

# **COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: ACTIVIDADES ACUÁTICAS RECREATIVAS**



Autora

Silvia Gutiérrez Hellín

**Año 2011**



## ÍNDICE

- 1 Introducción: Origen e historia.
- 2 Las actividades acuáticas recreativas (AAR).
  - 2.1 Concepción de la AAR.
  - 2.2 Particularidades de la AAR.
- 3 Objetivos de la AAR.
  - 3.1 Objetivo utilitario.
  - 3.2 Objetivo educativo/formativo.
  - 3.3 Objetivo competitivo.
  - 3.4 Objetivo recreativo.
  - 3.5 Relación entre los diversos objetivos.
- 4 Las AAR dependiendo del lugar donde se realicen.
  - 4.1 AAR en piscinas convencionales.
  - 4.2 AAR en entornos naturales.
    - 4.2.1 El mar.
    - 4.2.2 El río.
  - 4.3 AAR en piscinas no convencionales. Los parques acuáticos.
- 5 Características de las AAR.
  - 5.1 Características del grupo
  - 5.2 Condiciones ambientales
  - 5.3 Características del medio de realización de las AAR.
  - 5.4 Material.
    - 5.1.1 Material convencional de piscinas.
    - 5.1.2 Material convencional de la Educación física.
    - 5.1.3 Material no convencional.
    - 5.1.4 Material recreativo (alternativo).



## 6 Metodología.

- 6.1 Dirigida.
- 6.2 Libre.
- 6.3 Programada.

## 7 Juegos.

- 7.1 Las cuadrigas acuáticas.
- 7.2 ¡Al abordaje!
- 7.3 El flotabola.
- 7.4 El rodeo.
- 7.5 La torre neumática.
- 7.6 Slalom.
- 7.7 Relevos arrastrado.
- 7.8 Ringo chof.
- 7.9 Gymcana acuática
- 7.10 Otros ejercicios y formas jugadas por parejas.

## 8 Diseño de una sesión de AAR.

- 8.1 Consideraciones generales.
- 8.2 Consideraciones específicas.
- 8.3 Puesta en práctica.
- 8.4 Desarrollo de la sesión.
  - 8.4.1 Información previa a los monitores.
  - 8.4.2 Información de la actividad a los participantes.
  - 8.4.3 Formación de los grupos.
  - 8.4.4 Actividad propuesta.

## 9 Referencias bibliográficas.

- 9.1 Índice bibliográfico.
- 9.2 Índice de ilustraciones.



## 1 INTRODUCCIÓN

El medio acuático es un espacio ideal donde se pueden desarrollar las capacidades de cada individuo. En el pasado estas capacidades se limitaban al aprendizaje y entrenamiento de la natación, ya sea desde un punto de vista utilitario (no ahogarse) o desde un punto de vista elitista y competitivo.

La tenencia actual, influenciada por los países centro europeos, es la de buscar una mayor utilidad al medio acuático disponible, que implique todos los sectores de la población. Al diversificar los grupos de las personas con las que pretendemos trabajar, también deberemos adaptar los medios y objetivos a cada individuo. En este sentido la planificación de las sesiones estará condicionada por las características del grupo: niños, personas adultas, personas mayores, discapacitados, competición...

Tanto en el medio natural, como en recintos artificiales, el medio acuático supone un lugar ideal donde disfrutar de actividades de recreación, ocio y ocupación del tiempo libre. El mar, ríos, pantanos, piscinas, etc., son espacios que de por sí incitan al juego y la diversión.

**ORÍGEN E HISTORIA:** Durante mucho tiempo, la recreación fue el principal objetivo de la actividad física. Pero es a finales del siglo pasado y principios del siglo XX cuando se sucede este significado por el de una actividad física competitiva. En la actualidad se intenta recuperar el valor recreativo del deporte. Movimientos originarios del norte y centro de Europa lo han impulsado enérgicamente hasta hacerlo llegar a nuestro país. En gran parte de estos países la



actividad recreativa tuvo su fundamento en campañas para favorecer el hábito deportivo y para sensibilizar a la gente hacia la actividad física. A partir de estas campañas se buscaron nuevas formas que dieron lugar a este tipo de recreación. Según Jorge Balaguer, se puede definir la actividad acuática recreativa como aquellas tareas de carácter lúdico que se realizan en el medio acuático (dentro o cerca del agua) con material o sin él, y de diversas formas, mediante acciones motrices creativas y espontáneas con la finalidad de obtener bienestar, placer o diversión; es decir, actividades que tienen un fin en sí mismas. El agua por sus características es un medio ideal para conseguir esos efectos de diversión mencionados.

En las actividades recreativas el juego desempeña un papel fundamental, aunque éste no es el único fin de las AAR. Las AAR producen importantes beneficios tanto en el terreno de la salud como en el del aprendizaje, sin olvidar el factor de integración social. Entonces, ¿Qué podemos considerar como juego?. A esta pregunta Webster responde que: "El juego es un ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse o entretenerse". Las AAR son un conjunto de gestos o actividades motrices desarrolladas en el agua de forma individual o colectiva, por medio del juego y que tienen como objetivo la diversión, el placer y el disfrute de la actividad.

Transmitir y ser capaz de vivir situaciones recreativas o de juego bajo el planteamiento pedagógico es posible cuando el educador se plantea su cometido como guía eventual y cuando entiende la enorme importancia de la libertad motriz del alumno en la mejor de las experiencias de juego, creatividad y diversión.



## 2 LAS ACTIVIDADES ACUÁTICAS RECREATIVAS (AAR)

### 2.1 CONCEPCIÓN DE LAS AAR.

La AAR es un componente más del repertorio de actividades físicas recreativas, pero que se realiza en contacto con el medio acuático. Ésta es considerada, en la actualidad, como un ámbito de actuación con propia identidad (Moreno y Gutiérrez, 1995).

Dicho medio se encuentra concebido socialmente desde dos visiones fundamentalmente (Camus, 1986):

- Una visión negativa, como fuente de riesgos y de muerte. Pues se considera que este medio trata de absorbernos hacia su fondo y ahogarnos.

Con respecto a esta visión, existen los planteamientos utilitarios, por medio de los cuales se buscará la reducción de riesgos y el evitar ser absorbido (morir ahogado).



Ilustración 2

- Una visión positiva, desde la que se entiende el medio acuático como fuente de vida, en base a lo cual se relaciona con la



recreación, el disfrute, el placer, las vacaciones, etc. Muestra de ello es su utilización en los periodos estivales, además de para refrescarse, para divertirse y recrearse de manera formal o informal, tal y como se puede ver a simple vista cuando acudimos a una piscina de verano, vamos a la playa o nos encontramos con un campamento de verano en las proximidades de un río, lago, etc.

Aquellas personas que decidan o elijan acudir a un planteamiento recreativo acuático estarán más próximas de la visión positiva, teniendo superada, en mayor o menor medida, la barrera de las fobias, gracias a sus aprendizajes adquiridos en algún tipo de planteamiento utilitario previo. Ello es un condicionante claro para poder optar por este tipo de actividades recreativas (De Knop, 1989).



Ilustración 3



## 2.2 PARTICULARIDADES DE LAS AAR EN GENERAL

Es obvio que para la práctica acuática se precise de un entorno determinado, ya sea natural, como una playa, lago, río, etc., ya sea artificial, como una piscina, parque acuático, estanque, etc. Ello es un condicionante claro para dar a la gente posibilidad de optar por realizar éste tipo de actividades. Sin embargo, aun disponiendo de ese entorno, éste ha de reunir una serie de requisitos para su adecuado uso, como son: temperatura del agua, temperatura ambiental, cumplimiento de unas condiciones mínimas de seguridad y salubridad, y disposición de espacios poco profundos.

Tales cuestiones, unidas a la necesidad de ciertos materiales específicos y a la exigencia, como antes se mencionaba, de que los participantes tengan cierto dominio de sí mismos en el medio acuático, van a limitar las posibilidades de actuación.

Ahora bien, esto no quiere decir que la gama de actividades sea reducida, pues como se verá más adelante, existe un amplio repertorio donde elegir, siempre que se reúnan estas particularidades específicas que lleva consigo la AAR.

## 3 OBJETIVOS DE LA AAR

Entendemos por actividades acuáticas recreativas todas aquellas que se pueden desarrollar en el medio acuático y que impliquen un dominio del mismo en todas las posibilidades existentes.

¿Qué objetivos nos planteamos cuando realizamos un trabajo en el medio acuático? Podemos fijar cuatro objetivos básicos.





### 3.1 OBJETIVO UTILITARIO

Es el que tiene como culminación el dotar al alumno de unos recursos que le permitan vencer el temor al agua, desplazarse y mantenerse con una mínima seguridad que evite el peligro que representa el desconocimiento del medio. Es una finalidad que busca la supervivencia fundamentalmente, y éste ha sido el enfoque mayoritario que se ha dado a los cursos de natación durante muchos años.

No ve el agua como elemento de desarrollo del individuo, sino como medio ante el cual deben tomar unas ciertas precauciones. Por lo tanto se dotará al alumno de una serie de medios concretos con acciones sistemáticas que le producen al dominio de unas técnicas mínimas y muy específicas con las que puede alcanzar las premisas señaladas.

Como ejemplo de objetivos utilitarios podemos destacar:

- Beneficios a nivel físico: salud y mantenimiento de la forma física.
- Beneficios a nivel psíquico: canalización de la agresividad, equilibrio emocional,...
- Dominio de un medio diferente al habitual.
- Desarrollo físico de colectivos marginados: personas con minusvalías, deficientes mentales, drogodependientes, etc.
- Contacto social.
- Etc.



### 3.2 OBJETIVO EDUCATIVO/FORMATIVO

El aprendizaje de la natación, es algo más que adquirir una técnica para defenderse en el medio acuático, o simplemente el paso anterior a la competición. El medio acuático presenta una amplísima gama de posibilidades a desarrollar por el individuo que se adentra en su estudio, que es de por sí, lo suficientemente atrayente como para no buscarle otras motivaciones. Este tipo de trabajo va a la búsqueda del dominio total del medio, ayudado a la formación integral de la persona como complemento de la Educación Física, pero en el otro ambiente en el que puede desenvolverse la persona: el agua.

Como ya hemos apuntado, buscaremos las variantes que ocasiona el trabajo en el medio acuático respecto al individuo: cambios de equilibrio, peso, sensaciones cenestésicas, orientación espacial, etc. Y trabajaremos sobre ellas, llegando a dotar a la persona de las máximas posibilidades de desenvolverse en el medio acuático al igual que en el medio terrestre.

### 3.3 OBJETIVO COMPETITIVO

Poco hemos de aclarar respecto a este punto. Las prematuras especializaciones que se dan hoy en día en el campo de la natación de competición son claros ejemplos de lo que persigue este objetivo y los medios que usa para obtenerlos.

El niño recibe una iniciación rápida para pasar, tras el logro de unos propulsores mínimos, al aprendizaje de las técnicas específicas de los estilos de natación, seguidas de los sistemas de entrenamiento



correspondientes. Esto va a ocasionar un trabajo muy específico, muy pobre en cuanto al desarrollo de las máximas posibilidades que ofrece el medio, lo cual supone encasillar y limitar las condiciones de trabajo del niño en estas mínimas acciones (la mecánica de la técnica de los cuatro estilos de natación es muy similar, prestando unas transferencias claras), reduciendo sus capacidades creativas e hipotecando un futuro por falta de base incluso en el propio campo competitivo hacia el que se le está encaminando.

#### 3.4 OBJETIVO RECREATIVO

Se busca la acción lúdica, el juego, el placer que proporciona el contacto con el agua, la diversión y el gusto por el movimiento en sí mismo. Solo supone aprendizajes elementales, no selecciona a los practicantes y desarrolla la creatividad y la imaginación.

Representa una excelente forma de ocupación del tiempo libre, favoreciendo el contacto social. Estas actividades arrastran a una amplia masa de practicantes en los países centroeuropeos.

Este objetivo se ve favorecido por las nuevas y originales construcciones de piscinas de formas múltiples, decoradas de forma agradable, con abundante vegetación, efectos luminosos y sonoros, equipamientos complementarios, etc.

#### 3.5 RELACIÓN ENTRE LOS DIVERSOS OBJETIVOS

En cuanto a la relación entre los cuatro tipos de objetivos planteados, es evidente que cada uno de ellos tiene algo de los demás y que



incluso unos pueden ser el paso previo a la realización de otros.

Cuando el niño aprende a nadar en un curso de quince días, que llega a proporcionarle el conocimiento de los elementos básicos y específicos para defenderse en el medio, está realizando una actividad acuática de carácter utilitario: aprende a nadar con un fin muy concreto, salvar su vida en un momento dado. Esto conlleva unas repercusiones positivas en lo que respecta a la ampliación de sus capacidades motrices y de sus conocimientos.

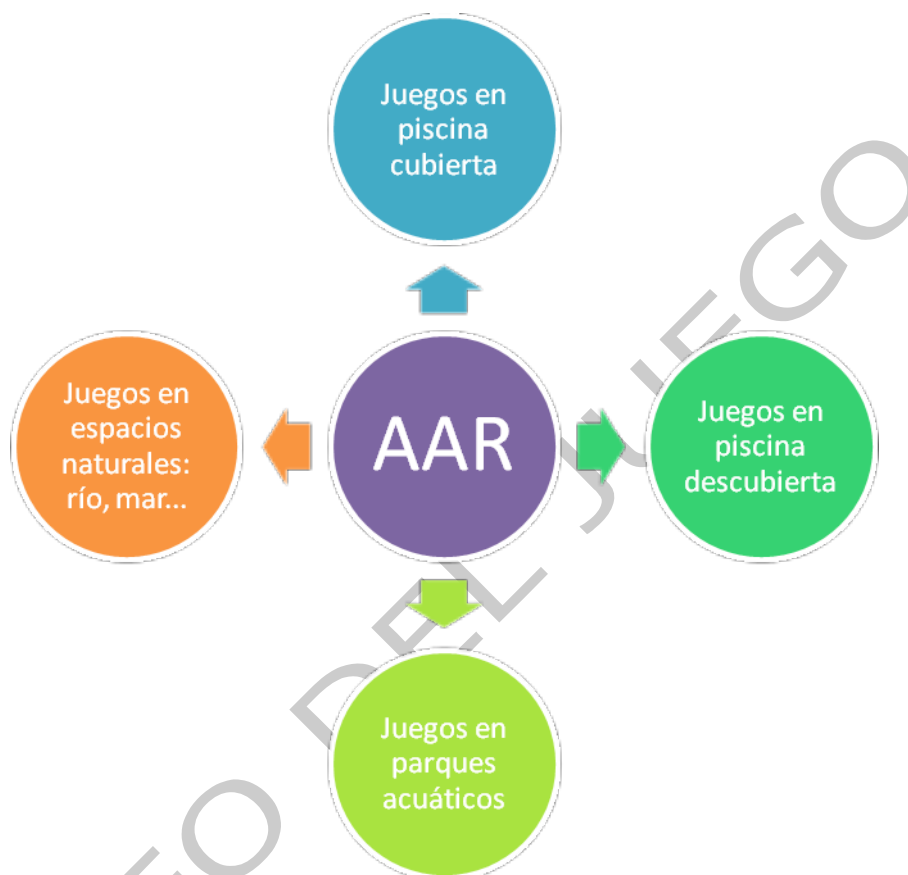
Sin duda alguna la actividad tiene un aspecto educativo. Si esta actividad se presenta de una forma agradable, a base de juegos fundamentalmente, con material atrayente y variado, conseguiremos motivar al individuo en su participación y llevaremos a cabo el objetivo fundamentalmente utilitario de forma recreativa. También podríamos pensar que, para llegar a la competición, es imprescindible el aprendizaje (aspecto utilitario) y el dominio total del medio (aspecto educativo), y que para poder realizar actividades acuáticas de forma recreativa, es necesario un dominio elemental del medio. La relación entre los objetivos y las necesidades, mutuas es evidente.

#### **4 LAS AAR DEPENDIENDO DEL LUGAR DONDE SE REALICEN**

Es posible clasificar las AAR en función de diferentes y variados criterios. Pero a veces nos perdemos haciendo exhaustivas clasificaciones cuando lo verdaderamente importante es la práctica, el desarrollar mediante la práctica el placer por el juego. Según Moreno y Medrano en 1995, las AAR se pueden clasificar en función del lugar donde se realicen, sin olvidar el carácter orientativo de la misma y



recordando la importancia de la praxis y difusión de las prácticas acuáticas recreativas.



El tipo de instalación y/o de entorno disponibles servirán como criterios para dar una clasificación de las prácticas acuáticas recreativas. Aun así, es preciso tener presente en todo momento que éstas, por la creatividad que conlleva deberán permitir la puesta en práctica y desarrollo de las mismas, pudiendo introducir actividades diferentes o variantes que quizás surjan durante las prácticas, bien a iniciativa de los usuarios, bien a iniciativa del animador (Puig y Trilla, 1986).



#### 4.1 AAR EN PISCINAS CONVENCIONALES

Son AAR aquellas que se pueden llevar a cabo en una instalación construida, fundamentalmente, para satisfacer las necesidades de los usuarios que practican deportes acuáticos como la Natación, Waterpolo, Natación Sincronizada, etc. (Moreno y Gutiérrez, 1995). Por ello, todos estos responden a unas formas y medidas concretas, lo cual implica la obligatoriedad de adaptarse a estas condiciones para plantear AAR.

Según lo expuesto, Haase en 1984 y Martín en 1993, detallan diferentes actividades que podrían llevarse a cabo en tales condiciones, sin tener que disponer, para ello, de unos materiales y requisitos poco accesibles. Los dos últimos autores citados incluyen en sus obras, en estos mismos grupos de juegos, actividades que van a depender de la disposición de materiales más específicos de la recreación y que, en un principio, no es común tener en una instalación acuática. Nos referimos a "Juegos con grandes materiales específicos de recreación" y a "Juegos con colchonetas hinchables, con botes o cámaras de autos".

Se podrían citar también actividades que dependan de si la música forma parte integrante de la actividad, como son el aquaerobic, aquamusic o aquabic, relajación, ejercicios propioceptivos, aquagym o gimnasias acuáticas (Moreno y Gutiérrez, 1995), siempre y cuando los tratemos desde un punto de vista recreativo, ajustándose a las características que definen las actividades físicas recreativas y que se tratan al inicio del artículo.



Por otro lado, en estas instalaciones suelen coexistir programas (planteamientos de enseñanza, perfeccionamiento de estilos de natación, juego de Waterpolo,...) que abarcan gran parte de la franja horaria disponible, generando una serie de vicisitudes con respecto a la convivencia de programas acuáticos recreativos. Por ello, queda mermado el número de horas accesibles para los posibles demandantes (horas que estén fuera de su jornada laboral o estudiantil y que abarquen su "tiempo libre") donde poder ofertar este tipo de actividades.



Ilustración 4

## 4.2 AAR EN ENTORNOS NATURALES

### 4.1.1. El mar

"Situando la actividad en un espacio ilimitado, variado y al aire libre y en una época del año especialmente propensa a la recreación debido a las vacaciones y al buen tiempo, el aspecto recreacional no sólo es poco menos que inevitable, sino que se puede potenciar mucho aprovechando al máximo estas condiciones." (Roura, 1990)

Este párrafo aglutina los aspectos considerados como fundamentales en cuanto a este tipo de planteamientos, es decir, lo sitúa en una



época concreta del año, el verano, siendo un entorno relacionado socialmente con la recreación, y nos ofrece una gama elevada de posibilidades para poner en práctica las AAR.

Por estar al aire libre, la climatología va a ser un elemento condicionador, sin embargo, estas variaciones climatológicas no van a hacer más que aumentar la oferta de actividades que nos brinda este medio natural. Así, en un día de mar calmado, con poco viento, podremos aprovechar los espacios de playa para ofrecer cualquiera de las actividades propuestas para las instalaciones convencionales vistas anteriormente. Pero también otras, como bucear y admirar el entorno marino, realizar travesías a nado, etc. Igualmente, podemos acudir a calas para practicar diferentes saltos y a diferentes alturas, siempre teniendo en consideración la seguridad de los usuarios.

Para los días de mar embravecida y de viento, aprovechar las olas para realizar juegos con pelotas, desplazarse sobre materiales como tablas de corcho, flotadores, colchonetas, etc., pero siempre respetando las normas de seguridad y evitando no cometer imprudencias que pudieran costar algún serio disgusto (respetar las zonas de elevada resaca o que estén consideradas como peligrosas en ciertos momentos).

#### 4.1.2 El río

Este entorno va a ofrecernos, en sus distintos tramos, posibilidades diferentes en función de la velocidad de su corriente y de la profundidad de sus aguas.





En zonas donde la corriente es más suave o poco apreciable, como es el caso de las pozas, se puede disfrutar de baños tranquilos y algo exóticos, si a éstas accede el agua por algún tipo de salto, a modo de catarata, y en base a lo profunda que sea, practicar saltos. En zonas donde el agua discurre tranquila y por un amplio cauce, se podrán realizar algunas de las actividades indicadas para instalaciones convencionales, pero para los tramos poco profundos es preciso utilizar algún tipo de calzado para proteger los pies de las piedras o posibles elementos que puedan lesionar al contactar o desplazarse sobre ellos. En los tramos donde el agua discurra a una velocidad considerable, se pueden aprovechar para dejarse arrastrar con o sin ningún material flotante donde agarrarse. Pero en cualquier caso, convendrá utilizar casco y chaleco salvavidas, y haberse informado con antelación, de las características de ese tramo. Todo lo que concierne a embarcaciones y descenso de ríos quedaría albergado en lo que sería un planteamiento de Actividades de Aventura, por lo que no se tratarán aquí.

#### 4.3. AAR EN PISCINAS NO CONVENCIONALES.LOS PARQUES ACUÁTICOS

Un parque acuático es como un recinto cerrado donde se ofrece al usuario múltiples y diversas atracciones que aumentan el disfrute del agua como elemento principal de un juego estimulante que, para evitar riesgos, debe hacerse en el marco de una normativa adecuada. En dicho entorno van a coexistir zonas y servicios alternativos y/o complementarios de distracción como son aquellos destinados a picnic, descanso, restauración, mini-golf, billar, parques terrestres, etc. Este tipo de instalación, que es de naturaleza privada en la mayoría



de los casos, buscará fundamentalmente el ofrecer actividades complementarias, dentro del marco turístico, al residente de la comarca y al visitante que acude a la zona próxima de donde está ubicada. Los parques acuáticos están obligados al cumplimiento de una serie de normas básicas dictadas por los organismos competentes, en el caso de nuestro país, las Comunidades Autónomas (Cama, 1995). Con ello se trata de velar por la seguridad de los usuarios que deciden acudir y practicar actividades en estos recintos, aunque todo ello puede mermar de forma indirecta la libertad y creatividad del usuario.

Dentro del apartado de atracciones acuáticas que se pueden encontrar en una instalación de este tipo, hemos seleccionado las que se muestran en la figura.



Ilustración 5



## 5 CARACTERÍSTICAS DE LAS AAR

Una vez centrados en un objetivo recreativo, podemos analizar los principales elementos que intervendrán en el desarrollo de una programación de las actividades acuáticas recreativas.

### 5.1 CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO

Evidentemente la edad, el nivel y características del grupo, nos condicionarán en cuanto a:

- Los objetivos propiamente dichos, ya que no serán los mismos para un niño, que para un adulto o una persona de la tercera edad (por ejemplo).
- Por las mismas razones, la metodología de trabajo.
- El material a utilizar.
- La motivación del grupo (en función de su procedencia).
- 

Teniendo en cuenta estos factores, lo ideal es que para realizar estas actividades, todos los que participan, posean como mínimo, un dominio elemental del medio acuático. Lo más normal es que así sea, pero no podemos cerrar la participación a ninguna persona por el hecho de que no tenga este nivel. Para ello hemos de prever actividades más sencillas y un tipo de material adicional que ayude (burbujas, manguitos...) a estas personas a fin de que puedan participar, e incluso les sirva de paso hacia la adquisición de estos conocimientos básicos de dominio del medio acuático. Las principales dificultades que hemos de prever, con respecto al grupo serán las siguientes:



- Heterogeneidad de los participantes en cuanto al nivel de dominio del medio acuático.
- Relación entre la edad y los intereses para la formación de grupos.
- Elección de un lugar para realizar la actividad donde todos tengan fácil desarrollo (prever los medios para hacer frente al cansancio o a la poca habilidad acuática de los participantes).



Ilustración 6



Ilustración 7

## 5.2 CONDICIONES AMBIENTALES

Las AAR deben poder realizarse en cualquier tipo de piscina o medio natural, adaptándose así a sus características propias. Sin embargo existen una serie de aspectos referidos a la ambientación, que sin duda contribuirán a la consecución del objetivo planteado.

Los elementos que pueden contribuir a hacer un ambiente agradable pueden ser múltiples:

- Una arquitectura original, piscinas con formas irregulares:



ovaladas, circulares...

- La iluminación también va a ayudar a crear un clima agradable y de seguridad, siendo mejor la luz natural a la artificial.
- Decoración agradable, con vegetación, playas... con un entorno inmediato acogedor.
- Música ambiental.
- Temperatura del agua y del ambiente adecuada.
- Elementos complementarios: toboganes, túneles, olas artificiales, etc. Y otros accesorios como solárium, ludotecas, etc.

Cuando se realicen en el medio natural, mar, ríos, pantanos, etc..., se debe tener en cuenta que este tipo de actividades no suele ser estable. No se plantean habitualmente en forma de curso, sino que se busca el realizarla de una forma más espontánea, más informal; a modo de sesiones sueltas sorpresa, como actividades previstas y anunciadas...

### 5.3 CARACTERÍSTICAS DEL MEDIO DE REALIZACIÓN DE LAS AAR.

Además de tener en cuenta la tipología y forma de la instalación como ya he expuesto en el punto anterior, tendremos en cuenta las características propias del vaso o lugar de práctica en cuanto a su profundidad. Así pues, podemos encontrarnos con:

- Profundo, que cubre en todas partes.
- Poco profundo, que no cubre.
- Mixto, que consta de una parte profunda y otra poco profunda.



Todas estas diferentes características, también van a incidir en la metodología de trabajo y en el material a utilizar.

En el medio natural, se deberán extremar las precauciones debido a la mayor imprevisibilidad de los acontecimientos. Si es posible buscaremos zonas de agua en calma y de poca profundidad.

#### 5.4 MATERIAL

En este apartado podemos disponer de un amplio abanico de posibilidades de trabajo. A modo de resumen podemos distinguir:

##### 5.4.1. Material convencional de piscinas.

- Propio del aprendizaje:
  - De ayuda parcial: tablas, corcheras, churros, rebosadero...
  - De ayuda total: burbujas, manguitos, cinturones, flotadores...
  -
- Propio de competición: palas, aletas, pullboys...



Ilustración 8





Ilustración 9

- Propio del medio acuático: colchonetas, neumáticos, pies, pelotas, puzles...



Ilustración 10



#### 5.4.2. Material convencional de la educación física

Es muy útil y pocas veces suele emplearse en el medio acuático: picas, aros, cuerdas, globos, balones...



Ilustración 21

#### 5.4.3. Material no convencional

Característico de la vida cotidiana o de cualquier ámbito y que, inicialmente, no está concebido para ser utilizado en el medio acuático. Por ejemplo: sillas, cubos, latas, puzles, muñecos... este material, tiene la ventaja de que es posible que no tenga ningún coste económico y que se consiga con gran facilidad.



Ilustración 32





#### 5.4.4. Material recreativo (alternativo).

Construido para este fin específico (de difícil adquisición, al menos en nuestro país, aunque, muchas veces fácil de construirse con pocos medios).

Ofrece gran riqueza y posibilidades de utilización (puesto que ha sido construido expresamente para este fin). Por ejemplo: balones gigantes, puentes... o de construcción propia, torres de neumáticos...etc.



Ilustración 43

## 6. METODOLOGÍA

En las actividades acuáticas recreativas éste será un aspecto clave en el momento de plantear las sesiones. Ante todo, el animador deberá



garantizar todas las medidas de seguridad posibles, una vez este punto queda asegurado, se podrá plantear distintas formas de trabajo:

#### 6.1 DIRIGIDA

- El profesor dirige directamente la actividad siguiendo cualquiera de las formas conocidas en la enseñanza.
- El grupo de participantes se definirá claramente y podrá ser diferenciado y/o agrupado por edades y niveles, haciéndose subdivisiones.
- El inicio y fin de la actividad los marcará el profesor.
- Los juegos serán concretos y los explicará, elegirá y organizará el profesor.
- El material será escogido por el profesor y aplicado en función de las necesidades existentes.
- Se podrán escoger con claridad los objetivos asociados.

#### 6.2 LIBRE

- El profesor preparará el material y lo distribuirá de forma estratégica por el espacio, de tal forma que motive al participante y le de ideas de juegos y ejercicios (parte fundamental).
- La participación será totalmente libre y se formarán grupos de trabajo o no, de forma totalmente espontánea.
- El inicio y fin de la actividad los marcará el propio participante.



- Los juegos y ejercicios los crearán los propios participantes, aprovechando el material repartido en el espacio de trabajo.
- Los objetivos asociados saldrán de forma no prevista.
- Los grupos tienden a ser más cerrados, no se limitará el número de participantes en cada grupo.

### 6.3 PROGRAMADA

- El profesor programa los juegos y ejercicios en forma de fichas, paneles, murales... que colocará en lugar visible.
- Se puede programar en forma de circuitos, recorridos libres, y se puede llegar a diferenciar, incluso, niveles de ejecución.
- La participación será totalmente libre y se formarán grupos de trabajo de forma espontánea.
- El inicio y el fin de la actividad se señalarán en la programación o, de otro modo, cuando quiera el participante.
- Los juegos, así como los ejercicios y el material, formarán parte de la programación y el participante podrá realizarlos al pie de la letra o realizando las variantes que crea oportunas.

## 7 JUEGOS

Existen infinidad de juegos que podemos realizar, a continuación he realizado una pequeña recopilación de los que me han parecido más divertidos y completos en cuanto al objetivo que se pretende lograr con este tipo de actividades.



### 7.1 LAS CUÁDRIGAS ACUÁTICAS

Organización: por grupos de 6.

Material: 4 flotadores por grupo.

Desarrollo: cada grupo se coloca dentro del agua con sus flotadores y dispuestos de forma que cuatro de ellos se tumben en los cuatro flotadores y dos de ellos se tumben transversalmente a los anteriores. Cada equipo deberá recorrer una determinada distancia evitando caerse. Si alguna cuadriga cae, ha de volver a empezar el recorrido. El juego termina cuando todos los grupos han realizado el camino establecido.

Reglas: los jugadores deben desplazarse en el agua de la forma descrita anteriormente. Ganará el equipo que termine antes el recorrido.



Ilustración 54

### 7.1 JUEGO AL ABORDAJE!

- Organización: por equipos de igual número de jugadores (no superior a 4).
- Material: tantos flotadores gigantes como la mitad de equipos haya.



- Desarrollo: en el momento de empezar el juego, todos los equipos se encontrarán fuera del agua, a unos 20 m de la orilla y los flotadores gigantes estarán en el agua. A la voz de "YA" todos se dirigen a los flotadores, de forma que los componentes de un mismo equipo deben ir a un mismo flotador. ¿qué equipos conseguirán meterse en los flotadores disponibles?
- Reglas: al transcurrir 1 minuto, se para el juego y ganarán aquellos equipos que, todos sus integrantes, hayan logrado mantenerse sobre los flotadores.



Ilustración 65

## 1.2 EL FLOTABOLA

- Organización: dos equipos enfrentados.
- Material: 2 flotadores grandes (para los porteros), 1 pelota, 1 flotador pequeño para cada participante.
- Desarrollo: los jugadores sentados en su flotador y pasando la pelota, deben intentar colocarla en su propia portería (flotador gigante), en la cual hay un jugador de su equipo. El equipo



contrario debe intentar robar el balón pero sin salirse del flotador.

- Reglas: cada vez que el balón es recogido por el portero, el equipo que lo consigue se anota un punto. Podemos jugar de dos formas: ¿quién hace más puntos en un determinado tiempo? Después de la consecución de 1 punto, saca el equipo contrario.

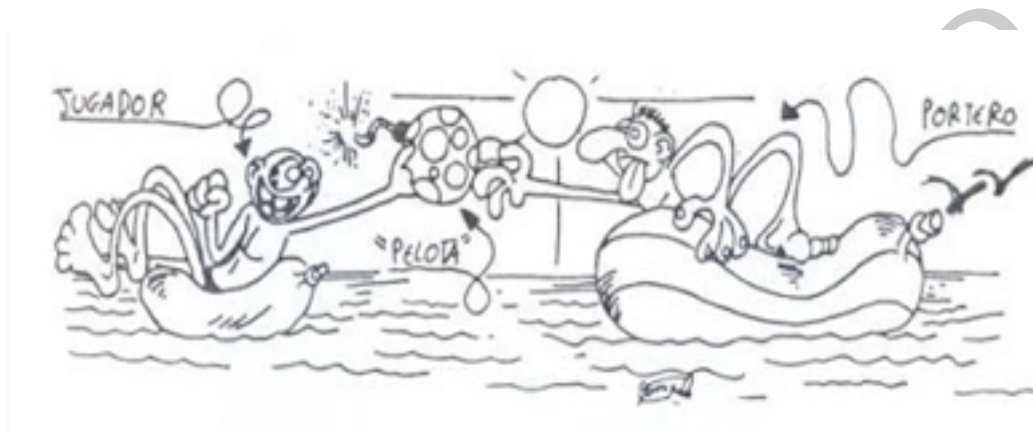


Ilustración 76

### 1.3 EL RODEO

-Organización: 2 equipos de igual número.

- Material: equipo "A", un flotador grande, equipo "B", un flotador pequeño cada uno.

- Desarrollo: ambos equipos preparados en la orilla. Al oír el silbato por primera vez, el equipo "A" se introduce en el agua con el flotador grande, subiéndose todos organizadamente a él. Al cabo de 30 segundos se oirá el silbato por segunda vez. El segundo equipo, cada uno con su flotador, va al agua e intenta rodear el neumático grande (todos cogidos de la mano, a modo de corro).

- Normas: ganará el que tarde menos en rodear el neumático grande.





Ilustración 87

#### 7.4 LA TORRE NAÚTICA.

- Organización: 2 equipos de igual número.
- Material: todos los neumáticos posibles.
- Desarrollo: cada grupo en el agua, con un salo neumático grande por equipo, de forma que todos los componentes estén en contacto con su flotador (sentados, dentro, tocándolo...). Los demás neumáticos estarán en la orilla. A la voz de "YA", los componentes de ambos grupos saldrán nadando hasta la orilla a buscar los neumáticos, para trasladarlos a su propio flotador gigante (intentando formar una torre). El juego terminará cuando ya no queden flotadores en la orilla y cada equipo esté en su neumático grande.
- Reglas: gana el equipo que consigue colocar más flotadores sobre el gigante.



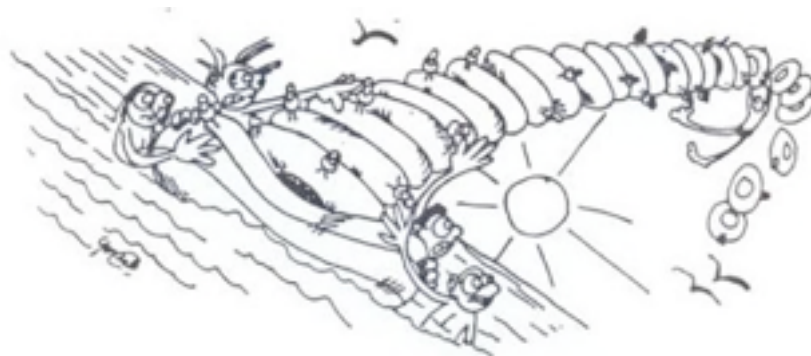


Ilustración 98

### 7.5 SLALOM

- Organización: por grupos de 6 jugadores aproximadamente.
- Material: 1 flotador grande para cada grupo.
- Desarrollo: se establece previamente un recorrido a realizar. Todos los grupos en la línea de salida, a la voz de "YA" salen todos a la vez. Gana el grupo que termina antes.
- Reglas: si alguno de los jugadores no está en contacto con su neumático, se penaliza al equipo con tres segundos de inmersión de todos los componentes.



Ilustración 109

### 7.6 RELEVO ARRASTRADO

- Organización: por equipos de 4 a 6 participantes.
- Material: un flotador por participante y una cuerda de unos 15 metros por equipo.





-Desarrollo: se disponen los equipos a unos 15 metros de la orilla y uno al lado de otro. El 1º de cada grupo ata la cuerda a su flotador y el 2º sujeta el otro extremo de la cuerda. A la voz de "YA", salen los primeros de cada equipo remando en dirección a la orilla y al llegar a ella, bajan del flotador, cogen un puñado de arena entre las dos manos y se montan otra vez en el neumático. Es entonces cuando todos los componentes de su equipo, tirando de la cuerda, lo arrastran hasta el punto de salida. El relevista debe colocar la arena en la cabeza del segundo participante para que este pueda comenzar el recorrido.

-Reglas: ganará el equipo que llegue antes a la orilla con todos los flotadores atados a la cuerda y sus componentes agarrados a ella, después de que todos los relevistas hayan realizado el recorrido.



Ilustración 20

#### 7.7 RINGO CHOF

- Organización: 2 equipos enfrentados.
- Material: 2 picas, 1 ringo (aro de plástico pequeño), un flotador gigante por equipo, un flotador pequeño por jugador.
- Desarrollo: se nombra un jugador de cada equipo que hace de



“CHOF”, que serán los que se sientan sobre el flotador grande (cada uno sobre el suyo). Los componentes de ambos equipos, sentados en su flotador correspondiente, solo pueden avanzar remando con las manos. Cada equipo por medio de pases del ringo, debe intentar acercarse lo máximo posible a su “CHOF” y apuntar sobre la pica para que entre el ringo en ella, marcando así, un “SUPER CHOF”.



Ilustración 211

## 7.8 GYMCANA ACUÁTICA

Consiste en la combinación de varios juegos, montando un circuito que los participantes tendrán que seguir. Los juegos que empleemos pueden ser muchos y la forma de combinarlo dependerá única y exclusivamente de nuestro propio criterio, a continuación expongo una idea:

Puente tibetano: se trata de construir un puente para el paso de un lado al otro de la piscina (por el ancho). Este se realizará con cuerdas que permitan su tensión (cuerda estática). El juego consistirá en conseguir el paso de un lado al otro sin caer al agua. Actividad de



equilibrio, que se puntuará según el criterio del monitor, pero lo normal, es puntuar por número de pasos conseguidos en un determinado tiempo. En caso de no poder realizar una construcción tan complicada, se puede optar por un simple "paso de monos", que consiste en pasar con agarre de piernas y brazos debajo de la cuerda; esta prueba, pese a su fácil construcción, reviste gran dificultad en su ejecución física.

Material: cuerda estática, mosquetones, cordino...



Ilustración 22

Circuito submarino: consiste en construir un circuito acuático que empiece y acabe en la superficie del agua y que se desarrolle en el fondo de la piscina. Se utilizarán los materiales que se tengan, pero lo ideal es la colocación de aros flotantes con lastres para colocarlos a diferentes alturas y en la superficie, objetos al fondo para recogerlos, etc.

-



Este juego se valorará por la consecución del circuito por cada uno de los participantes.

Material: aros, picas, cuerda, lastres...

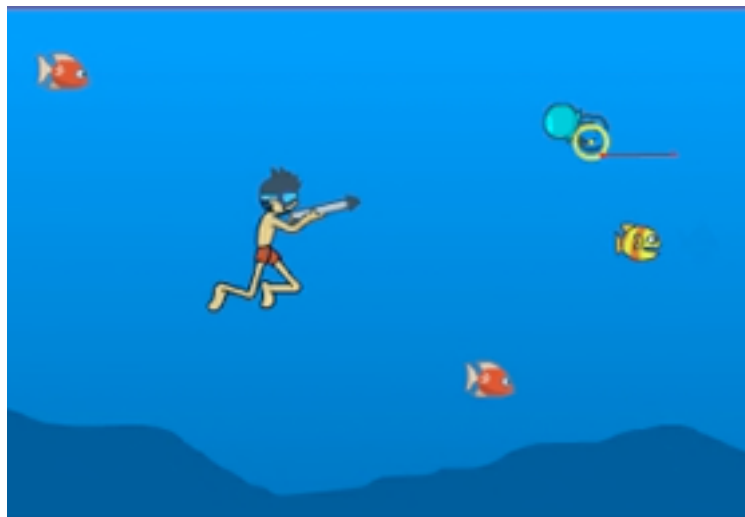


Ilustración 23

- Kayak- polo con neumáticos: esta actividad consiste en la realización de un partido de kayak- polo, pero en vez de utilizar piraguas se utilizarán cámaras de coche o camión hinchadas, sobre los que subidos a ellos y con una pala, intentarán meter goles en una portería. Se realizarán dos equipos dentro del grupo y la actividad se valorará, de forma interpretativa por parte del monitor, el nivel de adaptación a este juego por parte del grupo.

Material: cámaras de coche (número en función de alumnos/as), palas u objetos que le puedan sustituir, dos porterías de waterpolo, kayak-polo o de construcción con PVC.





Ilustración 24

- Transporting: juego que consiste en transportar a todos los miembros del grupo, por turnos de dos en dos, a través de la piscina mediante un sistema en el que los dos alumnos-as metidos en el agua se agarran a una barra unida al otro extremo de la piscina por unas cuerdas, de las que tirarán sus compañeros que estarán al otro lado fuera del agua; cuando estos hayan sido transportados, los que tiraban de la cuerda, se tirarán al agua, y serán arrastrados por otros compañeros del otro lado, por el que la barra también estará unida, y así sucesivamente. Para el buen desarrollo del juego, habrá el mismo número de parejas a un lado y al otro de la piscina; o también, puede haber una pareja más, en el lado que empiezan y que sean ellos los últimos que arrastran.

Se podría puntuar por tiempo.

Material: 2 cuerdas, 1 barra de aluminio u otro material...

- Agua básquet: se trata de un juego de baloncesto de precisión, el cual puede ser enfocado desde el punto de vista del mero



lanzamiento, o sea a quien consiga más canastas, o desde el punto de vista de realización de dos equipos para jugar un partido.

Este juego implica tener un material determinado, como es una canasta flotante; pero, ésta puede ser sustituida por una que se coloque fuera del agua, o por otro juego cualquiera de lanzamiento de precisión como puede ser el Herrón,...

Material: 1 pelota y 2 canastas flotantes.



Ilustración 25

- Ascende liana: consiste en la colocación de una cuerda para ascender por ella desde el agua, para que, en caso de caída, tengamos el agua como colchoneta.

El sistema de colocación de ésta dependerá del espacio que tengamos, pero lo más fácil, es colocar una cuerda tensa paralela a la piscina y a partir de ahí, colocar la de ascenso colgada de ésta.



En caso de considerarse una actividad complicada para el colectivo al que sea dirigido, podremos hacer variantes, por ejemplo, colocando más lianas y haciendo que se atravesase la piscina con flotador o cámara hinchada con ayuda de las cuerdas y de los brazos.

Material: cuerdas, mosquetones, cordinos...



Ilustración 26

#### 7.9 OTROS EJERCICIOS Y FORMAS JUGADAS POR PAREJAS.

1 Intentar desplazarnos con el flotador en diferentes formas:

- Pies enganchados al flotador.
- Cada uno mete un pie dentro del flotador (a modo de caballo).
- Uno se sujeta al flotador con las manos y el otro con los pies.
- Uno encima del otro con un solo flotador.
- Uno dentro del flotador y sujetando los pies del otro que puede estar en posición prono o supino.
- Intentar voltear al compañero que está sentado en el flotador.

Variante: posición prono, posición supino.



- Con la ayuda de tu compañero, intenta colocarte de pie sobre el flotador.
- ¿qué pareja es capaz de sentarse antes en el flotador los dos juntos?

## 8. DISEÑO DE UNA SESIÓN DE AAR

Con la intención de establecer un pequeño guión para el diseño de una jornada de actividades acuáticas recreativas, a continuación establecemos unas pequeñas bases para su posible puesta en práctica. Todo ello está basado en un ejemplo de sesión práctica.

### CONSIDERACIONES GENERALES

Para el desarrollo de una jornada o programa de actividades acuáticas recreativas consideramos que es necesario tener en cuenta una serie de factores.

- Si es la primera vez que se realiza la actividad recreativa es preferible que sea dirigida y con actividades sencillas.
- La preparación rigurosa de la actividad es muy importante.
- Es necesario extremar las medidas de seguridad.
- Es conveniente organizar las actividades en equipo.
- El alumno-a necesita que la información le llegue de la forma más clara y rápida posible, por ejemplo mediante medios audiovisuales y/o auditivos.
- La actividad tiene que ser preparada con antelación, para que no sufra demora el inicio de la misma.





- Cuando la actividad sea planteada bajo un enfoque competitivo, será necesario el utilizar paneles donde el resultado se vea con facilidad, manteniendo la motivación en el participante.
- En la organización de los grupos, cuando la actividad está dirigida hacia un grupo conocido (que realiza actividades acuáticas de forma continuada), se pueden agrupar según dos formas: semidirectiva y directiva. Mientras que si la actividad está dirigida hacia un grupo que confluye por primera vez en la piscina, es aconsejable una organización espontánea del mismo.

## 8.2 CONSIDERACIONES ESPECÍFICAS

En el desarrollo de una sesión o programa de actividades acuáticas recreativas, debemos tener en cuenta algunas consideraciones específicas:

- Edad, nivel y número de participantes.
- Conocimiento de la instalación.
- Tipo de vaso.
- Duración de la actividad.
- Material necesario.
- Personal necesario para el montaje y desarrollo de la actividad.
- Distribución del material en la instalación acuática.

## 8.3. PUESTA EN PRÁCTICA

Los puntos que a continuación se tratan, están basados en una sesión práctica (I Jornadas de Actividades Acuáticas Recreativas, celebradas en el Instituto Valenciano de Educación Física, en Enero de 1994).



Esta jornada se celebró en la piscina cubierta del CEI de Cheste, la cual tiene unas dimensiones de 25 x 12,5 m, siendo una piscina mixta con una profundidad que oscila de 1,25 m en la zona poco profunda hasta 4 m en la zona profunda. El vaso está dotado de rebosadero con skimmers, y a su vez la instalación tiene pequeñas gradas laterales. Las paredes que circundan el vaso estaban ornamentadas con papeles decorativos, globos que pendían del techo y paneles recordatorio de algunas normas de seguridad e indicativos de la dirección que debían tomar para alcanzar la siguiente posta.

La actividad recreativa fue dirigida a un grupo de alumnos-as de cuarto curso de FP, con edades comprendidas entre 15-17 años, de diferentes niveles. Este grupo de alumnos-as no tenía ninguna experiencia anterior respecto a este tipo de actividades acuáticas, y por ello la organización de los grupos fue libre.

El tipo de actividad que se desarrolló fue un circuito con 6 postas. La duración de la sesión fue de 60 minutos, de los cuales el tiempo de permanencia en las postas era de 7 minutos, controlado con el inicio y final de una música. Al finalizar ésta, cesaba la actividad y los participantes disponían de 30 segundos para pasar a la siguiente posta.

#### 8.4. DESARROLLO DE LA SESIÓN

##### 8.4.1. Información previa a los monitores-as

Esta es la información que se les daba a los monitores-as encargados de llevar a cabo la actividad:

- Los participantes disponen de 5 minutos para cambiarse.



- Tras la salida del vestuario se les reparten los gorros al tiempo que se les explica las normas de participación.
  - Después de la breve explicación, los participantes pasan por la ducha. Acto seguido se dirigen hacia la primera posta de su recorrido junto con el monitor-a responsable de la misma. Todo esto deberá desarrollarse en la mayor brevedad posible.
  - En la posta el monitor explicará brevemente y con claridad en qué consiste el objetivo de la misma. En este apartado es necesario que el monitor-a indique cómo acceder y salir del agua tras la finalización del tiempo de actividad.
  - Cuando comienza la música todos los participantes entran en el agua. Disponen de 7 minutos de participación en cada actividad y de 30 segundos para salir del agua por el lugar convenido y dirigirse a la siguiente posta. Se debe insistir en el cumplimiento exacto del tiempo dado en cada posta para no retardar el inicio de la siguiente.
  - Cada monitor-a desde su ubicación, recordará a su grupo hacia qué lugar tiene que dirigirse.
- El monitor-a no debe moverse de su posta ya que será el lugar de referencia que tienen los participantes para localizar la siguiente.
- Al finalizar la sesión, cuando ya todos los participantes han pasado por todas las postas o actividades, debemos hacer que salgan rápido del agua, cada uno por el lugar indicado y se dirijan hacia al vestuario con la finalidad de que quede el espacio libre, para la posible participación de otro grupo.
  - No se debe permitir que nadie del público con ropa de calle se acerque al vaso.
  - Si algún participante se lastimara y necesitara del botiquín, éste



debe de comunicarlo a su monitor-a y éste a su vez al coordinador de la actividad, quien acudirá al lugar indicado.

- Mientras la actividad o juego está en marcha, cada monitor-a alentará a los participantes que se encuentren en su posta.
- Se debe de ofrecer la mayor seguridad y diversión posible.

#### 8.4.2. Información de la actividad a los participantes

Se les informa a los participantes de las actividades de las que consta el circuito y de cuáles son las normas básicas para la participación, entre las que destacamos las siguientes:

- Cada grupo llevará un gorro de diferente color durante toda la sesión, para evitar posibles confusiones.
- Al llegar a cada posta cada monitor-a les explica en qué consiste la actividad.
- Los tiempos de actividad en cada posta están señalados por la música. Cuando la música comienza se inicia la actividad y cuando ésta finalice, los participantes deben de salir rápidamente del agua para pasar a la siguiente posta.
- Los cambios de actividad los recordará siempre el monitor-a de cada posta a los participantes que se encuentren en ese momento en la misma, y serán siempre al contrario de las agujas del reloj.
- Deben tener en cuenta que es una actividad de recreo en la que hay que divertirse pero sin hacerse daño, por lo que se debe evitar empujar a los compañeros-as, realizar ahogadillas o cualquier acción en general que pueda hacer peligrar su persona física.
- Recordar a los participantes que vienen a la piscina a divertirse y no a competir.



- Para que la actividad se lleve a cabo satisfactoriamente, es necesaria la colaboración tanto de los participantes como de los monitores-as.

#### 8.4.3. Formación de los grupos

La formación de los grupos estuvo basada según los criterios:

- La edad de los participantes: 15-17 años.
- El número de participantes por grupo o posta: 6 a 8 participantes.
- La agrupación libre de los participantes.

De los seis grupos tan sólo uno de ellos era mixto y el resto estaba formado por personas del género masculino. Una vez más debemos destacar la escasa participación de las chicas en este tipo de actividades, lo que nos debe hacer pensar qué innovar para atraerlas hasta el agua.

#### 8.4.4. Actividades propuestas

Se fabricó un circuito compuesto por seis postas o actividades, perfectamente delimitadas por pequeñas corcheras. Entre posta y posta, existía un espacio de seguridad para que en ningún momento pudiesen percutir dos participantes de postas distintas. Asimismo, se les indicaba a los concurrentes la zona de acceso y salida del agua y su comportamiento requerido en la misma, insistiendo en su seguridad.

Como se detalla anteriormente, debían seguir el orden inverso a las agujas del reloj para alcanzar la posta contigua, y en este mismo



orden se citan las seis postas de las que constaba la sesión acuática recreativa:

1. Miniwaterpolo. Con porterías y un balón, realizamos juegos adaptados.

2. Pasillo de superficies flotantes, obstáculo y aros subacuáticos. Prueba combinada que consiste en recorrer andando o corriendo las superficies flotantes y al llegar a su extremo, saltar e intentar golpear con diferentes partes del cuerpo los globos que penden del techo. Al caer al agua debían bucear y atravesar el túnel formado por aros subacuáticos

3. Tirolina. Se engarzaron los elementos y cuerdas necesarias simulando a las tirolinas que se montan en tierra. La actividad consiste en asirse a una argolla y dejarse deslizar por la cuerda hasta que nuestro cuerpo se frene al entrar en contacto con el agua.

4. Rocódromo. Pequeña pared vertical con presas ubicada en el borde de la piscina. Partiendo desde el agua, el participante debe ascender por la pared hasta lo más alto y una vez allí lanzarse al agua pasando por el interior de un aro.

5. Montaña acuática. Remachando 8-10 neumáticos de diferentes tamaños y protegiendo bien las válvulas y los espacios internos de los mismos formamos una montaña flotante. La tarea consiste en trepar por los neumáticos hasta llegar arriba antes que los otros y



conquistar la montaña; el placer de subir para poder lanzarse de nuevo al agua de la forma deseada, interpretar una historia, o simplemente realizar lo que asalte a nuestra imaginación.

6. Puente americano. Se disponen dos cuerdas verticales que atraviesan el vaso transversalmente con 1.50 m de separación entre ellas aproximadamente, y distando la más inferior unos 30 cm del nivel del agua. Asiéndose con las manos a la cuerda superior y reposando los pies en la más inferior, debemos avanzar paulatinamente hasta alcanzar el otro extremo. Para activar el juego, deben iniciar el recorrido varias personas partiendo desde ambos extremos al mismo tiempo, para lo cual deberán sortearse en los cruces si no quieren caer al agua. En todas las estaciones, los monitores-as han motivado y animado a los concurrentes a crear nuevas formas de abordar una actividad según su propia imaginación.

He aquí una pequeña muestra gráfica de la distribución espacial del vaso.

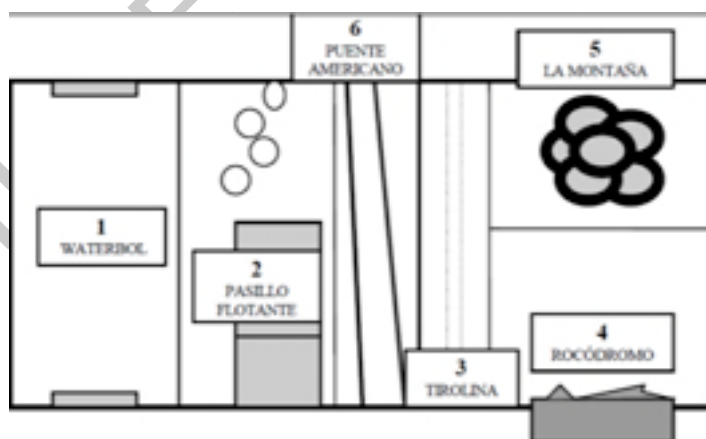


Ilustración 27



## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Gran parte de este trabajo ha sido realizado en base a una recopilación de tres proyectos que se fundamentan en propuestas de actividades lúdicas dentro del medio acuático. Tanto los objetivos, los contenidos técnicos, así como los juegos, han sido agrupados en un solo trabajo, complementándolo a su vez con documentación de otras fuentes bibliográficas.

Proyectos:

Curso de animación en playas y piscinas.

“Teoría de las actividades acuáticas recreativas”

Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992.

D<sup>a</sup> María Prat.

Curso de animación en playas y piscinas.

Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992.

D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.

Seminario: deportes alternativos y el diseño de nuevos materiales.

“Gimcana acuática”

Carlos Belizo Collado.

INEF Madrid. Curso 95/96.

Páginas web:

<http://www.um.es/univefd/recreac.pdf>

<http://www.um.es/univefd/aar.pdf>

## 10. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

1. <http://sensation-bcn.es/juegos-barco.htm>

2. <http://chemtrailsevilla.wordpress.com/2009/03/28/el-peligro-latente-del-fluor/>

3. <http://www.asalsido.org4>.

4. <http://www.carballada.com/wordpress/2006/07/pompas-de-jabon>.

5. <http://www.casadeldeporte.cl>





6. <http://www.inatacion.com>
7. <http://www.um.es/univefd/recreac.pdf>
8. <http://www.um.es/univefd/aar.pdf>
9. [http://www.wanceulen.com/wanceulen-international/index.php?option=com\\_content&task=view&id=31&Itemid=92](http://www.wanceulen.com/wanceulen-international/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=92)
10. Wikipedia.
11. <http://www.um.es/univefd/aar.pdf>
12. <http://www.um.es/univefd/recreac.pdf>
13. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
14. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
15. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
16. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
17. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
18. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
19. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
20. Curso de animación en playas y piscinas. Conil de la Frontera, del 22 al 27 de junio de 1992. D<sup>a</sup> Isabel Segurado Jiménez, Licenciada en educación física.
21. [http://www.wanceulen.com/wanceulen-international/index.php?option=com\\_content&task=view&id=31&Itemid=92](http://www.wanceulen.com/wanceulen-international/index.php?option=com_content&task=view&id=31&Itemid=92)



22. <http://www.aquadrolics.nl/index.php?id=130&lg=sp&pg=productgroups>

23. <http://www.um.es/univefd/recreac.pdf>.

24. <http://www.aquadrolics.nl/index.php?id=130&lg=sp&pg=productgroups>

25. <http://sensation-bcn.es/juegos-barco.htm>

26. Wikipedia.

27. Wikipedia.

MUSEO DEL JUEGO

