



RECURSO PEDAGÓGICO

2023

# La pedagogía lúdica en la educación acuática

Juan Antonio Moreno Murcia



# La pedagogía lúdica en la educación acuática

Juan Antonio Moreno Murcia



## IDEAS CLAVE

- La evidencia sugiere que las pedagogías lúdicas pueden ser más efectivas para fomentar las habilidades sociales, emocionales, físicas, cognitivas y creativas que los enfoques pedagógicos tradicionales.
- El juego guiado es el más eficaz para el aprendizaje.
- El hecho de tener en cuenta las necesidades psicológicas básicas en el juego, los hacen más efectivos, agradables y satisfactorios.

## INTRODUCCIÓN

En muchas ocasiones, las tareas que se les sigue pidiendo a los más pequeños, por la forma en la que se diseñan, les resultan aburridas, sin propósitos claros y no desarrollan habilidades esenciales bajo un pensamiento crítico. Para que las tareas sean productivas deben **involucrar cognitiva y emocionalmente**, estar centradas en el aprendiz, tener un objetivo real, asumir que lleva un tiempo razonable y deben estar ajustadas al nivel del aprendiz. Para lograr **aprendizajes significativos y relevantes**, se necesita poner énfasis en el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico, las habilidades de pensamiento de orden superior y el uso de lo que se aprende (como medio, no como fin).

Ya no se trata de transmitir contenidos exclusivamente (natación), sino de ayudar a los más jóvenes a fusionar el contenido, a aplicarlo, a manipularlo para cambiar las cosas, a hacer algo con ese contenido, es decir, a ponerlo en acción. Y una excelente forma que puede responder a este objetivo en el diseño de las situaciones de aprendizaje es utilizar el juego. Pero, ¿qué características deben contemplar los juegos para conseguir un verdadero aprendizaje? Con la intención de poder dar respuesta a esta pregunta, el **objetivo** que se persigue en este recurso pedagógico es mostrar el verdadero valor del aprender jugando y mostrar las claves para que esto se consiga.

## EL VALOR DE APRENDER JUGANDO

“Los niños y las niñas no juegan para divertirse, sino para aprender. Los mecanismos fisiológicos del cerebro recompensan estos aprendizajes con sensaciones de placer. Por ello, la diversión va asociada al juego, que les estimula a seguir jugando para continuar aprendiendo.”

Por lo tanto, la calidad de las experiencias puede afectar al desarrollo desde una etapa temprana (Liu et al., 2017). Existe abundante evidencia de lo que funciona en educación (Hattie, 2009). La literatura revisada por Parker y Thomsen (2019) sugiere que las **pedagogías lúdicas** pueden ser más efectivas para fomentar las habilidades sociales, emocionales, físicas, cognitivas y creativas que los enfoques pedagógicos tradicionales. Los estudios han medido el logro y/o el crecimiento demostrado por los niños que aprenden en una condición más lúdica, con los resultados de los que aprenden en una condición menos lúdica. Los tipos de impacto positivo presentados incluyen ganancias de aprendizaje sostenidas en el tiempo, transferencia de habilidades a problemas novedosos, recuerdo más preciso de los conocimientos adquiridos, comprensión más profunda de los conceptos, y se dan mejores conexiones entre los conceptos.

En consonancia con lo anterior, desde los estudios clásicos de la Pedagogía y la Psicología hasta recientes revisiones científicas (Qian y Clark, 2016), se constata que es posible aprender a través del juego. No obstante, en el medio acuático, son escasas las evidencias (Bovi, 2008; De Paula-Borges & Moreno-Murcia, 2018) que se fundamentan en el juego, siendo el [método acuático comprensivo](#) una propuesta que apuesta por ello.

En este sentido, uno de los **retos principales del educador acuático** es captar el interés y motivación del que aprende. Este enganche hacia la tarea se puede conseguir contemplando en el diseño de la misma algunas consideraciones para ser tratado como un juego (Hamari et al., 2016).



“La diferencia en el aprendizaje se produce cuando los niños toman decisiones, prueban diferentes métodos y dirigen sus propios juegos.”

Etimológicamente, la palabra juego procede de dos vocablos en latín “*iocum*” y “*ludus-ludere*”, que se refieren a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Cuando lo que hace divertida la tarea no está directamente relacionada con lo que se aprende, el joven puede perder el foco de atención sobre lo que realmente debería estar pensando. Son muchos los escritos (Ruiz, 2019) que indican que lo verdaderamente efectivo para el aprendizaje es intentar conseguir que el niño sea capaz de pensar sobre lo que aprende (evitando que otros estímulos secundarios puedan desfocalizar la atención), por lo que se tendría que intentar evitar que lo divertido saliera de elementos ajenos a lo que se trata de aprender, promoviendo que dicho placer esté centrado en el propio objeto de aprendizaje.

Se sabe que los **estados emocionales** más adecuados para optimizar el proceso de aprendizaje son aquellos en los que sus niveles de intensidad son moderados (interés) frente a estados emocionales de intensidad alta (excesiva diversión). Por ello, lo ideal sería diseñar juegos que pudieran generar este interés. Para ello se acuña el término **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**, que es la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos.

#### CONTINUO DE APRENDIZAJE EN LAS PEDAGOGÍAS LÚDICAS

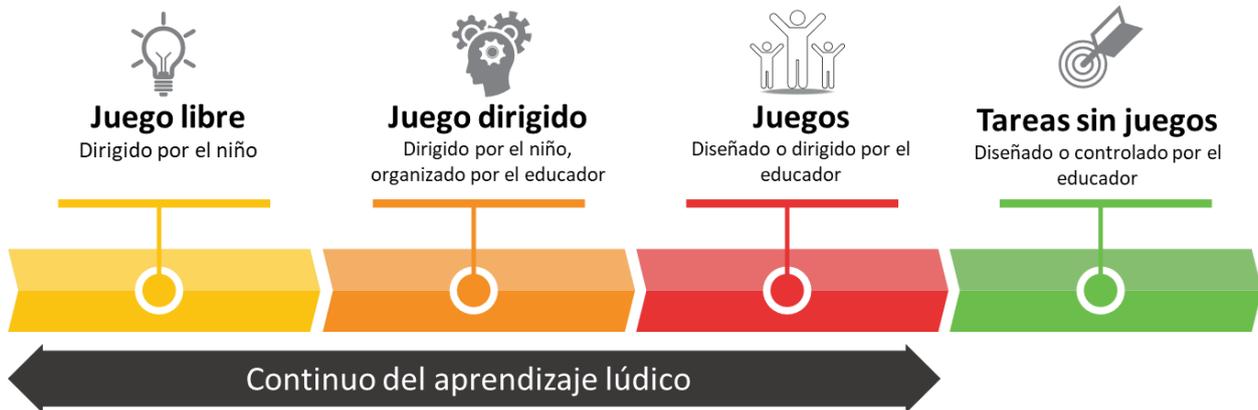


Figura 1. Continuo del aprendizaje lúdico (Zosh et al, 2017).

Zosh et al. (2017) muestran **tres niveles** distintos de implicación de los niños en las experiencias de juego (Figura 1): en un extremo, el juego libre proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir; a partir de ahí se va progresando hacia un tipo de juego más guiado o estructurado, con diferentes grados de participación educadores-niños. Los educadores tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que

favorezcan la capacidad de acción del niño. La investigación ha hallado que los niños que participaban en actividades de juego guiado adquieren más información que los niños que participan en juego libre, y, en algunos casos, más que los niños que reciben instrucción directa (Alfieri et al., 2011). Por ello, es necesario que los educadores tengan las **competencias necesarias** y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego. Concretamente, en este documento se tratará algunas de las acciones para guiar al niño en el juego por parte del educador acuático.

#### EL JUEGO GUIADO POR EL EDUCADOR

El reto que plantea el juego y las cuestiones añadidas que el docente planteará sobre él, permitirá afrontar nuevas situaciones en las que el planteamiento lúdico intentará mantener el deseo de llegar a la meta. Pero los efectos del juego no serán los mismos si la metodología de enseñanza utilizada muestra la solución del problema al niño. Eso no significa que los educadores no deban involucrarse. En este sentido, el educador se convierte en un **guía** más que en un mero instructor (por ejemplo, se está guiando a los niños cuando se le plantea un reto de que construyan una torre lo más alta posible sin que se caiga, al contrario, se estaría instruyendo cuando se les indica que tienen que enlazar las piezas para construir una torre).

En el **juego guiado** las actividades de los niños están estructuradas por el educador hacia el objetivo de aprendizaje. Los educadores pueden facilitar en esta construcción del aprendizaje algún tipo de material o responder a las inquietudes de los niños durante los juegos, ofreciéndoles

sugerencias abiertas (por ejemplo, animando al niño a explorar materiales que aún han explorado: “¿Qué crees que pasaría si...?”). En el juego guiado los niños pueden **elegir** y los educadores les permiten mantener el control, facilitándole alguna **orientación sutil** que ayude a alcanzar el objetivo de aprendizaje.

El utilizar el juego guiado por el educador, si este se lleva a cabo de **forma inductiva**, permitirá a los aprendices que realicen acciones con los conocimientos antes de su explicación. Para ello habría que plantear juegos concretos, en

los que los aprendices tendrían que encontrar por sí mismos una explicación, una respuesta, una solución al problema.

A partir de ese proceso de respuesta al reto, los niños perciben la necesidad de información, tratan de obtenerla por sus propios medios y llegan a la propuesta de soluciones. Solo en el caso que sea necesario, el educador actuará de apoyo, para poder sugerir con alguna pista, el posible camino a seguir. El objetivo es que a partir de situaciones concretas los niños realicen un **proceso de inducción** que les lleve a indagar y descubrir sobre principios mecánicos en el agua, conceptos como la propulsión, teorías y leyes como la de acción-reacción. Por ejemplo, para la mejora de la competencia de los desplazamientos, proponer que los participantes que se desplacen de formas variadas y finalmente, razonando con ellos, extraer una conclusión general de cuál ha sido la forma más eficiente. De esta manera se logra una comprensión profunda, relacionada y aplicada de los conocimientos a aprender. Se logra aumentar el porcentaje de tiempo de implicación del aprendiz, llevando a un aprendizaje significativo, más permanente y que podrán ser capaces de aplicar y transferir a situaciones acuáticas futuras.

#### BENEFICIOS DE APRENDER JUGANDO



El juego favorece el **desarrollo integral** de los niños y les permite ir aprendiendo sin darse cuenta de ello, pues las redes neuronales se activan cuando están contentos y relajados. Con el juego el niño puede vivir experiencias placenteras a través de la creación de un mundo de fantasía, cogiendo elementos de la vida real y transformándolos de forma que consigue desconectar y aliviar sus frustraciones. Por ello, una buena estrategia es aprovechar aquello que más les gusta hacer y

que más felicidad les aporta para adaptarlo a lo que se quiere enseñar.

En el juego el niño tiene **libertad** para tomar decisiones que le permitirán aprender de forma práctica. Debido a que los más jóvenes integran el juego como algo natural en su contacto de aprendizaje con el contexto, estas situaciones ayudan a que no tenga tanto miedo a las repercusiones como ocurriría en situaciones de la vida real. Se aprende, tanto del acierto como del error. Van aprendiendo a enfrentarse a solucionar problemas que en la vida real serían incapaces de solucionar, y esto les ayuda a conseguir **confianza en sí mismos** y a perder el temor a equivocarse. Cuando se les enseña a ver sus errores de manera racional y no emocional, se le está dando una lección mucho más importante que el tema en cuestión. Se les está enseñando a manejar la frustración y el aprender de los errores. El desarrollo del juego en el niño está relacionado con las distintas dimensiones sobre las que el juego tiene un rol importante: **cognitiva, socio-afectiva y motriz**.

**Favorece el desarrollo de las habilidades cognitivas.** Gracias al juego se crea una sinergia que ayuda a los niños a adquirir una comprensión del mundo y cómo funciona. Las habilidades cognitivas resultantes crecen y se desarrollan día a día a medida que los niños continúan explorando y descubriendo. Gracias al proceso de aprendizaje se pueden desarrollar mejor las capacidades básicas de **atención, memoria, imaginación, creatividad y razonamiento lógico**. Aprender consiste en tratar de dar significado a lo que aprendemos. Cualquier actividad de aprendizaje debe garantizar que los más jóvenes reflexionen sobre lo que están aprendiendo, por lo que **aprender pensando** es la base del aprendizaje activo. Para ello, los juegos deberían incorporar preguntas, discusiones, y problemas a resolver por medio de lo aprendido, y dinámicas que solo permitan avanzar por medio del feedback. Los estudios reflejan que las y los educadores que realizan muchas preguntas durante los juegos, suelen conseguir que los niños obtengan mejores resultados.

“La investigación muestra que las personas aprenden mejor de las experiencias que son alegres, que conectan significativamente el juego con sus vidas, participan activamente, permiten probar cosas de forma iterativa y son socialmente interactivas (Zosh et al., 2017).”

**Fomenta el desarrollo socio-afectivo.** El juego promueve las relaciones entre los niños estimulando entre ellos el compañerismo y el trabajo en equipo. El aprendizaje mediante el juego conlleva la satisfacción, el autocontrol, se fomentan las habilidades sociales, la resolución de conflictos, las habilidades comunicativas y aumenta la motivación y la responsabilidad. También ayuda a la pérdida de la vergüenza. En los juegos se deben conocer y acatar una serie de normas, lo que favorece el respeto y la conciencia de que para conseguir una meta es necesaria la **cooperación**. Se aprende a vivir junto a los demás. Los escenarios de juego pueden facilitar la colaboración como grupo, mejoran las habilidades sociales, apoyan el desarrollo emocional (autoestima), ofrecen práctica para trabajar juntos para resolver problemas y

brindan a los niños un sentido de logro colectivo que refuerza la autoestima y la competencia para manejar sus propios asuntos. Cuando los juegos se plantean en compañía, los resultados de aprendizaje son mejores. Colaborar proporciona grandes satisfacciones que se reflejan en logros compartidos. Además, si en el juego el objetivo supone un reto para el equipo, éste será capaz de superar mejor las dificultades y conseguir metas más elevadas.

**Permite el desarrollo motor.** A través de la actividad, el niño desarrolla e integra aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, conociendo su esquema corporal, adquiriendo destreza y agilidad, y desarrollando sus capacidades sensoriales. Destacan los beneficios motrices sobre el equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación de los sentidos, coordinación óculo-motriz, capacidad de imitación y coordinación motora.

### INGREDIENTES ESENCIALES EN EL JUEGO

Los niños no siempre experimentarán todos los beneficios al mismo tiempo. Pero esta razón los niños necesitan muchos tipos diferentes de juegos.

Esta **variedad de juegos** busca que se sienta motivado para aprender. Como educadores acuáticos siempre se pretende aumentar la motivación, el compromiso y el bienestar en las situaciones de aprendizaje. Pero ¿cómo conseguirlo a través del juego?, ¿qué ingredientes no podemos olvidar en su diseño? Como indica Deci y Ryan (1985), resulta que la motivación, el compromiso y el bienestar son posibles gracias a tener en cuenta tres **necesidades psicológicas básicas** (autonomía, competencia y relación con los demás). Además, al contemplar en el diseño del juego estas necesidades, obtendremos una gran cantidad de otros beneficios, como una mejor salud, mejores ganancias de aprendizaje, un juego más agradable y un mayor rendimiento.



**Autonomía.** Hace referencia a un sentido de voluntad/apoyo; actuar de acuerdo con los propios objetivos y valores. El término autonomía significa literalmente ser gobernado por uno mismo. Pero cuidado, la autonomía a menudo es malinterpretada. Así como la libertad no se limita al número de opciones que se tienen, la autonomía no debe confundirse con

la independencia. Se trata de actuar con **alta voluntad** y en alineación con los objetivos y valores.

**Competencia.** Hace referencia a sentirse capaz y **eficaz**.

**Relación.** Hace referencia a sentirse conectado con los demás; un sentido de pertenencia. Es fundamental para todas las teorías del bienestar.

Cuando cualquiera de estas necesidades se ve frustrada, las personas se desconectan, se frustran y sufren, en diferentes grados dependiendo de la situación. Por el contrario, cuando se realizan cambios sencillos en el juego para que apoye más el sentido de autonomía, competencia y relación se producen mejoras significativas en el estado de ánimo del aprendiz, motivación intrínseca y rendimiento del juego. No cabe duda de que es necesario tener en cuenta otros tipos de estrategias para que la experiencia del juego sea autotética, asumiendo que estas necesidades no describen al 100% todas estas experiencias, si se convierten en absolutamente necesarias para que sean positivas.

**Cómo diseñar juegos para la autonomía.** En relación a cómo diseñar juegos para la autonomía, se detallan las acciones que facilitan o que no convierten al docente en un mero ejecutor:

- Proporcionar opciones de elección significativas.
- Proporcionar una justificación clara (para apoyar la aprobación).
- Proporcionar la capacidad de personalizar o un sentido de propiedad.
- Evitar un lenguaje controlador (por ejemplo, decirles que deben llevar las tablas a la torre).
- No exigir acciones de los aprendices (por ejemplo, decirles que se ha cambiado la posición del tapiz y tienen que hacerlo de otra forma).
- No realizar cambios en el juego sin la aprobación del niño

**Cómo diseñar juegos que apoyen a la competencia.** En relación a cómo diseñar juegos que apoyen a la competencia, se pueden tener las siguientes acciones:

- Establecer un nivel adecuado del reto.
- Retroalimentar de forma positiva.
- Permitir oportunidades de aprendizaje.
- Evitar tareas o retos demasiado complejos, pero también tener en cuenta que un juego demasiado fácil puede no satisfacer la competencia.
- Contemplar la novedad en los juegos (nuevos niveles o recompensas atraerá a los aprendices en la medida en que ofrezcan nuevas oportunidades para la satisfacción de las competencias. Pero también hay que tener cuidado, pues si se introduce demasiada novedad, se puede abrumar, reduciendo la competencia).

### Cómo apoyar la relación:

- Proporcionar interacciones con otras personas que sean intuitivas y receptivas.
- Respetar y anticipar las posibles emociones del lado humano.
- Evitar interrumpir el compromiso social.
- Brindar oportunidades para compartir con los demás.

### CONCLUSIÓN

El juego responde a la **necesidad vital de jugar** que tiene el niño. Es un instrumento muy valioso para desarrollar la imaginación y creatividad, facilitar y mantener la relación entre iguales, transmitir valores y pautas de comportamiento, estimular la alegría de vivir y proporcionar estados de bienestar. En este sentido, somos conscientes de que el secreto para el éxito del juego guiado es la combinación del apoyo de los educadores y la independencia infantil. Por ello, asumimos la dificultad de mostrar una propuesta que pueda solucionar de forma absolutista el aprendizaje en el medio acuático.

El **juego guiado**, en el que los educadores ayudan a estructurar una actividad pero permite a los niños llevar las riendas y dirigir la sesión, no solo es más divertido para el niño, sino que también puede ser particularmente eficaz para el aprendizaje. A pesar de que aún queda mucho por avanzar científicamente a nivel de las pedagogías del juego, la investigación hasta la fecha sugiere que adoptar una visión más matizada del juego que incluya el juego guiado puede proveer los resultados esperados. A su vez, mantener la **autonomía** de los niños asegura que la situación es divertida e interesante para ellos, canaliza su aptitud natural para aprender y explorar, y permite considerar sus propios intereses en sus acciones, lo cual promueve un mejor aprendizaje.

“La investigación ha demostrado que el juego guiado puede ser particularmente beneficioso para el aprendizaje infantil. La presencia del educador que estructura la situación y ofrece orientación durante el proceso, asegura que la exploración de los niños se realiza dentro de los límites apropiados.”

Cuando en el diseño del juego se tienen en cuenta las **necesidades psicológicas básicas**, se facilita el camino para que las experiencias de los niños a través del juego sean más efectivas, más agradables y más satisfactorias.

Nos gustaría que la información tratada en este documento, sirva como punto de partida de cara a una reflexión y una labor de promoción que otorgue a la pedagogía lúdica en la educación acuática en las primeras edades un papel clave en la adquisición de la competencia acuática (Moreno-Murcia & Ruiz, 2019).

### REFERENCIAS

- Alfieri, L., Brooks, P. J., Aldrich, N. J., & Tenenbaum, H. R. (2011). Does discovery-based instruction enhance learning? *Journal of Educational Psychology, 103*(1), 1-18.
- Bovi, F., Palomino, A., & González, J. J. (2008). Evaluación y contraste de los métodos de enseñanza tradicional y lúdico. *Apunts. Educación física y deportes, 4*(94), 29-36.
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- De Paula-Borges, L., & Moreno-Murcia, J. A. (2018). Efectos del Método Acuático Comprensivo en estudiantes de 6 y 7 años. *RIAA. Revista de Investigación en Actividades Acuáticas, 2*(3), 27-36. <https://doi.org/10.21134/riaa.v2i3.1426>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior, 54*, 170-179.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Oxfordshire: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203887332>
- Koomen, R., Grueneisen, S., & Herrmann, E. (2020). Children Delay Gratification for Cooperative Ends. *Psychological Science, 31*(2), 139-148. <https://doi.org/10.1177/0956797619894205>
- Liu, C., Solis, L., Jensen, J., Hopkins, E., Neale, D., Zosh, J., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2017). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia*. The Lego Foundation.
- Mischel, W., & Ebbesen, E. B. (1970). Attention in delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology, 16*(2), 329-337. <https://doi.org/10.1037/h0029815>
- Moreno-Murcia, J. A., & Ruiz, L. M. (2019). *Cómo lograr la competencia acuática*. Sb Editorial.
- Moreno-Murcia, J. A. (2023). *Enseñar a nadar a través del juego*. Sb Editorial.
- Parker, R., & Thomsen, B. S. (2019). *Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom*. LEGO Foundation.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior, 63*, 50-58.
- Ruiz, H. (2019). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Grao.
- Shute, V. J., & Ke, F. (2012). Games, learning, and assessment. In *Assessment in game-based learning* (pp. 43-58). Springer.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread (2017). *Learning through play: a review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation, DK.



Asociación Iberoamericana de Educación Acuática, Especial e Hidroterapia (AIDEA)  
Partida Valverde Bajo, 105. 03138 Elche (Alicante) España  
info@asociacionaidea.com  
asociacionaidea.com  
Tel: +34 623 26 82 54



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons. No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.  
Texto y diseño © AIDEA 2023.  
Fotografías por Juan Antonio Moreno Murcia.

#### Como citar este documento:

Moreno-Murcia, J. A. (16 de enero de 2023). *La pedagogía lúdica en la educación acuática*. AIDEA. <http://asociacionaidea.com/recursos/recursos-pedagogicos/>