento de evaluación para conocer el efecto en los participantes (2016) hasta la formación total del grupo a estudiar (2017,2018). Los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos, la razón por la que surgen y la manera como se integraron es independiente o aparte del experimento. (Sampieri, Collao, & Lucio, 2014). Los procedimientos estadísticos de la información obtenida, están asociados a los instrumentos utilizados, siendo tanto de naturaleza cuantitativa y cualitativa, presentados tanto en tablas, gráficas y análisis de resultado (Lawless y Heymann, 2010), respectivamente.

Población y muestra

La población está constituida por sujetos que se encuentran en nivel inicial del proceso acuático, teniendo como criterio de participación, estar en el rango etario de edades comprendidas entre, los seis y diez años, sin hacer diferencias en el género.

La muestra de carácter aleatoria como base de desarrollo para determinar la influencia del programa propuesto, en su primera fase apresto (determinación de fortalezas y debilidades del programa) con motivo de establecer con mayor certeza la fiabilidad de los resultados, compuesta por total de N=30 sujetos (hombres n=15 mujeres n=15).

La segunda y tercera fase, aplicativa de la experiencia, trabajo de campo conformada por N= 16, (n=7 hombres, n=9 mujeres) y N=30, (n=14 hombres, n=16 mujeres) respectivamente. La muestra final, primera fase N= 30 sujetos, segunda fase N= 16 y tercera fase conformada por N= 30, permitió incrementar la población y con ello desarrollo ampliar el campo muestra total a N=76 sujetos.

Los criterios de inclusión, de participación en la actividad contemplo: salud compatible con la actividad, interés de participación, autorización por medio de consentimientos y asentimientos informados, de los participantes, como de los padres. Los criterios de exclusión, están asociados a: desinterés de participación, carecer de consentimientos y asentimientos, de padres y/o de participantes y salud no compatible con la actividad.

Variables

Independiente: Propuesta metodológica de ambientación lúdica acuática, duración de catorce sesiones, de una hora. Es decir, proceso de enseñanza el cual facilita la adquisición de seguridad de los sujetos frente al medio acuático, y que contribuye al desarrollo de las habilidades motrices acuáticas en pos que en el futuro adquieran la capacidad de nadar (león, 2012 citado por Buele 2016).

Programa de intervención Lúdico acuática

El programa consta de un total de catorce sesiones, frecuencia tres veces por semana, con duración de sesenta minutos, aplicada en un periodo de tres años consecutivos, 2016, 2017 y 2018. Las que priorizan la adquisición de habilidades acuáticas por sobre la especialización de los movimientos, respetando con ello, la edad y desarrollo motor de niños y niñas (Murcia y Gutiérrez, 1998 citado por Díaz 2016).

La propuesta considera cuatro orientaciones generales **1-Privilegiar lo lúdico:** esto significa que antes que las técnicas del deporte, la actividad debe ser placentera para el niño y niña, de modo que tenga interés por las actividades que se proponen (Torres, 2013). **2-Juego colectivo:** este propicia un ambiente social donde todos y cada uno cumple un rol dentro del juego, estimulando la toma de decisiones orientada a dar mayor importancia a la participación inclusiva en las actividades, que al perfeccionamiento de las técnicas de nado (Cortés, Cantón & Cantón, 2014). **3-Otorgar confianza y tiempo al niño y niña:** cada niño/a posee características propias individuales. Estos responden a la forma en la cual el niño experimenta y explora el mundo y, cuando se posiciona en un contexto desconocido, determina el tiempo que necesita para sentirse en confianza y desenvolverse en el medio y con las personas que interactúa. Por lo tanto, el profesor debe respetar los tiempos de cada niño/a y entregar herramientas para que ellos se sientan en confianza y seguros (Delgado, 2013). **4-Incentivar el respeto mutuo y al contexto:** en todo ámbito de la vida se establecen normas y reglas que deben ser respetadas por todos y todas; dentro de éstas, es necesario promover la tolerancia y respeto hacia los demás y hacia el lugar donde se encuentran, para no caer en situaciones que expongan a riesgos físicos y/o psicológicos a las personas ni causar daños en el contexto (Márquez, González, 2013). Al considerar estas cuatro orientaciones generales de facilitación de las actividades (ver Figura 1) se puede enfocar de la mejor forma posible la enseñanza del dominio de los contenidos facilitando el proceso de aprendizaje por medio de la generación de un ambiente más satisfactorio y agradable para fortalecer las relaciones y situaciones inherentes (Parra, 2016) que proporciona el abordaje de actividades lúdicas.

Finalmente, se formuló una batería de actividades lúdicas pedagógicas (Colado, Cortell, 2007), las cuales responden a los contenidos desarrollados con sus respectivos objetivos, duración y progresión tratada en cada sesión, las que están orientadas al desarrollo de: proceso de Familiarización al medio



Figura1. Orientaciones Generales de facilitación de actividades.

acuático (Buele, 2016), Entradas al agua, Flotabilidad, Desplazamientos, Propulsión Brazos y Piernas, Inmersión, Respiración (ver Tabla 1).

Tabla 1.
Resumen de juegos desarrollados por sesión.

Juego	Objetivo	Duración
Bombas de agua	Familiarización al medio acuático	5-6 minutos.
La Cascada	Familiarización al medio acuático	5-6 minutos.
La Masa	Desarrollo de la Flotabilidad	5-6 minutos.
La Cuncuna	Desarrollo de la Flotabilidad	5-6 minutos.
Busca tesoro	Desarrollo de la Inmersión	5-6 minutos.
Simón dice	Desarrollo de la Inmersión	5-6 minutos.
Las Serpientes	Desarrollo del Desplazamiento	5-6 minutos.
Las Quemadas	Desarrollo del Desplazamiento	5-6 minutos.
Sopla Gol	Desarrollo de la Respiración	5-6 minutos.
Salta y atrapa	Desarrollo de la Entrada al Agua	5-6 minutos.
Los botes locos	Desarrollo propulsión piernas	5-6 minutos.
Brazada tallarín	Desarrollo propulsión brazos	5-6 minutos.

Variable Dependiente: Asociada al grado de asimilación de los aspectos tales como ambientación acuática, expresados en nivel inicial, elemental y avanzado de entrada al agua, flotabilidad, propulsión y control respiratorio.

Variabes intervinientes Controladas:

Entre estas destacan: secuencia entre sesiones, opinión de los sujetos frente al programa desarrollado, nivel de dominio al ingreso del programa, género de los participantes, profundidad del medio, recursos materiales utilizados, temperatura ambiente, temperatura del medio acuático, horario de desarrollo, asistencia y duración de las sesiones.

Desarrollo apresto, este fue desarrollado con motivo de establecer, tanto las fortalezas como debilidades del programa, efectuar ajuste, y determinar el grado de influencia de cada uno de los juegos empleados en su desarrollo. Se debe de destacar que, en este periodo de duración de 10 sesiones, se determinaron aspectos tales como duración de cada uno de las actividades lúdicas empleadas, establecer niveles de comprensión, de explicaciones y tiempos empleados de desarrollo, por parte de los asistentes detectar niveles de motivación, de participación acorde edad de desarrollo, duración de los mismos, influencias por género, y otros afines. Finalizado este periodo de ajuste y reajustes, se aplicó el programa definitivo (variable independiente, programa lúdico acuático) a la población estudio.

Instrumentos

A efecto de establecer la influencia de la propuesta y determinar con ello, los avances de la metodología, se aplicaron antes y después de su desarrollo para cada año, 2016, 2017, 2018, Test diagnósticos (Escala de apreciación), para establecer conductas de entrada de los sujetos participantes y de término del proceso, es decir (Retest), dominio de conductas acuáticas al término de las sesiones.

Estos están asociados a: Escala de Apreciación, la cual consiste en una evaluación técnica diagnóstica y final del dominio de contenidos; donde a cada indicador, entrada el agua, flotabilidad, propulsión, control respiratorio, se asigna un valor que corresponde a, 0=malo, 2=regular, 3=bueno. Para luego, realizar análisis correspondiente por medio de, test de Stuart-Maxwell (ver figura 4). Uso de pauta de registro anecdótico, instrumento que permite recabar información durante el desarrollo de sesiones, método enfocado a la observación del comportamiento de los sujetos durante el proceso y por otra parte establecer el cumplimiento de los objetivos. Finalmente, Encuesta de opinión, para padres y

apoderados, orientado a establecer la percepción de los padres en cuanto a la metodología aplicada.

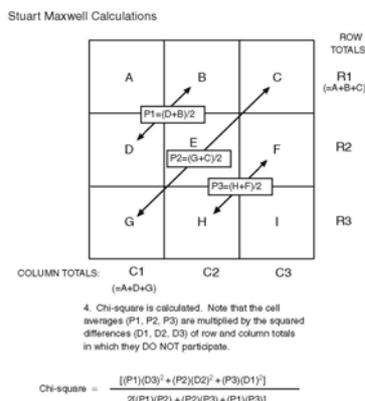


Figura 4. Test de Stuart-Maxwell.

Resultados

Estos son producto tanto de los análisis cuantitativos y cualitativos, desarrollados antes y después de la intervención, Test- Retest (ver Tabla 2-3). Estos reportan información, los que se presentan en porcentaje de logro (dominio de contenidos) por parte de los sujetos, es decir, dominio de habilidades acuáticas: entradas al medio acuático (de pie y borde piscina), flotabilidad (ventral-dorsal), propulsión (bra-

Tabla 2.
Resultados escala de apreciación (Test).

N°	Test De Evaluación General								Total	X	Des. Est.	% logro Est.
	Entradas	Flotabilidad		Propulsión	Control respiratorio			Bombeo				
		Pie	Escalera		Ventral	Dorsal	Piernas					
1	2	2	2	2	2	0	2	2	14	1,8	0,7	58%
2	2	3	0	2	2	2	2	2	15	1,9	0,8	63%
3	2	3	2	2	2	2	3	3	19	2,4	0,5	79%
4	0	2	0	2	2	0	0	0	6	0,8	1,0	25%
5	2	3	2	2	3	2	3	2	19	2,4	0,5	79%
6	2	3	2	0	3	2	3	2	17	2,1	1,0	71%
7	2	3	3	3	3	2	2	3	21	2,6	0,5	88%
8	3	3	0	2	0	0	0	2	10	1,3	1,4	42%
9	3	3	3	2	2	3	2	3	21	2,6	0,5	88%
10	2	3	3	3	3	2	2	3	21	2,6	0,5	88%
11	0	2	0	0	2	0	2	2	8	1,0	1,1	33%
12	0	3	3	3	3	2	2	3	19	2,4	1,1	79%
13	2	3	2	3	3	2	2	3	20	2,5	0,5	83%
14	3	2	3	0	2	0	2	3	15	1,9	1,2	63%
15	2	3	3	3	3	2	2	3	21	2,6	0,5	88%
16	2	2	0	0	2	2	0	0	8	1,0	1,1	33%
Total	29	43	28	29	37	23	29	36				
X	1,8	2,7	1,8	1,8	2,3	1,4	1,8	2,3				
Des. Est.	1,0	0,5	1,3	1,2	0,8	1,0	1,0	1,0				
% logro	60%	90%	58%	60%	77%	48%	60%	75%				
Total puntaje horizontal	24											
Total puntaje vertical		48										

Tabla 3.
Escala de apreciación (Retest).

N°	Retest De Evaluación General								Total	X	Des. Est.	% logro
	Entradas	Flotabilidad		Propulsión	Control respiratorio			Bombeo				
		Pie	Escalera		Ventral	Dorsal	Piernas					
1	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3,0	0,0	100%
2	3	3	2	2	2	2	2	3	19	2,4	0,5	79%
3	3	3	2	3	3	2	3	3	22	2,8	0,5	92%
4	3	3	0	2	2	2	0	2	14	1,8	1,2	58%
5	3	3	3	3	3	2	3	3	23	2,9	0,4	96%
6	3	3	3	2	3	2	3	3	22	2,8	0,5	92%
7	3	3	3	3	3	2	2	3	22	2,8	0,5	92%
8	3	3	3	3	2	2	2	3	21	2,6	0,5	88%
9	3	3	3	2	3	3	2	3	22	2,8	0,5	92%
10	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3,0	0,0	100%
11	3	3	2	2	3	2	2	3	20	2,5	0,5	83%
12	3	3	3	3	3	2	2	3	22	2,8	0,5	92%
13	3	3	2	3	3	2	3	3	22	2,8	0,5	92%
14	3	3	3	3	3	3	2	3	23	2,9	0,4	96%
15	3	3	3	3	3	2	2	3	22	2,8	0,5	92%
16	3	3	2	2	2	2	2	3	19	2,4	0,5	79%
Total	48	48	40	42	44	36	36	47				
X	3,0	3,0	2,5	2,6	2,8	2,3	2,3	2,9				
Des. Est.	0,0	0,0	0,8	0,5	0,4	0,4	0,8	0,3				
% logro	100%	100%	83%	88%	92%	75%	75%	98%				
Total puntaje horizontal	24											
Total puntaje vertical		48										

zos-piernas) y control respiratorio (apnea-bombeos).

Los análisis cualitativos permiten determinar a través de los registros anecdóticos, el comportamiento de los sujetos, a medida que avanza el proceso metodológico, aumenta significativamente en el desarrollo del dominio de los contenidos. Además, es posible determinar que, la opinión de los padres respecto a la metodología aplicada, resulta ser de alta aceptación.

Resultados Cuantitativos

Para valorar los resultados pre-test y post-test en cada uno de los ítems, se realizan algunas pruebas estadísticas con el fin de comprobar si existen diferencias estadísticamente significativas en cada una de las habilidades motrices acuáticas del pre-test y el post-test. Puesto que se trata de muestras relacionadas (pre y post) cuyos resultados se presentan en tres categorías, se utiliza la prueba no paramétrica (Stuart-Maxwell, 2010). La tabla 4 muestra las habilidades motrices acuáticas y si hay diferencias significativas entre el pre y el post de hombres, mujeres y en general.

Esto se realiza mediante el test de Stuart-Maxwell que determina si el total de las respuestas de una categoría coinciden o no en los dos momentos analizados.

Asumiendo las valoraciones cualitativas como puntuaciones cuantitativas, se puede calcular la tendencia de variación a través de diferencia de medias. En la tabla 5, se observa que, para hombres, mujeres y en general, se evidencian cambios favorables significativos ($p < .05$).

Tabla 4.
Stuart Maxwell.

Prueba de Stuart Maxwell, Pretest Postest			
	hombres	mujeres	Total
Entradas Pie	0,000*	0,000*	0,000*
Entradas Escalera	x	0,000*	0,000*
Flotabilidad Ventral	0,041*	0,000*	0,000*
Flotabilidad Dorsal	0,005*	0,001*	0,000*
Propulsión Piernas	x	0,000*	0,000*
Propulsión Brazos	0,006*	0,000*	0,000*
Control respiratorio Apnea	0,003*	0,000*	0,000*
Control respiratorio Bombeo	0,000*	0,000*	0,000*

* $p < .05$ avance significativo

x: no se ha podido calcular el estadístico puesto que los resultados son iguales en ambos subgrupos

Tabla 5.

	Pretest		Postest		t	p
	M	D.S	M	D.S		
Hombres	9,97	2,73	13,69	1,67	7,82	0,000
Mujeres	9,89	2,85	14,13	1,69	9,86	0,000
Total	9,93	2,78	13,94	1,68	12,61	0,000

* $p < .05$ avance significativo

Se puede observar que, durante el periodo de tres años consecutivos ($n=76$), hay una mejoría en el desarrollo del dominio de los contenidos tanto en varones como en damas. Presentando avance significativo durante el transcurso de las sesiones, esto queda reflejado en el Test y Retest (2018) donde cuatro sujetos aumentan en nivel inicial del dominio de contenidos hasta lograr nivel elemental. Mientras que sus compañeros presentan mejora desde nivel elemental ha avanzado en el dominio de habilidades (ver Tabla 2 y 3).

A Continuación, se presentan los resultados en términos generales del Test como del Retest, aplicados a los sujetos. Los que se pueden observar en porcentaje de logro del proceso para su comparación (ver Figura 2).

En la Figura 2, Comparación General de Habilidades, están expresados el porcentaje de logro del Test y Retest, de esta forma podemos observar el avance que lograron los sujetos hacia el final de las sesiones de la metodología de



Figura 2. Porcentaje de logro comparación TEST y RETEST.

ambientación lúdico acuática. Se establece que el total de los sujetos mediante la implementación de la metodología obtuvieron avances significativos en el dominio de las habilidades acuáticas (flotabilidad ventral-dorsal, propulsión brazos-piernas, desplazamientos, control respiratorio apnea-bombeos y entradas de pie-escalera) donde el mínimo obtenido fue del 58% de logro y se alcanzó a llegar al 100% por dos participantes y nueve de ellos están sobre el 90% del dominio de los contenidos. Por lo tanto, es preciso y correspondiente mencionar que la utilización de actividades lúdicas favorece considerablemente el aumento de la adquisición y dominio de las habilidades básicas acuáticas (Mármol, 2017), facilitando una conducta de participación activa de los niños, atención e interés por la práctica y por sobre todo aprender jugando (Párraga, 2015).

Finalmente respecto a las hipótesis formuladas y en función de los resultados obtenidos, es posible establecer en cuanto a la hipótesis de trabajo, H1 «Una propuesta de ambientación lúdico acuática influye significativamente en la ambientación de los niños/as entre seis a diez años», se acepta, rechazando la hipótesis operacional, es decir, H0, «Una propuesta de ambientación lúdico acuática no influye significativamente en la ambientación de los niños/as entre seis a diez años», pues los resultados obtenidos son: 12,61 % favorable desde nivel inicial a elemental.

Resultados cualitativos

El análisis de los registros anecdóticos, permiten establecer que los comportamientos de los sujetos variaron a medida que se realizó la metodología, en donde se aprecia un cambio en la conducta de los niños/as debido a la nueva forma de presentar dichas actividades (Espinosa, 2016). La cuales toman en consideración aspectos socio afectivos, cognitivos, conductuales y físicos durante todo el proceso (Rodríguez, Cum Laude, 2014). Se debe tener presente que todo cambio requiere de un proceso de evolución (Rosselli, Matute, Ardilla, 2010), y este no fue la excepción, en un comienzo los niños/as prestan completa atención al ver que se presenta un nuevo profesor, este explica las indicaciones de las actividades, donde la mayoría se muestra desorientado.

A partir de estos, se especula que se debe a la costumbre de obedecer instrucciones de actividades repetitivas ya conocidas, por ende, el profesor explica reiteradas veces y enfatiza en que las actividades son juegos y da tiempo para que logren interiorizar las nuevas indicaciones. En el transcurso de las sesiones, los niños/as adquieren el comportamiento de: prestar atención para iniciar las actividades realizando movimientos de acuerdo a su propia condición motora y nivel en el medio acuático, motivación hacia la implementación de dichas actividades y el énfasis en la «libertad» que se entrega para la mejora de las habilidades acuáticas (Gil-Espinosa, Romance, Nielsen, 2018). Cambio

conductual positivo que se refleja por medio de la opinión vertida de los padres (Cañizares, Carbonero, 2017) registrada en la encuesta (ver Figura 3), los cuales responden a los aspectos de agrado y aceptación (1); progreso (2); interés de asistencia (3) y dificultad de la metodología (4). Asumiendo responsabilidad, autonomía y rol participativo en su propia formación (Celi, 2016). En definitiva, realizar éste tipo de metodología lúdica, incrementa de manera importante en el traspaso de nuevos comportamientos para la integración de los niños, adjudicando aspectos que se pueden extrapolar a los demás ámbitos de la vida (Muñoz, 2017).

Por consiguiente, es preciso considerar que respecto a las conclusiones es posible destacar que:

- Se evidencian aprendizajes significativos durante todo el proceso.
- Que la metodología constituye una óptima herramienta, a utilizar en el proceso de ambientación acuática.
- Que las actividades lúdicas, constituyen una óptima herramienta a utilizar en los procesos de ambientación acuática.

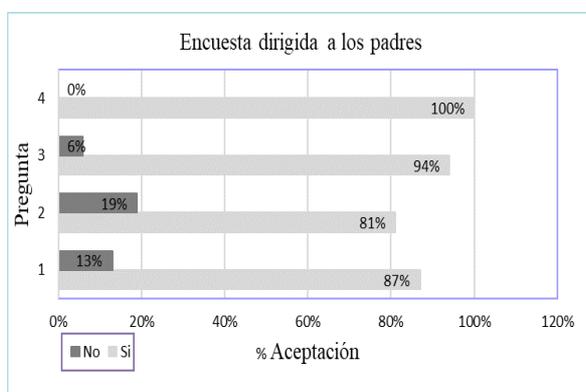


Figura 3. Encuesta dirigida a los padres.

Discusión

Al finalizar la intervención, es posible apreciar un aumento en el dominio de habilidades acuáticas durante las sesiones, los cuales presentan avances relevantes, es decir, la totalidad de los participantes presentan un dominio superior al 50% de los contenidos presentes en las sesiones desarrolladas de forma lúdica lo cual concuerda con lo planteado por (Ventosa, 2016), quien determina que un ambiente lúdico social, provoca condicionantes que estimulan el aprendizaje, favoreciendo en los participantes, una mejora progresiva en el comportamiento social, lo que viene a reafirmar lo planteado por (Justo, 2014), quien sugiere que los sujetos se involucran entre ellos y con las actividades, generando mayores relaciones sociales y afectivas.

Estos aspectos se traducen en un comportamiento de bienestar que se produce por un estado de equilibrio entre las dimensiones física, psíquica, emocional y social del individuo (OMS, 2018) y satisfacción en la participación de la propuesta con los demás sujetos logrando así una mejor asimilación en el dominio de contenidos. Este enfoque holístico (fisiológico, emocional, mental, ambiental), enfatiza en la relación y aceptación personal, grupal, social y cultural otorgando de esta forma un buen estado de salud (OMS,

2018).

Por otra parte, se aprecia un aumento en el dominio de los contenidos, lo cual se podría asociar al uso de las metodologías lúdica (Brougere, 2013).

De acuerdo a esto, se puede destacar la importancia del uso del juego, dentro de estas, las actividades lúdicas, como agente sociabilizador y como herramienta pedagógica de los aprendizajes.

Finalmente, es posible determinar que el proceso de ambientación acuática utilizando el juego como herramienta de aprendizaje, influye positivamente en diferentes áreas del desarrollo motriz (Cañizares, Carbonero, 2016), más aún cuando se utiliza el medio acuático como su agente facilitador (Buele, 2016), dentro de ellas cabe mencionar: el desarrollo del esquema corporal, la lateralidad, el equilibrio, la estructuración espacial, el tiempo y ritmo y de forma destacada los comportamientos sociales y afectivos lo que concuerda con lo formulado por (Ordóñez, Salazar, 2015).

Conclusiones

En relación a los resultados y en contraste a lo formulado por autores de referencia y en función a la propuesta formulada, es posible determinar que:

En cuanto a la influencia de la propuesta metodológica de ambientación lúdica acuática para niños de seis a diez años, es posible afirmar que influye positivamente en la sociabilización y participación.

En referencia a la determinación de las bases sobre las cuales se han de desarrollar las propuestas metodológicas lúdicas acuáticas orientadas a la ambientación en niños/as de seis a diez años, se debe orientar a la formación de un ambiente amigable para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En función a establecer la influencia de esta propuesta metodológica en la ambientación en niños/as de seis a diez años, es posible señalar que el programa de intervención, produce avances progresivos en relación a un estado inicial de aprendizaje.

En referencia a la opinión de los padres de los niños/as participantes respecto a la propuesta metodológica, es posible inferir que los participantes, asisten a las sesiones con mayor motivación respecto a los programas tradicionales, lo que se evidencia por la alta asistencia a las sesiones y a la permanencia durante el desarrollo de cada sesión.

Finalmente los resultados tanto cualitativos como cuantitativos, permiten establecer que se cumple la Hipótesis de trabajo, es decir, H_1 «Una propuesta de ambientación lúdico acuática influye significativamente en la ambientación de los niños/as entre seis a diez años», y se rechaza la hipótesis operacional, H_0 es decir, «Una propuesta de ambientación lúdico acuática no influye significativamente en la ambientación de los niños/as entre seis a diez años», sin la realización de comparación con otro grupo control. Pudiendo manifestar que la propuesta influye positivamente en el grado de asimilación de los contenidos, gran parte de ello por la utilización de actividades lúdicas, como herramienta del desarrollo de los aprendizajes, ya que su utilización favorece crear un espacio que favorecen el clima de desarrollo de los aprendizajes, pero resultando de suma importancia y te-

ner presente su aplicación, además de facilitar los procesos de familiarización con el medio acuático, fomenta otros valores asociados, que si bien no fueron medidos, fueron posibles de apreciar, dentro de los actuales destacan, la mejora del clima de convivencia, manifestación de una mayor tolerancia respecto a sus compañeros y la manifestación de un mayor respeto entre los participantes, entre otros. Lo cual podría señalar que la aplicación de este tipo de programas, contribuye no tan solo a favorecer los aprendizajes, sino también al desarrollo integral de los sujetos, otorgando a la natación un lugar privilegiado en cuanto a aporte al desarrollo de estos (Quirós, Arráez, 2006).

Agradecimientos

Los autores agradecen a todas las personas que aportaron y contribuyeron de una u otra forma a la realización de esta investigación. Al centro deportivo Club Recrear Macul por facilitar y abrir sus puertas para llevar a cabo dicha investigación.

Finalmente agradecer de forma especial a: profesor Marcelo González Orb por su paciencia y profesionalismo, profesora Gloria Astudillo Rubio por su tiempo, comprensión y acogida, y profesora Elisa Araya Cortez por su incondicionalidad y sus certeros consejos.

Referencias

- Brougere G (2013) El niño en la cultura lúdica. Argentina: Buenos Aires.
- Buele Maza M. (2016) Influencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la iniciación de la natación en niños de 5 años. Ecuador: Unidad Académica de Ciencia Sociales.
- Cañizares Márquez, J. Carbonero Celis, C. (2016) Aprendizaje motor del niño en edad escolar. España: Wanceulen.
- Cañizares Márquez, J. Carbonero Celis, C. (2016) Crecimiento y desarrollo del niño. España: Wanceulen.
- Cañizares Márquez, J. M., Carbonero Celis, C. (2017) Enciclopedia para padres de actividad física, salud y educación en los niños. España: Wanceulen página 199
- Celi Arcos, M. (2016) Influencia de los padres en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la natación en estudiantes de educación básica. Ecuador: Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Córdova Navas D. (2013) Desarrollo cognitivo, sensorial y psicomotor en la infancia. España, Málaga: INNOVACIÓN Y CUALIFICACIÓN, S.L.
- Cortés Arboleda, M. Cantón Duarte J. Cantón Cortés D (2014) Desarrollo socioafectivo y de la personalidad. España: Alianza.
- Colado Sánchez, J. C. Cortell Tormo, J.M. (2007) Evaluación en la enseñanza de las habilidades motrices básicas en el medio acuático: El equilibrio, aspectos introductorios (I). *Journal of human sport and exercise*.
- Delgado Demenech, B. et al (2013). Psicología del desarrollo de la infancia y la adolescencia. Manual de prácticas y casos para docentes. España: Universidad de Alicante. Página 49.
- Díaz Ureña, G. (2016) Adquisición de Habilidades Motrices Acuáticas en Niños de 3 a 11 Años. España: Universidad Europea de Madrid.
- Espinosa Chamba G. (2016) La práctica de la natación como un medio para potenciar el desarrollo motriz. Ecuador, Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Gil-Espinosa, F. Romance, A. Nielsen, A. (2018) Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos*.
- Justo Martínez, E. (2014) Desarrollo psicomotor en educación infantil. España: Universidad de Almería.
- Lawless, H. y Heymann, H. (2010) *Sensory Evaluation of Food Science Principles and Practices*. Capítulo 14, 2nd Edition, Springer: New York.
- Mármol Escobar O (2017) La enseñanza aprendizaje de la natación para el dominio de las habilidades motoras en niños y niñas de 6 a 12 años en el Centro Turístico la Rueda. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Márquez Rosa S, González Boto R. (2013) Actividad física y bienestar subjetivo. España: Díaz de Santos.
- Mendiara Rivas, J., Gil Madrona, P. (2016) *Psicomotricidad Educativa*. España: Wanceulen.
- Muñoz Martínez M. (2017) Miedo al medio acuático. España: Universidad Miguel Hernández.
- Organización Mundial de la Salud, OMS. (2018) Actividad física.
- Ordóñez Quito, K. Salazar Llivisaca, D (2015). Estudio de los beneficios de la natación en el desarrollo psicomotor en niños de entre 7-11 años de la unidad educativa Víctor Gerardo Aguilar, en el año 2014. Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Parra Alcaraz C. (2016) Los espacios para la enseñanza de las actividades físicas en el medio natural. España: Wanceulen.
- Párraga Moreno, M (2015). Adquisición y Evolución de las Habilidades Motrices Acuáticas. España: Universidad Miguel Hernández.
- Quirós, V. Arráez, J. M. (2006) Juego y psicomotricidad. Propuesta y análisis de un programa de trabajo (Segunda parte). *Retos*.
- Quisaguano P. Klever S. (2017) La ambientación al agua en el aprendizaje de la natación del tercer año de la Unidad Educativa Simón Rodríguez, parroquia Toacaso, provincia de Cotopaxi. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Rosselli, M., Matute, E., Ardilla, A. (2010) *Neuropsicología del desarrollo infantil*. México.
- Sampieri, R.H., Collao, C.F., & Lucio, P.B. (2014). *Metodología de la investigación* 6 edición México: McGraw Hill.
- Rodríguez M., Cum Laude S. (2014) Investigación cualitativa: El método de la doble pregunta y las siete llaves del conocimiento cualitativo. Guatemala.
- Torres Luque, G (2013) Enseñanza y aprendizaje de la educación física en educación infantil. España: Paraninfo S.A.
- Ventosa V. J. (2016) *Didáctica de la participación: Teoría, metodología y práctica*. España: Narcea.