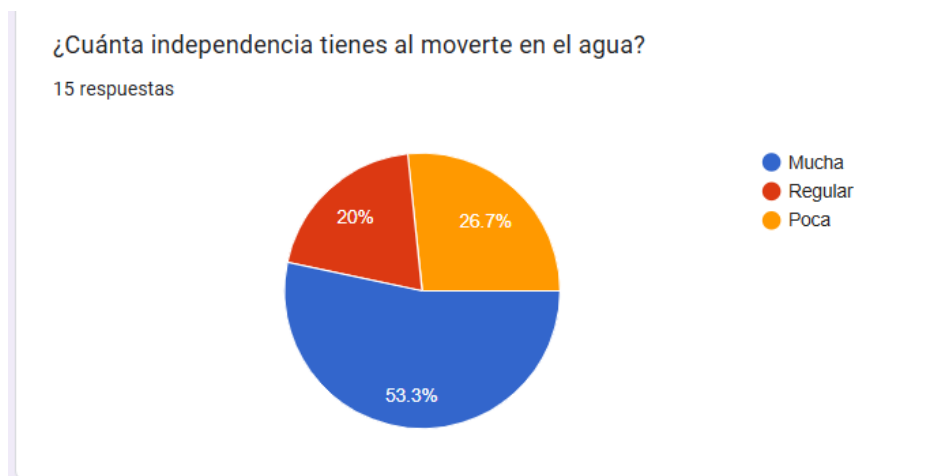


Análisis Encuesta a Estudiantes

Como parte del proceso investigativo orientado a comprender las experiencias, percepciones y dinámicas emocionales de los estudiantes frente a la metodología del juego en clases de natación, se desarrolló una encuesta aplicada a 15 estudiantes, conformados por hombres y mujeres entre los 15 y 25 años, pertenecientes al INDERMA, ubicado en el municipio de Marinilla, Antioquia.

Esta encuesta permitió recoger narrativas, opiniones y valoraciones que visibilizan la vivencia individual y colectiva en el contexto acuático, abriendo un espacio para interpretar cómo los estudiantes construyen significados en torno a su autonomía, vínculos afectivos con el medio, y apertura hacia prácticas pedagógicas basadas en el juego. El enfoque cualitativo posibilitó acceder a matices subjetivos que enriquecen la comprensión del proceso formativo desde una mirada inclusiva y transformadora. A continuación se muestra el resultado de las encuestas con su respectivo análisis:

1. Pregunta 1:



Este resultado indica que casi la mitad de los estudiantes con discapacidad intelectual leve no han alcanzado un nivel de autonomía acuática significativo. Por tal razón se hace necesario buscar actividades o herramientas para favorecer los procesos de esos estudiantes.

Según Juárez Santos-García, D (2020), la independencia en el agua está directamente relacionada con el dominio de habilidades motrices básicas como la propulsión, la flotación y el equilibrio. La presencia de un 26.7% con baja independencia indica que aún hay barreras en el desarrollo de estas habilidades, lo cual refuerza la necesidad de estrategias pedagógicas que potencien las habilidades.

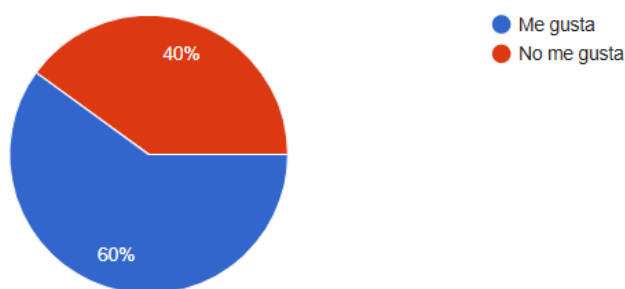
En ese orden de ideas, Vygotsky, L. S. (1978) plantea que el aprendizaje se potencia mediante la mediación del docente en la zona de desarrollo próximo. Esto implica que los estudiantes con menor independencia podrían beneficiarse de juegos acuáticos guiados que les permitan avanzar progresivamente hacia la autonomía e independencia.

Además, Pérez et al. (2022) destaca que el vínculo temprano con el medio acuático, especialmente a través del juego, facilita la transferencia natural de habilidades motrices, incluso en personas con discapacidad intelectual leve.

2. Pregunta 2:

¿Te gusta la metodología tradicional de la clase de natación?

15 respuestas



Como podemos apreciar, la mayoría de encuestados encuentra la metodología tradicional como adecuada, hay una proporción significativa (40%) que no le parece adecuada, lo que sugiere la necesidad de replantear e implementar nuevos enfoques de enseñanza y formación docente en natación con esta población de discapacidad intelectual leve. Además formar al docente para que tenga más herramientas pedagógicas a la hora de abordar la metodología de la clase y no sea siempre tradicional. La implementación del

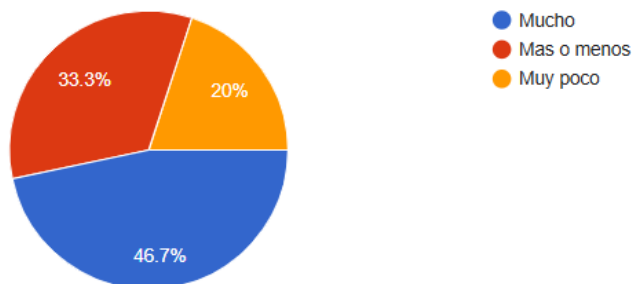
juego, podría potenciar las habilidades motrices básicas de los estudiantes teniendo como ejes fundamentales la motivación, didáctica y personalización

Según Angulo Piernas (2022), los estilos de enseñanza basados en metodologías lúdicas o juegos tienden a obtener mejores resultados que los estilos tradicionales, especialmente en aspectos como la motivación, el disfrute, la comprensión de contenidos y el desarrollo motor acuático. Esto es fundamental: si casi la mitad de los estudiantes no se sienten cómodos con la metodología actual, podría ser porque no se está explotando el potencial del juego como recurso didáctico.

3. Pregunta 3:

¿Qué tanto sientes que has aprendido a nadar desde que entraste al programa de natación adaptada?

15 respuestas



Este resultado sugiere que la mitad de la población percibe que no ha aprendido o no ha aprendido lo suficiente. Se hace necesario buscar alternativas para mejorar el proceso de enseñanza y así mejorar las habilidades y por tanto la percepción de los estudiantes frente a su proceso. El hecho de que solo la mitad afirme haber aprendido “mucho” señala que hay elementos metodológicos que deberían ser replanteados.

Juárez Santos-García, D (2020) sostiene que, el aprendizaje en el medio acuático requiere de un desarrollo secuencial, en el cual habilidades como la propulsión, flotación y equilibrio se consolidan mediante ejercicios de acuerdo al contexto. La percepción de

discapacidad intelectual leve por parte de algunos estudiantes puede indicar que esos pilares no están siendo abordados de forma suficientemente accesible o lúdica. Esto refuerza la idea de que el programa debe integrar más herramientas didácticas como el juego para garantizar aprendizajes significativos.

4. Pregunta 4:



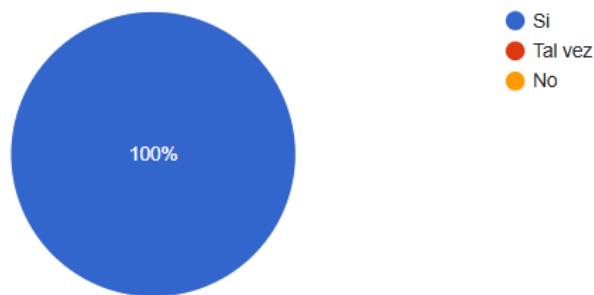
Este resultado refleja que más de la mitad de los estudiantes experimentan dificultades o aprendizajes parciales en el proceso de enseñanza. Esto representa una señal clara de que las estrategias actuales no están siendo totalmente efectivas para todos, y justifica el uso de enfoques más personalizados y accesibles.

Según Vygotsky, L. S. (1978), el aprendizaje ocurre dentro de la zona de desarrollo próximo, donde el alumno necesita mediación docente ajustada a sus capacidades. Esta idea ha sido retomada por autores como Moll (1990), quien destaca la importancia de adaptar la enseñanza a las capacidades reales del estudiante, especialmente en contextos inclusivos como el medio acuático. Aquí entra en referencia el valor del juego como mediador educativo, ya que permite ajustes dinámicos de dificultad y genera un entorno menos rígido.

5. Pregunta 5:

¿Te gustaría aprender natación mediante juegos?

15 respuestas



El resultado indica hay una aceptación total del enfoque lúdico por parte de los estudiantes, lo cual es significativo en entornos inclusivos. Refuerza que el juego no solo es una opción viable, sino también la preferida por los estudiantes con discapacidad intelectual leve en contextos de aprendizaje acuático.

Según Piaget (1962), el juego constituye una forma esencial de aprendizaje en etapas tempranas del desarrollo, ya que permite que los niños construyan conocimientos a través de la manipulación, la exploración y el movimiento corporal. Este principio se traslada al entorno acuático, donde el aprendizaje mediante juego facilita la familiarización y el dominio de habilidades motoras básicas.

Además, Angulo Piernas (2022) demostró que las metodologías basadas en el juego obtienen mejores resultados en la enseñanza de habilidades acuáticas básicas, especialmente en aspectos como la motivación, el disfrute y la comprensión corporal.

Con base a las respuestas de las diferentes preguntas de la encuesta, se evidencia la posible plantear la pertinencia de la creación de una guía de juegos acuáticos que le permita a los docentes tener una herramienta útil y pertinente para cambiar algunos aspectos de la metodología de la clase y así mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes y enriquecer la formación docente. La implementación del juego como herramienta

pedagógica en clases de natación ofrece una articulación enriquecedora entre los fundamentos de las ciencias del deporte, la pedagogía inclusiva, la lúdica transformadora y la didáctica adaptativa. Desde el enfoque deportivo, las actividades acuáticas lúdicas estimulan el desarrollo de habilidades motrices básicas como la flotación, el equilibrio y la propulsión, impactando positivamente la coordinación y el sistema cardiovascular en estudiantes con discapacidad intelectual leve. Pedagógicamente, el juego potencia el aprendizaje significativo al conectar con los saberes previos del estudiante, tal como lo plantea Ausubel (1968), quien sostiene que el conocimiento nuevo solo adquiere sentido cuando se relaciona de forma sustantiva con lo que el alumno ya sabe. Esta conexión permite que el aprendizaje sea más duradero, profundo y funcional. En este sentido, el docente actúa como mediador activo, facilitando experiencias que se integran a la estructura cognitiva del estudiante. En el ámbito lúdico, se crea un clima afectivo que facilita la autonomía, la motivación y la expresión corporal, permitiendo experiencias inclusivas y personalizadas que estimulan la atención y la memoria (Moll, 1990; Piaget, 1962). Finalmente, desde la didáctica, el juego se convierte en estrategia metodológica que permite secuenciar contenidos, adaptar ritmos de aprendizaje, y aplicar una evaluación formativa donde el error se transforma en oportunidad. Esta integración multidisciplinaria refuerza la pertinencia de diseñar una guía de juegos acuáticos que responda tanto a las necesidades motoras como emocionales de los estudiantes, consolidando el rol del docente como facilitador de experiencias significativas.

Referencias

- Juárez Santos-García, D. (2020). Habilidades motrices en el medio acuático. Revista de Investigación en Actividades Acuáticas, 4(8), 51–52. Universidad de Castilla-La Mancha. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7785454>
- Moreno Murcia, J. A., & Ruiz Pérez, L. M. (2020). Las habilidades acuáticas fundamentales. Claves en la competencia acuática para toda la vida. Universidad Miguel Hernández. <https://jamorenomurcia.umh.es/files/2014/09/06.-Las-habilidades-acu%C3%A1ticas-fundamentales-claves-para-la-competencia-acu%C3%A1tica-para-toda-la-vida-JAMM-y-Luismi-8-noviembre.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). “Mind in society: The development of higher psychological processes” (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
- Moll, L. C. (1990). La zona de desarrollo próximo de Vygotsky: Una reconsideración de sus implicaciones para la enseñanza. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48359.pdf>
- Pérez et al. (2022). Manual de natación adaptada. Asociación Federal de Entrenadores de Natación. Universidad Nacional del Comahue. https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/Record/RDIUNCO_2d90e5dc5ae0963fba8a3373a9f77c22
- Jean Piaget (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood
Disponible en el Internet Archive como lectura gratuita en línea o descarga en PDF/EPUB.
- Ausubel, D. P. (1968). “Educational psychology: A cognitive view”. Holt, Rinehart and Winston.

