

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 1 de 9

<b>FECHA</b>	jueves, 1 de junio de 2017
--------------	----------------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad

<b>SEDE/SECCIONAL/EXTENSIÓN</b>	Extensión Soacha
---------------------------------	------------------

<b>DOCUMENTO</b>	Trabajo De Grado
------------------	------------------

<b>FACULTAD</b>	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
-----------------	--

<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
---	----------

<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Ciencias del Deporte y La Educación Física.
---------------------------	---

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 2 de 9

El Autor(Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>NO. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
Parra Garcia	Arlington Andres	1016042436
Pinzon Casas	Erika Tatiana	1030639613

Director(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
Rodríguez Naranjo	Hamer Ricardo

<b>TÍTULO DEL DOCUMENTO</b>
El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración en niños de 4 a 6 años en medios acuáticos

<b>SUBTÍTULO</b> (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 3 de 9

<b>TRABAJO PARA OPTAR AL TITULO DE:          Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía</b>
Profesional en ciencias del deporte y la educación física <hr/>

<b>AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO</b>	<b>NÚMERO DE PÁGINAS (Opcional)</b>
01/06/2017	

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLES: (Usar como mínimo 6 descriptores)	
ESPAÑOL	INGLES
1. Juego <hr/>	
2. Medios Acuáticos <hr/>	
3. Respiracion <hr/>	
4. Niños <hr/>	
5. Actitudes <hr/>	
6. Apnea <hr/>	

<b>RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLES: (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres):</b>
<p>La presente investigación postula la mejora de la respiración en el medio acuático como resultado de la inclusión del juego como herramienta pedagógica. El rango de edad de la población muestral se establece bajo la idea de periodo pre operacional de la teoría del desarrollo, según Piaget (1991), donde se estipula de los 2 a los 7</p>

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 4 de 9

años; donde se releva la importancia a la representación simbólica, imitación y a la adquisición de habilidades verbales.

La muestra de la investigación es un grupo de niños que asisten a clases deportivas de natación en el club La Colina (Caja de compensación familiar Colsubsidio) donde mediante diferentes tipos de juegos, se busca una adecuada adaptación y manejo de las fases respiratorias, controladas y fluidas.

Por su parte, el trabajo de campo, el cual es de carácter mixto, tiene una duración de doce semanas y se lleva a cabo mediante la observación descriptiva, por medio de la cual se estudian lugares y sujetos identificando así conductas de alta importancia. Así mismo, se desarrollan diarios de campo donde se analizan los juegos escogidos al principio de la investigación. Por último, se aplica una entrevista estructurada a seis docentes del medio acuático que trabajan en el club.

La investigación determino la relevancia de los juegos adaptados al medio acuático y los efectos producen en los niños, evidenciando que al ser aplicados como herramienta pedagógica, se identifican cuáles son los más viables para optimizar la habilidad de la respiración mostrando una mejora en el desarrollo de la misma.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 5 de 9

### AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado un alianza, son:

Marque con una "x":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la Biblioteca.	X	
2. La consulta física o electrónica según corresponda.	X	
3. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
4. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	
5. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	X	
6. La inclusión en el Repositorio Institucional.	X	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 6 de 9

derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 7 de 9

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. **SI \_\_\_ NO \_x\_**. En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

### LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

- a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).
- b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.
- c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.
- d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva,

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 8 de 9

eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en las “Condiciones de uso de estricto cumplimiento” de los recursos publicados en Repositorio Institucional, cuyo texto completo se puede consultar en [biblioteca.unicundi.edu.co](http://biblioteca.unicundi.edu.co)

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons : Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



**Nota:**

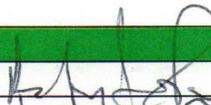
Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 9 de 9

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Titulo Trabajo de Grado o Documento.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración en niños de 4 a 6 años en medios acuaticos.pdf	Texto
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

ARLINGTON PARRA	
TATIANA PINZON	Tatiana Pinzon

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA  
RESPIRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN MEDIOS ACUÁTICOS.

Erika Tatiana Pinzón Casas

Código 713212266

Arlington Andrés Parra García

Código 713212258

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

Extensión Soacha

Programa Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación física

Soacha, Cundinamarca

2017

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA  
RESPIRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN MEDIOS ACUÁTICOS.

Erika Tatiana Pinzón Casas

Código 713212266

Arlington Andrés Parra García

Código 713212258

Trabajo de grado dirigido por:

Hamer R. Naranjo

Universidad de Cundinamarca

Extensión Soacha

Programa Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación física

Soacha, Cundinamarca

2017

2

## **Agradecimientos**

Los autores expresan sus agradecimientos a sus padres por ser el principal apoyo durante este proceso, a sus compañeros de estudio por compartir y aportar ideas constructivas, a nuestros tutores por la asesoría y el seguimiento en el buen desarrollo de este trabajo, a la caja de compensación familiar Colsubsidio por depositar su confianza en nuestra labor, y por último a la Universidad de Cundinamarca (Extensión Soacha), por hacer posible todo este sueño.

## Contenido

Resumen	5
Justificación	7
Planteamiento del problema	9
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
Marco teórico	11
La respiración	12
Juego	14
Clasificación de los juegos	15
Medios acuáticos	17
Importancia de la respiración en el medio acuático.	20
Diseño metodológico	23
FASE 1: Selección de población.	23
FASE 2: Realización de los diarios de campo y entrevistas	24
Diario de campo.	24
<i>Modelo diario de campo.</i>	25
Entrevista.	26
<i>Modelo entrevista.</i>	26
FASE 3: Análisis de los efectos del juego como herramienta pedagógica	28
Resultados	32
Análisis diarios de campo	32
Análisis de entrevistas	32
Discusión	36
Presupuesto	46
Anexos	47
Conclusiones	48
Bibliografía	50

## Resumen

La presente investigación postula la mejora de la respiración en el medio acuático como resultado de la inclusión del juego como herramienta pedagógica en niños de 4 a 6 años de edad. Es importante resaltar que el rango de edad de la población muestral se establece bajo la idea de periodo pre operacional de la teoría del desarrollo, según Piaget (1991), donde estipula que va desde los 2 a los 7 años; es allí donde se releva la importancia a la representación simbólica, a la imitación y a la adquisición de habilidades verbales.

La muestra de la presente investigación es un grupo de niños que asisten a clases deportivas de natación en el club La Colina (Caja de compensación familiar Colsubsidio) donde mediante diferentes tipos de juegos propuestos, evaluados y acogidos por la población objetivo, se busca la obtención de una adecuada adaptación y manejo de las fases respiratorias, controladas y fluidas.

Por su parte, el trabajo de campo, el cual es de carácter mixto con características cualitativas y cuantitativas, tiene una duración de doce semanas y se lleva a cabo inicialmente mediante la observación descriptiva, por medio de la cual se logra estudiar lugares y sujetos identificando así conductas de alta importancia. Así mismo, para realizar un seguimiento continuo a los niños, se desarrollan 24 diarios de campo, a partir de los cuales se hace un análisis de la implementación de los 34 juegos adaptados al agua, estipulados inicialmente. Por último se aplica una entrevista estructurada a seis docentes del medio acuático que trabajan en el club.

Al finalizar la investigación se logra determinar la relevancia de algunos de los juegos

adaptados al medio acuático y los efectos que este produce en los niños, evidenciando que al ser aplicados como herramienta pedagógica, se identifican cuáles son los de mayor viabilidad para optimizar la habilidad de la respiración mostrando una mejora en el desarrollo de la misma.

## Justificación

El manejo y control de la respiración en cualquier medio es primordial, mediante ésta, absorbemos oxígeno y expulsamos dióxido de carbono para mantener las funciones vitales del organismo, es así como el desarrollo de esta habilidad a temprana edad se fortalece a través del juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje y adaptación del niño al medio acuático. (Cristina & Moreno, 2007).

Implementando el juego en medios acuáticos y en actividades de respiración apneas<sup>1</sup> o ciclos respiratorios, con niveles de agua estables y confiables que permiten la instalación adecuada de la ventilación respiratoria en el medio acuático, generando una mejora en el reflejo condicionado (reflejo habitual que es sustituido por otro). Adicionalmente, se debe tener en cuenta que esta habilidad requiere de control y prevención, debido a que el niño estará expuesto a situaciones de riesgo y accidentes como bronco aspiración o alteraciones del sistema respiratorio<sup>2</sup> inducidas por el agua.

En la mayoría de los casos, diferentes entes se han preocupado por el buen desarrollo de esta habilidad, esto con el fin de no desencadenar miedos que puedan surgir como resultado de experiencias negativas en el medio acuático, ya que exponerse a un medio diferente al habitual

---

<sup>1</sup> Suspensión voluntaria de la respiración dentro del agua, trabajada en distancias largas o en profundidad.

<sup>2</sup> El aparato respiratorio o sistema respiratorio es el encargado de captar el oxígeno (O<sub>2</sub>) del aire e introducirlo en la sangre, y expulsar del cuerpo el dióxido de carbono (CO<sub>2</sub>) —que es un desecho de la sangre y subproducto del anabolismo celular

puede generar inseguridad, dificultad de apropiación y aceptación por parte del individuo.

En ese orden de ideas, el presente trabajo pretende analizar e implementar los efectos del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración en el agua, permitiendo así, una adecuada adaptación del niño al medio acuático, con manejo de fases respiratorias, controladas y fluidas en cada una de las actividades propuestas y establecidas para el desarrollo físico y cognitivo del mismo.

## **Planteamiento del problema**

El trabajo en el medio acuático con niños requiere en sus fases de desarrollo inicial ejercicios de respiración a través de formas jugadas que generen confianza con el elemento y adaptación con el mismo. Consecuentemente, surge la necesidad de un estudio que desarrolle el juego como herramienta pedagógica y logre involucrar al sujeto, la respiración del mismo y el agua.

Resaltando la necesidad de un aprendizaje a temprana edad como respuesta a un buen desarrollo de la habilidad de la respiración (ventilación pulmonar) en un medio acuático o en cualquier otro, se implementa de una serie de actividades en busca del control respiratorio. Así mismo se requiere identificar los efectos del juego, actuando como herramienta pedagógica entre el niño y el medio acuático, donde la adaptación y el control de la habilidad respiratoria en cualquier otro espacio diferente al habitual, sea de gran valor, permitiendo que el individuo tenga conciencia de su propio cuerpo en otro medio y en cualquier circunstancia que se le pueda presentar.

### **Pregunta problema**

¿Cuáles son los efectos del juego como herramienta pedagógica en el desarrollo de la respiración en niños de 4 a 6 años en medios acuáticos?

## **Objetivo general**

Establecer cuáles son los efectos de los juegos adaptados al medio acuático para el desarrollo de la respiración en niños de 4 a 6 años, buscando una adecuada adaptación y manejo de fases respiratorias, controladas y fluidas en cada una de las etapas del proceso.

## **Objetivos específicos**

- Identificar los juegos adaptados para el medio acuático que se utilizan en el desarrollo de la respiración con niños de 4 a 6 años.
- Realizar un acompañamiento con el profesor titular en la implementación de los juegos identificados, evidenciando cuáles son de mayor interés para los niños.
- Determinar el grado de acierto que tienen los juegos identificados en el aprendizaje y desarrollo óptimo de la respiración en medios acuáticos en la población objetivo.

## Marco teórico

La presente investigación titulada “El juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración en niños de 4 a 6 años en medios acuáticos”, tiene como objetivo establecer cuáles son los efectos que tiene el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración en medios acuáticos.

Para la sustentación y validación teórica se tuvo en cuenta las categorías de respiración, destacando la importancia del control de la misma en medios acuáticos, el juego y los efectos de éste como herramienta pedagógica, y por último el medio acuático, puesto que es ahí donde tiene lugar el desarrollo de este proyecto.

El rango de edad de la población tomada como muestra fue de los 4 a los 6 años, ya que, es en ese estadio pre operacional de pensamiento intuitivo que el niño se ocupa de adquirir habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, concientizándose de poder manejar el mundo de manera simbólica. (Piaget, 1946). Por su parte, los mismos tienen la capacidad de simular hacer algo en lugar de hacerlo y es precisamente en esta etapa que se desarrolla el juego simbólico.

De la misma manera, según Piaget (1928) a medida que los niños crecen, si bien juegan solos o acompañados de otros niños para simular lugares y acciones, todavía no son capaces de realizar operaciones mentales reversibles y en sus razonamientos ignoran el rigor de las operaciones lógicas. Adicionalmente, es en esta etapa que se desarrolla el animismo, lo cual es la capacidad que tienen los niños de atribuir a objetos inanimados cualidades de los seres vivos. Es

por ello que en este estadio el niño interioriza como verdadero aquello que perciben sus sentidos. (Ferreiro, 1999)

Con base en lo anterior, se estipula el rango de edad de la población muestral en ese estadio que define Piaget, pretendiendo así verificar la eficacia o efectividad del juego y sus efectos para el desarrollo de la habilidad de respiración por su importancia en el medio acuático.

## **La respiración**

La respiración es aquella habilidad primordial para cualquier ser vivo, sea este terrestre o acuático. El término respiración proviene de la raíz latina «spiri» que significa espirar a lo que se le antepone el prefijo «re» significando lo cíclico de la acción. En esa raíz está precisamente algo esencial: el fluir del aire de una forma continuada. (Cristina & Moreno, 2007).

Por otra parte, según Escola (1989) “la respiración, es la única función vegetativa que puede ser regulada e influida por la voluntad” Pág.69. Por lo cual se puede analizar que, si bien la respiración implica dos tipos de procesos, uno mecánico (entrada y salida del aire a los pulmones) y otro químico (intercambio gaseoso en los diversos tejidos), en el aprendizaje respiratorio acuático, se incide fundamentalmente en el primero de ellos.

Es importante recalcar el hecho de que las actividades que se propongan a los practicantes actuarán directamente sobre las modificaciones en los ritmos y volúmenes de la ventilación pulmonar. (Cristina & Moreno, 2007). Puesto que el individuo absorberá oxígeno y expulsará dióxido de carbono, con el fin de mantener sus funciones vitales. En caso de no presentarse esta habilidad adecuadamente, se podría dar una desconexión cerebral la cual

generaría denervación y fallo del músculo. (Antonio & Murcia, n.d.).

Respirar es una función mecánica y biológica del ser humano, preferiblemente de manera pausada y silenciosa, proporciona una mayor oxigenación del cerebro y tiende a normalizar la función cerebral, reduciendo niveles excesivos de ansiedad. (Yogadarshana, 2003) Por esta razón, es imprescindible realizar actividades previas de inmersión, de forma asistida, puesto que el niño no tiene la capacidad de mantenerse sumergido en el agua por sí mismo, por lo que se deben realizar apneas<sup>3</sup> cortas sosteniendo su cuerpo bajo el agua.

En estas edades se recomienda tener una duración de ocho a diez segundos, tiempo esencial para ir generando el hábito de la respiración en el medio acuático y la pérdida del temor al mismo. (Antonio, Murcia, & Rodríguez, n.d.). De igual manera, se busca obtener una conciencia respiratoria, en la cual la eliminación del aire debe realizarse de forma voluntaria, ya que, respetar la evolución cognitiva del ser humano permitirá la comprensión significativa de esta situación. (Cristina & Moreno, 2007).

Es importante conocer de antemano que la forma adecuada para trabajar la respiración en niños es realizando ciclos respiratorios por medio de juegos, de forma didáctica y lúdica, en la cual se sugiere que la toma de aire sea por la boca y la espiración se realice por la boca o nariz (Antonio & Murcia, n.d.). El buen manejo de dichos ciclos respiratorios desde edades tempranas, es clave para obtener a futuro beneficios en deportistas de alto rendimiento y edades avanzadas, ya que, se logra desarrollar una mayor frecuencia respiratoria, esto en cuanto si se

---

<sup>3</sup> Véase: “especialidad deportiva/ inmersión en agua sin la asistencia de un equipo autónomo de respiración. Humberto Pelizzari. Stefano Tovaglieri. Curso de apnea, en editorial paidotribo. Pg. 13.

tiene una espiración voluntaria fluida, la inspiración continuá será espontáneo.

En relación con lo anterior, si se gesta un óptimo manejo respiratorio desde la edad temprana, más adelante podrán realizar aproximadamente 15 ciclos respiratorios por minuto, puesto que, el desplazamiento del cuerpo sumergido en el agua es más favorable y veloz que los movimientos que se realizan por fuera. (Cristina & Moreno, 2007). De ahí que este proyecto haga énfasis en el trabajo de respiración acuática en niños.

Así mismo, el niño al reconocer los parámetros de descubrir, aceptar, emprender, actuar, dominar y al tomar los mismos como herramientas, será capaz de realizar cada una de sus acciones siempre y cuando tenga el debido acompañamiento del docente, logrando un óptimo proceso de aprendizaje. (Grunbaum, 2010).

Todas las actividades desarrolladas deberán ser de agrado para el individuo en cuestión, puesto que, es la primera mirada a la actividad deportiva y en el mejor de los casos la valoración de un deporte de alto rendimiento. De ahí parte que el desarrollo de las clases sea de carácter lúdico<sup>4</sup> y enfocado al juego (Antonio & Murcia, n.d.). Por tal razón los juegos tendrán un carácter repetitivo, haciendo así cada vez más fácil el ejercicio.

## **Juego**

Según Huizinga (González, 1990), el juego parte de la misma naturaleza a la cultura, y manifiesta su propósito de poder caracterizar una época por sus juegos y de establecer una

---

<sup>4</sup> Una actividad lúdica, organizada y estructurada implicará una serie de mecanismos a nivel fisiológico que permitirán ejecutar de forma adecuada los ejercicios propuestos.

sociología a partir de los mismos. El juego presta cierto contenido ético donde se ponen a prueba las facultades del jugador y las reglas del juego son obligatorias sin otorgar duda alguna.

Como segunda referencia, Antonio Murcia, & Rodríguez, (1996) da primicia al juego en la evolución del niño, lo cual nos remite a observar el desarrollo de las habilidades físicas principales de este (motoras gruesas). Por consiguiente, se toma el juego como un espacio propio e imprescindible para la infancia y el niño pequeño, esto en cuanto, al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación y su creatividad, al mismo tiempo que provee un contexto de construir conocimientos nuevos. En otras palabras, el juego le permite al niño comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social (Sarlé, 2008).

Para Vigotsky (1964), el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades en ese momento. Mientras que por otra parte, Sarlé (2008) establece tres características del juego desde un punto de vista psicológico; el vamos a jugar, un marco ficcional de fantasía e imaginación y la búsqueda de caminos alternativos.

### **Clasificación de los juegos**

Según Caillois & Mauss (1986), en su obra “Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo” clasifican los juegos como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia, de las cuales se destacan: separada, reglamentada y ficticia, ya que son

las que poseen mayor afinidad con el propósito de este proyecto. Estos tres tipos de actividades abordan características como límites de espacio y tiempo, reglas ordinarias de lúdicas convencionales y realidades secundarias creadas a partir del objetivo del juego. Dicha clasificación está sujeta a competencias mencionadas por el mismo autor que serán descritas a continuación.

La competencia (Agon), es identificada por el autor “como una lucha en la que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (Caillois & Mauss, 1986).

El azar (Alea), reconoce que “el destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido” (Caillois & Mauss, 1986, Pág. 48). Por su parte, el simulacro (Mimicry), es “en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (Caillois & Mauss, 1986, Pág. 52)

Finalmente, el vértigo (Ilinix) aparece representado en el gusto reprimido por el desorden y la destrucción, ya que “existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo” (Caillois & Mauss, 1986, Pág.60). Como lo señala un artículo de la UNESCO:

[...] así como objetos, producidos por la industria humana, que no pueden clasificarse en ninguna de las rúbricas habituales - armas, herramientas, prendas de vestir, elementos necesarios para la ornamentación o el culto. No obstante, nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete. Ningún

signo objetivo observable ofrece la posibilidad de concluir con certidumbre y en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. [...] (UNESCO, 1980, Pág. 6)

Según lo mencionado anteriormente, el determinar el juego y el papel del juguete u objeto depende del individuo, de ahí la imaginación del niño y el poder de atribuirle a estos un valor agregado.

Consecuentemente, se puede definir el juego según estudios y documentos teóricos como una de las actividades educativas esenciales, la cual, merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines infantiles o escuelas, abordando también el ámbito deportivo; una estructura a base reglas, competencia directa y un fin o premio (UNESCO, 1980). Consiguiendo así el abordaje del juego en diferentes ámbitos y con un mismo propósito, divertimento del grupo, sin importar el medio en el que este se practique, como práctica deportiva estructurada o como juego lúdico y práctico. Llevando el juego a un medio acuático, área lúdico – deportiva, donde se pretende desarrollar a través de esta la habilidad de respiración.

### **Medios acuáticos**

En los medios acuáticos se destaca la natación y aprender a respirar en el mismo. Es importante destacar que, en edades tempranas, lo anterior beneficia al aspecto social, ya que, ayuda a los niños tímidos a interactuar mejor, además los ejercicios creativos animan a los participantes a expresar sus ideas, y al mismo tiempo, hace que su creatividad aumente. Por lo tanto, no se debe olvidar que el juego es el medio más importante para la formación y

manifestación del niño (Giconda, 2013).

Para llevar a cabo un proceso adecuado en el desarrollo de la respiración como producto de la herramienta pedagógica del juego en medios acuáticos o en el campo de la natación, se debe relacionar todas las habilidades generando una variabilidad de procesos, con un enfoque hacia el desarrollo del niño, las habilidades del mismo y las conductas aprendidas de forma natural por el individuo, que pueden manifestarse en cualquier aspecto cotidiano, social y cultural.

Consecuentemente, las habilidades serán vistas como un nivel de competencia que posee un individuo -en este caso el niño- para apropiarse del medio acuático y todas las habilidades que éste contempla; respiración, ritmo, familiarización, equilibrio, giro, lanzamiento-recepción, saltos, propulsión y flotación. (García, Murcia, & Rodríguez, 1996).

Por otro lado, como señala Grunbaum (2010), el juego es una herramienta pedagógica en el desarrollo de la respiración bajo el agua, además tiene gran relevancia en el proceso de enseñanza de diferentes habilidades en éste o en cualquier medio; por ende, es de resaltar los individuos que aprenden a nadar por medio de métodos educativos en los que los juegos son su factor principal.

De igual forma, para lograr lo anterior, se deben tener en cuenta las particularidades de cada niño para así obtener resultados notables y un gran logro en la actividad de iniciación al medio acuático. En este caso, la natación ofrece al individuo en general multiplicidad de beneficios y la facilidad de quemar calorías a través de los diversos juegos (Piaget, 1946).

Por lo tanto, el juego constituye, simplemente y durante las fases iniciales, el extremo de las conductas definidas por la asimilación (en tanto que la imitación se orienta hacia el polo de la acomodación). Asimismo, casi todos los comportamientos que se han estudiado son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional y del mismo modo aumentar su actividad física, donde el agua en sí es una especie de ejercicio, ya que cualquier movimiento se convierte en un ejercicio afectivo. (Giconda, 2013).

Además de lo anterior, el juego conlleva a una utilización de energía y relajación en el momento de respirar dentro y fuera del agua, representando de forma didáctica el paso del tiempo un conjunto de acciones y operaciones que completa los objetivos de la formación física, intelectual, moral y táctica del niño.(Giconda, 2013).

Para Guerra (2011), el desarrollo de una metodología lúdico-pedagógica permite la enseñanza de las destrezas acuáticas en contextos socio afectivo que llevan al goce pleno del individuo en el agua, además de estimularlo adecuadamente según sus etapas. Por lo cual, se toma el juego como ente de desarrollo en el transcurso de las diferentes etapas de vida y como herramienta que le permite a la persona expresarse de manera socio afectiva y motriz en el medio acuático.

Con base a lo anterior, se debe tener en cuenta las habilidades de la natación como ayuda básica en el transcurso de las sesiones. Además, se hace imprescindible presentar los diferentes métodos utilizados para la enseñanza de la natación, métodos que perduran y son puestos en práctica en nuestro medio, esto a fin de dar una luz de cuál o cuáles son los más adecuados para iniciar un proceso con nuestros alumnos o hijos.

Finalmente, a modo de conclusión, se deben entender los procesos cognitivos y en algunos casos fisiológicos de la respiración en el niño, con el juego como alternativa de trabajo y la interacción temprana de éste, el niño y el medio acuático, se pretende abordar el proceso de enseñanza desde una perspectiva, en la cual, el juego es la clave del progreso en el medio acuático.

### **Importancia de la respiración en el medio acuático.**

Según Cristina & Murcia, ( 2007) el ritmo normal respiratorio mantiene una cadencia. Así, se afirma que se espira el aire casi completamente en tres segundos, por lo tanto, en un segundo pueden ocurrir dos cosas; como primera instancia, frente a una nueva inspiración el estudiante no se pueda concretar el intercambio deseado por mantener gran parte de sus pulmones ocupados, sintiéndose así ahogado por la cantidad de aire retenido, y como segunda instancia que tome más tiempo con la cabeza fuera, para poder eliminar todo y luego inspirar. Para esto anterior, el aprendiz insertará que le permitan mantener la cabeza por fuera del agua en elevación forzada y bruscos empujes descendentes alternos de brazos, que por ser reflejos se realizan de forma inconsciente. Estos empujes, síntomas de mala ventilación, desaparecerán aún sin proponérselo con la adquisición de un adecuado patrón respiratorio.

Si se observa la respiración en el desplazamiento acuático de un niño en estilo libre durante 10 o 15 metros, se verá una hiperventilación inicial al impulsarse de la pared gracias a que en la realización de varios metros de desplazamientos con retención del aire, se presenta una corta y potente eliminación al levantar la cabeza seguida de una profunda inspiración para continuar repitiendo un nuevo bloqueo respiratorio, donde continúa haciendo lo mismo y en la segunda elevación de cabeza, se presenta un intento inspiratorio angustioso, y al aumentar dicha

angustia, crece el número de apneas entre espiración e inspiración. Al llegar al otro lado, y tomar la pared se presenta una eliminación forzada del gran volumen de aire acumulado. (Perez & Murcia, 2007)

A su vez, se afirma que la respiración implica dos tipos de procesos, uno mecánico donde hay entrada y salida del aire a los pulmones y otro químico donde hay intercambio gaseoso en los diversos tejidos. (Perez & Murcia, 2007) Es importante resaltar que el aprendizaje respiratorio acuático, incide fundamentalmente en proceso mecánico gracias a que los aprendices actuarán directamente sobre las modificaciones en los ritmos y volúmenes de la ventilación pulmonar.

Por otra parte, un niño tiene mayor frecuencia respiratoria cuanto más pequeño es, pero esto no indica su nivel de autonomía a la hora de un real aprendizaje, puesto que no interioriza a fondo toda la técnica que debe desarrollar. A partir de los 4 ó 5 años, aparece la continuidad en la acción. Antes, el niño eliminaba el aire y se paraba. Posteriormente, al acabarse el aire en sus pulmones, levantan la cabeza volviendo a respirar y repitiendo esto todas las veces posibles. Levantar la cabeza mientras realiza tracción simétrica de brazos es algo que nace espontáneamente. Los niños que no han sido guiados con condicionamientos, usan el apoyo de sus brazos para sacar la cara del agua. Esto se realizará en la parte poco profunda, donde cada uno integra a su medida la adquisición del aprendizaje. Posteriormente, después de que esta respuesta respiratoria se haya observado reiteradamente, se puede intentar el paso a la parte profunda. (Perez & Murcia, 2007)

Es fundamental destacar que aunque la respiración aérea terrestre debe realizarse por vía

nasal para purificar el aire y así, calentarlo y humidificarlo, la respiración acuática se efectúa espontáneamente por la cavidad bucal buscando siempre la eliminación del aire pulmonar. La contención del aire al sumergir la cara es espontánea y se aconseja siempre manifestar la importancia sobre el soplar para lograr una espiración activa por contracción voluntaria rítmica y fluida. La ausencia de angustias y el gradual descubrimiento interior y personal de la función respiratoria, permitirá que la ventilación se instale progresivamente bajo modalidad de reflejo condicionado. (Perez & Murcia, 2007) Adicionalmente, es esencial respirar silenciosamente para generar una mayor oxigenación del cerebro; esta tiende a normalizar la función cerebral, reduciendo niveles excesivos de ansiedad.

## **Diseño metodológico**

Se establecen tres fases para el desarrollo general del proyecto, en donde cada una tiene un propósito específico y van encaminadas a lograr el objetivo principal de la investigación.

### **FASE 1: Selección de población.**

La muestra poblacional conformada por aproximadamente 30 niños con edades entre los cuatro y los seis años, se encuentra en el CLUB LA COLINA, de la caja de compensación familiar Colsubsidio, ubicada en la ciudad de Bogotá en la Avenida Suba No. 131-90. (Contacto: 7462188) en el programa de escuelas de formación deportiva en natación para niños menores de seis años.

El rango de edad se determinó teniendo en cuenta la teoría de los estadios de desarrollo de Piaget (1946) donde define la edad de los 2 a los 7 años como el estadio pre-operacional que tiene como uno de sus elementos esenciales, la representación simbólica, lo cual para efectos del presente proyecto se desarrolla en los juegos desarrollados por los profesores. Dicho rango de edad muestra la representación interna que genera el niño, la cual se percibe a partir de la imitación, el juego simbólico, y la imagen mental. La implementación de los elementos anteriormente nombrados permite realizar un trabajo en conjunto con los niños y la inclusión del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración.

En primera instancia se realiza una presentación de juegos (Ver anexo 1) enfocados al desarrollo de la respiración, tomando como base un análisis teórico realizado previamente (Antonio, Murcia, & Rodríguez, 1996) de acuerdo a las categorías expuestas la habilidad de cada

niño, el docente a cargo determina el juego a aplicar, dependiendo el nivel de dificultad del mismo. Los juegos estipulados nacen a partir de ejercicios planteados que se categorizan en 3 niveles (Arus & Beltran, 2006), siendo A el nivel básico de adaptación e iniciación en el proceso del niño; B, el nivel intermedio en donde el niño ya posee un conocimiento, un control aceptable en el medio y puede realizar actividades y juegos con un nivel de complejidad más alto; y C, el último nivel en donde el niño manifiesta apropiación por el medio. (Arus & Beltran, 2006) se propone un vínculo social con los integrantes que lo acompañan en cada sesión de trabajo, donde el desarrollo en equipo permite realizar trabajos de mayor complejidad. (Arus & Beltran, 2006)

## **FASE 2: Realización de los diarios de campo y entrevistas**

### **Diario de campo.**

Un diario de campo tiene por objetivo describir detalladamente el conjunto de procesos sociales de preparación y conformación del sujeto referido a fines precisos para un posterior desempeño. (Hernández & Baptista, 2014) Lo anterior permite observar el trabajo y participación de los niños frente a cada una de las actividades de juego, destacando así, cuáles son las de mayor interés y cuáles tienen una incidencia considerable en el aprendizaje del manejo de la respiración.

Estos diarios son desarrollados los días miércoles y viernes de cada semana según el cronograma (Ver anexo 4), donde se plantean algunos juegos con el fin de desarrollar la habilidad de la respiración de forma específica; los juegos serán tomados de ejercicios grupales e individuales que son expuestos en (Arus & Beltran, 2006) adaptándose a formas lúdicas y

didácticas para los niños (Véase anexo 1.).

Cada diario (Véase anexo 2) registra el comportamiento de los niños en cada una de las sesiones de trabajo para completar un total de veinticuatro (24), donde se generan dos o tres diarios de campo semanales (únicos espacios a los que se tiene acceso a cada clase dentro del proceso de investigación), a partir de un análisis minucioso, se obtendrán los aspectos más relevantes de cada una de las sesiones de trabajo.

A continuación el modelo de diario de campo utilizado para la investigación.

***Modelo diario de campo.***

FECHA:

LUGAR:

HORA:

OBSERVADORES:

ÁREA DE LA DESCRIPCIÓN: (Descripción detallada de la sesión, aquí se anotará todo lo que se observe)

CATEGORÍAS: (Algunas divisiones de la sesión, elementos fundamentales para la investigación)

REFLEXIÓN TEÓRICO PRÁCTICA (Retroalimentación de la sesión de campo, obteniendo los elementos más relevantes y de consideración para la investigación)

### **Entrevista.**

Como segunda herramienta se implementa una entrevista estructurada, la cual según Cabrera (1986), se define como "Comunicación <cara a cara> entre dos o más personas, que se lleva a cabo en un espacio temporal concreto y entre las que se da una determinada intervención verbal y no verbal con unos objetivos previamente establecidos", (pág. 229) y está dirigida a 6 profesores de natación del Club La Colina (lugar de la investigación) donde se determina la opinión de cada docente (Ver anexo 3) llevada a cabo según el cronograma establecido (Ver anexo 4).

A continuación se presenta el modelo de entrevista que será aplicada para la investigación.



### **Modelo entrevista.**

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EL  
DESARROLLO DE LA RESPIRACIÓN EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN  
MEDIOS ACUÁTICOS

“La información brindada será de carácter confidencial y permanecerán como propiedad del Divulgador. La información suministrada para esta investigación será utilizada solamente para fines de la misma”

La siguiente entrevista se lleva a cabo con el objetivo de recolectar información sobre la

importancia de la implementación del juego en medios acuáticos para edades tempranas.

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación para el desarrollo de habilidades de los niños en medios acuáticos?

Sobre el juego

1. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?
2. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?
3. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?
4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Sobre la respiración

1. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?
2. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?
3. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

El documento anterior tiene una cláusula de privacidad, la cual reduce su uso a exclusivo

para este proyecto.

Posterior a esto, se realiza un consenso con los niños de forma didáctica para conocer su apreciación sobre los juegos implementados, partir de estrategias metodológicas utilizadas por el profesor, permitiendo conocer desde un comienzo cuáles son los juegos que son relevantes dentro del proceso evaluativo del niño, en la escuela de formación.

### **FASE 3: Análisis de los efectos del juego como herramienta pedagógica**

Los juegos se trabajan en un tiempo de doce (12) semanas, dando un espacio semanal específico a cada uno con el fin de observarlo y determinar de forma exacta cuáles fueron los más relevantes para el proceso respiratorio; adicionalmente, se tiene en cuenta el programa estipulado por la caja de compensación Colsubsidio dentro de su programa de escuelas deportivas en el área de natación, determinando cuales fueron aquellos objetivos o ítems estipulados en su programa curricular que fueron desarrollados y aprobados de forma eficaz.

Para verificar la evolución de la habilidad de la respiración se debe observar cómo es el desempeño del niño en trabajos específicos, tales como ciclos respiratorios boca-nariz, nariz-boca, boca-boca y trabajos de apneas de corta y larga duración; estas observaciones se determinan a partir de la ejecución de ejercicios específicos planteados por el docente, los cuales previamente han sido adaptados al juego para el desarrollo de esta investigación.

La investigación tendrá un aspecto cualitativo en el momento de realizar una entrevista dirigida a profesionales del medio acuático en la cual se busca obtener una opinión sobre cuáles son las actividades que a modo personal tienen mayor importancia y fundamentación para el proceso de desarrollo de la habilidad de la respiración, teniendo en cuenta el juego y la

respiración como primicia de la investigación. Esto permitirá tener un soporte en la investigación mediante opiniones y valoraciones de trabajos elaborados con anterioridad por dichos profesionales, como fue explicado en la fase 2.

Se espera tener una gran claridad en cuanto a los juegos escogidos de forma específica cuando se tenga un estudio y análisis detallado del comportamiento de los niños en el medio acuático, y cuáles juegos fueron de mayor apropiación para los niños.

Se tendrá en cuenta el punto de vista de los docentes en lo que concierne a la generación de herramientas para determinar el nivel de gusto o rechazo que muestre el niño frente a cada uno de los juegos. Se espera que la apropiación del medio por parte del niño genere una facilidad para ejecutar actividades o comandos que le sean asignados, al mismo tiempo, el manejo de este le permitirá realizar actividades lúdicas con mayor facilidad y el juego como motivador principal en el desarrollo del niño generará facilidades para que éste reproduzca trabajos de forma subacuática o desarrollando apneas si ha de ser necesario.

Para la determinación del efecto de cada juego en el menor, se tendrá en cuenta la clasificación hecha por Roger Caillois y Mauss en su obra “Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo”, en la cual se clasifican los juegos como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. (Caillois & Mauss, 1986). Estos tipos de actividades se describen en la tabla 1.

LIBRE	El jugador no podrá estar obligado a nada, pero el juego no podrá cambiar su orientación principal ni su objetivo
SEPARADA	Dependiente a límites de espacio, y tiempos previstos de forma anticipada
INCIERTA	El desarrollo y el resultado no están predeterminados, al igual que el resultado; todo estará en manos del jugador y su iniciativa para el desarrollo del juego
IMPRODUCTIVA	No se da primicia a elementos externos dentro del juego, todo sucederá según la imaginación del individuo
REGLAMENTADA	Sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación
FICTICIA	Da primicia a una realidad secundaria a la de la vida corriente, importante para desarrollar por cada participante del juego.

**Tabla 1. Clasificación de los juegos**

**Fuente: (Caillois & Mauss, 1986)**

Dicha clasificación está delimitada por cuatro secciones principales que son la competencia (Agón), el azar (Alea), el simulacro (Mimicry), y el vértigo (Ilinx). En la primera mencionada se destacan las cualidades que debe poseer el competidor, ya que debe ser un entrenamiento completo donde se incluyan disciplina, perseverancia y ganas de vencer. En la segunda sección mencionada, el autor define los juegos de azar como “los juegos humanos por excelencia”. En la sección de simulacro, se propone el juego como una ilusión, donde el participante crea un personaje ilusorio sujeto a su imaginación; aquí el autor manifiesta que el simulacro cuenta con todas las características del juego como lo son la libertad y la delimitación en tiempo y espacio. Por último se habla del vértigo, donde, en estos tipos de juegos se proponen actividades totalmente arriesgadas y atrevidas llevando así a causar situaciones de pánico; como ejemplo en los niños, estos juegan a marearse sobre sí mismos perdiendo el equilibrio o resbalar en el tobogán. (Caillois & Mauss, 1986).

Con base en todo el proceso desarrollado a lo largo de la metodología: observaciones sistemáticas, estudios, entrevistas, fases y teniendo en cuenta a docentes y niños, se determinan los efectos del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de la respiración.

## **Resultados**

### **Análisis diarios de campo**

Dentro del proceso de investigación se plantean una serie de actividades y ejercicios que fueron adaptados al juego. Se aplica una lista de 35 juegos (Ver anexo 1) que buscan desarrollar el manejo de la respiración, mientras se practican actividades acuáticas. Se evalúan mediante una serie de diarios de campo, esto en conjunto con la entrevista que se realizó a los docentes. Se debe aclarar que la investigación posee un carácter mixto dentro de su evaluación, cualitativo en cuanto a las herramientas implementadas como lo son el diario de campo y la entrevista, y un aspecto cuantitativo a la hora de observar mediante gráficas la objetividad e implementación de los juegos durante el proceso de investigación.

Los datos recolectados se exponen en una lista de 24 diarios de campo con el uso de cada juego en cada sesión respectivamente (Ver anexo 6) y la encuesta arrojó datos de 6 docentes junto a sus opiniones respecto al juego-respiración en medios acuáticos. Todos estos instrumentos de recolección de datos se encuentran en los anexos de la presente investigación.

### **Análisis de entrevistas**

Para las entrevistas, los docentes profesionales y activos en el campo de la natación retroalimentaron a partir de sus experiencias laborales anteriores, como lo manifestaron al momento de ser entrevistados, muchas de las respuestas que dieron los profesionales se apegan al apartado teórico de las fuentes investigadas; a continuación se presentan los resultados arrojados por las mismas, desglosando cada una de las preguntas.

### **1. ¿Cuál crees usted que es la principal motivación en medios acuáticos?**

Sobre esta pregunta los profesores afirman que el juego es el punto fundamental para el desarrollo de aprendizaje de los niños, donde el juego será una actividad guiada pero que el principal desarrollador de esta será el niño.

Mencionan que el desarrollo del juego permite explorar nuevos espacios, aplicado a esto, el juego en el medio acuático genera al niño nuevas posibilidades.

### **2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?**

El juego es una fuente de motivación para el niño, uno de los profesores define el juego como el punto fundamental para llevar a cabo procesos pedagógicos con el niño, además de que el juego fortalece valores y vínculos sociales, su nivel imaginativo permitirá siempre realizar un sinnúmero de posibilidades en cuanto a las variables que se puedan llevar a cabo en la sesión de clase.

### **3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?**

En esta pregunta los profesores afirman y contestan que el niño observa el juego como esa forma de expresión y manifestación de todo lo que viven y quieren expresar, que por medio de este aprende y desarrolla habilidades motrices sin que el niño lo vea como una tarea.

Además, el niño lleva de la mano con el juego la imaginación, la posibilidad de crear un escenario imaginativo en donde desarrolla y soluciona problemas, un escenario imaginativo en el que nosotros como adultos debemos entrar y no dejar en el olvido.

**4. La representación imaginaria del niño genera un papel determinante; ¿cómo cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje?**

La imaginación del niño es un factor fundamental desde su propio punto de vista, el niño crea y define los límites de sus trabajos a partir del simbolismo que le dé a las cosas, el niño puede personificar animales, objetos o cosas con un fin común, la propuesta del profesor define los límites imaginarios del niño, por esto a través de la imaginación el niño puede ubicar experiencias significativas, corporales y motrices dentro de las mismas tareas asignadas.

**5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?**

El niño podrá realizar tareas a partir del proceso cognitivo que se haya adquirido hasta el momento, los procesos de imitación, observación y descubrimiento guiado son elementos fundamentales para llevar de forma exitosa el proceso de aprendizaje con el niño. Los profesores afirman que motivar al niño a realizar burbujas mejorará su desarrollo respiratorio, estas burbujas serán a partir de imitación de animales, preferiblemente marinos.

**Sobre la respiración**

**6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?**

Existen varios juegos que permiten desarrollar la respiración en el niño, el tema o la cuestión es adaptarlo con trabajos de burbujas, realizar ciclos respiratorios con inmersiones o apneas permitirá al niño tener un grado de confianza alto y podrá ejecutar de la mejor manera

cualquier tarea. Algunos juegos: soplar pimpones, jugar al tren, imitación de animales, carreras de ranitas, los piratas, sonarse y búsqueda del tesoro.

**7. ¿Por qué cree usted que son importantes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?**

Son muy convenientes porque a través del juego el niño va creando un desarrollo respiratorio mucho mejor, se trabaja a partir de tareas jugadas, el niño no lo ve así, él mismo desarrolla y se hace partícipe del juego, estos trabajos además contribuyen al proceso imaginario del niño y permite un aprendizaje mucho más significativo.

**8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?**

Si la persona sigue practicando la modalidad de natación, generará mejoras en su resistencia cardiovascular, desarrollará valores de seguridad, y habilidades en el medio acuático; en el medio terrestre fisiológicamente mejorará la capacidad de Vo2 Máximo. Sin dejar a un lado que generará notablemente su calidad de vida en cada uno de los sistemas del cuerpo.

De acuerdo a los resultados postulados, se procede a dar un análisis profundo a cada una de las situaciones presentadas durante la investigación, con el fin único de demostrar los efectos del juego tomado como herramienta pedagógica para el desarrollo de la habilidad de la respiración en niños.

## Discusión

Con el fin de lograr el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de este proyecto, se recolectó la información obtenida mediante diarios de campo y entrevistas para poder realizar un análisis e interpretación de los resultados. Asimismo, se realizaron gráficas y cuadros en el programa Excel para una mejor comprensión de los mismos.

Se presentan los resultados en orden partiendo del grado de acierto de la metodología del juego en el aprendizaje del niño, y cómo ésta se usa para el manejo óptimo de la respiración en medios acuáticos; posteriormente, se presentan los resultados relacionados con el reconocimiento o no del nivel de aceptación o rechazo por parte de los niños hacia los juegos establecidos en la investigación.

Así mismo, se establecen cuáles de las dinámicas aplicadas tienen mayor factibilidad para ser utilizadas en el proceso del desarrollo de la respiración en medios acuáticos en los menores, lo anterior se da con base en el criterio de los docentes y niños.

Teniendo en cuenta que la mayoría de los niños no tenían ningún tipo de experiencia en el medio acuático; se realizó una observación en cuanto a actitudes, procesos de familiarización y adaptación al medio como punto de partida, las interacciones sociales jugaron un papel determinante debido a que los trabajos les permitían generar una actitud participativa y de compañerismo.

Al principio de la investigación se notaban actitudes temerosas y de inconformismo por

parte de los niños, salir de su medio habitual no fue fácil, pero la correcta orientación del profesor como primer apoyo fue fundamental en este proceso.

Dentro de los 24 diarios de campo se observó que al inicio de la investigación se debía hacer un proceso de análisis detallado, debido a que los diarios de campo se centraron en el comportamiento de los niños frente a las actividades planeadas, cada juego sesión tras sesión aumenta su nivel de dificultad, buscando así que se aumentará la creatividad del niño para solucionar tareas, algunos niños desarrollan las tareas de forma aceptable pero sin lograr los resultados esperados. En el nivel de ejecución A, se realizó un trabajo más extenso generando un proceso adaptativo para los niños, donde se busca el gusto y agrado por el medio, planteado así, que los juegos deben ser de fácil ejecución y del completo agrado de cada participante; en los niveles B y C se trabajó según el avance de los niños en cuanto a destrezas y habilidades motrices. Los niveles de dificultad generan cambios en sus conductas, la forma en que interactúan con los demás y cómo se desenvuelven en el ejercicio.

Por otra parte, de acuerdo a los mismos diarios, se analizó el comportamiento del niño y como se manifestaba ante el medio, aproximadamente durante la sesión 16 y hacia adelante, se realizaron formas de participación a la hora de elegir el juego. El niño no lo observaba como una votación formal pero sí daba su opinión; se implementó una votación en donde los niños ponían un objeto en una canasta si era de su aprobación y gusto dicho juego, para la mayoría de los niños cada una de las actividades evaluadas fue de su agrado, hablamos de 1 o 2 niños ocasionalmente por juego cuando no era de su agrado, en un principio si el juego no era de su facilidad ni alcance no lo veían de forma muy agradable, pero al transcurrir las sesiones de clase mejoraron su adaptación y mostraban aceptación por dicha actividad.

Los trabajos de entrada o las primeras sesiones de clase mostraron al niño con un poco de inseguridad, el hecho de no estar acostumbrados al medio los predispone en una actitud de ansiedad, incertidumbre, e intriga como se observó en la categorización implementada en los diarios de campo; las primeras sesiones fueron dirigidas a los grupos básicos, niveles primarios, donde los niños tienen estas interacciones de control por primeras veces guiados de un docente, identificando así en algunos de ellos su actitud frente al medio y a la actividad, sin embargo en la sexta clase de estos grupos se evidencia como el temor al medio se convierte en una familiarización con él; como realizaron burbujas y apneas más extensas y de forma más relajada, al igual que su actitud frente a los diferentes juegos.

La implicación de grados de dificultad en el juego, ponían al niño en la necesidad de buscar solución de problemas, de ahí se planteaban posibles soluciones y ejecutaban la tarea asignada, de una u otra forma la cual no era necesariamente siempre la correcta. Otras formas de participación fueron alzar las manos, gritar o salpicar mucha agua si los juegos aplicados en cada caso eran de su agrado.

Tomando como referencia el diario de campo # 13 (Véase anexo 2), se realiza una observación en un nivel avanzado, en donde se ve una actitud participativa, con ansiedad y nervios. Se implementa una carrera de flechitas, en donde el niño se estira y asimila su posición a una flecha, sin olvidar que el profesor le sigue motivando constantemente a la fase respiratoria; un aspecto de gran relevancia es que el niño puede jugar pero realiza de mejor manera su trabajo cuando hay una voz de apoyo motivándolo y reconociendo sus logros.

Se juega a los tiburones por única vez en esta sesión, los niños se muestran a gusto con la

actividad, se apropian del medio, su conducta muestra que prefieren estar en el agua que en el medio terrestre, aunque una niña se muestra un poco nerviosa por la personificación del profesor como tiburón, algunas acciones pueden motivar o crear un estímulo agresivo hacia el niño, por esta razón el profesor cambia la actividad ya que él siempre busca el agrado y la adaptación al medio para el niño. También se pudo observar que la inclusión de las burbujas en cada uno de los ejercicios permitió volver este gesto, natural para el niño, una acción necesaria que el niño ha grabado e interiorizado dentro de su proceso de aprendizaje.

En las sesiones posteriores, se hace énfasis en el trabajo respiratorio y de las carreras de flecha, puesto que en este nivel del programa del club el niño deberá tener un buen ciclo respiratorio y la confianza suficiente para hacerla transición de la piscina panda a la piscina profunda. Uno de los juegos que generó un avance considerable en el niño fue la carrera de perritos, debido a que de forma inconsciente el niño está desarrollando el trabajo de vadeo, el cual es fundamental para que inicie su proceso en parte profunda.

A partir de las entrevistas se tomaron varios puntos de vista, donde se tiene una referencia de cuáles son los elementos fundamentales dentro del proceso de aprendizaje del niño. El juego representa el mundo propio de cada niño, por el cual da el límite al sin número de posibilidades de resolución de problemas, la aplicación de cada uno de los juegos, visto desde un aspecto técnico tiene una finalidad, la cual es la mejora de la habilidad de la respiración en edades tempranas, pero percibidas como un juego por los niños. En esta investigación se pudo observar que a través del juego el niño crea un vínculo social con sus compañeros de clase, dando a notar gusto cada día que pasa; como se mencionó en la mayoría de las entrevistas, el principal actor motivador en el proceso del niño es el juego, sin este el niño se vería inmerso en

una actividad simple, causando una actividad monótona desmotivadora en poco tiempo.

Por tal razón, la intervención del juego como herramienta pedagógica permitió un proceso óptimo que mostró la adaptación del niño al medio, sin dejar a un lado que la adecuada orientación del juego facilitó que los niños mostraran una confianza al momento de hacer una respiración correcta; se observaron ciclos respiratorios controlados, según el juego asignado, y apneas espontáneas que se reflejaban en cada una de las salidas que el niño realizaba después de buscar un objeto ubicado en la parte profunda de la piscina.

Los juegos implementados durante algunas sesiones se enfocan en el desarrollo de la habilidad respiratoria del niño, según (Escola, 1989) La respiración, es la única función vegetativa que puede ser regulada e influida por la voluntad. Teniendo en cuenta lo anterior se observa que el niño realiza pausas respiratorias adecuadas y se observa de forma tranquila y relajada en el agua. Observando la necesidad de realizar inmersiones como parte del proceso de familiarización al medio; los juegos adaptados para dicha tarea; fueron los tiburones, el túnel, los túneles con aro, el sobreviviente, trabajos al que dieron mayor aprobación los niños. Al avanzar en cada una de las sesiones, se muestra una mejora dentro del proceso de aprendizaje, el niño muestra autonomía para realizar las actividades, además de gusto y apropiación por el medio.

Con base a la tabla de juegos estipulada en los resultados (Véase anexo 6), se encuentra la cantidad de veces que se implementó cada juego mediante los diarios de campo durante las 24 sesiones observadas (Véase anexo 7.)

Con esta, se identifican los juegos de mayor y menor aplicación en el total de las

sesiones, dividiéndolos en dos grupos, los de mayor implementación (usados en más de tres sesiones) y los de menor implementación (usados en una o dos sesiones); todo lo anterior con el fin de determinar el grado de acierto de cada actividad propuesta, y su aporte al desarrollo de la habilidad de la respiración en el niño.

En este orden, se analiza cada uno de los juegos más relevantes del grupo y de mayor aplicación durante las sesiones de clase, (Véase anexo 8.) iniciando así con el juego número siete (soplar burbujas por debajo del agua), en el que toda la cabeza se encuentra debajo del agua; dicho juego tuvo una aplicabilidad total de 14 veces implementada en las sesiones de clase. El siguiente juego con mayor aplicabilidad fue el número veintiocho (carrera de ranitas), en el que los niños avanzan saltando en posición de ranitas y cuando bajan deben meter toda la cabeza al agua, implementada un total de 13 veces. El ejemplo del salto de rana permite una apropiación por parte del niño, se condiciona con variables con y sin burbujas; el trabajo de burbujas es constante y el profesor lo motiva en cada una de las sesiones de clase, pero el hecho de realizar un trabajo diferente o alternativo a su medio les hace olvidar como factor principal el soplar burbujas, por boca o nariz; el niño solo realiza una programación hacia la imitación del salto de las ranas; los niños se apropian de esta actividad evolucionando en su nivel de confianza y agrado que muestran durante todo el proceso de observación que se ejecutó durante la investigación.

Con estos dos juegos de mayor relevancia podemos identificar que mediante el juego y la participación de la actividad los niños pueden desarrollar las actividades con mas facilidad. Consecutivamente el juego número veintiséis (carrera de flechitas), en el que los niños ponen las manos una sobre la otra en posición flecha y con o sin apoyo, se estiran y quedan en posición

ventral, mientras expulsan el aire por la boca o nariz; esta tuvo una incidencia de 11 veces sobre los 24 diarios de campo; esta actividad permite a los niños manejar la respiración y la inestabilidad de su cuerpo en el agua. Siguiendo a esto el juego número cinco (soplar burbujas por debajo del agua, nariz por fuera), tuvo una incidencia de 10 veces y el juego número seis (soplar burbujas por debajo del agua, manteniendo solo ojos por fuera) tuvo una incidencia de 9 veces. Estas dos últimas dinámicas se aplican cuando el niño es temeroso al agua y empieza su proceso de inmersión y control respiratorio.

Los siguientes cuatro juegos tuvieron una presencia de 5 veces durante el tiempo de observación de las sesiones. El juego número quince (el deslizadero), en el que se ubica una colchoneta al borde de la piscina y los niños entran sentados, acostados, en posición de piedra, y al entrar al agua deben aguantar la respiración. El juego número veinticuatro (búsqueda del tesoro perdido), en el que los niños buscan juguetes sumergibles que están en el fondo de la piscina realizando burbujas. El juego número veinticinco (tocar el fondo de la piscina con o sin apoyo), y el juego número veintinueve (carrera de conejos), en la que el niño realiza el rol de este y salta. Estos juegos desarrollan la respiración con formas jugadas, ya que con la imaginación del niño en estas edades, éste se apropia de la actividad.

Los siguientes tres juegos, tuvieron una presencia durante las sesiones de clase de 4 veces a lo largo del proceso de observación. El juego número diecinueve (túnel con aro), los niños deben pasar por un aro y por debajo de las piernas del profesor. El juego número veintitrés (el grito más fuerte), con la condición de gritar debajo del agua y el juego número treinta y cuatro (Supermanes), imitar el vuelo de Superman en el agua. Estos juegos desarrollan la respiración mediante el juego de roles acompañado de la imaginación, elemento importante para

el desarrollo de estos juegos de interpretación y apropiación de roles.

Posteriormente los juegos diez y veintidós, agarrados del borde haciendo burbujas y observación bajo el agua respectivamente, tuvieron una incidencia de 3 veces durante las 24 sesiones. Estos dos juegos característicamente no son tan imaginativos, ya que tienden a ser más de repetición, competencia y manejo de la respiración.

Desde la primera sesión se puede observar que los niños trabajan a partir del juego, pero que demuestran tanta energía, que cada juego debe tener una alternativa y una variable ya que el niño suele aburrirse muy rápido del juego. La observación pudo determinar que los juegos que mejores resultados dan son los que tienen variables, y son apoyados por el profesor de forma anímica más que asistida de forma física

Finalmente se mencionan los juegos menos relevantes, aquellos que solo se implementaron 1 vez durante el transcurso de las 24 sesiones observadas y analizadas. Juegos número uno, tres, cuatro, veintiuno, nueve, once, trece, dieciséis, diecisiete y veinte.

Consecuentemente con lo mencionado anteriormente, se identificaron los juegos menos relevantes durante las sesiones de clase (Véase anexo 9.), nombrando así primero aquellos que se usaron dos veces. El juego número ocho (carrera de pimpones), juego número catorce (las narices manejan), juego número dieciocho (el túnel), juego número veintisiete (sobrevivientes), juego número treinta y dos (perrito) y juego número treinta y cinco (carreras). Dichos juegos mencionados anteriormente desarrollan la respiración, pero podemos observar que no son de gran incidencia por consiguiente no son los de mejor efectividad para desarrollar esta habilidad.

Como conclusión, la ejecución de los juegos se realizó de forma gradual donde se solicitaba solución de tareas con respecto a la capacidad de cada niño, pero a medida que avanzaron las sesiones la dificultad aumentó y a su vez se observó la mejora de la respiración por parte del niño, donde se sentía más tranquilo y evaluaba cada una de las posibles soluciones, a partir de un punto de vista imaginario, que les facilitaba el desarrollo de cada uno de los juegos.

Al finalizar la investigación todos los niños aprobaron el nivel realizando ciclos respiratorios de 20 a 30 repeticiones por boca y nariz; además generaba apenas controladas de 8 a 10 segundos, mostrando calma y serenidad en todo momento.

La implementación de las fases en cada uno de sus momentos, logró dar orden a la investigación, la última fase determina que se cumplió con todo el tiempo de trabajo, dando la importancia de reconocer los juegos que los niños aceptaron y acogieron de la mejor manera durante todos los trabajos, ya que en este momento se habían aplicado los diferentes niveles de dificultad, y se permitió al niño resolver problemas con creatividad y estrategias cognitivas que mejoraron el ciclo respiratorio.

Por último, se concluye que el mundo imaginario de un niño es un sinnúmero de posibilidades, expresado desde los momentos de espacios libres en cada clase, hasta la ejecución guiada por el profesor. Ellos son participes y ejecutores de cómo quieren ver su mundo; la necesidad del docente de explorar ese mundo de la mano del niño, permite abrir las posibilidades en cuanto a solución de problemas y mejora de cualquier necesidad que se tenga de por medio. Todo esto permitió identificar los efectos positivos en los niños mediante la implementación del

juego, y se resalta la importancia de este por parte de los profesores encuestados, no todos los juegos son del mismo modo productivo y beneficioso y del mismo modo aplicados por el docente.

## Presupuesto

PRESUPUESTO PROYECTO				
Concepto/Mes	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
Transportes	\$16.000	\$76.000	\$76.000	\$36.000
Papelería	\$0	\$9.000	\$7.000	\$30.000
Total gastos mensuales	\$16.000	\$85.000	\$83.000	\$59.000
<b>TOTAL GASTOS PROYECTO</b>				<b>\$243.000</b>

## **Anexos**

Anexo 1. Lista de juegos.

Anexo 2. Diarios de campo.

Anexo 3. Encuestas a docentes.

Anexo 4. Cronograma.

Anexo 5. Tabla, uso de juegos según diarios de campo.

Anexo 6. Gráfica, número de veces de implementación por juego.

Anexo 7. Gráfica, juegos de mayor implementación.

Anexo 8. Grafica juegos de menor implementación.

## Conclusiones

- Se identificaron juegos como soplar bajo el agua y la carrera de ranitas, como los de mayor aceptación, y en los cuales se evidenció un mayor progreso en los menores. Esto anterior se determinó en un proceso investigativo entre docentes y estudiantes.
- Se demostró que el juego es partícipe y actor principal en el proceso de los niños, el jugar como actividad cotidiana dentro del proceso vitalicio del niño permite producir elementos que sean beneficiosos para su desarrollo. La respiración mejoró respecto a ciclos respiratorios y manejo de apneas controladas que posibilitaron la adaptación al medio acuático.
- Las actitudes de agrado, felicidad, perseverancia y progreso expresadas por los niños, son efectos reflejados en cada una de las clases, los cuales permitieron encontrar un alto grado de aceptación por los mismos hacia las dinámicas establecidas para su aprendizaje.
- La importancia de la diferenciación de niveles fue fundamental para poder llevar a cabo la investigación, el trabajo en el nivel A tuvo mayor incidencia en el proceso del niño debido a que en las primeras actividades, el participante midió sus capacidades, de este parte el éxito de los niveles siguientes.
- Frente a los niveles B y C el niño se muestra con mayor autonomía y seguridad en el medio, permitiéndole al docente encargado proponer variables a los juegos, con el fin de mejorar su trabajo respiratorio en situaciones de inmersión o apneas controladas.
- El nivel C de los ejercicios adaptados genera un vínculo social entre los participantes de la clase, generando situaciones de amistad propias del juego.

- Dentro de un papel de acompañantes en un proceso de observación, se determinó que los juegos nacen a partir de experiencias propias, sociales y culturales. El juego no está sujeto a como se expone o se aprende, los ejercicios prácticos y formas jugadas pueden transformarse en dinámicas que faciliten los procesos de aprendizaje.
- De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación respecto al grado de acierto del juego en el niño, se puede organizar otro programa de acción utilizando didácticas iguales o similares adaptadas a cualquier otra modalidad deportiva o incluso a la natación, para niños de menor edad donde su grado de exigencia sea mucho más alto y requiere más habilidad para adaptarse a cualquier medio.

## Bibliografía

- Antonio, J., & Murcia, M. (n.d.). ¿HACIA DONDE VAMOS EN LA METODOLOGÍA DE LAS ACTIVIDADES ACUÁTICAS? Dr. Juan Antonio Moreno Murcia Facultad de Educación. Universidad de Murcia.
- Antonio, J., Murcia, M., & Rodríguez, L. (1996). El aprendizaje de las habilidades acuáticas en el ámbito educativo, 1–46.
- Cristina, P. B., & Moreno, M. J. (2007). Importancia de la respiración en el aprendizaje acuático: fundamentación teórica e implicaciones prácticas. *Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 2.
- Caillois, R., & Mauss, M. (1986). Clasificación de los juegos según Roger Caillois, 1–4.
- Escolá, B. F. (1989). Educación de la respiración. Barcelona: Inde.
- Ferreiro, E. (1999). Jean Piaget. En E. Ferreiro, *Jean Piaget* (pág. 3 4). Genova: Colección los hombres. Obtenido de psi.uba.ar:  
[http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/sitios\\_catedras/296\\_psicologia\\_ciclo\\_vital1/material/referentes/piaget.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/sitios_catedras/296_psicologia_ciclo_vital1/material/referentes/piaget.pdf)
- Francesc, L., Arús., & Torres, B. (2006). 1060 Ejercicios y Juegos de Natación.
- García, Murcia, J. A., & Rodríguez, P. L. (1996). EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES ACUATICAS EN EL AMBITO EDUCATIVO. *Universidad de Murcia*.
- Giconda, B. D. (2013). Adapting Didactic Game in Swimming Teaching at an Early Age. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 146–150. doi:10.1016/j.sbspro.2013.04.089
- Grunbaum, L. (2010). *play and power*. london: karnac.
- González, C. M. (1990). Huizinga-Caillois: variaciones sobre una visión atropológica del juego. *Enrahonar: Quaderns de Filosofia*, 11–39. Retrieved from <http://ddd.uab.cat/record/46538/>
- GUERRA, C. J. (2011). EL AGUA, ESPACIO DE APRENDIZAJES: PROPUESTA METODOLÓGICA. En C. J. GUERRA, *EL AGUA, ESPACIO DE APRENDIZAJES: PROPUESTA METODOLÓGICA* (pág. 5). Santiago de Cali: Universidad del valle.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). doi:10.1017/CBO9781107415324.004
- Perez, B., & Murcia, A. (2007). Importancia de la respiración en el aprendizaje acuático: fundamentación teórica e implicaciones prácticas, 7(3), 39–56.
- Piaget, J. (1928). *Psi.uba.ar*. Obtenido de .psi.uba.ar:  
[http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/sitios\\_catedras/296\\_psicologia\\_ciclo\\_vital1/material/referentes/piaget.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/musicoterapia/sitios_catedras/296_psicologia_ciclo_vital1/material/referentes/piaget.pdf)
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. En J. Piaget. México: Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. (1991). *Seis Estudios De Psicología*, 1999.
- Roger Caillois, M. B. (2001). *Man, Play, and Games*. Paris: University of illinois press.
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc.
- UNESCO. (1980). *el niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París, Francia: UNESCO.
- Vygotsky, L. (1964). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: lautaro.
- Yogadarshana. (2003). *absver.es*. Obtenido de [http://www.absver.es/yogadarshana/prarespiracion\\_completa.htm](http://www.absver.es/yogadarshana/prarespiracion_completa.htm)

## Contenido

ANEXOS .....	53
Anexo 1 .....	53
Lista Juegos de natación .....	53
Anexo 2 .....	58
Diarios de campo .....	58
Anexo 3 .....	146
Entrevista patrón .....	146
Resultado de entrevistas .....	148
Anexo 4 .....	167
Cronograma .....	167
Anexo 5 .....	168
Tabla, uso de juegos según diarios de campo.....	168
Anexo 6. ....	169
Gráfica, número de veces de implementación por juego.....	169
Anexo 7. ....	170
Gráfica, juegos de mayor implementación. ....	170
Anexo 8. ....	171
Grafica, juegos de menor implementación. ....	171

## **ANEXOS**

### **Anexo 1**

#### **Lista Juegos de natación**

1. Los globos: los niños llenan de aire un globo y dejan escapar el aire por debajo del agua.
2. Globos subacuáticos: Se realiza el mismo trabajo anteriormente nombrado pero esta vez los niños se meten debajo del agua y observan como escapa el aire de los globos.
3. Guerra de agua: Se ubican dos equipos y el objetivo es echarse agua entre ellos, el profesor decidirá cuál es el equipo ganador.
4. Guerra de globos: Se llenan globos con agua, los niños se lanzaran los globos entre ellos.
5. Soplar burbujas por debajo del agua, nariz por fuera
6. Soplar burbujas por debajo del agua, ojos por fuera
7. Soplar burbujas por debajo del agua, toda la cabeza está por debajo del agua.
8. Carrera de pimpones: los niños soplan burbujas impulsándolos hacia el frente, ganara el niño que llegue primero con su pin pon.

9. La plumita: Los niños se quedaran tranquilos y muy quietos; el profesor los llevara tomados de la cabeza boca abajo, este momento es aprovechado para realizar apenas cortas.
10. Agarrados del borde los niños hacen burbujas, abren los ojos y miran a sus compañeros realizar el mismo trabajo.
11. Lluvia: Los niños avanzaran caminando en diferentes posiciones salpicando agua hacia arriba, los niños deberán alzar la cara para sentir el agua caer en la cara.
12. Lluvias y tormentas: El juego comienza golpeando el agua con un dedo, luego con dos dedos, luego, tres, hasta llegar a la palma completa, cuando llega a la palma completa este se llamara tormenta, ganara el niño que haga la tormenta más grande; esta actividad se debe dirigir a los niños formándolos en círculo.
13. La balsa: Cada niño llevara una colchoneta y la llevara en la cabeza, el objetivo de ellos es cubrirse ya que el profesor estará lanzándoles agua, ganara el niño que menos agua reciba.
14. Las narices manejan: Los niños llevaran unas tablas pero solo las pueden empujar con la nariz, gana el niño que primero lleve su tabla.
15. El deslizadero: Se pondrá una colchoneta al borde, los niños entraran sentados, acostados, en posición de piedra, cuando entren al agua deben aguantar la respiración.
16. Juguemos en el bosque: Se juega como el tradicional juego de juguemos en el bosque, se realiza a modo de ronda, los niños tomados de la mano cantaran, pero se turnan en un

momento cantan, en otro giran en la ronda pero metiendo la cara al agua, el profesor ira en el medio orientando la ronda, el decidirá en qué momento sale a atrapar a los niños, se puede poner un niño en la mitad para que haga el papel de lobo.

17. Los aros: Se pondrán varios aros en el agua, cada aro tendrá un puntaje determinado, los niños saltaran a los aros que mas puntaje den, los puntajes de mayor puntaje están en la parte profunda de la piscina.
18. El túnel: Los niños se ubican por parejas y deben pasar por debajo de las piernas de sus compañeros.
19. Túnel con aro: Los niños hacen una fila, deben pasar por un aro y por debajo de las piernas del profesor; este recorrido debe hacerse en un único momento, debe tomarse buen aire para lograr realizar todo el recorrido.
20. Carrera de obstáculos: Se hará una carrera pero los niños deberán saltar cuerdas, pasar por aros, subirse por colchonetas, aguantando la respiración y cerrando la boca.
21. Soplar por los tubos: Se le pasaran al niño unos tubos huecos, estos deberán soplar por los tubos estando abajo del agua.
22. Observación bajo el agua: El niño deberá sumergirse y mirar las manos del profesor, este le indicara un número con los dedos, ellos deberán observar y decir que numero es.
23. El grito más fuerte: El objetivo de este juego es determinar quién es el niño que grita más fuerte, pero la condición es que deberá gritar debajo del agua.

24. Búsqueda del tesoro perdido: Se le dirá a los niños que deben buscar un tesoro perdido, en este caso el tesoro serán juguetes sumergibles que están en el fondo de la piscina, ellos deberán buscar, y rescatar el tesoro para devolvérselo al profesor.
25. Tocar el fondo de la piscina: el profesor pondrá un palo largo dentro del agua, el objetivo es que los niños deberán agarrarse del tubo, llegando hasta el final del tubo el cual está ubicado en el fondo de la piscina.
26. Carrera de flechitas: Los niños pondrán las manos en posición flecha, pero apoyados sobre una tabla, deberán estirarse y quedar en posición ventral, mientras expulsan el aire por la boca o nariz de forma controlada, ganara el niño que llegue primero al otro lado.
27. Sobrevivientes: El profesor pondrá varias colchonetas en el agua, el objetivo de los niños es llegar al otro lado pasando por debajo de las colchonetas, deberán mantener la respiración y definir los espacios exactos para salir a tomar aire.
28. Carrera de ranitas: Los niños avanzaran saltando en posición de ranitas, cuando bajan deben meter toda la cabeza, gana el niño que llegue primero al otro lado.
29. Carrera de conejos: Se realiza igual que el anterior ejercicio, solo que esta vez para simular el conejo se ponen las manos en la cabeza haciendo la forma de las orejas del conejo.
30. La cascada: Los niños se sentaran en el borde de la piscina, cerraran los ojos y el profesor les echara en la cara agua, con una regadera.

31. Piratas: Los niños saltarán en un solo pie, y se taparán un ojito, el niño que llegue primero ganará la competencia.
32. Perrito: Los niños deberán avanzar nadando como perritos, la carita debe ir por fuera, el niño que meta la cara pierde
33. Tiburones: Esta actividad es parecida a las cogidas, un niño será el tiburón y los otros niños serán los peces, gana el niño que más peces atrape.
34. Supermanes: Los niños deben realizar el recorrido propuesto por el profesor imitando el vuelo de Superman en el agua.
35. Carreras: Los niños deberán recorrer un espacio determinado en el menor tiempo posible, gana el que primero llegue a la línea inicial.

## Anexo 2

### Diarios de campo

#### DIARIO DE CAMPO #1

##### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 27 – Julio - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00 pm – 3:30 pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

##### AREA DE LA DESCRIPCION

La clase inicia a las 2:00 pm en un primer nivel, a esa hora, solo ha llegado un alumno, el maestro y el alumno esperan que lleguen más niños para iniciar la clase, mientras esperan el profesor habla con un papa o un adulto, el niño se muestra ansioso por entrar al agua pero no lo hace, rodea la piscina, la mira, toca el agua pero no entra.

El maestro termina su charla con el adulto y se remite al niño dándole permiso para entrar al agua, este entra muy ansioso, salta, saca agua con las manos y se mueve, el docente empieza su clase solo con un niño, la primera actividad que le da el maestro es ir caminando y regresar

caminado, la piscina tiene 0.70 m de profundidad y 0.12 m de larga. Mientras el niño hace este recorrido, no solo camina, sino que camina y salta y se lanza, muy distraído y totalmente interesado en jugar con el agua, llega de nuevo donde el docente y ahora lo que debe hacer es saltar, saltar como un sapo, el maestro hace el ejemplo por fuera del agua; salta, se agacha y toca el piso con las manos, el niño lo observa y se va haciendo lo que el maestro le ha mostrado y le ha dicho, regresa y su próxima instrucción es saltar pero con las manos a los lados, como simulando un avión, de igual manera el maestro le da el ejemplo y lo realiza, este ejercicio es con la cara en el agua y levantando los pies; en niño se va saltando manos extendidas como un avión, es más el recorrido que hace caminando que lo que salta y extiende brazos y piernas. Mientras el niño está a mitad de esta instrucción llega otro niño, una niña, entusiasmada y ansiosa por quitarse las chanclas y entrar al agua, el docente le da la bienvenida y con un gesto le dice ingrese al agua y realice lo mismo que el compañero. La niña se muestra más atenta a la instrucción y realiza más veces el movimiento. Terminan ambos niños la actividad y regresan donde el profesor, en eso llegan 3 niños más, dos niñas y un niño, el niño se ve temeroso y nervioso, todos entran al agua y la actividad que da el maestro es saltar manos arriba y sentarse en el piso(cola al piso), de los 5 niños que hay, 2 realmente saltan y se sientan, 2 saltan pero caen casi igual que el ejercicio anterior, un avión y uno de ellos hace una simulación de salto metiendo solo un poco la cara al agua y teniendo aun los pies en el piso, es más como una flexión, este niño no es tan dinámico ni juguetón con el agua, más bien se ve prevenido y muy cuidadoso, miedoso.

La siguiente actividad es soplar el agua, ir y regresar, todos lo realizan, algunos se distraen y a la

voz del profesor regresan a la actividad, consiguiendo a eso ahora deben soplar un pin-pon, pero con la boca más cerca al agua, se ve que algunos soplan el pin-pon sin tocar el agua y otros meten la boca al agua y sacan burbujas. Siguiendo a es el profesor les dice a los niños que griten, todos gritan, ahora les dice que griten bajo el agua, 3 de ellos lo hacen de inmediato y dos son muy temerosos, el profesor les explica que deben gritar como sacando todo el aire de adentro hacia afuera no de afuera hacia adentro y les da un tiempo para hacer esto, diciéndoles que deben gritar muy duro pero bajo el agua que no se puede escuchar ningún ruido y solo se pueden ver burbujas. Luego el profesor regresa a las actividades ya trabajadas anteriormente (sapo, avión, sentado). Pero esta vez metiendo la cara al agua y soplando o en su defecto gritando.

La mayoría de los niños lo hace y muy emocionados, el niño temeroso prefiere no gritar sino soplar solo con la boca en el agua, no mete toda la cara a diferencia de los otros, la mayoría dura de 2 a 3 segundos con la cara en el agua, el profesor res hace actividades y juegos con diferentes objetos, gusanos, acostarse sobre ellos y soplar o gritar pelotas, saltar sobre ellas y al caer soplar. Se ve que no todos los niños lo hacen con la misma espontaneidad ni tranquilidad, pero lo intentan, luego de esto el profesor les da 15 minutos de juego libre donde cada uno hace lo que quiere con el material que escoja, unos escojan gusano, otros pelota otro pin-pon y otro nada, juega con sus gafas y gorro, en este espacio libre se ve q los niños prefieren no meter mucho la cabeza al agua pero si lo hacen es algo muy corto, finalizados los 15 minutos el profesor recoge el material y los niños salen el agua, la mayoría de estos no quieren salir y siguen jugando.

## CATEGORIAS

Juegos: sapitos, avión. Sentarse, soplar, gritar.

Actitud: temerosos, nerviosos, curiosos, exploradores, imaginativos, alegres, perseverantes, entusiasmados.

Libre: juguetones, libres, sin instrucciones, sin restricciones salvo salirse de la piscina.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Podemos apreciar en esta sesión de clase que hay gran variedad con respecto a las actitudes y temores de los niños, la variedad de actividades o juegos diseñados para aprender a manejar un control respiratorio en el agua, y prevenir toma de agua por boca, sin generar temor u obligación hacia los niños, generando confianza en los más temerosos, con juegos lúdicos y de fácil asimilación, recompensándolos con un tiempo libre donde podemos analizar que desarrollan ellos libremente y que están dispuestos a hacer sin tener una voz de comando. Y ver si han aprendido o asimilado algo de lo trabajado en la clase.

## DIARIO DE CAMPO # 2

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 29 – Julio - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

La clase inicia a las 04:00pm, es un mes 1, prime grupo o nivel del programa, inicia con 1 niño y 3 niñas, de 4 y 5 años. Es la primera clase, la profesora se presenta, habla con los niños se saludan y estos salen caminando hasta el borde contrario de la piscina y regresan, se ve que uno de ellos es muy temeroso, no camina relajado sino por el contrario muy tensionado. La siguiente instrucción es ir caminando, bajando y subiendo los brazos al mismo tiempo. Los niños van y regresan pero el mismo niño no levanta las manos más arriba de la cintura y el resto estiran los brazos por completo hacia arriba; una de las niñas es más imperativa y curiosa sube y baja los brazos hasta meterlos al agua sin temor alguno. Ahora caminan de lado haciendo la similitud de un animal “cangrejo” flexionando rodillas, brazos arriba a la altura de la cabeza y las manos como si estas fueran unas pinzas.

Es esta actividad o ejercicio las 3 niñas la realizan sin mayor dificultad, pero el niño es temeroso al tener las manos arriba y la inestabilidad de las piernas ya que tiene que abrirlas y cerrarlas un poco para poder avanzar. Siguiendo a eso el profesor habla con ellos como preguntándoles como les fue, fácil o difícil, las niñas dicen fácil, el niño no responde.

La siguiente actividad es igual de imitar un animal pero en esta ocasión es un canguro, los niños deben ir saltando sin caerse al agua, seguida a esta ahora imitan a un sapo, la profesora hace el ejemplo y ahora deben saltar y caer más profundo y cercano al agua, espontáneamente se nota a una niña que al saltar mete el rostro al agua y lo saca rápidamente para continuar saltando.

La profesora les dice “vamos a ver quién sopla más fuerte”. Los niños empiezan a soplar, seguido a eso ahora deben soplar el agua y luego de eso deben soplar dentro del agua no por fuera ni en la superficie, las 3 niñas lo hacen 2 con temor pero lo logran y el niño no, no mete la boca al agua, él sigue soplando la superficie del agua. Realizan este ejercicio soplan el agua. Objetos, pelotas; con el fin de que saque más burbujas por la boca. Las más grandes les dice la maestra.

Les dice ahora más difícil porque ese era muy fácil. Ahora deben sacar burbujas pero por la nariz, les explica que es como “sacarse los moquitos”, sacar todo el aire hacia afuera con mucha fuerza y les dice vayan y lo intentan después de un rato les pregunta ¿fácil o difícil? La mayoría hace cara de negación de no querer hacerlo más y ellas les dice “el aire es hacia afuera no hacia adentro porque les duele la cabeza” y lo intentan de nuevo siguiendo la instrucción de la profesora de sacar burbujas, la profesora les pregunta ¿las están haciendo por nariz o por boca? Señalándose a sí misma la nariz y la boca y ellos señalan, el niño lo hace por a boca y aun no

sumerge la cabeza. Y las niñas señalan la nariz.

Luego de esto la profesora cambia de actividad, les dice vamos a jugar, el que llegue más lejos les pasa a cada uno un flotador o gusano les indica que deben ponérselo debajo de los brazos y por enfrente del pecho, acostarse en el agua y moviendo los pies, haciendo la aclaración de mantener la cabeza por fuera, las 3 niñas se acuestan sobre el, 2 levantan los pies del piso, el niño el camina y a cualquier intento de perder el equilibrio se pone de pie y dice q no quiere, el profesor le indica cómo y él lo intenta de nuevo, siguiente a eso realizan lo mismo pero ahora haciendo burbujas; teniendo la elección de por boca o nariz. Se puede notar que de las 3 niñas 2 andan juntas haciendo todas las actividades y hablando, la otra niña está concentrada en lo que hace y el niño solo y temeroso.

Luego de esto les indica la profesora que ahora se lo van a poner en la espalda (ella les muestra) y van a levantar y mover los pies, de nuevo la niña lo hace sola y fácil, a las otras 2 les ayuda la profe y el niño no quiere aunque la profe está ahí, él dice que no y sigue acostado sobre el pero en el pecho sin levantar aun los pies. Ahora la profesora les dice, “van a abrir los brazos como un avión y van a saltar y coger el gusano, haciendo burbujas por la nariz” en esta actividad de las 3 niñas a 1 se le dificulta saltar y levantar los pies, a otra le resulta fácil y divertido, y la última lo hace a veces por que otras le generan desconfianza y el niño salta muy poco pero no cae al agua.

Luego de esto la profe les da lo que queda de clase, 14 minutos libres para que jueguen. En este tiempo la niña más espontanea salta, metiendo cara al agua y sonriendo, se mueve en toda la piscina sin dificultan ni temor. Las otras dos se quedan en una esquina de la piscina jugando con

un balde y con el agua y hablando sin realizar movimientos bruscos o espontáneos. El niño se ve feliz juega se mueve sin temor pero no mete nunca la cara, saludando muy seguido a sus papas. Luego de esto la profesora les indica que deben salir de la piscina sacando primero a la más espontánea.

## CATEGORIAS

Juegos: imitar animales, soplar, burbujas, equilibrio con y sin apoyo.

Actitud: diversa, espontanea, temerosa, conversadora, amigable, cerrada, negada, exploradora.

Libre: espontanea, sin reglas ni instrucciones.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Podemos apreciar en esta sesión de clase que hay gran variedad con respecto a las actitudes y temores de los niños, la variedad de actividades o juegos diseñados para conocer el medio y principalmente aprender a manejar un control respiratorio en el agua, previniendo ingesta de agua y así temores y negación. Generando confianza en los más temerosos, con un proceso diferente y pausado con juegos lúdicos y de fácil asimilación para los niños, mostrándoles con el ejemplo, aunque la profesora no ingreso al agua si les indico y les corrigió desde afuera. Para el final darles un intensivo con un tiempo libre donde se analiza que desarrollan ellos libremente y que están dispuestos a hacer sin tener una voz de comando. Y ver si han aprendido o asimilado algo de lo trabajado en la clase. Esto último no se ve todos pero se muestra en esta sesión.

## DIARIO DE CAMPO #3

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 03 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00pm – 3:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, segunda clase inicia a las 02:08 pm con 5 alumnos; 3 niñas y 2 niños, se saludan e inician caminando por la piscina, luego deben dar pasos largos (pasos de gigante) hacia adelante y luego hacia atrás, se observa que el niño más temeroso no aleja mucho las piernas una de otra por miedo de perder el equilibrio. Continuamente deben hacer como cangrejos, bajar la cola, subir los brazos, caminar de lado y mover las manos, las 3 niñas se apropian más de la representación de este animal a diferencia de los niños, seguido a esto por instrucción del profesor deben caminar hacia atrás y regresar, una de las niñas camina y se cae intencionalmente sin ningún temor.

El profesor habla con ellos, les pregunta como estuvo y con las manos les representa bien o mal y todos los niños dicen bien (pulgares arriba), el profesor continúa diciendo que como eso estuvo tan fácil ahora van a soplar el agua con la boca haciendo burbujas, les reitera solo la boca, todos lo realizan unos de manera más consecutiva que otros.

luego de esto realizan lo mismo, burbujas por boca pero solo pueden quedar los ojos afuera, de las 3 niñas 1 se expresa de forma temerosa al igual que el niño, esta actividad no la realizan todos como dijo el profe, algunos ingresan toda la cara al agua y otro solo la boca, entonces el profesor repite la actividad centrándose en cada uno y les dice que ahora deben meter toda la cara al agua y sacar burbujas por boca, de las 3 niñas 1 mete no solo la cara sino también la cabeza, las otras solo la cara al igual que uno de los niños, y el otro niño mete la cara de forma rápida, sin hacer burbujas.

El profesor los llama a todos y cambia de actividad, ahora deben ir soplando pero un pimpón, en forma de carrera y solo con la boca, el profesor da la orden y los niños arrancan; en el recorrido van ganando los que sostienen más las burbujas y las hacen más grandes, a diferencia de los otros que soplan solo un poco por debajo del agua y lo hacen de forma corta, pero todos cogen el pimpón con las manos, así que el profesor repite pero ahora deben poner las manos atrás en la espalda y a su orden arrancan, esta vez ninguno la coge, pero al igual ninguno llega de forma rápida ya que al soplar el pimpón se les va hacia los lados, se repite esta actividad y en este último todos soplan, unos más fuerte que otros pero todos lo hacen y gana una niña y el último es el niño temeroso.

Seguido de esto el profesor les dice que ahora lo van a llevar con los pies, con las manos, con el ombligo, la cabeza y por último lo van a llevar gritando bajo el agua. Los menos temerosos son más espontáneos a diferencia de los demás.

La siguiente actividad planteada por la profesora es con gusanos, cada uno coge el gusano lo

coloca en el pecho lo abraza, se acuesta sobre él y va moviendo brazos y piernas por la piscina. La profesora les da el ejemplo y ellos lo hacen, de nuevo la niña más espontánea es la que más avanza sin temor, los otros niños lo hacen despacio y parando seguido. Luego lo deben colocar en la parte de atrás, la espalda, abrazarlo y con la cara mirando al cielo mueven los pies adelante. Esta es de mayor dificultad ya que se ve el temor de ellos de voltearse, de hundirse y no saber cuándo pero aun así la mayoría lo intenta, por lapsos de tiempo corto pero lo hacen, un niño no; solo pone la cabeza hacia atrás pero sigue caminado.

El profesor los llama, los motiva diciéndoles que muy buen trabajo y que ahora pueden jugar, les da exactamente 16 minutos libres para que ellos hagan lo que quieran, el profesor se queda como espectador mientras que las niñas juegan entre sí a echarse agua y saltar, unas metiendo cara al agua y otras no, y de los 2 niños uno juega, salta, grita, sonrío y se mueve y el otro se queda al borde de la piscina jugando con el agua, quieto sin moverse de ese lugar. Al momento de salir el profesor les dice; el último que salga no juega mañana y todos salen unos con cuidado y otro muy rápido.

## CATEGORIAS

Juegos: soplar burbujas, con nariz, ojos y cara dentro del agua, guerra de pimpones, el grito más fuerte, saltos

Actitud: variada, espontánea, temerosa, rígidos, alegres, curiosos, entusiasmados, atentos,

distraídos. Ansiosos.

Libre: espontaneidad, sin reglas ni instrucciones, ellos y el medio acuático.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión pudimos identificar factores que causan temor y gusto, en la mayoría es un temor meter la cara al agua, pero es lo que el profesor trabaja aproximadamente la mitad de la clase, un proceso de asimilación y familiarización, pero también es un un gusto poder tener la cabeza por fuera todo el tiempo, es un gusto para ellos poder hacer lo que ellos quieran, en su tiempo libre se identifica si avanzaron algo en el proceso ya que realizan libremente inmersiones con o sin burbujas, explorando el medio a su gusto, al igual este tiempo libre sirve de motivador.

## DIARIO DE CAMPO #4

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 05 – Agosto - 2026

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

## AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, clase #3, inicia a las 4:00pm con 3 alumnos, 2 niñas y 1 niño. La profesora les da la bienvenida, los saluda, hablan y luego de esto los niños se van caminando por la piscina, caminan pero ahora levantando y bajando las manos, luego caminan hacia adelante primero y hacia atrás después mientras aplauden, el niño es temeroso, aplaude muy despacio y baja las manos como para estabilizarse y no perder el equilibrio. Luego los niños deberán ir caminando y mientras hacen esto van sacando un pie a la vez del agua hacia adelante, el niño lo hace pero cogido de la pared, la profesora lo suelta de la pared y no lo hace, las otras niñas lo realizan, una con mayor facilidad que otra.

La primera actividad que hace la profesora es caminar pero sacando agua con las manos en diferentes direcciones, la profesora les aclara que deben levantar la cara hacia atrás para que el agua les caiga a ellos, las niñas sacan mayor cantidad de agua a diferencia del niño ya que este no levanta la cara para recibir el agua. La profesora repite la actividad pero esta vez ella salpica agua, y el niño baja la cara y se tapa con las manos. Luego un niño se hace en el centro, la profesora y los otros niños le salpican agua; así a todos los niños, las niñas no se tapan la cara, solo cierran los ojos pero el niño sí.

Luego de esto los niños se van saltando como sapitos acercando lo más que puedan las manos al

piso, después realizar esto mismo pero metiendo la cara al agua, saltar tocar el piso pero con la cara adentro del agua haciendo burbujas; el niño temeroso sigue pegado a la pared, salta pero con una mano se sostiene de la pared y sus saltos son muy pequeños y sin meter cara al agua.

La siguiente actividad es abrir los brazos cara en el agua y hacer burbujas por boca, y luego por nariz, de nuevo el niño a diferencia de todos lo hace agarrado de la pared, sopla muy lejos del agua sin lograr hacer burbujas salvo una que otra vez, esta fue caminando la siguiente es igual brazos a los lados como un avión pero levantando los pies, como un salto haciendo burbujas por nariz y por boca; no todos los niños saltan levantando las extremidades pero si lo intentan a diferencia del niño que sigue en la pared.

Luego de esto, la siguiente actividad propuesta por la profesora es saltar y poner la cola en el piso y así tocar el fondo de la piscina, haciendo así burbujas por nariz y boca, señalándoles ella respectivamente cada una de estas y recordándole como se deben hacer estas burbujas. Siguiendo a esto deben saltar para poner el ombligo en el piso, haciendo burbujas por la nariz; no todos lo logran, ya que les da miedo estar tanto tiempo debajo del agua, el niño sigue pegado de la pared, caminado por la piscina e intentando hacer burbujas.

La profesora les pasa una balón de plástico y liviano a cada uno, casi igual de grande que sus cabezas, les dice que deben saltar encima del balón (aplastarlo), y cuando salten deben hacer burbujas y les señala la nariz, los niños lo hacen y les causa mucha gracia ver que el balón sale con presión del agua y lo vuelven a realizar, una y otra vez, no siempre meten la cara al agua.

Luego les dice que con este mismo balón lo van a tomar con ambas manos y lo van a llevar al frente con brazos estirados, acostándose en el agua y moviendo las piernas, les recuerda la profesora “siempre” que meten la cara al agua hay que hacer burbujas.

Después de eso la profesora les da su tiempo libre, 16 minutos en los que no reciben órdenes, lo único que no pueden hacer es saltar y salirse de la piscina. Los niños juegan corren caminan, otro se queda al borde de la pared jugando con un pimpón, otros juegan a perseguirse y mientras lo hacen saltan y sin querer caen y meten cara al agua, sin entrar en pánico ni salen con cara de miedo, luego de este tiempo la profesora los saca, cada uno se coloca sus chanclas y la toalla si la traen, y se van con los papas.

## CATEGORIAS

Juegos: Sacar burbujas con cara en el agua por completo; burbujas por nariz y por boca, lluvia, tocar el fondo de la piscina con la cola y el ombligo y saltar como sapitos.

Actitud: Temerosos, imperativos, curiosos, precavidos, espontáneos.

Libre: Felices, sin reglas, alegres, espontáneos, curiosos y sin temor al medio acuático.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión pudimos observar la diferencia de los niños, como unos pueden ser más

espontáneos que otros, como unos se apropian más de las actividades propuestas por el maestro y como es más fácil o compleja para cada uno de ellos, como la profesora les recuerda en todo momento que debe hacer burbujas preferiblemente con la nariz y espontáneamente algunos se acuerdan de hacerlas sin necesidad de un comando.

## DIARIO DE CAMPO #5

### DATOS DE IDENTIFICACION

AFECHA: 10 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00pm – 3:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1 tercera clase, la clase inicia con 5 alumnos, dos niños y tres niñas. Se comienza con un breve saludo donde el docente pregunta el estado anímico de sus estudiantes, a lo que ellos responden que es bueno. Se realiza un breve calentamiento donde los alumnos realizan varios movimientos; inicialmente mueven los brazos y piernas caminando dentro de la piscina a lo largo de la misma, luego realizan el mismo recorrido caminando hacia atrás, después caminan normalmente pero dando pasos largos y exagerados. En esta última actividad, un niño, el más nervioso no logra dar dichos pasos ya que le tiene miedo a la caída al agua. Posterior a esto, se

inicia un ejercicio en donde imitan movimientos característicos de animales como el conejo (con las manos en la cabeza simulando las orejas de este animal, saltan, caen, se agachan siempre manteniendo la cabeza por fuera del agua), como el sapo (saltan y ponen las manos en el fondo de la piscina sumergiendo el rostro en el agua) donde la mayoría de las niñas hacen correctamente el ejercicio.

Terminada dicha actividad, se procede el docente indica que deben realizar un recorrido a lo largo de la piscina metiendo la cabeza en el agua y a su vez soplando aire para hacer burbujas, donde al primer intento los niños hacen mal la actividad ya que no sumergen toda la cara sino solamente la boca; los menores repiten la actividad haciendo la corrección indicada por el docente.

La siguiente actividad realizada por el profesor consiste en hacer un círculo en conjunto con sus estudiantes, donde estos deberán meter la cabeza totalmente en el agua, expulsando burbujas y mirándose entre sí por debajo del agua, haciendo repeticiones durante 10 minutos; durante este ejercicio los alumnos también deberán observar, debajo del agua, quien realiza la actividad correctamente, determinando quien expulsa las burbujas por la boza y quien las expulsa por la nariz. Posteriormente continúan en el círculo y la actividad a realizar es similar a la anterior, meten la cabeza debajo del agua mirándose entre sí, tratando de gritar fuerte y suave haciendo ejemplos fuera del agua antes de comenzar.

Acto seguido, el profesor les alcanza a los estudiantes un flotador en forma cilíndrica (gusanito), el cual deberán abrazar con las manos, moviendo los pies realizando el recorrido a lo largo de la piscina. Luego se indica a los menores que deberán colocar el gusanito sobre su espalda para recostarse boca arriba mirando hacia el cielo, haciendo que el estómago suba y salga a flote, y moviendo los pies para poder avanzar (se analiza que el niño nervioso no realiza la actividad correctamente ya que baja la cola y mantiene los pies en el piso, por miedo a hundirse). Después de esto, colocan el gusanito en medio de sus piernas simulando estar sentados sobre un caballo y se van saltando levantando los pies del piso haciendo el recorrido a lo largo de la piscina. Luego de esto, el docente les obsequia los últimos 15 minutos de tiempo libre para que jueguen y se distraigan (se observa que el niño nervioso juega totalmente solo, las niñas juegan unidas tirándose agua y persiguiéndose, siempre evitando meter la cara al agua, y el otro niño trae su propio juguete).

## CATEGORIAS

Juegos: Burbujas por la boca y por la nariz con la cabeza dentro y fuera del agua, observación bajo el agua, el grito más fuerte, tocar el fondo de la piscina, carrera de ranitas y carrera de conejos.

Actitud: Nervioso, introvertidos, juguetones, temerosos y alegres.

Libre: Felices, sin reglas, autónomos y didácticos.

## REFLEXIÓN TEÓRICO PRÁCTICA

Podemos observar en esta sesión de trabajo que en algunas de las actividades características, los niños no son espontáneos como se debería y realizan las actividades siempre y cuando se les esté insistiendo. En la actividad de observación bajo el agua, se aprecia que el niño nervioso realiza la actividad solo por el hecho de que los demás niños lo están haciendo. Aquí también se observan algunos cambios en relación al proceso de cada menor, como por ejemplo, las niñas expulsaban burbujas solamente por la boca, esta vez lo hicieron por la nariz también.

## DIARIO DE CAMPO #6

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 12 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, tercera clase; inicia con 3 niñas, la profesora les da las bienvenida habla con ellas unos minutos fuera de la piscina y luego ingresan al agua las niñas y la profesora. La primera actividad es ir todas caminando de borde a borde de la piscina sin caerse, luego de esto se van caminando como cangrejos y la maestra hace el ejemplo (cola abajo, rodillas flexionadas,

manos a los lados de la cabeza y moviéndolas como pinzas). A una de las niñas se le dificulta más esta actividad ya que no mantiene el equilibrio dinámico.

Seguido a esto la profesora les da la indicación de que ahora van a saltar como conejos y les pregunta cómo es un conejo y una de las niñas ubica los brazos y los codos a la altura del pecho, pegados al cuerpo y flexiona las manos mirando hacia el piso. Y así se van las 3 niñas realizando saltos, algunas con saltos más grandes y sin temor alguno; en esto llega el niño y se les une. Acto seguido deben saltar pero como un sapito llevando las manos lo más cerca al piso pero teniendo la cabeza por fuera del agua, este ejercicio todos lo realizan sin dificultad, la profesora les dice que ahora van a hacer lo mismo pero con la salvedad de que deben introducir la cara al agua cuando toquen el piso con las manos; los niños se van y un niño y una niña no meten la cara al agua más allá de la boca a diferencia de las otras dos que en cada salto realizan la instrucción de cara al agua. La profesora los reúne y les explica que hay que meter la carita al agua, y hacer burbujas por boca y si pueden por nariz; les dice que primero van a ir haciendo burbujas por la boca teniendo la nariz por fuera, luego de esto, realizar lo mismo pero con nariz en el agua y ojos por fuera y por ultimo realizan burbujas por boca con toda la cara en el agua y la profesora realiza estos ejercicios con los niños, dándoles así un ejemplo gráfico de como es.

Continuamente se ubican en círculos, aclarando la maestra a los niños que ninguno puede moverse o taparse la cara; les dice a todos que señalen el dedo meñique y escondan el resto, (solo una mano) con ese dedo golpean y salpican agua todos al tiempo y así va subiendo de 1 a 2 a 3, 4 y 5 dedos, la mano completa golpeando y salpicando agua; luego realizan lo mismo

pero con la otra mano y seguido a eso lo hacen con las dos manos de dedo en dedo hasta golpear el agua con las 2 manos al tiempo, de esta forma salpicando mayor cantidad de agua entre ellos mismos.

Luego les dice que hagan burbujas por boca o nariz mientras ella los lleva al fondo de la piscina cogiéndolos de la cadera, uno por uno, no todos los niños se dejan llevar hasta el piso ya que les da miedo y se salen o recogen las piernas para no acostarse, la profesora realiza esto 5 veces con cada niño y así afianzando la confianza de ellos con ella y con el medio, seguido a esto la profesora ubica unos aros en la piscina y les dicen que van a pasar por ellos como si fueran un túnel, les aclara que deben realizar burbujas. Pasa de a 1 niño por el aro, siendo unos más relajados e impulsivos al momento de realizar este ejercicio. Casi no se andan así que la profesora les ayuda, algunos pasan acostados y otros sentados, con las manos levantando el aro para pasar más rápido y sumergirse menos. Luego de los aros les dice que se sujeten del borde de la piscina y a la instrucción de ella van a meter la cara al agua y realizar burbujas, la profesora da la instrucción y los mira por arriba y por debajo del agua para verificar que efectivamente si estén realizando las burbujas.

Finalmente los felicita y les da tiempo libre (14 minutos). En el cual ellos demuestran felicidad y se van a jugar, en esto la profesora se sale y los supervisa fuera del agua, los niños se quedan con un aro, las niñas juegan con este a hundirse y pasar por debajo de él, meriendo cara al agua y algunas moviendo los pies acostadas en el agua, el niño juega con una válvula que tiene la piscina ya que esta expulsa agua caliente a presión. Finalizado este tiempo los niños se sales de la piscina.

## CATEGORIAS

Juegos: burbujas por boca con cara dentro y fuera del agua, burbujas cogidos del borde, lluvia y tormenta, túnel con aro, tocar el fondo de la piscina, carrera de conejos y de ranitas.

Actitud: espontáneos, curiosos, aventureros, temerosos, nerviosos, tranquilos.

Libre: espontáneos, tranquilos, alegres, juguetones, afianzados con el medio acuático.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión de trabajo se aprecia que ellos aprenden y entienden más rápidos si ven el ejemplo de cómo se debe realizar el ejercicio. La confianza que el profesor le genere al alumno es primordial ya que sin esta el niño no va a realizar actividades que él considera difíciles. La familiarización con el medio es determinante para el manejo de la respiración y la realización de burbujas, expulsión del aire.

## DIARIO DE CAMPO #7

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 17 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, cuarta clase, inicia a las 4:04pm por retraso de los estudiantes e inicia solo con el niño, su primera actividad es ir caminando hacia adelante por la piscina y luego hacia atrás. El niño es temeroso y hace pasos muy cortos y seguros. Luego de esto el profesor le indica que debe caminar con los brazos extendidos arriba de la cabeza y a cada paso bajarlos, el niño realiza esta instrucción subiendo y bajando los brazos a medida que avanza caminando. A las 4:15pm llega la niña, saludando muy emotivamente al profesor y ansiosa por entrar al agua, esta niña llega y el profesor la devuelve a ducharse, la niña no quiere pero igual lo hace, regresa y juntos los dos niños se van saltando como sapitos manteniendo cara por fuera del agua, luego de esto realizan lo mismo pero por aclaración del profesor ahora hacen inmersiones realizando burbujas por boca, (esta es señalada por el maestro) los dos niños lo realizan, pero no en todos los saltos meten la cara al agua y el profesor debe repetir reiteradamente la instrucción de hacer burbujas con cara en el agua, los niños regresan al punto de partida y el profesor les repite el ejercicio, (los niños o se ven muy entusiasmados de repetir el mismo ejercicio pero igual lo realizan) donde

ingresan más seguido la cara al agua y hacen burbujas la mayoría de veces.

El docente los reúne a todos y realizan entradas al agua de la cara durante 12 veces consecutivas, saliendo a tomar aire y expulsándolo dentro del agua, (en esta actividad la niña es más práctica que el niño al momento de tener claridad de que debe tomar aire y botarlo) realizando así burbujas donde el profesor está muy atento de quien las realiza y quien no. El profesor le acerca a los 2 niños un tubo, (gusanito) un flotador en esto llega otra niña 4:37pm, a la cual le acerca un tubo, el cual deben soplar por un lado de el para que por el otro salga el aire. Esto lo realizan soplando el gusano con cara fuera del agua, seguido a esto por instrucción del docente lo deben hacer con cara y boca dentro del agua realizando así mayor cantidad de burbujas si la presión del aire es fuerte salen burbujas de lo contrario no se identifica bien, de los 3 niños las 2 niñas sacan burbujas a través del tubo.

Continuamente el profesor los deja subirse al gusano simulando este ser un caballo e ir saltando por la piscina, (de esta instrucción se identifica que es de gran agrado a los niños poder realizarla). Luego de esto les retira el gusano, 4:55pm y una niña no ha llegado.

La siguiente actividad es con sumergibles, de diferentes colores, tamaños y formas, algunos son tubos, palos peces, y otros se pegan al piso como un tapete; la instrucción del profesor es que el los lanza los deja hundir y cada uno va a intentar sacar la mayor cantidad de sumergibles, las niñas lo intentan y lo intentan, el niño casi no; medio hunde la cabeza y sale, el profesor les recuerda que deben saltar fuerte y caer para poder sacarlo, realizando esto una de las niñas consigue sacar uno, el profesor la felicita mostrándole el pulgar de las mano pero les recuerda y

les dice que si no realizan burbujas no bajan y no lo alcanzan y de igual manera no cuenta si no hacen burbujas. Los 3 niños lo intentan, las niñas consiguen sacar los palos pero no los que se pegan al piso.

Luego de esto el profesor los saca a todos del agua, coloca una colchoneta al borde de la piscina y les dice que hagan una fila que van a saltar al agua, de los 3 niños solo 1 niña se ve ansiosa a diferencia de los otros. El primero se sienta y salta, sin meter la cara al agua, todos lo hacen sentados en el borde y pretendiendo un salto para caer sentados en el piso, las dos niñas lo hacen tranquilas y confiadas con el medio, el niño no (el profesor lo sujeta de los brazos mientras este está sentado en la colchoneta y lo ayuda a ingresar al agua) esto lo realizan sentados, semi-sentados y de pie.

Finalmente el profesor les da 16 minutos libres, en los cuales los niños juegan, saltan se esconden, corren entre ellos realizando rara vez inmersiones al agua con la cara, estas inmersiones más presentes en las 2 niñas que en el niño.

## CATEGORIAS

Juegos: carrera de ranitas, sacar sumergibles, el deslizadero y soplar los tubos.

Actitud: espontáneos temerosos, seguros, ansiosos, curiosos.

Libre: los niños no tienen instrucciones, juegan, saltan, corren hacen inmersiones, comparten, se ríen, muestran agrado por el medio y los otros niños.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión analizamos actividades diferentes, con elementos nuevos para los niños, clases de mayor dificultad y con más retos personales para cada niño, mayor control respiratorio de la mayoría y confianza con el medio, ya que no temen a perder el equilibrio ni levantar los pies del piso sin tener una base estable de apoyo.

## DIARIO DE CAMPO #8

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 19 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, quinta clase, inicia 4:02pm con 4 niños, 3 niñas y 1 niño. Como parte del calentamiento los niños se van caminando y se regresan caminando, seguido a esto se van caminado pero sacando los pies del agua hacia delante de ellos, uno a la vez, los niños pierden un poco el equilibrio y algunos se caen a propósito. Luego se van de lado abriendo y cerrando brazos y piernas como un ángel en la nieve. Seguido a esto se van haciendo burbujas por boca y luego por nariz según instrucción del profesor. Se les dificulta coordinar el movimiento de brazos y piernas, así que la mayoría camina y va abriendo y cerrando solo brazos.

La siguiente actividad es ir saltando como sapitos y el profesor les hace el ejemplo aclarando que tengan cara por fuera del agua, regresan y se van pero ahora con cara al agua y haciendo burbujas por boca o nariz todos lo realizan, las niñas más natural y menos asustadas que el niño pero este lo hace. Continuamente le pasa a cada niño una tabla y les dice que la van a llevar con las manos caminado y regresan, al regresar les dice que ahora lo van a llevar con el

ombbligo, van y regresan, aunque la instrucción fue con el ombbligo aun la llevaban con la mano pero pegada al ombbligo, seguido de esto les dice que la lleven con la cabeza, esto implica cara al agua, no todos lo realizan bien o como es pero si lo intenta. Luego la deben llevar con la nariz mientras realizan burbujas por la misma.

Luego de realizar varias veces este recorrido con la tabla con diferentes partes del cuerpo les dice que van a saltar estirando brazos y piernas, cayendo al agua acostados y con cara al agua, y moviendo las piernas al caer para avanzar, no todos lo realizan para algunos es más fácil caer al agua a diferencia de otros que imitan el saltar pero no lo hacen por que caen de rodillas, luego de muchos saltos al agua y ayudas del profesor de los 4 niños 3 lo realizan. Seguido a eso les dice que deben poner las manos al frente una sobre otra con brazos totalmente estirados (como una tabla) y que van a saltar con brazos así y a mover las piernas, este ejercicio 1 niña lo realiza de inmediato sin mayor dificultad, a los otros les da temor así que saltan pero una vez acostados sueltan las manos como intentando agarrarse de algo y recuperar el equilibrio.

Continuamente el profesor toma unos aros y le da a cada niño un aro que es pesado y se hunde en la piscina, les dice que cada uno debe pasar muchas veces por debajo del aro simulando un túnel, aclarándoles que deben realizar burbujas y mover piernas y brazos para poder avanzar, los niños lo intentan por aproximadamente 10 minutos. La próxima actividad es con colchonetas pasar por debajo de las colchonetas haciendo burbujas, los niños pasan caminando con cara en el agua, luego de algunas pasadas la profesora les dice que deben acostarse y mover las piernas, solo 2 niñas se acuestan, no avanzan mucho pero el profesor les ayuda .

Finalmente les da 13 minutos libres de juego, donde estos juegan con 1 colchoneta a subirse en ella pero entre ellos mismos se tumban y caen al agua, manejando tiempos de respiración y de vez en cuando toman agua por estar riendo con los demás, el niño temeroso se mueve por la piscina caminado y jugando solo con el agua.

## CATEGORIAS

Juegos: burbujas, trabajos de conducción con la nariz, túnel con aro, flechita, avión, apneas debajo de colchonetas, saltos de sapitos con cara al agua.

Actitud: libres, animados, confiados, espontáneos, sonrientes, amañados con el agua, nerviosos, precavidos.

Libre: juguetones, extremos, espontáneos, sin temor, competitivos.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión de trabajo se desarrolla mucho la parte de control respiratorio y tiempo de duración de la apnea, ya que no es solo ingresar cara al agua sino, permanecer un tiempo con ella dentro, esto se desarrolló con los aros y las colchonetas principalmente, ya que manejas apneas más prolongadas, saltos que familiarizan al niño y al medio, la confianza de saltar y salir por su cuenta de la mayoría.

## DIARIO DE CAMPO #9

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 24 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00pm – 3:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1 cuarta clase. Esta clase se inicia con un retraso de 15 minutos por un inconveniente gracias a un problema técnico de la piscina. Se inicia con un niño y tres niñas; uno de los niños (el nervioso) falta a clase. El docente los saluda y comienzan de inmediato con el ingreso al agua. El calentamiento es lo primero que realizan, comenzando con pasos largos y pronunciados a lo largo de la piscina, luego realizan el mismo movimiento, esta vez caminando hacia atrás. Después terminan esta fase de calentamiento con pequeños saltos hacia el lado, moviendo las manos hacia abajo y hacia arriba en forma de cangrejo.

La primera actividad que aplica el profesor es la carrera de pimpones. El docente indica a sus alumnos que deberán coger un pimpón que será entregado por el e impulsarlo a lo largo de la piscina hasta el otro costado de la misma utilizando la expulsión de burbujas. Se comienza con la expulsión de burbujas por boca donde una de las niñas en vez de expulsar el aire hace una toma de agua por aspiración. Luego de esto, se le indica a los menores que deben realizar el mismo

ejercicio pero expulsando aire por la nariz pero sin botar fluidos nasales.

La siguiente actividad que realizan los niños se denomina las narices manejan. La profesora indica a sus estudiantes que tienen que coger cada una de las tablas que ella entregara a cada uno, para iniciar una especie de carrera que se desarrollara a lo largo de la piscina. La competencia consiste en poner las tablas flotando al nivel del agua y que cada niño la vaya guiando hacia el otro costado empujándola con la nariz. Así mismo los niños inician la actividad después de que el profesor ha dado la orden de partida. La carrera se lleva a cabo en total normalidad excepto por una de las niñas, quien vuelve a tomar agua y pierde totalmente la carrera.

Mientras que la niña que tomo agua se recupera de su nariz, el profesor procede a indicar cuál será la siguiente actividad, indicando que los estudiantes deben hacer una fila, él se dirige afuera de la piscina, toma un aro y vuelve a ingresar. La niña ya ha recuperado el aliento y se dispone de la mejor forma a hacer la actividad. Los niños hacen la fila y el profesor toma al primer alumno de la fila quien es el niño, para hacer un ejemplo de la actividad. El niño debe tomar buen aire, se sumerge bajo el agua y pasa por en medio del aro que está sosteniendo el profesor y por en medio de las piernas del mismo. El niño realiza bien la actividad pero para todos es bastante complicado el hecho de aguantar la respiración tanto tiempo, a parte cuando ingresan totalmente en el agua pierden el control y buscan salir de nuevo lo más rápido posible. Esta actividad sería muy importante para que el niño nervioso de esta clase la realice, lastimosamente no vino.

Después de que los estudiantes recuperan el aliento y los ánimos, el profesor decide convencerlos de realizar la última actividad, y si ellos demuestran esfuerzo por realizarla, les regala los últimos 20 minutos de la clase para práctica libre, a lo que los alumnos responden ansiosos que sí. Para lo anterior, el docente pide a cada niño que tome una tabla, la misma que utilizaron para la carrera de narices y deberán apoyarse sobre esta en posición ventral, estirar los brazos en forma de flecha, sumergiendo el rostro (boca y nariz) y dar patadas de tal forma que se avance y se logre llegar al otro costado de la piscina. Para esta actividad los niños ya están bastante agotados y solo una de las niñas logra terminar el trayecto, el resto, aunque demuestran mucho esfuerzo por acabar, no lo logran, pues su cuerpo no les da más. Para subir los ánimos de los estudiantes, el profesor los felicita y los aplaude diciéndoles que los últimos 17 minutos de clase que quedan los tienen libres para práctica libre.

## CATEGORIAS

Juegos: Carrera de pimpones, las narices manejan, túnel con aro y carrera de flechitas.

Actitud: Esfuerzo, perseverancia, nervios miedo y dedicación.

Libre: Diversión, juguetones,

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión de trabajo se notó totalmente la perseverancia de los estudiantes, ya que aunque sus cuerpos estaban agotados, su mente estaba decidida a terminar la actividad, y aunque les cuesta mucho aun durar con la cabeza bajo el agua, tratan de no salir. Durante toda la clase

tuvieron que sumergir la cabeza, logrando poco a poco más resistencia y tiempo bajo el agua.

Lastimosamente el niño nervioso faltó, ya que la sesión de hoy hubiera sido de gran ayuda para él ya que los alumnos hoy, enfrentaron el miedo, y aunque siguen sin superarlo, le van perdiendo discordia al hecho de meter totalmente la cabeza bajo el agua.

## DIARIO DE CAMPO #10

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 26 – Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00pm – 3:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1 quinta clase. Siendo las 2:03 pm se da inicio a la quinta clase de mes 1, el profesor inicia con un saludo enérgico a sus 5 estudiantes, dentro de los cuales se encuentran las 3 niñas y los 2 niños; el profesor pregunta al niño que es más nervioso el motivo por el cual decidió no asistir la clase pasada y le recalca cual era la importancia de esa clase anterior, ya que habían trabajado bastante en el tema al que el más le teme; el niño responde que no pudo asistir por una congestión nasal que presentaba ese día. La clase se inicia como se debe, con el usual calentamiento. Primeramente el docente pide a sus estudiantes que ingresen al agua rápidamente para iniciar con recorridos a lo largo de la piscina dando pasos grandes y alargados de ida, y a la vuelta del recorrido deberán devolverse caminando y mirando hacia atrás. Luego de esto el docente pide que los alumnos adopten la posición ranita (agachados y manos en el piso), y en esta posición realizaran una carrera donde saltaran avanzando y volviendo a su posición inicial

donde sumergirán su cabeza en el agua comenzando así con el trabajo de manejo de respiración para el día de hoy.

Los niños toman con mucha calma y diversión la actividad anterior, razón por la cual el profesor se anima a pedirles que realicen una actividad sencilla donde ellos se agarraran del borde de la piscina, sumergirán su cabeza en el agua y expulsaran la mayor cantidad de burbujas por la boca mientras se miran entre sí como realizan la actividad y aprovechando que inclusive el niño nerviosos realiza el ejercicio de manera natural, el docente aprovecha para combinar esta con otra actividad que es algo similar. Esta vez indica a los niños que al bajar la cabeza debajo del agua, expulsarán las burbujas por la nariz y al mismo tiempo deberán observar la mano de él, y decir cuando salgan cuantos dedos estaba marcando el profesor con su mano. En esta actividad a una de las niñas le cuesta trabajo dar respuesta puesto que para ella aun le es difícil contar.

Para hacer un poco más divertida la dinámica de la clase, el profesor decide jugar con los niños a el tesoro perdido, para esto necesita un material que acaba de darse cuenta que ha olvidado, por lo que sale de afán a traerlo. Llega de traer los juguetes sumergibles y pide a los niños que se preparen a un costado de la piscina mirando hacia afuera de la misma, con el fin de él poder lanzar los objetos sin que los menores se den cuenta de donde caen. El profesor lanza los objetos y da luz verde a los alumnos para que inicien su búsqueda, cada niño deberá buscar su propio objeto ya que a cada menor se le ha asignado uno previamente. La búsqueda tarda varios minutos puesto que en este ejercicio los niños pierden bastante la concentración en la dinámica y terminan haciendo cosas diferentes como jugar y no buscar tal objeto; motivo por el cual, el

docente decide integrarse en la búsqueda de cada niño para alentarlos y finalizar el trabajo propuesto. Después de más o menos 25 minutos se da fin a la actividad, donde el niño nervioso resulto ser el más ágil, ya que a pesar de su miedo constante a sumergirse completamente en el agua logra ganar la competencia encontrando de primeras su objeto encomendado.

La actividad anterior tuvo mucho tiempo para su desarrollo, por lo que al docente se le recorta su itinerario y no tiene otra opción que realizar una última actividad antes de dar como es usual los últimos 15 minutos de práctica libre a sus estudiantes. Opta por proponer una actividad en la cual se reforzara totalmente el miedo de los niños al agua y a sumergir su cabeza dentro de la misma. El ejercicio se denomina el deslizadero. Para esto el docente procede a salirse de la piscina, agarrar una colchoneta que hace parte de su material de trabajo, y colocarla en forma de rodadero que lleva a cada estudiante de afuera de la piscina a adentro de la misma deslizándose sobre la misma. Pide a sus estudiantes que salgan y hagan una fila para comenzar dicha actividad, dándose cuenta que esta es una dinámica muy bien aceptada por los alumnos ya que lo asimilan con un parque de diversiones. Inicia con el primer deslizamiento el niño nervioso, quien curiosamente pidió al profesor ser el primero en hacerlo. El niño se lanzó en sentado sobre la colchoneta y cayó al agua sin ningún problema, sumergiéndose completamente su cuerpo y saliendo a flote nuevamente sin ninguna dificultad. Uno a uno se fueron lanzando los alumnos con la variación de la posición en que se lanzaban (sentados, acostados y en posición de piedra), caían, se sumergían y salían sin ningún problema demostrando así todo el avance durante este proceso. Finalmente la actividad fue todo un éxito, tanto así que al final no quedo tiempo para práctica libre, los niños prefirieron quedarse en su deslizadero hasta el fin de la clase.

## CATEGORIAS

Juegos: Agarrados del borde los niños hacen burbujas, abren los ojos y miran a sus compañeros bajo el agua. Observación bajo el agua, búsqueda del tesoro perdido, carrera de ranitas y el deslizadero.

Actitud: Perseverancia, esfuerzo, dedicación, arriesgados y miedosos.

Libre: Juguetones, Arriesgados, espontáneos, tranquilos y alegres.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Lo más destacable de esta sesión es la pérdida del miedo a estar sumergidos bajo el agua. A lo largo de este proceso nos hemos dado cuenta que todo el secreto de la evolución de los alumnos está en la práctica y en la perseverancia. Tenemos como ejemplo al niño que al comienzo era el más nervioso y temeroso al agua y no podía ni sumergir su cabeza bajo la misma, en esta última sesión, a parte que perdió casi todo el miedo, logro sobresalir y pedir al docente que lo dejara hacer las demostraciones de las dinámicas propuestas durante la clase. Los niños al final asocian el juego con el aprendizaje siempre y cuando ese juego sea de su total agrado.

## DIARIO DE CAMPO #11

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 31 - Agosto - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 2:00pm – 3:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1 Sexta clase. La clase se inicia el día de hoy a las 2:02 pm, día de evaluación, todos los estudiantes llegan puntualmente y animados con los resultados obtenidos en las sesiones anteriores. El profesor saluda como es costumbre a sus 5 estudiantes y ellos le responden anímicamente dicho saludo. Una de las niñas se queja constantemente de tener dolor de estómago. Se inicia con un calentamiento diferente a los anteriores, esta vez la primera actividad será sumergir la cabeza en su totalidad bajo el agua durante el tiempo que ellos puedan soportar; a los que los menores responden con entusiasmo ya que se ve reflejado al momento de desarrollar esta primera actividad. El profesor indica que luego a esto, realizarán recorridos a lo largo de la piscina, donde a la ida del mismo se irán caminando hacia atrás y a la devuelta se vienen dando saltos imitando la posición de un conejo y con las manos arriba de la cabeza.

La primera actividad propuesta por el docente para esta sesión será la del grito más fuerte, para lo que el profesor pide a los niños que teniendo el rostro fuera del agua practiquen gritos suaves

y luego ruidosos para que estos mismos los lleven a cabo bajo el agua. Cada uno de ellos comienza la actividad y al parecer para ellos es bastante divertida ya que lo hacen con bastante agrado; luego de practicar unos minutos proceden a sumergir sus cabezas y mirándose entre sí gritan suave y luego fuerte expulsando gran cantidad de burbujas bajo el agua, aguantando durante unos segundos la respiración. No obstante y sin rendirse salen, toman aire y nuevamente se sumergen para continuar la actividad. Lo hacen así durante varios minutos.

Para la siguiente actividad, el docente tenía planeado pedir a sus estudiantes que realizarán una carrera de ranitas, pero por iniciativa de una de las niñas, la actividad cambio ya que ella le pidió a su docente realizar la misma actividad de la clase pasada, denominada la búsqueda del tesoro perdido, ya que, según ella, gracias a esa actividad había mejorado bastante en el tema de la respiración en el agua y aparte había interactuado mucho con sus compañeros. El docente acepta y decide implementar dicha actividad, pide a sus estudiantes que formen la misma fila de la sesión anterior mirando hacia afuera de la piscina. Cuando se proponen a iniciar la actividad, la niña que se quejaba de su dolor de estómago vomita y cancela así todos los planes. Acto seguido los menores tienen que salir de la piscina y esperar para que sean reubicados en otra piscina y así poder continuar con su clase. Minutos después son reubicados y se disponen a continuar con la sesión, pero sin la niña que vomitó, ya que sigue presentado síntomas y tiene que ser trasladada a la enfermería del Club. La actividad se inicia y de igual forma dura bastante tiempo ya que, aunque los niños han perdido mucho el miedo al agua, siguen con la dificultad de no poder durar mucho tiempo con la cabeza sumergida.

Después de alrededor de 30 minutos que duró la actividad anterior, el docente inicia nuevamente con la actividad del deslizadero. Ya que es muy aceptada por los niños, estos le piden al profesor que sea la actividad con la que se finalizará la clase y ya que no van a obtener sus 15 minutos de practica libre, les conceda el préstamo de los juguetes sumergibles para ellos poner en práctica un juego que ellos mismos han creado, se trata de lanzar el objeto al agua desde afuera, deslizarse en diferentes posiciones por la colchoneta hacia adentro del agua y una vez estén sumergidos, busquen su respectivo juguete, lo saquen de la piscina y vuelvan a iniciar la dinámica. Para esta última actividad se toman 30 minutos aproximadamente finalizando así con la sexta sesión de trabajo para estos pequeños.

## CATEGORIAS

Juegos: El deslizadero, la búsqueda del tesoro perdido, carrera de ranitas, el grito más fuerte y soplar burbujas por debajo del agua.

Actitud: Perseverantes, curiosos, exploradores, imaginativos, creadores y dinámicos

Libre: Con iniciativa, con imaginación, creadores, exploradores, compañeritas y juguetones.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión se destaca mucho el compañerismo y la creatividad que va generando el juego en los niños, a tal punto de crear juegos y dinámicas acordes con lo que requiere su aprendizaje. El niño nervioso ya no sufre de miedo por sumergir su cabeza al agua y el resto de los estudiantes

confían mucho en sus capacidades ya que demuestran esa confianza a la hora de realizar cualquiera de las actividades propuestas por el profesor. El juego demuestra ser una útil herramienta para asociar el aprendizaje con la diversión en los niños.

## DIARIO DE CAMPO #12

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 02 – septiembre - 2016

LUGAR: Club la colina Colsubsidio

HORA: 4:00pm – 5:30pm

DURACION: 90 minutos

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón y Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Mes 1, sexta clase, día de evaluación del proceso, se inicia 6 minutos después de la hora con los 4 niños. Con un calentamiento caminado ida y regreso, corriendo ida y regreso en la piscina. Saltando pies juntos ida y regreso, caminata hacia adelante y hacia atrás con pasos amplios (pasos de gigante), no todos los hacen amplios unos por miedo y otros porque se caen apropiado. Siguiendo se van saltando como sapos, primero con cara por fuera del agua y realizando saltos grandes y luego con cara dentro del agua saltos grandes y al caer realizar burbujas.

Luego el profesor les dice que se cojan todos del borde de la piscina donde está el, y, a su señal todos meten la cabeza y hacen burbujas rápidamente, realiza este ejercicio aproximadamente 20 veces ya que si un niño no lo hace ese no cuenta, por esto las niñas realizan este ejercicio más veces que el niño, porque este para a tomar aire y para a respirar por que toma agua. Seguido los niños se ubican alrededor de un aro y todos hacen burbujas y al salir van a decir quien hizo y quien no hizo burbujas, en este ejercicio los niños salen entusiasmados a decir que es lo que

hace o no el compañero y si este realiza burbujas por nariz o por boca, el niño comenta que vio. Luego de esta actividad el profesor procede a entregar a cada uno de sus estudiantes una tabla para realizar una carrera de flechitas. Cada alumno debe estirarse y quedar en posición ventral apoyando su cuerpo sobre la tabla y estirando los brazos por encima de la cabeza y poniéndolos en posición en forma de flecha, iniciando así una carrera en la que ganará quien llegue primero. El niño es quien gana la actividad ya que fue quien logro mover su cuerpo más rápido y llegar primero a la meta; las niñas culminan la dinámica pero llegan bastante agotadas.

Posterior a esta actividad el profesor indica que realizara una búsqueda del tesoro perdido, donde cada uno de los niños deberá buscar un juguete sumergible que será asignado para cada uno respectivamente. El docente indica que deben ubicarse a un lado de la piscina mirando hacia afuera de la misma, con el fin de que ninguno se dé cuenta de donde cae su objeto perdido. La dinámica comienza y todos los niños salen desesperados a buscar su juguete pero les es difícil encontrarlo ya que para lograr esto, tienen que tocar el fondo de la piscina, pues allí se encuentran dichos objetos. La actividad dura bastante tiempo debido a que ninguno encuentra su juguete de primero, y a parte esta actividad se presta para que los niños se distraigan y jueguen bajo el agua a la vez que buscan su sumergible. Todos estos factores influyen para que la dinámica dure mucho tiempo más y se disminuya el itinerario de la clase. Por último, al ver la hora, el docente opta por dejar los últimos 17 minutos de la clase para práctica libre de los niños, quienes deciden seguir jugando a la búsqueda del tesoro perdido.

## CATEGORIAS

Juegos: burbujas, observarse bajo el agua, flechita, tocar el fondo de la piscina, sacar sumergibles y saltos de sapo.

Actitud: libres, espontáneos, felices, tranquilos, amañados, cómodos alegres, emocionados, extrovertidos. Poco nerviosos

Libre: Juguetones, tranquilos, felices, espontáneos, aplicando lo visto en clase.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión de clase pudimos apreciar como la evolución del niño es evaluada por el profesor; como mediante los juegos realizados a lo largo de las clases y las actividades tienen un fin especial, un propósito específico sobre cada niño, algunos para mejorar y otros para aprender o iniciar. Como el manejo de la respiración en todos aumentos en unos de forma más acentuada que en otros pero todos avanzaron de a poco mediante el proceso y las actividades en conjunto.

## DIARIO DE CAMPO #13

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 07 – Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

El profesor se encuentra en la entrada de la piscina esperando a los niños, son exactamente las 3:04 pm y aún no ha llegado ningún niño, el profesor conversa con otro profe mientras llegan los niños, a eso de las 3:12 pm llegan 3 niños de forma simultanea los cuales se les ve gran alegría momentos previos a la clase, estos corren a saludar a su profesor dándole un gran gesto de amor hacia el profesor.

El profesor los hace seguir, pero antes los hace pasar por la zona de duchas, son aproximadamente 5 niños, los dos restantes llegaron un poco después pero estos se muestran en una actitud estable, no se muestran ni tristes ni felices, solo se nota que quieren entrar al agua; después de pasar de la zona de duchas los niños dejan en unos cubículos pequeños sus chanclas, toallas y juguetes.

Como primera indicación el profesor les dice que salten al agua como valientes, todos los niños saltan y empiezan a jugar entre ellos. El profesor se ubica en el borde de la piscina y los llama;

les indica como primer trabajo que se vayan corriendo hasta el otro lado, todos acatan la orden de forma ordenada y motivada.

Segundo ejercicio el profesor les dice que salten como ranitas, pero que metan la cara adentro del agua y que soplen burbujas, que de no ser así que no se vale. Siguiendo trabajo, los niños se van saltando haciendo orejitas de conejo, con la misma condición anterior que había dado el profesor.

El profesor les indica que se deben ir haciendo flechita boca abajo dando patada, el profesor los hace salir del agua y los envía uno por uno, para que la clase se vea más organizada y tenga el control de los niños. Los niños realizan el trabajo pero les cuesta bastante trabajo realizar el trabajo, de hecho por no poder hacer el trabajo dos de ellos se distraen y empiezan a jugar entre ellos y se pierden del trabajo de clase, el profesor les llama la atención, los llama y les dice algo, al parecer los reconviene y les señala los juguetes que ellos trajeron a la clase.

El profesor repite el trabajo por aproximadamente media hora pero hace variaciones con elementos como tablas y gusanos, cada vez que los niños salen del agua y los felicita, pues en algún momento nos contó que los niños pierden la atención muy fácil y se debe estar motivando constantemente.

Pasado este tiempo el profesor los pone a jugar a los tiburones, que es algo muy parecido al juego de las cogidas, solo que la condición fundamental en este juego es que deben correr metiendo la cara al agua y haciendo burbujas, los asemeja mucho a que son pescaditos y el niño que atrapa es el tiburón; esta actividad le toma aproximadamente 20 minutos en donde se puede observar la espontaneidad de los niños, el gusto que le tienen al medio y la forma de inclusión

hacia él.

Pasado ese tiempo el profesor vuelve a poner hacer el trabajo de la flechita pero esta vez lo realizan boca arriba, el primer trabajo va con gusanitos pero esta vez se nota que es de mayor dificultad para los niños, ninguno de los 5 realizan el trabajo de forma relajada, se notan un poco tensos, y en ocasiones realizan caras de desagrado, por esta razón el profesor los llama uno por uno para realizarles un trabajo asistido, ya que este está dando la clase desde afuera , cuando los niños notan el apoyo del profesor se notan un poco más calmados y el trabajo empieza a avanzar, en este punto no se notan tan tensos, cabe aclarar que durante toda la sesión varios niños siempre tuvieron contacto visual con sus padres , lo cual les causaba tranquilidad y gran confianza en su proceso, después de avanzar con gusanitos, los niños trabajan con tablas, empiezan a descubrir un nuevo elemento, casi finalizando la sesión los niños realizan los desplazamientos de forma autónoma y sin apoyo, es decir sin tablas ni gusano, aunque son recorridos muy cortos, en lo que aclara el profesor que hay que mejorar, faltando 10 minutos para terminar la clase el profesor les dice a los niños que salgan del agua y que vayan por sus juguetes, que pueden descansar y jugar un rato, en ese momento el niño se apropia del medio y empieza a inventarse infinidad de juegos con sus compañeros de clase, incluso se involucra con los niños de otros grupos compartiendo sus juguetes, en algunos casos se ven niños aislados con sus juguetes que se nota crean un mundo imaginario entre su juguete y el niño, cuando se acaba la clase el profesor los llama y los hace formar en una fila, cuando los niños están en orden el profesor sale y se ubica en la puerta de la piscina para entregar a los niños a sus padres, llama padre por padre y cuando termina de entregarlos de por terminada la sesión de clase.

## CATEGORIAS

Juegos: flechas boca abajo, tiburones, ranas y conejos.

Actitud: desordenados, decididos, temerosos.

Libre: En el espacio de tiempo libre los niños crean su propio mundo y juegan en conjunto o de forma individual.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Los ejercicios de entrada tenían mucho que ver con ejercicios respiratorios, de entrada los niños sin elemento les costaba realizar los trabajos, aunque con paciencia y siguiendo las indicaciones del profesor se pudo notar el avance de los niños desde esa primera sesión del nivel, los juegos siempre serán una parte importante y fundamental debido a lo que hablamos con el profesor, el niño suele cansarse muy rápido de los mismo ejercicio entonces deberán existir variables, actividades y juegos que permitan tener enfocada de la mejor manera su atención y puedan avanzar en la sesión de clase, el trabajo dorsal, o boca arriba les genero un poco de desconfianza y dificultad debido a que era una posición no habitual para ellos, por esto se notaban incómodos, los niños cuando son guiados, aconsejados orientados de la mejor manera realizan un mejor trabajo, el trabajo se facilitó un poco cuando el profesor hizo la intervención sobre ellos.

Siempre será fundamental al finalizar la clase darles un espacio de juego a los niños, puesto que ellos ya están acostumbrados a este espacio, de no ser así pueden manifestar actitudes negativas o de inconformismo frente al profesor o la clase.

## DIARIO DE CAMPO #14

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 09 – Septiembre - -2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

En esta ocasión los niños llegan a tiempo, son las 3:00 pm y el profesor aun no llega, los niños se dedican a hablar con sus papas o a jugar con sus compañeros de clase, todos tienen puestas sus toallas a pesar de que en ese momento se siente un calor bastante fuerte debido al espacio de la piscina, el profesor finalmente llega y los niños lo saludan de la mejor manera, se notan ansiosos y atentos a las indicaciones del profesor, algunos de ellos comentan con alegría al lado de sus papas que llego el profesor, inmediatamente proceden a quitarse las toallas, tomar sus juguetes y entrar a la clase con el profesor.

Antes de entrar al agua los niños pasan por la zona de duchas, después dejan sus juguetes en los cubículos junto con sus chanclas; al entrar al agua arrancan corriendo tocan la pared y se devuelven, aun se notan ansiosos y expectantes al trabajo, el siguiente trabajo es correr hacia atrás, lo más rápido posible, el profesor les dice que es una carrera.

El siguiente trabajo es caminata de piratas, en donde los niños se tapan un ojo y saltan en una sola pierna, realizan el trabajo hacia adelante y hacia atrás. Este trabajo de calentamiento dura alrededor de 30 minutos, se repite una y otra vez, el profesor pone pequeñas competencias, antes de completar los 30 minutos iniciales el profesor les da un tiempo para jugar mientras él se cambia.

Mientras el profesor se cambia son cuidados por uno de los salvavidas, en este espacio los niños aprovechan para jugar entre ellos, hacen inmersiones, se tiran agua en la cara, se escupen agua entre ellos, pero se les nota claramente el agrado sobre el medio, ya ni voltean a mirar a sus papas, son solo ellos en ese espacio, juegan a perseguirse e incluso en algunos momentos son un poco bruscos entre ellos, a algunos papas no les gustan este tipo de comportamientos, y preguntan que donde está el profesor; pasado un momento aparece el profesor y les indica a los niños que salgan del agua y que se pongan las chanclas.

Cuando los niños están listos forman en una fila y el profesor se reúne con ellos y les dice algo, después de esto proceden a bajar a una de las piscinas profundas, en esta etapa del desarrollo en la escuela de natación los niños deben manejar la parte profunda con y sin ayuda. El profesor los hace formar una fila y se los lleva todos detrás de él, los niños se muestran ansiosos, excepto uno de ellos, este no quiere bajar y está llorando, baja en los brazos de su papa, el profesor recibe a todos los niños en la entrada de otra piscina y recibe al niño que está en brazo de su papa, se los lleva para la piscina profunda, aproximadamente esta piscina tiene 1.60 m de profundidad, les indica que dejen las chanclas en la zona de cubículos de esta piscina, seguido esto los sienta en el borde de la piscina y el entra al agua; en este momento la mayoría de los niños se sienten nerviosos puesto que es una piscina que no manejan, el profesor entra al agua y los ayuda a

entrar uno por uno, les indica que se agarren del borde de la piscina, aquí ya no se notan los niños ansiosos y divertidos por tomar la clase, en este momento se notan temerosos, a la expectativa de que pasara, el profesor les indica que deben nadar como perrito entonces él se corre unos cuantos metros y les indica llegar hasta él, el primer niño lo hace de manera correcta, ya se ha tomado confianza, se nota en su cara que quiere volver a hacerlo, por tal razón se devuelve de forma autónoma hasta el borde de la pared; el niño que estaba llorando aumenta su llanto y contagia a uno más de sus compañeros, a este punto el profesor se enfoca a ellos dos, quiere que estén tranquilos y se muestren agrados en el agua, el profesor sigue con ellos, están llorando pero el profesor los saca del borde, les ayuda a realizar el trabajo de perrito, algo les dice y los niños se calman, todos se muestran contentos en el agua e incluso empiezan a soltarse del borde, en algún momento dos de ellos no se agarran bien y toman agua, afortunadamente el profesor se encuentra atento y maneja la situación de la mejor forma.

La clase se torna entre trabajo de perrito y juegos de inmersión por parte del profesor, hasta aproximadamente las 4:10 pm, el profesor saca a los niños del agua y les indica que se pongan las chanclas. Cuando están listos el profesor los forma en fila, los niños se muestran felices, todos incluso el niño que estaba llorando, y se escuchan los comentarios entre ellos de agrado por haber entrado a la piscina profunda, se sienten grandes e importantes porque entraron a la piscina grande; el profesor los lleva a la piscina inicial, les indica que dejen las chanclas en su sitio y les da el resto de la clase para jugar, hablamos de aproximadamente 15 minutos.

Los niños están jugando con sus juguetes, haciendo su compartir de cada clase, excepto uno de los niños que está alejado, pero este lo vemos hablando con el juguete, algo le está diciendo, simula irse y al rato le trae algo imaginario, y vuelve a hablar con él, observamos la conducta del

niño y los demás y esta fue repetitiva durante todo el proceso libre en la clase, acabado el tiempo el profesor los llama, los forma y seguido esto los entrega a sus papas.

## CATEGORIAS

Juegos: piratas, guerra de agua, perrito, burbujas

Actitud: alegres, temerosos, curiosos.

Libre: los niños tienen su espacio de juego, pero prima la caracterización de un niño que juega de forma individual con su muñeco y le habla como si fuera su compañero de clase.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

La inclusión del trabajo en parte profunda hizo poner a prueba otros estados anímicos de los niños, la transición de la piscina panda a la profunda pudo hacer enfrentar temores a varios de ellos, pero todo era cuestión de tener autoconfianza y estar muy bien apoyados y dirigidos por el profesor de la clase.

Los niños le dan gran importancia al juego, es un punto importante para mantenerlos atentos en la clase; en la parte final de la clase siempre se da un espacio para jugar, pero se notó un caso particular de un niño que mantuvo toda su atención en una conversación y relación que compartió con su muñeco, se relacionaban y hablaban según el niño, como si fuera otro niño, era solo él y el juguete, no se relacionaba con los otros niños, en este punto se puede ver el simbolismo del niño en su proceso de aprendizaje, estipulado en los estadios de Piaget, este niño en los trabajos de clase siempre se comportó de manera normal y hacía de forma correcta sus trabajos.

## DIARIO DE CAMPO # 15

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 14 - Septiembre – 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

El profesor se encuentra en la entrada de la piscina esperando a que sean las 3:00 pm, los niños ya están listo pero están esperando que sea la hora exacta para entrar a la clase, como es de costumbre pasan por la zona de las duchas y dejan las chanclas en los cubículos, se puede escuchar que varios de los niños mencionan la experiencia en la piscina profunda de la sesión anterior, para calentar el profesor los pone a hacer carrera de ranitas, en este punto podemos ver que los niños son muy competitivos, y que en ocasiones por esa alta competencia no se realiza de forma correcta el trabajo de clase, después el profesor les indica hacer carrera de conejos, en este trabajo los niños si se toman todo el tiempo del mundo , puesto que saltan y se aseguran de quedar sentados en el piso de la piscina.

Uno de los enfoques de este nivel es la transición de la parte panda a parte profunda, se deben manejar los movimientos de patada boca abajo y boca arriba, por tal razón el profesor les pone la actividad de carrera de flechitas, pero en esta ocasión deberán hacer el trabajo de patada, el

profesor los hace salir uno por uno para tener un mejor control del grupo, y así mismo es la entrada al agua, uno de los niños se nota disperso y mantiene su mirada en todo momento a sus papas, hace cara de inconformismo y no realiza el trabajo de forma correcta.

El profesor saca a los niños para ayudarlo a corregir la patada, en estos momentos el clima es un poco frío y se alcanza a filtrar el aire al interior de la piscina, los niños se toman los brazos y le dicen al profesor que tienen frío, el niño que nombramos ahorita se muestra aun disperso, solo sigue indicaciones inmediatas del profesor; pero hoy no se muestra agrado con la clase.

El profesor los envía una vez más uno por uno momentos después de haber corregido la patada, de los 5 niños solo dos dan una patada aceptable según el criterio del profesor, los otros dan una patada muy amplia, el profesor los corrige desde afuera, pero ellos no hacen caso, la necesidad de mejorar la patada impide al profesor el uso excesivo del juego, y ahí es cuando nos damos cuenta de la dispersión de los niños, se muestran un poco esquivos a la clase, y no realizan bien los trabajos, por tal razón el profesor los pone a jugar durante 10 minutos cogidas para retomar un poco su atención y la motivación por la clase.

Pasado el tiempo se repite el trabajo, en esta ocasión los niños lo realizan de mejor forma, varios de ellos se acercan al profesor para preguntarle que si van a bajar a la piscina grande, ellos lo mencionan así, el profesor a lo que les responde que ya no alcanzan a bajar.

El profesor bromea con los niños y los hace reír mucho, ahora se nota mucho ánimo y motivación hacia la clase, pasado esto el profesor choca las manos con los niños y los envía haciendo trabajo de flechitas, pero esta vez boca arriba, a todos les cuesta un poco, pero en medio de sus fallos el profesor los felicita y se ríe con los niños, podemos notar que esto nos

muestra a los niños muy tranquilos, el acompañamiento del profesor es fundamental para todo este proceso.

Toda la clase es enfocada a estos dos desplazamientos, los intervalos de juegos para esta sesión son muy pocas, el profesor nos manifiesta que en este nivel hay que dejar cosas muy puntuales cuadradas, porque en los otros niveles los niños deben ser autónomos en la parte profunda, que ya no van a tener un acompañamiento constante del profesor dentro del agua.

Faltando 10 minutos para terminar la clase el profesor autoriza a los niños a sacar juguetes, los niños corren por sus elementos, esta vez más rápido de lo normal. Pudimos observar el caso particular del niño que la sesión pasada estaba jugando solo con su juguete y le hablaba, pero esta vez curiosamente compartía con otro compañero de clase, su cómplice de juego manifestaba el mismo comportamiento puesto que también se veía como hablaba con el juguete, aún no sabemos cuál es el tema de por medio entre los niños y el juguete.

Este niño aunque compartía con su compañero también se involucraba con el resto de sus compañeros de clase.

Los niños vinculan mucho el medio y sus juguetes a los juegos que ellos mismos inventan y recrean. Terminando la clase el profesor los hace salir, formar y llevarlos hacia los padres.

## CATEGORIAS

Juegos: Carrera de flechitas

Actitud: dispersos, motivados

Libre: El niño que se mostraba solo la sesión anterior comparte el tiempo libre con sus demás compañeros de clase.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

El profesor arranco con tres de los juegos estipulados dentro del proceso de evaluación del proyecto, se pudo observar la inclusión de estos elementos dentro del proceso de clase.

Los niños se mostraron muy ansiosos debido al trabajo de la sesión anterior en la piscina profunda.

Los niños funcionan mucho a partir de las actividades lúdicas, en la clase hubo un momento en el que ya no querían trabajar, se notaban indiferentes a la clase, por tal razón el profesor tubo que incluir el juego para retomar la atención de los niños; después de hacer dicha inclusión los niños retomaron su actitud positiva y participativa frente a la sesión de clase.

Al finalizar la clase otro niño se unió al niño que estaba solo con su juguete, ambos se unieron para crear un mundo diferentes y hablar o mantener una conversación con el juguete, aunque el niño nuevo dentro de dicho juego también era participe en los juegos de sus demás compañeros.

## DIARIO DE CAMPO #16

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 16 – Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

El profesor ya se encuentra en el agua, así que pide el favor a uno de los salvavidas que por favor reciba a los niños y los ayude a entrar a la clase, el profesor a modo de actividad diferente, tiene una serie de bombas, las cuales les dicen a los niños que escojan, hay de diferentes colores, los niños tienen tendencia a escoger los colores primarios, solo toman las bombas pero aún no saben cuál es la función de las bombas, el profesor los saluda después y toma una bomba y la llena, cuando está totalmente llena la lanza hacia arriba y va avanzando, los niños al ver esta actividad realizan el mismo trabajo, el profesor los asiste uno por uno para poder hacer el nudo de las bombas, los niños avanzan y en ocasiones las bombas se hunden, ellos se sumergen inmediatamente y sacan las bombas del fondo de la piscina, esta actividad hace partícipe a todos los niños, incluso los niños de las otras clases se distraen observando el juego que realizan sus compañeros, el profesor molesta con los niños y en ocasiones les lanza la bomba en la cabeza, el juego termina cuando las bombas se rompen, así sea por maniobra del niño o la intervención del profesor.

Luego el profesor los hace salir y pone una colchoneta en el borde, y le mueve los pies a los niños, mientras que les da unas indicaciones pertinentes para la forma eficaz de dar la patada, cuando el profesor ve que tienen una idea global de la patada, o de que deben hacer los lanza por la colchoneta, y ellos deben avanzar por la parte derecha del separador, y devolverse por la parte izquierda; todos los niños están muy comprometidos en esta sesión, no hay problemas de desatención, el profesor les aseguro que si se portan bien y realizan todos los trabajos que repiten el juego de las bombas al finalizar la clase.

El recorrido dando patada para generar propulsión se repite aproximadamente unas 4 veces, después el profesor los hace salir y los sienta uno por uno en una silla, el profesor se asegura que la parte anterior de la rodilla quede en el borde de la silla, él pone sus manos a cierta altura y les dice que le peguen en la mano, según pudimos observar este trabajo tenía como enfoque desarrollar la patada boca arriba; los niños avanzan abrazando una tabla y dando la patada con unas normas del profesor, los niños no deben sacar las rodillas, los piecitos estirados y el ombligo siempre arriba.

El trabajo se realiza de la forma anterior y con las mismas repeticiones, cabe aclarar que los niños no están del todo habituados a la posición dorsal o boca arriba, por tal razón les cuesta un poco hacer el trabajo, los niños en ocasiones se hunden y tosen, señal de que involuntariamente tomaron un poco de agua, el profesor los mira y les dice que tranquilos que no pasa nada, los apoya en el trabajo y sigue el curso normal, el profesor les indica a los niños que cuando hagan los ejercicios que soplen burbujas por la nariz, es una buena manera para que el agua no les llegue al cerebro nos menciona el profesor de forma o cosa.

Cambiando de trabajo el profesor les hace una actividad llamada el túnel en donde los niños deberán pasar por debajo de las piernas de sus compañeros, en este momento se pueden ver muchas risas y burlas entre ellos, se plasman estrategias de cómo poder pasar y ayudarse unos con otros. Cuando el profesor observa que manejan las inmersiones de forma perfecta el profesor les pone trabajos de túneles con aros, en donde los niños forman una fila y en un mismo momento deben pasar por un aro y debajo de las piernas del profesor, los niños salen sonrientes después de cada inmersión, y se nota la ansiedad por repetir el trabajo una y otra vez, este trabajo se realiza aproximadamente por 20 minutos, el profesor nos afirma la importancia de tener un buen ciclo respiratorio y apneas en todos los trabajos de la natación, y que si se desarrolla en edades tempranas es aún más perfecto; el tiempo ya casi termina pero esta vez los niños no jugaran con sus juguetes si no con las bombas como se los había prometido el profesor, aquí todos juegan entre ellos, el niño que siempre estaba solo con su juguete esta vez compartió como nunca con todos sus compañeros, se veían felices con sus bombas, es tanto así que el profesor casi no puede sacarlos de la piscina al finalizar la clase.

La clase finaliza con la entrega de los niños a sus padres, algunos de ellos se van con sus bombas intactas.

## CATEGORIAS

Juegos: globos subacuáticos, carrera de flechitas, el túnel, túnel con aros

Actitud: comprometidos, atentos, felices

Libre: el profesor les promete jugar con los globos, este espacio es para jugar con los globos de

la forma que ellos lo decidan.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Las herramientas implementadas para la sesión de clase pueden ser fundamentales para el proceso del niño, la parte motivacional juega un papel determinante ya que de esto depende toda la atención y el éxito de la sesión de clase, teniendo en cuenta la relación profesor – estudiante.

La implementación de 3 juegos en esta sesión de clase nota la importancia de un buen ciclo respiratorio y el manejo de apneas controladas para que los niños sigan avanzando en su trabajo de clase, el trabajo cooperativo permite conocerse más entre ellos, un juego en común o en particular puede desarrollar lazos de amistad y confianza.

## DIARIO DE CAMPO #17

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 21 – Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

El profesor llega un poco antes de lo habitual en la clase, entra a la zona de las piscinas para organizar el material para la clase, alista colchonetas, tablas, juguetes sumergibles.

Recibe a los niños en la puerta de la piscina y hace el llamado a lista correspondiente.

El día de hoy solo asistieron 3 niños, el profesor cumple con el protocolo habitual de entrada.

Los niños muestran una actitud participativa, y le preguntan ansiosamente al profesor que si el día de hoy van a bajar a la piscina profunda, a lo que el profesor les responde de forma positiva, les dice que deben hacer un trabajo muy rápido y que bajaran lo más pronto posible. Los niños entran al agua y arrancan con desplazamiento en flecha boca abajo con propulsión y haciendo burbujas por la nariz, el trabajo se repite aproximadamente de 3 a 4 veces, los niños hacen el trabajo lo más rápido posible, se nota su afán por bajar a la piscina profunda.

Siguiente trabajo es delfines, en donde el niño debe hacer inmersiones tocando el piso de la

piscina, a este punto y en este nivel ya los niños se les nota un mejor control respiratorio, aunque no se nota con una gran fluidez cuando los ejercicios se realizan estando boca arriba, debido a que en ocasiones el agua entra a sus narices y es bastante incómodo para ellos.

El profesor hace unos trabajos de flotación boca abajo y boca arriba, pero no son trascendentales puesto que son trabajos que manejan desde los primeros niveles, el mismo los forma con chanclas y toalla en mano y se disponen a bajar a trabajar en piscina, profunda, los niños esta vez van tomados de la mano con sus papas, cuando llegan a la piscina grande siguen con el profesor, en este momento se dirigen hacia los cubículos, en donde dejan sus pertenencias.

El profesor los forma y les ayuda a entrar uno por uno, en esta ocasión el profesor no entra al agua con ellos, por eso se notan un poco ansiosos, pero es cuestión de un par de saltos para tomarse una buena confianza y realizar los ciclos respiratorios adecuados en la parte profunda.

El primer trabajo es vadeo sin desplazamiento, el profesor cuenta hasta 10, los niños en ocasiones meten la cara al agua y es un punto para recuperar, el profesor les dice que hagan muchas burbujas para descansar.

El siguiente trabajo es vadeo con desplazamiento, es decir nadar como perrito haciendo burbujas, en este nivel es importante la transición del cambio de piscina, en donde el niño podrá adaptarse de mejor manera en el medio. Los niños que están presentes realizar los trabajos sin ningún inconveniente, antes se les ve alegres y sonriendo entre ellos mientras hacen la fila para poder entrar a la piscina.

Después el profesor los pone a realizar desplazamiento en flecha boca abajo y boca arriba con

propulsión, el trabajo marcha sin ninguna novedad y de ahí suben de nuevo a la piscina panda, el profesor les autoriza a sacar juguetes, pero la condición esta vez según el profesor es que todos deben jugar con todos, nadie puede jugar solo o si no puede sacar los juguetes, a partir de esto se nota la participación de todos los niños y la integración, así se conocen más y se notan los lazos de amistad y confianza que se crean a partir de la clase.

## CATEGORIAS

Juegos: carrera de flechas, perrito, delfines, burbujas

Actitud: atentos, entusiasmados, participativos

Libre: la condición de jugar en grupo genera nuevas oportunidades y muestra nuevos elementos en cuanto a la importancia que le da el niño a jugar de forma grupal

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión se pudo observar la importancia del buen uso de los ciclos respiratorios, debido a la transición de cambio de piscina, ya que los niños no tienen una superficie donde tocar, pierden esa seguridad, se valen únicamente por los movimientos que realicen con brazos y piernas, seguir indicaciones del profesor será fundamental para el éxito de la sesión; para este nivel la adaptación al medio es mayor, y los ciclos respiratorios son más manejables, el niño tiene noción del espacio y de lo que está haciendo.

Como novedad el finalizar la clase en el momento del juego, el profesor les pone como

condición de que todos deben compartir, que nadie puede estar solo; y de aquí se nota los lazos de amistad y compañerismo que se crean a partir del juego y el medio.

## DIARIO DE CAMPO #18

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 23 – Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Es el primer día para este grupo, el profesor los recibe en la entrada del agua, los niños están con sus padres y hacen una fila para darle los datos correspondientes al profesor que les dará la clase; al terminar de tomar los datos, el profesor acompaña a los niños a los cubículos para que dejen sus chanclas y toallas de forma ordenada. El profesor toma de la mano a cada niño y lo sienta en el borde de la piscina, el profesor seguido a esto entra al agua, y empieza a bromear con los niños, se enfoca en crear un ambiente cálido y confortante para los niños, empieza a salpicarles agua en la cara, y algunos niños hacen cara de sorpresa y otros lo asumen inmediatamente como un juego, la reacción inmediata es una risa que suena en toda la piscina, el profesor los moja un poco y seguido esto los ayuda a entrar al agua agarrándolos por la manos; el profesor se asegura de que los niños se apoyen totalmente en la superficie de la piscina, y les indica lo siguiente, que van a caminar hasta el final de la piscina caminando pero haciendo caritas felices, el profesor juega y les hecha agua mientras los niños realizan su recorrido, cuando llegan al final del carril el profesor los felicita a todos y les aplaude, pero este aplauso es contra el agua, es decir toda el

agua que salpica dicha palmada cae en la cara de los niños, pero para esta ocasión todos los niños se muestran agrados y contentos con su nueva experiencia; el siguiente trabajo es devolverse hacia atrás, cada momento el recorrido es más rápido, los niños se ríen y fijan mucho su atención en la reacción de sus papas al verlos trabajar en el medio, el cual es nuevo para la mayoría de ellos.

El trabajo llega al punto en que deben correr, el trabajo se muestra de forma natural, el profesor se dispone a organizarlos nuevamente, les dice que presten atención, que se concentren o que si no hay juguete al finalizar la sesión de trabajo, el siguiente trabajo son las cogidas, cuando el profesor cuenta 3 todos deberán salir a correr lo más rápido posible, puesto que el profesor saldrá a atraparlos a todos, en este primer nivel se juega mucho con el niño para que tenga una mejor adaptación con el medio, el siguiente juego es juguemos en el bosque, los niños hacen una ronda mientras que el profesor les canta y el mismo hace de lobo, los niños se ríen pero se ven ansiosos por la salida del lobo, la iniciación en el medio está marchando muy bien hasta el momento, el profesor sale a perseguirlos y los niños corren y ríen y evitan a toda costa no dejarse coger por el profesor, a tal punto que en ocasiones intentan golpear al profesor para evitar ser agarrados, el juego se demora aproximadamente 15 minutos, pero se ve interrumpido, porque una de las niñas participantes se siente asustada por la personificación que hace su profesor de lobo, por tal razón el profesor decide cambiar el ejercicio, seguido a esto el profesor les dice que tienen que soplar burbujas por debajo del agua, metiendo solo la boca, los niños realizan el trabajo, pero al principio se notan un poco tímidos, debido a que este trabajo no es natural para ellos, ya tomándose confianza realizan el trabajo de forma correcta y práctica, la siguiente variable es que deben meter la nariz y soplar burbujas, en este punto los niños como

reflejo involuntario se tapan la nariz, pero el profesor les dice que no sean tramposos que no se tapen las narices, los niños hacen caso al profesor pero en este punto no se ven tan tranquilos, se nota un poco de tensión, pero que al cabo de varias repeticiones se pueden realizar de forma fluida, la siguiente variable es que deben meter los ojitos y hacer burbujas, como el anterior se logró con éxito a este punto los niños lo realizan fácilmente, claro a unos se les facilita más que a otros, el siguiente trabajo es que deben gritar debajo del agua, esto para manejar los ciclos respiratorios, los niños hacen su primera clase de adaptación con éxito, ningún niño muestra un comportamiento negativo ante la clase, en la parte libre para jugar, como es la primera clase la mayoría de los niños no llevan juguetes, por tal razón el profesor se queda jugando con ellos hasta que se acaba la clase, los niños corren y ríen, incluso el profesor los lanza en forma de piedritas y los niños salen riéndose, el profesor al ver su comportamiento los felicita y se ríe con ellos. El profesor les da la orden para salir y procede a entregarlos a sus padres.

## CATEGORIAS

Juegos: Burbujas, juguemos en el bosque

Actitud: temerosos, a la expectativa, nerviosos

Libre: El profesor juega con ellos para que se sientan más cómodos con el medio.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En la primera sesión es fundamental el acompañamiento del profesor, debido a que es el primer encuentro del niño con el medio, los trabajos de inmersión y contacto con el agua deberán ser progresivos, puesto que no se quiere crear un estímulo negativo o una aversión por parte del niño hacia el medio. Realizar el trabajo con el niño es la mejor forma para que los niños se den cuenta de que ellos también pueden realizar la actividad sin ningún problema.

Los trabajos de inmersión son de poca profundidad, se manejan niveles, a la altura de la boca, nariz, ojos y cabeza, hasta que el niño tenga un control, adaptación y confianza del medio en el que se encuentra en ese momento. La parte del juego es fundamental, ya que es un elemento que el niño utiliza cotidianamente, la implementación de este le hace sentir confiado y seguro, el profesor se muestra como un niño más, juega y bromea con ellos, los hace partícipes activos de la clase, él juega con ellos de forma activa, siempre está jugando con ellos, así mantiene su atención y logra el éxito de la sesión.

## DIARIO DE CAMPO #19

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 28 - Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

La sesión de hoy arranca con el profesor esperándolos dentro del agua, los niños entran al área de la piscina solos hasta la piscina en donde está el profesor, algunos de ellos se ven perdidos y miran a sus papas.

El profesor les indica que entren y arranquen corriendo, pero esta vez irán solos, todos los niños hacen la actividad, excepto uno de los niños que está llorando en un rincón, el profesor sigue dando las indicaciones y se enfoca en el niño.

Siguiente trabajo los pone a saltar como ranitas, mientras lo hacen tienen que soplar burbujas por la boca, los niños hacen los trabajos propuestos por el profesor mientras él se dedica a hablar con el niño, al parecer le dice que no quiere hacer nada y está llorando, el profesor lo convence de los ejercicios y lo toma de la mano para acompañarlo en cada actividad.

El primer trabajo son las plumitas en donde el profesor hace el acompañamiento niño por niño, por tal razón los demás niños juegan mientras el profesor dedica su atención de forma

individualizada, el profesor les indica que deben tomar mucho aire y contar hasta 6, el profesor los guía en cada trabajo y les habla, las apneas que realizan los niños son más controladas que la primera sesión, el niño que está llorando ya ha cambiado un poco su comportamiento; el trabajo guiado en esta actividad pretende ser un trabajo previa para que los niños realicen flotaciones boca abajo.

La próxima actividad son las estrellas boca abajo, en donde los niños realizan las flotaciones de forma individual, algunos les cuesta un poco pero al finalizar la sesión es alcanzado dicho objetivo.

El profesor los pone a realizar un juego que se llama búsqueda del tesoro perdido, en donde deben buscar juguetes sumergibles, el profesor les lanza los juguetes y ellos deberán indagar como rescatar los juguetes, les cuesta mucho al principio, e incluso la actividad dura más tiempo de lo planeado, al principio los niños agarran los juguetes con los pies, pero el profesor les dice que no hagan trampa, que deben sacarlos con las manos, los niños buscan los juguetes y se los llevan al profesor, se nota su gusto por dicha actividad y le dicen al profesor que les lance los juguetes muchas veces, el profesor dedica la mayoría de tiempo con esta actividad, el profesor culmina la clase con recorridos de burbujas; ya todos los niños meten la cabeza completamente al agua; como observadores podemos notar el avance, muy mínimo pero notorio sobre el miedo al medio acuático.

Al finalizar como es costumbre los niños tienen su espacio para jugar con los juguetes, para esta clase los niños ya traen sus juguetes y se desenvuelven de forma positiva en el medio, en algunos casos los niños salen y saltan del agua, cada sesión es un avance positivo sobre cómo se

desenvuelven los niños en el medio de trabajo.

Cuando se acaba la clase el profesor los ayuda a salir y los entrega a sus padres; todos los niños se notan felices al finalizar la clase, y comentan con sus papas los juegos y todo lo que hicieron en clase con el profesor y sus amigos.

## CATEGORIAS

Juegos: burbujas, plumitas, estrellas

Actitud: temerosos, ansiosos, dedicados.

Libre: los niños juegan con sus juguetes y algunos saltan de forma autónoma.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión el profesor se enfocó a trabajar ejercicios respiratorios, realizando ciclos respiratorios y dándole mucha importancia a las apneas, el profesor realiza el trabajo de forma asistida, es crucial el acompañamiento del docente; después de esto el profesor los pone solos a hacer los trabajos, generando autonomía en el niño.

La búsqueda del tesoro enseña y ayuda a los niños a realizar ciclos respiratorios de forma adecuada, implementa este juego para toda la clase y los niños muestran un gran agrado ante dicha actividad. El niño genera un valor autónomo y de descubrimiento de alternativas al desarrollar y ejecutar las tareas por sí mismos.

## DIARIO DE CAMPO # 20

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 30 – Septiembre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

El profesor recibe a los niños en la entrada de la piscina, esta vez hay 4 niños del grupo, dentro de estos están los más avanzados en la clase. El profesor hace que los niños entren saltando al agua, ya no realiza el protocolo de la entrada por la escalera, el profesor asegura en una entrevista previa que cuando un niño entra saltando al agua ya tiene ganado el 50 % de la adaptación al medio, los niños saltan mientras esperan las indicaciones del profesor.

El profesor entra al agua y propone la actividad de carreras, pero el participara, cuando el profesor cuenta 3 los niños arrancan, pero en esta ocasión el profesor va a competir con los niños; este cuenta y arranca la carrera; el profesor se adelanta e impide que los niños pasen primero, los niños sonríen y le echan agua al profesor cuestionándolo el porqué de no dejarlos pasar, en este momento se nota el gusto de los niños por el medio, ya que estos se lanzan por debajo de los brazos del profesor para poder jugar, hacen lo que sea para poder seguir adelante con su recorrido, el profesor los deja avanzar y continúa con los recorridos planeados, realiza

trabajos de inmersión, trabajos de burbujas por la nariz y por la boca, asegurándose de que todos los niños lo realicen de forma correcta.

El profesor los pone a realizar una actividad que se llama sobreviviente, el objetivo es que los niños tienen que atravesar la piscina por debajo de una serie de colchonetas, el profesor estará guiándolos y teniendo las colchonetas que están en el agua, los niños ya están en la sexta clase de su nivel y se muestran a gusto con la actividad, en esta ocasión los niños tendrán que poner un tubo sumergible en una canasta si les gusta la actividad, si no dejan el gusano a un lado, esta actividad la disfrutan pero en ocasiones les cuesta pasar por algunas colchonetas, por eso hacen caras de ahogados lo define el profesor, pero es por el recorrido tan largo, pero al igual es asistido por el profesor, los niños meten todos los tubos dentro de la canasta, dándole la aprobación a la actividad, fue tanto que le dijeron al profesor que jugaran muchas veces, la actividad toma aproximadamente 50 minutos mientras se repiten los circuitos, más el tiempo de calentamiento da el tiempo exacto para que los niños tengan su tiempo de descanso y juego.

Dentro del espacio de juego los niños se comportan de forma normal, aunque le piden al profesor que les presten las colchonetas para jugar, el profesor se las presta y ellos las toman como camas, canoas, cohetes, inventan un sinnúmero de objetos para las colchonetas. El profesor pasado el tiempo les da la orden y los niños salen del agua.

## CATEGORIAS

Juegos: carrera de ranitas, carrera con el profesor, sobreviviente.

Actitud: participativos, ansiosos, seguridad

Libre: Se presenta un espacio para jugar en donde el profesor les presta las colchonetas para jugar, generan elementos imaginarios.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

El enfoque de esta sesión fue trabajar los ciclos respiratorios en los niños, las inmersiones profundas a partir del juego del sobreviviente permite al niño controlar y medir sus tiempos de respiración en cada uno de los recorridos, como era una actividad donde el profesor estimula su imaginación a partir de supuestos los niños disfrutaban la actividad de gran manera, como es una clase avanzada dentro del nivel los niños realizan la actividad de forma satisfactoria. Además se nota el valor agregado de saber la opinión de los niños a partir de una votación del juego propuesta por el profesor.

## DIARIO DE CAMPO # 21

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 05 – Octubre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Para esta ocasión el profesor llama a los niños y les da la indicación inicial, pero en esta ocasión el profesor no entrara al agua, los niños saltan al agua y se forman en una fila, entre dos de ellos se están empujando peleándose el primer lugar para arrancar la actividad, el profesor les llama la atención y los ayuda a formar. Su primer trabajo es que deberán hacer supermanes e ir a rescatar el dinero robado por el delincuente, en este caso el dinero son juguetes sumergibles que se encuentran al finalizar la piscina. Avanza el primer niño estirando sus brazos y piernas, mientras realiza burbujas por la boca, realiza el recorrido completo, cuando llega el niño hace una inmersión un poco más profunda buscando el juguete que indica el profesor, avanza el segundo niño, pero este se nota un poco más tímido y temeroso para realizar la actividad, estira los brazos pero no sube los pies, se le dificulta, por tal motivo el ciclo respiratorio resulta incompleto y mal realizado.

Los otros niños realizan los trabajos de forma satisfactoria, y logran buscar los sumergibles

como fue indicado por el profesor. El profesor utiliza la misma metodología de la votación y la canasta que se usó en la sesión anterior, todos votaron de forma positiva a excepción del niño que no pudo realizar el trabajo de los supermanes.

La siguiente actividad es la carrera de obstáculos, en este caso deberán saltar cuerdas, pasar por aros, pasar por debajo de colchonetas, similar al trabajo del sobreviviente, los niños deberán hacer la entrada desde afuera saltando y al final buscan el juguete sumergible y lo meterán en la canasta en donde darán su visto bueno o malo a partir del juego.

En esta actividad el profesor no interviene, los niños realizan los trabajos de forma autónoma, pero al ver tantas posibilidades lo realizan de forma eficaz y dan su voto positivo por esta actividad, en algunos momentos el profesor apoya de forma moral al niño, motivándolo a que realice el recorrido, diciéndole que él puede, que él es el mejor, normalmente acude a esta estrategia cuando al niño se le dificulta terminar el circuito; esta actividad toma aproximadamente 40 minutos, puesto que se repite al menos 4 o 5 veces con cada niño.

Pasado esto el profesor les dice que se peguen a la pared y les dice que cierren los ojos, el profesor les indica que cierren los ojos y que él les echara agua en la carita pero que no pueden abrir los ojos ni secarse la cara, esto como forma de adaptación al medio, los niños hacen caras, todos les incomoda y lo primero que quieren hacer es limpiarse el agua que cae en su cara, puesto que se nota que les molesta o no están acostumbrados a este tipo de trabajos, pasadas unas 3 intervenciones del profesor con cada niño, estos dominan este ejercicio de forma positiva y ya pueden abrir los ojos sin necesidad de secarse la cara con las manos, esta actividad está estipulada dentro de los juegos trabajados en la lista, esta es la cascada.

Para terminar el profesor les deja los obstáculos en la pista y les da tiempo libre, que pueden sacar sus juguetes, pero ninguno de los niños va por los juguetes si no que se dedica a realizar el mismo circuito de la segunda actividad planteada en clase, el profesor los cuida pero no interviene en ningún momento y de ninguna manera en la actividad, ya que este es su espacio libre para jugar. Los niños imaginan castillos y un campo de batalla entre ellos, en esta ocasión es más complicado sacarlos del agua puesto que están concentrados y enfocados en su juego.

## CATEGORIAS

Juegos: supermanes, carrera de obstáculos, la cascada.

Actitud: ansiosos, entusiasmados, tímido, temeroso, imaginativo, decididos

Libre: El espacio de juego se convirtió en el desarrollo de una actividad previa a partir de la motivación propia del niño.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

El profesor en cada sesión quiere probar la autonomía y adaptación del niño al medio, por eso en esta clase no entra y no realiza una intervención tan directa con los niños, ellos deben averiguar, desarrollar y solucionar problemas, esto lo decimos por la carrera de obstáculos, ya que la única forma de intervención del profesor es un aspecto motivacional, el profesor no los ayuda, los niños dan el visto bueno a la segunda actividad como lo que más disfrutaron, e incluso lo adaptan en su espacio de tiempo libre.

## DIARIO DE CAMPO #22

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 07 – Octubre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

En esta clase el profesor los espera afuera del agua, los reúne y les dice algo, no sabemos bien que es, pero todos chocan las manos como si fueran un equipo, la charla se demora alrededor de 7 minutos, los niños se ríen y gritan como si estuvieran sorprendidos por algo, pasado esto los niños hacen una fila.

La indicación del profesor es carrera de flechitas, el profesor antes de que salten al agua corrige cada una de las posturas, trata de asemejarlo lo más posible a una posición aerodinámica y que permita mejor fluidez en el medio; los niños saltaran pero no harán propulsión, avanzaran solo con el avance que les da el salto. El primer ejercicio lo ejecutan de forma ordenada, pero cuando cambia las condiciones y los envía a todos al tiempo no realizan el trabajo de forma correcta, puesto que en este momento solo están pensando en un nivel competitivo, como si estuvieran haciendo carreras, la primera pasada el profesor los deja y no les dice nada, pero cuando vuelven a formar la fila les dice que no son carreras, que deben hacer los trabajos de forma ordenada, que

al profesor no le gusta que han desorden, el siguiente trabajo lo realizan mejor y hacen las respectivas burbujas que siempre deben hacer en este tipo de ejercicios, la siguiente actividad son los supermanes, en esta actividad los niños realizan dos pasadas, porque después estos supermanes se convertirán en estrellas boca abajo, la cual les permite desarrollar la flotación, la cual es fundamental dentro de este primer nivel de desarrollo de habilidades.

Cuando el profesor les pide las estrellas inmediatamente pregunta a los niños que a quienes les gusta hacer estrellitas a los que todos responden de forma positiva, gritan y aplauden, se ven felices y contentos por lo que hacen, es tan así que algunos de los niños siguen haciendo la flotación boca abajo sin indicaciones del profesor.

Este ejercicio permite al niño realizar trabajos de apenas cortas, el profesor normalmente les dice que cuenten hasta 6, se puede ver como los niños cuentan con los deditos mientras hacen la estrella. Llego el momento del juego, pero en esta ocasión el profesor no les da la oportunidad de sacar los juguetes, si no que por el contrario les pasa unas colchonetas pequeñas que deberán ponerse en la cabeza, el objetivo es que ellos no deberán dejarse mojar con el profesor, las colchonetas son para cubrirse, este juego es conocido como la balsa, los niños corren y ríen, gritan de alegría y le dicen al profesor que no es capaz de mojarlos, así transcurre el final de la actividad en donde los niños casi no quieren entregar la colchoneta y mucho menos salir del agua, el profesor debe insistirles un par de veces para que salgan del agua, a los que no hacen caso no tendrán juguete para la próxima sesión de trabajo.

CATEGORIAS

Juegos: carrera de flechitas, supermanes, burbujas, estrellas, la balsa

Actitud: alegres, entusiasmados, retadores, estratégicos, dedicados, emocionados.

Libre: En este momento el profesor dirige la actividad con un juego que es de agrado para los niños.

### REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Cuando el profesor no entra al agua muestra la autonomía del niño, el niño toma sus propias decisiones en el agua, la concentración es fundamental para que puedan realizar el trabajo de las estrellas y que hagan de forma efectiva las apneas cortas tal y como lo dice el programa de este nivel.

La implementación de un juego que genere estrategia y concentración por parte del niño permite desarrollar otras habilidades y poco a poco crece la adaptación que este posee por el medio.

## DIARIO DE CAMPO #23

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 12 – Octubre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Para esta sesión de trabajo el profesor apoya a los niños con el protocolo tradicional, el cual es ducharse y dejar las chanclas y toallas en su respectivo sitio para que no se vea nada de desorden.

El profesor los forma en una fila, les indica que entren al agua saltando, cuando los niños están en el agua avanzan saltando como ranitas, la primera pasada es hacia el frente, la segunda es hacia atrás, la condición en este momento es que las ranitas deben hacer burbujas, hasta el momento los niños trabajan de forma ordenada.

El siguiente trabajo es carrera de conejos, pero la condición es que deberán sentarse en el piso mientras hacen el recorrido, el profesor hace un ejemplo desde afuera del agua, para que los niños tengan una idea más exacta, la condición para este trabajo es que se deben hacer las burbujas por la nariz, hacia adelante y hacia atrás; como estos ejercicios ya los dominan los

niños tienden a desordenarse un poco y dispersarse, por tal razón el profesor tiene que llamarles la atención un par de veces para que realicen de forma correcta los trabajos.

La actividad toma aproximadamente 30 minutos del tiempo de clase; el profesor los hace salir del agua y los forma nuevamente en una fila, esta vez forman la fila al frente de una colchoneta, con esta se realizarán entradas al agua de diferentes formas y siguiendo indicaciones del profesor.

La primera entrada es sentados como el rodadero tradicional, haciendo burbujas en el momento de entrar al agua, el niño entra se va corriendo a tocar la pared y sale del otro lado de la piscina, esta actividad la disfrutaban mucho los niños, es tanto que se apresuran para salir por el otro lado y repetir el trabajo, la siguiente variable es entrada acostados boca arriba, el profesor los apoya y les indica que deben hacer burbujas por la nariz en esta ocasión, se notan un poco tensos mientras la primera entrada pero se logra de buena forma.

Después se trabaja boca arriba nuevamente pero lo primero que entrara será la cabeza, aquí los niños se ven bastante ansiosos porque no ven el agua de entrada, pero después de un par de veces el trabajo fluye bastante bien. Quedan las entradas boca abajo manejando la misma estructura anterior, las cuales se ven mucho más fáciles para la ejecución del niño debido al trabajo anterior.

Pasadas las entradas desde el rodadero, como se le conoce a esta actividad, el niño entrara saltando y siguiendo instrucciones del profesor, esta actividad les toma un total de 25 minutos aproximadamente.

Para finalizar la clase la última media hora los profesores hacen un festival pequeño en donde todos los niños participan, son pequeñas competencias en donde todos los papas están a la expectativa y quieren ver participar a sus hijos, los comandos los indica un profesor y arrancan con la señal de un silbato, todos los niños se notan muy atentos con el trabajo, menos los niños de este nivel estudiado, debido a que este evento es el primero en el que participan, se les tiene que indicar mucho y no realizan bien el trabajo, se notan un poco desorientados, pero a la vez lo disfrutan; se encuentran con pruebas de correr, saltar, hacer delfines, estrellas, carreras de flechas, trabajos a los que normalmente están acostumbrados.

En esta sesión no hay espacio de juego debido al festival, al final los niños preguntan por el juguete y el profesor les dice que ya no hay tiempo, que los papas los están esperando, los espera a que estén listos, los forma y acompaña hasta donde sus papas.

## CATEGORIAS

Juegos: carrera de ranitas, carrera de conejos, rodadero

Actitud: alegres, entusiasmados, tensos, desorientados

Libre: El tiempo libre es cambiado por un pequeño festival que se realiza con todos los niños de la piscina.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

En esta sesión de clase el enfoque principal es realizar las entradas básicas al agua, siguiendo indicaciones del profesor y haciendo trabajos respiratorios, mediante las burbujas.

Al finalizar la sesión se realiza un festival pequeño en donde todos los niños participan, los niños se muestran competitivos y en ocasiones olvidan sus trabajos, pero en este punto se nota de gran manera la adaptación y familiarización que han logrado en el medio acuático.

## DIARIO DE CAMPO #24

### DATOS DE IDENTIFICACION

FECHA: 14 – Octubre - 2016

LUGAR: Club la Colina

HORA: 3:00 pm a 4:30 pm

OBSERVADORES: Tatiana Pinzón – Arlington Parra

### AREA DE LA DESCRIPCION

Esta será la primera clase para los niños analizados en el nivel anterior, del grupo inicial solo quedan 4, ellos ya saben cómo es el protocolo entonces solo esperan para saber cuál es su profesor asignado, se demora un poco en subir el profesor. Cuando llega el profesor indica el nivel, los niños se acercan y forman una fila, mientras esperan saludan a sus compañeros de trabajo y les muestran sus juguetes al profesor; se les nota ansiosos y entusiasmados por entrar a clase, el profesor se demora un poco en entrar mientras toma los datos de los niños.

Al arrancar la clase el profesor les indica que hagan estrellas boca abajo, ellos ya entienden el trabajo y lo realizan de la mejor manera, se toman su tiempo para hacerlo, no se sienten afanados ni presionados, de vez en cuando miran al profesor para observar si él les da su visto bueno o no frente a como están realizando la actividad.

El profesor luego les indica trabajos de flechitas acompañado con burbujitas y que se apoyen

haciendo propulsión con los piecitos, los niños aun no dominan la patada y mucho menos la propulsión así que el profesor les dice que tienen que sacar mucha agua, que sacarla hasta el techo, entonces aquí se convierte en una competencia para mirar quien levanta más agua, los niños hacen los ciclos respiratorios un poco más cortos porque le prestan más atención a la patada que están ejecutando.

El profesor los pone a hacer flechitas nuevamente pero esta vez apoyado sobre gusanos, en este momento es crucial la imaginación del niño porque el profesor les dice que estos elementos son, lanchas, motos caballos, entre otros según la necesidad del juego. Estos trabajos son de propulsión y de avance en el proceso del niño, el profesor juega y bromea con los niños, pero se dedica toda la clase a realizar estos trabajos, no trabaja mucho a partir del juego, decide dar al finalizar la clase un poco más de tiempo del habitual, debido a que los niños no jugaron casi durante la sesión de clase.

El espacio de juego aquí dura 20 minutos, un poco más de lo normal, el cual los niños aprovechan en gran manera, juegan entre ellos, juegan solos, a veces se les ve hablando con sus juguetes, e incluso en uno de los niños se ve la aplicación de las tareas que él ya ha hecho en clase sobre su muñeco, es como si él estuviera asumiendo el rol de profesor y enseñándole a su estudiante, que en ese caso era el juguete, finalmente el profesor llama a los niños para terminar la clase de forma habitual y entregarlos a los papas.

## CATEGORIAS

Juegos: estrellas, carrera de flechas,

Actitud: alegres, descubrir, atentos, imitantes de roles.

Libre: El profesor les da más espacio del habitual debido a que fue muy específica la sesión de clase, los niños juegan y se apropian del espacio y sus elementos.

## REFLEXION TEORICO PRÁCTICA

Los niños ya se notan mucho más atentos a las actividades, manejan el medio mucho más, se nota su adaptación y gusto sobre la misma, el primer trabajo es un trabajo de apenas cortas, todos los niños lo realizan y se les nota la facilidad para ejecutarlo, se abona en gran manera el proceso del niño porque este fue un primer trabajo, anteriormente este trabajo tomaba un poco de tiempo para llegar a desarrollarlo.

El resto de la sesión está enfocada a la propulsión del niño, siempre se pone como condicionante que los niños deberán hacer burbujas para que el trabajo salga mejor, en todo el proceso del niño se busca la mejora de los ciclos respiratorios, tanto por boca como por nariz.

## Anexo 3

### Entrevista patrón



### ENTREVISTA

#### EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA PARA EL DESARROLLO DE LA RESPIRACION EN NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS EN MEDIOS ACUATICOS

“La información brindada será de carácter confidencial y permanecerá como propiedad del Divulgador. La información suministrada para esta investigación será utilizada solamente para fines de la misma”

La siguiente entrevista se lleva a cabo con el objetivo de recolectar información sobre la importancia de la implementación del juego en medios acuáticos para edades tempranas.

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

### Sobre el juego

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?
3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?
4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.
5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

### Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?
7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?
8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

GRACIAS.

## Resultado de entrevistas

Docente No. 1

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta: la principal motivación que encuentran los niños en el medio acuático siempre va ser jugar, el niño por ende todas las actividades que practique deben estar ligadas con el juego porque el niño va a cualquier lugar, va practicar cualquier deporte y el niño va tener un espacio en libertad en el que él puede desenvolverse mediante el juego.

Sobre el juego

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño es de total importancia puesto que el juego es inherente al ser humano y proporciona una estabilidad holística en las dimensiones del ser, el niño siempre va aprender jugando pero el juego direccionado en este proceso de aprendizaje de escuelas deportivas es muy importante puesto que es direcciona de la manera adecuada el aprendizaje del desarrollo motor en el niño

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

Rta: el significado que le niño le da al juego es fundamental puesto que su realidad es basada mediante el juego, la diversión que el niño expresa en sus momentos de desarrollo son direccionados en su totalidad por el juego .

4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: la representación imaginaria juega un papel fundamental dentro del proceso de aprendizaje del niño puesto que ellos interpretan juegos de roles entonces es muy fácil manipular la realidad mediante el juego por este proceso de representación imaginativa podemos jugar con el niño diciéndole, por ejemplo, en el medio acuático que es en el que yo me desenvuelvo, que somos un tiburón, así que al niño se le va a facilitar meter la cara en el agua, hacer proceso de inmersión puesto que está en juego, en una representación imaginativa, en el cual se desenvuelve en un papel crucial .

5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: las técnicas y didácticas que yo utilizo toda la clase es jugar, o bueno dependiendo de las edades , porque acá ya se empieza a categorizar lo que es un niño de un nivel base de los cuatro a los seis años, de los seis a los diez, de los once a los quince, entonces las

técnicas y las didácticas van cambiando dependiendo de la estratificación que le niños ya tenga a nivel metacognitivo con respecto a las habilidades que ya adquiriera y pues en el proceso de desarrollo puesto que hay niños que nos les gusta jugar, pero basado en la sesión de desarrollo con los chiquitos todo es jugado y a medida que el niño va creciendo se va desarrollando un poco más el rol más deportivo que jugado.

### Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: para las técnicas para el desarrollo de la respiración con los niños de cuatro a seis años se trabaja juegos, por ejemplo, como soplar un pimpón sobre el agua que valla desplazando posición de locomoción y valla soplando el pin-pon, luego que empieza a meter la boca en el agua para generar burbujas que ya se incluye directamente con el proceso de respiración y valla moviendo el pin-pon y luego sumerja mas la cara, otro juego es hacer burbujas en posición vertical que nos sentemos y soplemos por la boca, generalmente en esta edad se comienza a hacer una respiración bucal , se hace la introducción a la respiración bucal, entonces se puede hacer con inmersiones verticales y después en inmersiones horizontales para que el niño flote, este es un proceso un poquito más demorado puesto que el niño aun no tiene la seguridad para soltar los pies del fondo de la piscina.

7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: si son convenientes porque el niño por medio del juego va adhiriendo el proceso de respiración más fácil como juega al rol, entonces, puede imaginar, que es un tiburón, una ballena, un pez, un cocodrilo, y va adhiriendo mucho más el proceso de respiración en cuanto a la respiración bucal y luego con la nasal entonces, cuando se realiza este tipo de técnicas jugadas para que el niño adhiera el proceso de respiración es mucho más fácil que enseñarlo con otras formas que no sean jugadas, como comando directo.

8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

Rta: natación es una actividad física o un deporte por excelencia a nivel cardiorespiratorio, por lo que quiere decir que estas técnicas del desarrollo no solo son importantes para aprender habilidades en el medio acuático sino también para que nuestro corazón y nuestros pulmones estén sanos, cuando el niño comienza el proceso de respiración genera adultos mucho más desarrollados a nivel respiratorio es decir que son personas que van a sufrir menos del corazón y de los pulmones además de que se realiza actividad física para la salud también se desenvuelve en diferentes aspectos como, la introducción al deporte y a la calidad de vida

GRACIAS.

## Docente No. 2

### Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta; Creo que la principal motivación que tienen los niños en el medio acuático, es que están un medio poco común para ellos, donde ellos realizar y ejecutar movimientos que no se pueden realizar con tanta facilidad en otro medio, también pueden estar jugando y divirtiéndose de maneras diferentes a las que están acostumbrados

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: la importancia de la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje es fundamental ya que las cosas importantes de la vida se aprenden mediante el juego, el valor de la amistad, el valor del respeto, es jugando, es jugando es una manera de aprender.

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

Rta: el significado que le da el niño al juego es netamente diversión indirectamente va aprendiendo cosas, va desarrollando habilidades motrices pero netamente es de diversión, y de compartir y de esparcimiento en el medio acuático.

4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: el juego se puede utilizar como un factor de aprendizaje para el niño ya que mediante el, imagina, y logra desarrollar habilidades que solo mediante el juego puede desarrollar a diferencia del comando directo que es una forma de que el no va a pensar si no va acatar una orden y luego le da la posibilidad de explorar e implementar las habilidades que ha aprendió como los planteamos en el descubrimiento guiado en la resolución de problemas.

5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: las habilidades didácticas que uno puede utilizar pueden ser desarrolladas hacia la imaginación, hacia tomar roles, utilizarlos de manera adecuada para que el niño desarrolle habilidades de respiración, flotabilidad, inmersiones, un ejemplo podría ser, animales del mar, posiciones de la vida cotidiana, figuras de televisión, programas de televisión

#### Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: una que yo utilizo se jugar al tren, entonces hacemos un trencito, cuando lo niños

pasen por dentro del túnel imaginariamente van meter la cabeza y soplar por la nariz, podría ser una, imaginando situaciones de la vida cotidiana en donde ellos puedan divertirse y utilizarla de manera adecuada para desarrollar la habilidad de la respiración

7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: las técnicas utilizadas mediante el juego, ayudan a que el estudiante entienda de una manera más adecuada las habilidades motrices y que no lo vea como una orden sino como algo divertido y lo pueda utilizar para sus actividades cotidianas.

8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

Rta: el trabajo de respiración en edades tempranas tiene un beneficio primero a nivel social, porque primero uno se puede relacionar con demás personas haciéndolos hablar, entonces eso es una relación social, axiológicamente porque desarrolla los valores de seguridad en el medio acuático, motrizmente pues desarrolla las habilidades de la respiración con trabajos dentro del agua y fisiológicamente mejora la capacidad del Vo2 Máximo.

GRACIAS.

Docente No. 3

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta: la principal motivación para los niños en los medios acuáticos son las formas jugadas para que ellos aprendan jugando.

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: el juego dentro del aprendizaje de los niños es fundamental para que ellos aprendan diferentes habilidades acuáticas de una manera dinámica.

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

4. Rta: para el niño el juego es, compartir con sus compañeros de clase, es aprender de una manera dinámica, sin ningún tipo de monotonía, socializar tanto con los niños como con el profesor.

5. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: la representación imaginaria de los niños genera un factor fundamental en el proceso de aprendizaje en este caso, en natación, para adquirir las habilidades básicas teniendo en cuenta los elementos que se utilizan dentro de la clase.

6. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: los elementos utilizados en el desarrollo de mi sesión de clase son, los procesos de imitación, los procesos de observación, cubrimiento guiado, son elementos que se

utilizan.

### Sobre la respiración

7. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: se utilizan juegos de imitación de animales para el calentamiento, como saltar como un conejito, como un canguro, en un pie en el otro, como una caballito, en el caso de ejercicios de respiración sería soplar burbujas por boca, imitando- movimientos de diferentes animales

8. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: a través del juego los niños van desarrollando ejercicios de respiración inconsciente, recogiendo objetos del piso, imitando los animales, ellos van adquiriendo ese proceso.

9. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

10. Rta: los procesos de respiración en los niños generan beneficios en edad adulta ya que se trabajan a través de formas jugadas, resistencia aeróbica y resistencia anaeróbica.

GRACIAS.

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta: el hecho de cambiar de medio terrestre al acuático, ya para el niño es un cambio significativo y si a eso se puede sumar el hecho de que hay juegos formas jugadas en el medio que es tan diferente esta debe ser la mayor motivación para el niño.

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: la implementación del juego dentro del proceso es fundamental para que el aprendizaje sea significativo y sea más valorado precisamente por el niño.

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

Rta: el niño siempre vera el juego como la manera de interactuar de manera divertida frente a la vida y a las cosas que tiene que vivir o las cosas que tiene que pasar.

4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: La representación dentro del proceso de aprendizaje interviene desde el punto de vista en que imagina o ubica muchas más experiencias significativas corporales y motrices dentro de la misma tarea o dentro el mismo proceso que está haciendo puede imaginarse haciendo más cosas a través de esas representaciones imaginarias.

5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: básicamente son de imitación, básicamente que tengan que ver con animales y momentos o eventos como puede ser algunos personajes como los piratas, rescatar un tesoro, ranas, conejos, sapos, ese tipo de juego con las que se aplican.

#### Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: si uno de esos juegos mencionados son precisamente las ranitas, y los piratas porque debe recoger objetos del fondo de la piscina, como el pirata que recoge oro o rescata el tesoro, entonces al hacer el trabajo de inmersión debe trabajar o hacer su trabajo de respiración o de apnea según la necesidad del trabajo.

7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: son convenientes esas técnicas porque le ayudan y le colaboran con esas representaciones imaginarias y el aprendizaje es mucho más significativo.

8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

Rta: claro que sí, el trabajo de la respiración en edad temprana funciona muchísimo para

la edad adulta en cuanto a capacidad respiratoria, costumbres adecuadas de respiración, y respiración profunda y respiración no tan profunda.

GRACIAS.

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta: la principal motivación de los niños con relación en los medios acuáticos pues obviamente y claramente es la parte del agua es lo que más le motiva a hacer una visión general de expectativas y tendencias que obviamente no tienen a diario entonces llaman muchísimo la atención esta parte de exploración en el medio acuático.

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño es indispensable es uno de los picos más altos de los cuales tu puedes crear procesos pedagógicos, fortalecer valores, actividades recreativas que le permitan socializar y manejar roles con sus compañeros en estas edades es indispensable.

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

Rta: el significado que le da el niño al juego es, como , en esa edad es lo más importante porque todo lo que ellos experimentan, vivencian y aprenden, se motivan principalmente por la parte del juego, la mayoría de las cosas en esta etapa de aprendizaje y procesos pedagógicos son forjados y estructurados a raíz de las reglas y todo lo que le montamos a través de los juegos para que más adelante pueda ser un poco más asequible

su funcionalidad con la parte social y el desarrollo integral dentro de la sociedad del niño.

4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: es bastante fundamental que se maneje y se desarrolle frecuentemente antes sus lapsos del día donde permita apropiarse de conocimientos y le permita crear y digamos abrir la puerta a su creatividad en donde mezcle elementos de lo real y proporcionado su creatividad con todo lo que lo está rodeando, lo cual genera en el niño poder seguir directrices, seguir instrucciones, y obviamente tener la parte creativa y lúdica que es innata en ellos.

5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: Personalmente utilizo trabajos de imitación de animales marinos y poniendo siempre la condición de hacer burbujas, el generar este reflejo podrá permitir al niño realizar cualquier juego sin importar el grado de dificultad.

#### Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: Generalmente utilizo juegos donde tengan que soplar, les indico que soplen burbujas

en cajoncito, que soplen los pimpones, que soplen hacia arriba, en diferentes direcciones, que miren y digan por debajo del agua los números, que hagan bigotes, la mayoría de trabajos están enfocados para la respiración por nariz, boca y apneas controladas.

7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: Porque son las que mejor adoptan los niños, ellos no lo ven como tarea, ellos lo ven como un juego, por eso disfrutan y aprenden mientras cumplen la solución de un problema.

8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

Rta: Una persona activa, genera mejores hábitos de vida, previene enfermedades no transmisibles a futuro, pensando en una tercera edad, ahora si se cultivan estos hábitos desde niño, el adulto tendrá más que beneficios fisiológicos, tendrá unos años ganados.

GRACIAS.

Docente No. 6

Del medio acuático

1. ¿Cuál cree usted que es la principal motivación de los niños en medios acuáticos?

Rta: los juegos porque aprende, graban motrizmente y visualmente los ejercicios más cómodamente dentro del agua.

2. ¿Qué tan importante es para usted la implementación del juego dentro del proceso de aprendizaje del niño?

Rta: creería que un cien por ciento, ya que para ellos todo es juego tiene una capacidad de imaginación muy grande entonces se es más fácil el aprendizaje por medio de juego y haciendo que ellos lleguen a implementar todo lo que imaginan en un proceso de aprendizaje en el medio acuático.

3. ¿Cuál cree usted que es el significado que le da el niño al juego?

Rta: creería que es un mundo nuevo es un más allá que los adultos no ven es un mundo imaginario al cual se tienen que mirar como entrar para poder ser parte de él y para poder mirar de qué modo piensa, de cómo actúa el niño y de qué modo puede tener un aprendizaje mucho mejor.

4. La representación imaginaria del niño en el juego genera un papel determinante, como cree usted que puede intervenir en el proceso de aprendizaje.

Rta: creería que por medio de la imaginación de un niño para el medio acuático se manejan distintas posiciones, ubicaciones, inmersiones, respiraciones a las cuales hay que darles un símbolo o algo determinado en que ellos lo determinen o lo conozcan más fácil en el mundo habitual de ellos, quiere decir como por ejemplo si yo al niño le enseño una posición que se llame flecha, toca darle un motivo o una posición adecuada para que él se la grabe mucho más fácil, son cosas representativas, lo mismo que cuando se hacen inmersiones ,aprender a respirar, el aprender a flotar, el aprender a desplazarse, se utilizan muchas cosas del común, de cosas que él está rodeado para que él tenga más facilidad de grabar los mecanismos del medio acuático.

5. ¿Qué técnicas didácticas o juegos utiliza usted para el desarrollo de su sesión de clase?

Rta: personalmente uso mucho lo que son juegos grupales con tal de que todos los niños estén trabajando en un mismo ambiente, que el niño temeroso no sea apartado si no incluido mediante una sesión de natación, también aparte del juego o aparte de la didáctica manejo también manejo comandos directos para que el niño aprenda a realizar de forma mas fluida los objetivos, entonces así el niño entenderá más adelante de un modo más fácil cuando se le dé una orden, él ya va a entender el comando y lo hará mas fácil.

Sobre la respiración

6. ¿De acuerdo a las técnicas o juegos mencionados anteriormente utiliza usted alguna de estas para el desarrollo de la respiración en los primeros procesos de aprendizaje para los niños?

Rta: se manejan mucho lo que se conocen como son el sonarse, entonces ellos lo relacionan con que deben soplar por la nariz, se utiliza una guía o un objeto que tengan cerca a la nariz y que así tengan la sensación de soplar por la nariz y por la boca, se gana fuerza y el utilizarla boquita soplando balones, correr implementos, soplar burbujas, pegar la colita al piso y sacar elementos del fondo de la piscina, con juguetes el aprendizaje de apneas, se hace una actividad llamada el globo donde inflan los cachetes y asemejan a un globo, manteniendo la respiración debajo del agua.

7. ¿Por qué cree que son convenientes estas técnicas para el desarrollo de la respiración?

Rta: Es un cien por ciento, ya que en el agua el respirar determina un modo de avance, además es fundamental para el proceso de los niños, además que la respiración lleva a cabo que es muy distinto a la que se lleva en tierra, entonces si mejora la capacidad dentro del agua como los procesos en tierra, y si el niño tienen buena técnica, se le facilitara los ejercicios específicos para cada estilo o tarea.

8. ¿Cree usted que el trabajo de la respiración en edades tempranas tenga beneficios en la edad adulta?

9. Rta: Creería que si debido a que se gana un porcentaje alto en la capacidad de manejo de respiración, control, beneficios y ganancia aeróbica desde una temprana edad la cual va a tener beneficio en una edad adulta si el sigue practicando natación u otra modalidad deportiva.

GRACIAS.

Anexo 4

Cronograma

FASE	OBJETIVO	FECHA	ACTIVIDAD
1	<b>Selección de población y identificación de juegos</b>	24 de Julio	Selección de población
2	<b>Ejecución de diarios de campo</b>	4ta Semana de Julio*	Diario de campo # 1 y 2
		1ra Semana de Agosto*	Diario de campo # 3 y 4
		2da Semana de Agosto*	Diario de campo # 5 y 6
		3ra Semana de Agosto*	Diario de campo # 7 y 8
		4ta Semana de Agosto*	Diario de campo # 9 y 10
		1ra Semana de Septiembre*	Diario de campo # 11 y 12
		2da Semana de Septiembre*	Diario de campo # 13 y 14
		3ra Semana de Septiembre*	Diario de campo #15 y 16
		4ta Semana de Septiembre*	Diario de campo # 17 y 18
		5ta Semana de Septiembre*	Diario de campo # 19 y 20
	<b>Ejecución de entrevistas</b>	1ra Semana de Octubre*	Diario de campo #21 y 22
		2da Semana de Octubre*	Diario de campo # 23 y 24
		Agosto 12	Entrevista # 1
		Agosto 19	Entrevista # 2
		Agosto 26	Entrevista # 3
		Septiembre 2	Entrevista # 4
Septiembre 9	Entrevista # 5		
Septiembre 26	Entrevista # 6		
3	<b>Asertividad de los juegos</b>	Octubre 3 al 7	Reestructuración de lista de juegos

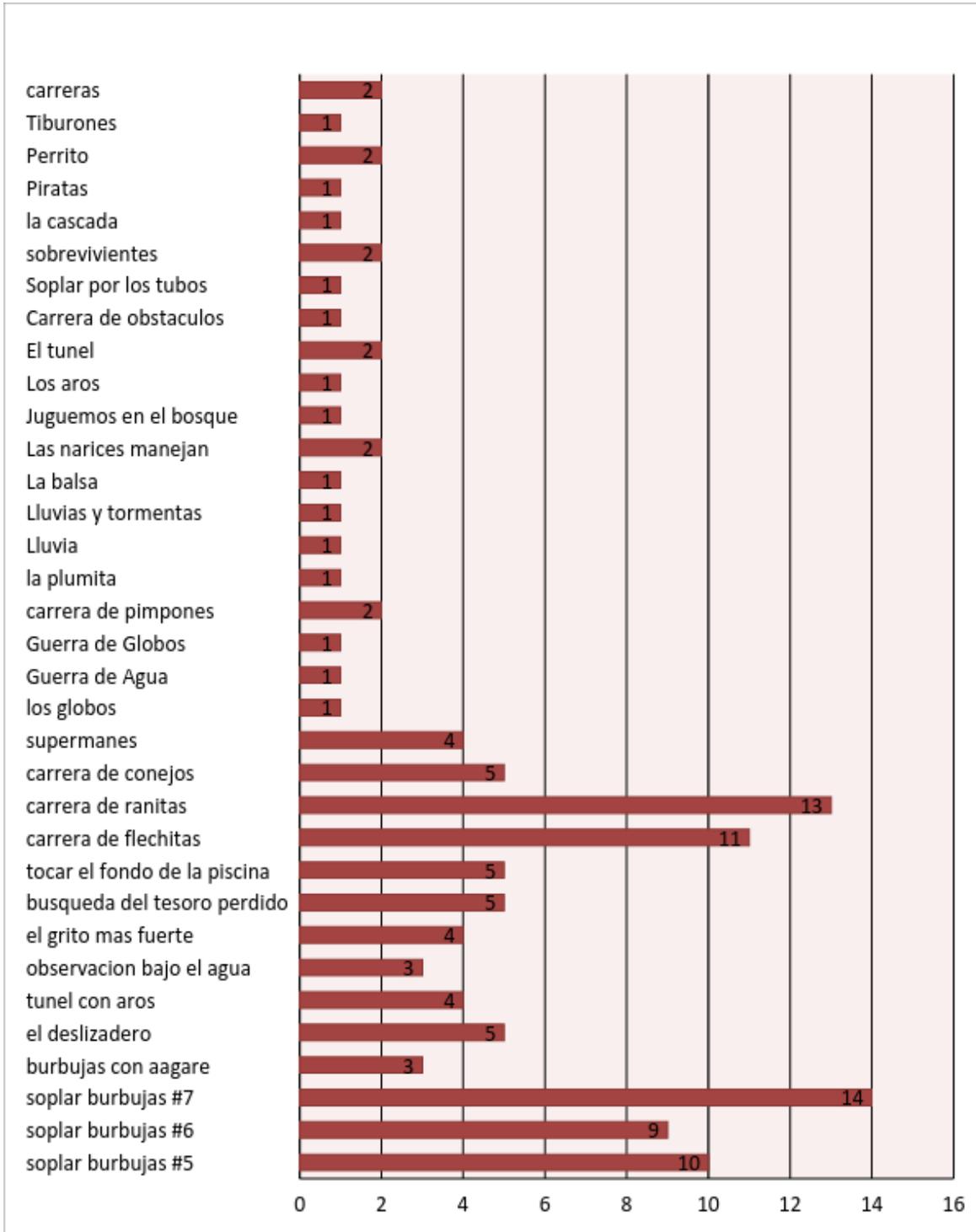
## Anexo 5

Tabla, uso de juegos según diarios de campo.

JUEGO	DIARIOS DE CAMPO																								TOTAL JUEGOS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Los globos																X									1
Globos subacuáticos																X									1
Guerra de Agua																X									1
Guerra de Globos																X									1
Soplar burbujas # 5	X	X	X		X	X														X	X	X	X	X	10
Soplar burbujas # 6	X		X		X	X														X	X	X	X	X	9
Soplar burbujas # 7	X	X	X	X	X	X				X	X							X		X	X	X	X	X	14
Carrera de pimpones			X				X																		2
La plumita																				X					1
Burbujas con agarre						X			X		X														3
Lluvia				X																					1
Lluvias y tormentas						X																			1
La balsa																						X			1
Las naíces manejan							X			X															2
El desalizador								X	X		X					X							X		5
Juguemos en el bosque																			X						1
Los aros																			X						1
El tunel																X	X								2
Tunel con aros						X	X			X						X									4
Carrera de obstaculos																						X			1
Soplar por los tubos								X																	1
Observacion bajo el agua					X				X		X														3
El grito mas fuerte	X		X		X						X														4
Busqueda del tesoro perdido								X	X		X	X								X					5
Tocar el fondo de la piscina				X	X	X					X					X									5
Carrera de flechitas							X			X	X	X	X	X	X	X						X	X	X	11
Sobreviviente										X											X				2
Carrera de ranitas	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X				X		13
Carrera de conejos				X	X						X		X										X		5
la cascada																					X				1
Piratas													X												1
Perito													X			X									2
Tiburones													X												1
Supermanes												X							X		X	X			4
Carreras																				X			X		2

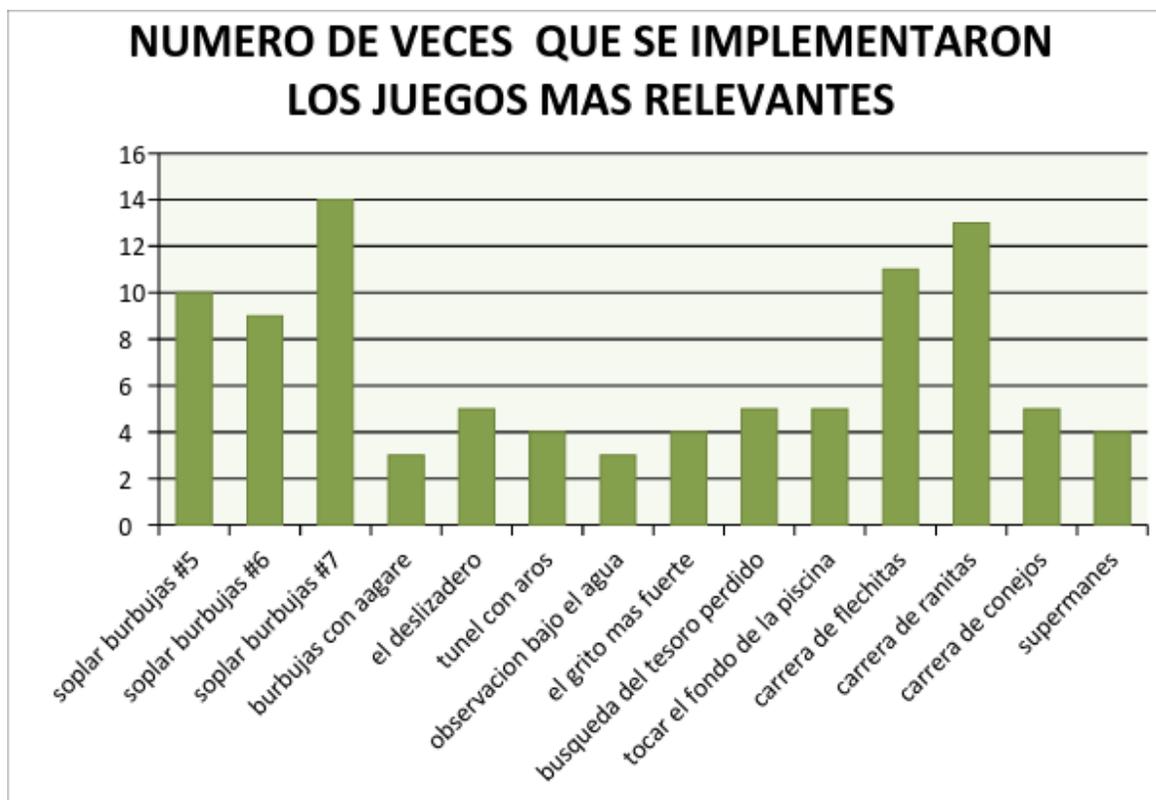
## Anexo 6.

Gráfica, número de veces de implementación por juego.



## Anexo 7.

Gráfica, juegos de mayor implementación.



## Anexo 8.

### Grafica juegos de menor implementación.

