

## METODOLOGÍA DE ORIENTACIÓN FLEXIBLE PARA FAVORECER APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA: PROPUESTA DESDE EL ENFOQUE PROBLEMATIZADOR

### METHODOLOGY OF FLEXIBLE ORIENTATION TO FAVOR SIGNIFICANT LEARNING IN THE CLASSES OF PHYSICAL EDUCATION: PROPOSAL FROM THE PROBLEMICAL FOCUS

MS. Cecilia González Terry  
maguin@iscf.cu, cegonte@inder.cu  
Licenciada en Cultura Física  
Máster. Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo" La Habana Cuba.  
Profesora Principal de Metodología de la Investigación.

Fecha recepción: 17-11-2010  
Fecha aceptación: 3-6-11

#### RESUMEN

La presente investigación propone una Metodología de Orientación Flexible (MOFLEX) que les permitirá a los niños crear juegos para las clases de Educación Física, con el propósito de favorecer en estos un aprendizaje significativo. La misma se centró fundamentalmente en el Paradigma del Enfoque Crítico, cuyo principal objetivo es propiciar un proceso de aproximación a la realidad educativa en el contexto de la clase de educación física, no sólo interpretándola sino también transformándola, asumiendo que ésta es dialéctica, dinámica y evolutiva. A través de la Investigación-Acción nos propusimos, en un primer momento de la investigación (diagnóstico) conocer las manifestaciones generales y particulares del proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños del primer ciclo de primaria durante las clases de educación física, así como, identificar las prioridades y tendencias de los profesores en el propio contexto de las clases, por lo que se realizaron observaciones, encuestas y entrevistas a niños y profesores de siete Escuelas primarias de la Capital Cubana. En un segundo momento, a partir de diferentes posiciones teóricas, el criterio de especialistas y las propias reflexiones del equipo de investigación se realizó la planificación del plan de acción a seguir a partir de las propias condiciones existentes; se creó la metodología que aquí propone su autora y se capacitaron un total de nueve profesores para que utilizaran la misma y que, desde una perspectiva crítica, partiendo de sus propias valoraciones, posibilitaran el cambio que potencie un aprendizaje significativo en los educandos, brindándoles ayuda y orientaciones necesarias, modificando el nivel de exigencia de las tareas, y a la vez " moviendo" la Zona de desarrollo próximo hacia adelante. En un tercer momento se puso en práctica nuestra propuesta con 120 niños de Ciudad de la Habana. Los resultados obtenidos nos condujeron a la aceptación de la hipótesis, debido a que la metodología aplicada posibilitó la elaboración de juegos por parte de los niños, favoreciendo un aprendizaje significativo, utilizando estos, todos los recursos psicológicos de los cuales disponían, tanto cognitivos, afectivos y motivacionales.

**PALABRAS CLAVE:** Orientación flexible, Juegos, Orientación educacional  
Aprendizaje significativo, Postura activa y transformadora, Enfoque problémico

#### SUMMARY

The present investigation proposes a Methodology of Flexible Orientation (MOFLEX) that will allow the children to create games for the classes of Physical Education, with the purpose of favoring in these a significant learning. The same one was centered fundamentally in the Paradigm of the Critical Focus whose main objective is to propitiate an approach process to the educational reality in the context of the class of physical education, only not interpreting it but also transforming it, assuming that this is dialectical, dynamics and evolutionary. Through the Investigation-action we intended, in a first moment of the investigation (diagnostic) to know the general manifestations and peculiar of the teaching-learning process with the children of the first cycle of primary during the classes of physical education, as well as, to identify the priorities and the professors' tendencies in the own context of the classes, for what were carried out observations, surveys and interviews to children and professors of seven primary Schools of the Cuban Capital. In a second moment, starting from different theoretical positions, the approach of specialists and the own reflections of the investigation team was carried out the planning of the action plan to continue starting from the own existent conditions; you crew the methodology that here their author proposes and they were qualified a total of nine professors so that they used the same one and that, from a critical perspective, leaving of her own valuations, they facilitated the change that potency a significant learning in the

students, toasting helps them and necessary orientations, modifying the level of demand of the tasks, and at the same time moving" the Area of next development toward before. In a third moment put into our practice proposal with 120 children of City of the Havana. The obtained results led us to the acceptance of the hypothesis, because the applied methodology facilitated the elaboration of games on the part of the children, favoring a significant learning, using these, all the resources personológica of which prepared, so much cognitive, affective and motivational

**KEY WORDS:** Flexible orientation, Games, Educational orientation, Significant learning, Active posture and transformer, Problemicals Focus

## INTRODUCCIÓN

En Cuba las transformaciones que se vienen realizando en los últimos años privilegian la creciente descentralización de muchas de las decisiones de la gestión educacional, con vista a fortalecer el papel de la escuela, los educadores, los estudiantes, la comunidad y la familia en el mejoramiento educativo.

Al respecto, D. Castellanos y colaboradores (2005) aseveran: " la actual postura activa y transformadora del aprendizaje, solo puede desarrollarse en íntima conexión con procesos que garanticen una intención y posibilidad de aprender de manera profunda, con el apoyo de procesos que estimulen estas acciones, las sostengan, les den una dirección adecuada.."(9:108)

Por consiguiente, para aprender de este modo, se debe propiciar que los estudiantes interactúen con el contenido de manera que puedan establecer relaciones entre los conocimientos previamente asimilados y la nueva materia (significatividad conceptual), relaciones entre los nuevos contenidos y la experiencia cotidiana (significatividad experiencial), lográndose el vínculo entre el conocimiento y la vida, entre la teoría y la práctica, y por último relaciones entre la materia que se aprende y el mundo personal, afectivo, motivacional de los sujetos (significatividad afectiva).

De allí pues, que para que estos procesos resulten determinantes, se debe promover la actividad científica en el aula y la escuela estimulando al educador en su desempeño como "práctico reflexivo", en el rol de maestro investigador; es decir, buscar explicaciones por vías científicas a sus problemas; hacer innovaciones pedagógicas que respondan realmente a sus posibilidades y a su realidad; trazar estrategias educativas a partir de esa realidad y de su nivel de realización; y sobre lo que significa investigar en el aula o área de prácticas, primero responderse la pregunta de si es necesario investigar en su área o aula, lo cual para responderla bastaría saber si tiene resuelto todos los problemas en el orden de la instrucción y la formación integral de los alumnos; si ya dominan todos los recursos pedagógicos y didácticos sobre cómo aprender y cómo enseñar y si han podido ponerlos en práctica con éxito en sus alumnos, en contextos de falta de equidad, con diferencias significativas de personalidad y condiciones de vida y de características de su medio familiar.

## DESARROLLO DIAGNÓSTICO Y RECONOCIMIENTO DE LA SITUACIÓN INICIAL: Descripción del contexto de investigación

La necesidad de seguir perfeccionando el programa de Educación Física para el Primer Ciclo de Primaria se exige de los profesores e investigadores de esta rama, la búsqueda de nuevas vías y estrategias que incentiven aún más el quehacer de los niños en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje y que se sientan más protagonistas dentro del mismo. Por tal motivo, los profesores deben ir cediendo más espacio a otras concepciones de aprendizajes que faciliten las condiciones en que se aprende.

El actual programa de Educación Física (2001) se caracteriza por la continuidad que brinda en cada grado al desarrollo de las acciones motrices que el niño va logrando ejecutar desde los primeros meses de vida; pero los objetivos que se plantean para la unidad de juegos a partir del segundo grado, donde los niños y profesores deben ser capaces de crear juegos para las clases, e identificar las características de los juegos, solo se cumplen de forma parcial por los profesores que trabajan en este nivel

En las orientaciones metodológicas del mismo, para el segundo grado, así como el tercero y cuarto, correspondientes a la Unidad de juegos, se plantea: "*Los juegos deben ser seleccionados de acuerdo con los objetivos propuestos para cada clase, en correspondencia con el nivel de desarrollo de las habilidades motrices y de las capacidades físicas alcanzadas por el alumno, sobre la base de situaciones que él como facilitador del proceso, les orientará en dependencia de las habilidades que se encuentre trabajando, corresponde al profesor de Educación Física, en correspondencia con las características de los alumnos, seleccionar los juegos que se realizarán en cada clase*" ( 11 :35 )

De igual forma se plantea en el programa que: "*investigaciones realizadas en nuestro país han mostrado que en las condiciones actuales, los niños de tercer grado, aunque no únicamente ellos, al solucionar problemas, no realizan un análisis adecuado de la situación presentada, se ha visto que una vez presentada la tarea ellos comienzan a ejecutarla sin haberse detenido lo suficiente a esclarecer las condiciones y los medios de realización, y que con una enseñanza apropiada que tome en cuenta no solo la solución del problema, sino también la orientación hacia el propio proceso de solución, se va eliminando esta "tendencia a la ejecución"* (11,45)

Se explica entonces, que al caracterizar el objeto de estudio (proceso de enseñanza-aprendizaje), para definir sus posibles determinantes a partir del comportamiento de los sujetos que en él intervienen, sería aproximarnos cada vez más al conocimiento verdadero sobre este, de cómo en las clases de educación física para niños del primer ciclo de primaria, se dan las condiciones para favorecer aprendizajes significativos en los mismos, considerando siempre, que dicho conocimiento no se agota, más bien se enriquece a partir de contradicciones que les son inherentes, en la medida de que ese proceso de enseñanza-aprendizaje no se debe dejar a la espontaneidad ni al libre albedrío, sino, que debe estar declarado en las finalidades educativas a partir de las propias necesidades cognitivas de los aprendices, de modo que cuando se organice el mismo no se pierdan de vista, ambas inclusive.

Dentro de este marco, resulta esclarecedora entonces, la concepción histórica-cultural desarrollada por L.S.Vogostky (1987) y citado por A. Fernández y col. en la cual una de las ideas centrales en su obra postula que: "...los seres humanos se desarrollan en una formación histórica cultural dada, creada por la propia actividad de producción y de transformación de su realidad y es mediante la actividad humana que se logra el desarrollo de sus procesos psíquicos y la consiguiente apropiación de la cultura..." (20:152)

Aplicando el contenido antes analizado al campo de nuestra investigación (aprendizaje significativo), consideramos que existen razones que nos motivan para llevar adelante un estudio que permita, entre otras cuestiones, revelar la necesidad y relevancia social de que aprender significativamente, implica para los niños, aprender tratando de dar un sentido personal a lo que se aprende, tratando de interpretar y comprender y para el profesor, relacionar los nuevos contenidos que se enseñan con todo aquello que constituye la experiencia previa individual personal de sus alumnos.

Sin dudas, en este caso, el juego dentro de este contexto es una de las vías esenciales para que en este proceso, nuestros niños y niñas asuman una postura activa y transformadora en clase, resultando de ello una experiencia significativa en la escuela y fuera de esta.

## CONSTITUCIÓN DEL GRUPO DE TRABAJO

Para llevar a cabo la investigación, se conformó un equipo de trabajo constituido por cuatro investigadores, tres como investigadores auxiliares y una como investigadora principal, (esta última la autora del trabajo) los cuales tuvieron como precedente, una investigación realizada como culminación del módulo "Didáctica II", de la Maestría en Didáctica de la Educación Física Contemporánea (2002-2004) referida al desarrollo de Habilidades Pedagógicas y Profesionales en profesores del primer ciclo de la Enseñanza Primaria de 2 municipios de Ciudad de la Habana (Cuba), por lo que a partir de los resultados de este trabajo comenzó la preocupación por la temática referida al quehacer de los profesores de Educación Física en aras de materializar esas habilidades para el logro de aprendizajes significativos en los niños de primero a cuarto grado

## IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA TEMÁTICA A INVESTIGAR

### Diagnóstico del objeto de la investigación.

Para precisar la temática a investigar se realizaron un conjunto de actividades necesarias durante el curso (2003-2004) instrumentándose una fase de diagnóstico en la práctica, donde a un nivel externo y fenomenológico se pretendió efectuar un acercamiento a la realidad educativa en las clases de Educación Física y explorar e identificar el nivel de los logros alcanzados por los niños durante las clases.

De allí pues, que para definir este proceso partimos de una pregunta previa al estudio sobre la base de:

### **¿Qué características asume el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de educación física para niños del primer ciclo de primaria?**

#### Objetivos

1. Conocer las características generales del proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de educación física para los niños del primer ciclo de primaria.
2. Identificar las prioridades y tendencias de los profesores en el contexto de las clases de educación física.

Para el cumplimiento de esta etapa se seleccionó, de una población constituida por catorce profesores de Educación Física pertenecientes a dos Consejos Populares del Municipio Habana Vieja, una muestra aleatoria de siete profesores correspondientes a igual número de escuelas primarias, los cuales tienen entre uno y diez años de experiencia, todos graduados de Licenciatura en Cultura Física

Igualmente se seleccionaron aleatoriamente 160 niños de una población de 260 distribuidos de la siguiente forma: diez de cada grupo de segundo grado (siete grupos de 20 niños) de la Escuela Primaria "Oscar Lucero" diez niños de cada grupo de tercero (seis grupos de 20 niños) de la Escuela "Marcellino Gutiérrez" y diez de cada grupo de cuarto (tres grupos de 30 niños) pertenecientes a la escuela "Quintín Bandera"

### **Métodos y procedimientos**

**Encuesta:** se les aplicó a los niños para obtener información sobre la concepción que tienen acerca de su aprendizaje y a los profesores para conocer cuales las prioridades de incidencia durante el proceso de enseñanza aprendizaje, así como la utilidad que le confieren al juego como recurso del aprendizaje. Estas se caracterizaron por contener preguntas cerradas de selección y de categorías secuenciales.

**Entrevista estandarizada:** Se realizó de forma grupal a los profesores con el objetivo de obtener información sobre la concepción que tienen del proceso de enseñanza aprendizaje. Para su procesamiento se recurrió al análisis de contenido, a partir de determinadas categorías elaboradas al respecto, tales como: cumplimiento de los objetivos; modos de intervención en clases; vías utilizadas para la participación activa de los niños en clases

**Observación:** se realizó con el objetivo de constatar la dinámica general del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta se realizó de forma ajena y encubierta, con la participación de cuatro observadores ubicados en diferentes ángulos del terreno, durante ocho semanas (dos meses) a partir de la segunda semana de clases del curso 2002-2003 en los tres turnos de clase para un total de 48 observaciones; las cuales nos permitieron obtener información del proceso desde el segundo al cuarto grado. Para su aplicación se elaboró una guía con un conjunto de indicadores referidos al quehacer de profesores y alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje,

### **Métodos matemáticos-estadísticos**

Para el procesamiento de la información recogida en la guía de observación se procedió a la aplicación del coeficiente de concordancia de rangos de Kendall la cual es aplicable a variables en escalas ordinales y en particular, en problemas de concordancia entre jueces, para el caso que nos ocupa, se trató de buscar la concordancia entre los criterios emitidos por los cuatro observadores en cada uno de los indicadores investigados.

A través de la aplicación de diferentes métodos, se determinaron aquellas características externas del objeto de estudio a la vez que permitieron detectar un árbol de problemas, por lo que, el análisis inicial de los resultados y reflexiones sobre la situación problemática explorada nos condujeron a las siguientes:

### **CONCLUSIONES PARCIALES**

1- De forma general, los profesores brindan una mayor prioridad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a: la ejercitación de las habilidades que a la educación de actitudes y valores en los niños por medio de la propia actividad; a su propio contexto de actuación (la enseñanza), priorizando lo planificado y no facilitando a los niños oportunidades para la reflexión y el cuestionamiento de sus propias realizaciones, así como, al cumplimiento del horario de clases sin permitir intervenciones por parte de los niños donde se promueva su creatividad y aprendan a buscar soluciones a los problemas y decidir cuál es la mejor.

2- De forma particular se prioriza solamente lo que el profesor lleva planificado, lo cual no incluye el protagonismo del niño como parte del proceso, ni el juego como una vía para favorecer el desarrollo mental de los mismos y que los prepare para leer y escribir; no se emplean las experiencias de estos en su aprendizaje, no se establecen relaciones entre lo que ellos aprenden y su vida, sus necesidades, motivos e intereses, tributando todo ello a un aprendizaje significativo.

### **DESCUBRIMIENTO DEL PROBLEMA.**

A partir del reconocimiento, por medio de observaciones y reflexiones de muy variadas naturaleza durante la fase de diagnóstico, pudimos realizar una primera aproximación a las manifestaciones generales y particulares que posee el proceso de enseñanza-aprendizaje de las clases de Educación Física, detectándose que en este no se llevan a cabo acciones que favorezcan un aprendizaje significativo en los niños del primer ciclo; por lo que toda la información recogida en el marco contextual y en el marco teórico posibilitó identificar la problemática en función de precisar el **problema** a partir de:

¿Cómo estimular y favorecer aprendizajes significativos durante las clases de Educación Física en niños del primer ciclo de la enseñanza primaria?



## Objetivos

- 1) Implementar una metodología de orientación flexible para la creación de juegos durante las clases de educación física para favorecer un aprendizaje significativo en los niños del primer ciclo de primaria.
- 1) Valorar la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la aplicación de la metodología propuesta

## Partiendo Hipotéticamente de que:

"La implementación de una metodología de orientación flexible para la creación de juegos a partir de la resolución de problemas, favorecerá un aprendizaje significativo durante las clases de educación física en los niños del primer ciclo de la enseñanza primaria."

## DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS, PROCEDIMIENTOS Y MECANISMOS DEL DISEÑO UTILIZADO EN EL ESTUDIO.

La investigación se centró fundamentalmente en el Paradigma del Enfoque Crítico (Colás Bravo y Col; citadas por Estévez Cullell, Migdalia, M. Arroyo y C. González (2004)), desde esta perspectiva, los problemas que se plantean en la investigación parten de situaciones reales vividas en clases por los niños y niñas, es decir de las propias acciones motrices que aprenden en clases y son seleccionados por la propia autora de MOFLEX, por lo que, los análisis que se van generando dentro del grupo de trabajo, y los niños van siendo objeto de transformación en la medida que se avanza en el estudio, promoviéndose un cambio de actitud por niños y profesores hacia el objeto de estudio,

Además, para evitar la distorsión producida por el propio contexto de la investigación, el estudio realizado se proyectó como de tipo longitudinal de evolución de grupo (cohorte), donde realizamos un corte transversal explicativo, (2002- 2004, Tesis de Maestría) con un estudio de seis casos el cual nos permitió analizar, diagnosticar y pronosticar el comportamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el desenvolvimiento de los profesores a través del uso de la metodología que proponemos. Durante el estudio, utilizamos el mismo programa investigativo; pero con algunas modificaciones en su contenido, referido a la tercera fase de la metodología, ya que según pasaron de grado los niños, las propuesta para la creación de los juegos se fueron complejizando atendiendo a las habilidades a desarrollar en el mismo, se utilizaron los mismos métodos, técnicas, variables e indicadores, en el mismo territorio, obteniéndose un volumen de información (material referencial y datos) comparable, que nos posibilitaron identificar, variaciones esenciales en el comportamiento de los alumnos y que fueron de utilidad para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Diseño muestral

Para la implementación de la Metodología, se capacitaron un total de nueve profesores por espacio de una semana, a todos se les brindó la preparación necesaria para que utilizaran la metodología y que, desde una perspectiva crítica y partiendo de sus propias valoraciones, posibilitaran el cambio que potencie un aprendizaje significativo en los educandos, brindando ayuda y orientaciones necesarias, modificando el nivel de exigencia de las tareas, y a la vez " moviendo" la Zona de desarrollo próximo hacia adelante.

La puesta en práctica de nuestra propuesta se llevó a cabo con 10 niños de cada grado (desde segundo hasta cuarto) en cuatro de las siete escuelas de Ciudad de la Habana muestreadas para el diagnóstico inicial para un total de 120 participantes durante los cursos 2005-2007; y 60 niños de una escuela primaria de la Provincia Guantánamo (igualmente desde el segundo al cuarto grado), todo ello con el propósito de analizar, interpretar y explicar el significado que los niños le brindaron al proceso de Enseñanza-Aprendizaje, a partir del papel que comenzaron a desempeñar en el mismo a partir de la creación de sus propios juegos , así como, la definición de su realidad social en función de sus intereses, valores y propósitos..

## Métodos y procedimientos

### Métodos teóricos:

**Método Histórico:** Nos permitió valorar los antecedentes históricos del fenómeno estudiado, así como la obtención de datos sobre las experiencias y observaciones referidas en el diagnóstico, utilizamos sus formas metodológicas más relevantes:

- ❖ *El análisis histórico descriptivo,*
- ❖ *El análisis histórico comparativo,*
- ❖ *El análisis de contenido*

### Método de modelación

### Método sistémico estructural

### Método inductivo-deductivo

### Métodos Empíricos

Para la recogida de los datos utilizamos el inventario elaborado por J. Elliot (1993) y S. Kemis y R. Mc Taggart (1988) para la Investigación –Acción constituido por:

**Encuestas:** a niños y profesores

**Observación participante:** De forma persistente al proceso durante la utilización de la metodología

**Entrevista cualitativa:** a todos los profesores, se realizó de forma grupal

### Medios/ instrumentos

**Tarjetas de Muestra:** Se utilizó una por cada niño, para registrar las impresiones sobre:

- la calidad de los juegos
- comportamiento ante la tarea
- niveles de ayuda recibidos tanto por el profesor como por otros niños
- tiempo de ejecución de los juegos en cada fase.

**Diario de los profesores:** por los profesores implicados, con el objetivo de recoger la información de todo lo que ocurrió en clases a partir de la aplicación de cada una de las fases de la metodología propuesta. En este caso observamos que estos cumplieran como exigencias metodológicas, las cuatro condiciones propuestas por Zabalza (1991) en cuanto a la utilización del Diario como herramienta de trabajo del profesor:

- **Representatividad**
- **Adecuación.**
- **Fiabilidad**
- **Validez**

Para cumplir estos requisitos metodológicos se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- 1) Para evitar el engaño deliberado de los profesores, se les aclaró que los resultados de los mismos no formaban parte de su evaluación profesoral.
- 2) Los incidentes críticos: considerado como, todo lo que pudiera entorpecer el desenvolvimiento de los niños: (juegos muy bien elaborados, pero que a la hora de exponerlos no se lo supieran, de lo que se infería la total participación del adulto u otro niño mayor en su elaboración, niños negados a realizar la tarea orientada, ausencias reiteradas de los profesores actuantes, en cuyos casos asumía el proceso uno de los investigadores auxiliares)
- 3) Que los diarios se llevaron durante un tiempo prolongado (todo el periodo lectivo) que comprendió los cursos 2003 -2005 en todas las frecuencias de clases de los grupos en los cuales estaban los casos a estudiar, en cuanto a estos, es importante reseñar que los dos investigadores auxiliares y el investigador principal elaboraron sus diarios desde el inicio de la implementación de la metodología, con el objetivo de no perder de vista las actuaciones de los niños, sus preguntas, comentarios, etc.

Para el análisis del contenido de los diarios se conformó un **sistema categorial** que reflejó directamente el propósito del investigador. Estas categorías se establecieron a partir de la revisión teórica y conceptual del objeto de estudio, así como de opiniones de los especialistas consultados, quedando constituidas por las siguientes:

- Calidad de la enseñanza a partir del uso de la metodología.
- Estado de conservación de la instalación donde los niños reciben las clases (parques, calles, áreas de educación física, aulas, etc.)

- Volumen y calidad de los medios de que se dispone para ejercer la actividad.(los elaborados por los niños y los que llevó el profesor)
- Valoración general de la actividad realizada por el profesor durante las clases.
- Nivel de actuación personal de los niños y profesores durante las clases.
- Dificultades para la aplicación de la metodología.

**Recogida del material referencial:** Consideramos como material referencial todos los juegos elaborados por los niños, con el objetivo de analizar detalladamente la situación creada por cada uno y completar el registro de impresiones en las tarjetas de muestra.

### CONCEPCIÓN TEÓRICA-METODOLÓGICA ASUMIDA PARA LA ELABORACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROPUESTA.

Uno de los presupuestos que se ha considerado, como autora de esta metodología de orientación flexible y como experiencias de avanzada dentro de la práctica educativa y de las ciencias de la educación es: "la dinamización y orientación del proceso de enseñanza-aprendizaje por el docente".

Por consiguiente la dirección de este proceso se ha caracterizado por estructurar situaciones de enseñanza-aprendizaje con un carácter contextualizado, comunicativo, multifactorial, formativo, intencional y planificado, considerando el problema como punto de partida, ya que permite poner en evidencia qué es lo que los alumnos deben lograr en el proceso. Esta consideración le abre múltiples interrogantes a la didáctica en general y al profesor implicado en el proceso en particular.

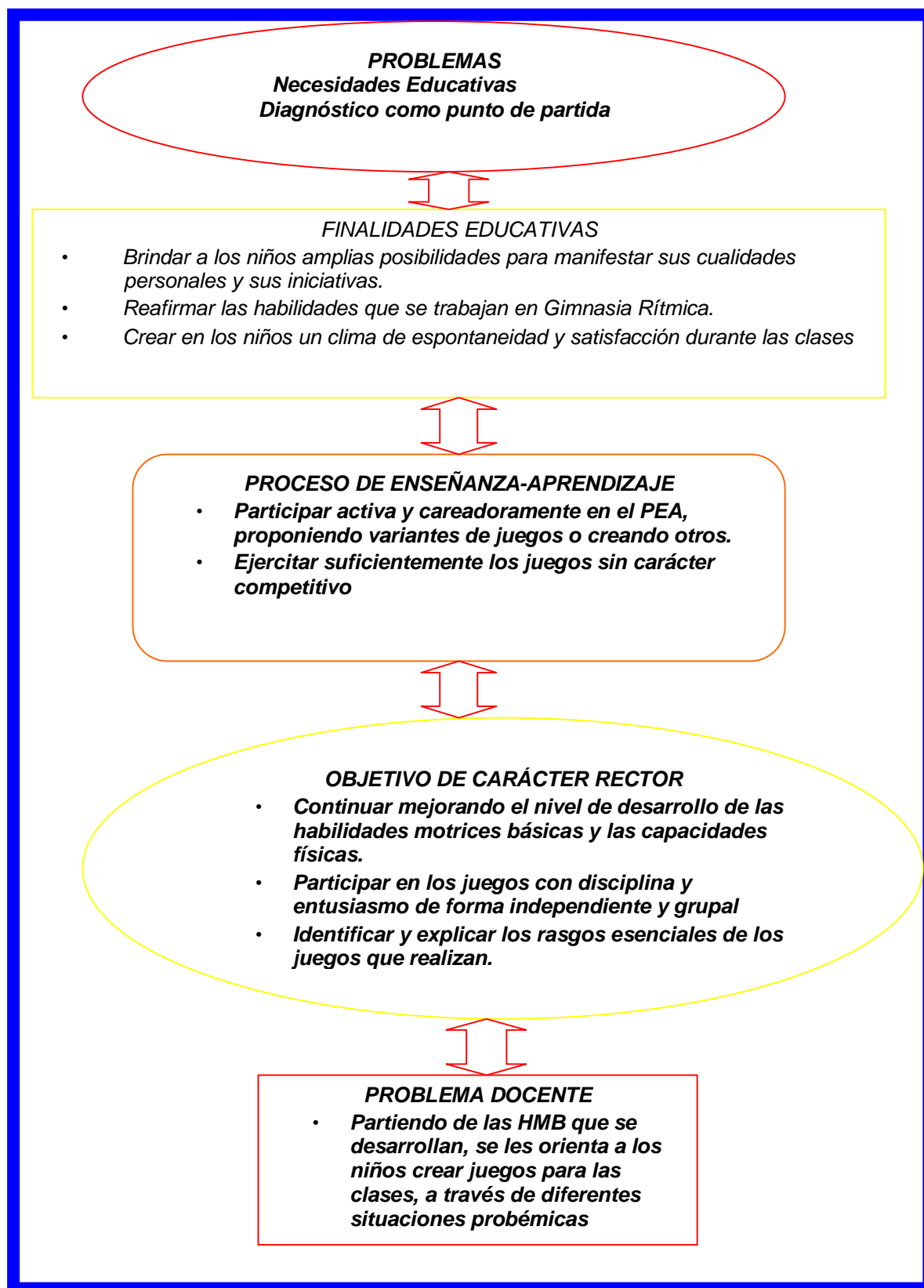
Cabe destacar, que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el problema será siempre un punto de partida que permite perfilar cuáles necesidades educativas mediatas e inmediatas, en el plano social general e individual particular tienen que ser resueltos, a partir de tener como pauta el nivel deseado, en cierta medida, cómo alcanzado; por ejemplo: ¿para qué y por qué los niños del Primer Ciclo tienen que aprender los conocimientos referidos al concepto de juego, sus características, tipos de juegos; para qué se juega, qué se desarrolla durante el juego? En el análisis de lo que se quiere solucionar, es de vital importancia que se valore la función que debe desempeñar el profesor durante todo el proceso y las posibilidades que brinda el grupo escolar para resolver las problemáticas que se plantean.

Siendo así, resulta claro que el problema tiene una función metodológica particular durante todo el proceso de creación de juegos por parte de niños maestros, ya que permitirá que todos participen y respondan por los resultados del proceso en la medida que concienticen qué deben resolver y con qué cuentan o no para lograrlo.

De este modo el problema docente surgirá en el marco de la enseñanza y del aprendizaje cuando, en el proceso de asimilación de los conocimientos o en su aplicación, se les presenten a los niños una contradicción entre la información que posee acerca del juego y la que debe buscar entre lo conocido y lo desconocido, y el cómo aprenderlo desde sus condiciones, lo cual desencadenará una actividad intelectual de búsqueda constante.

Aplicando las reflexiones anteriores a la MOFLEX, se ha relacionado el problema docente con las finalidades educativas como objetivo de mayor grado de generalidad y con el objetivo a nivel más concreto según las relaciones que establecen los autores cubanos C. Argelia y col (2004)

Fig. 1





## **INDICACIONES PARA EL USO DE LA METODOLOGÍA DE ORIENTACIÓN FLEXIBLE (MOFLEX) creada por MS. Cecilia González Terry.**

**Los juegos** serán creados libremente por los niños y profesores a partir de la fase de la metodología que escoja el profesor para las clases, debiendo en todo momento reflejar los elementos que se les pide en cada una, sin reprimir otros criterios de inclusión que los niños adopten al respecto. Es importante que los profesores elaboren o creen sus juegos a la par que los niños, teniendo en cuenta la parte de la clase en que se necesiten estos.

**La participación de los niños en el proceso creativo** es individual y /o grupal pudiéndose para la puesta en práctica la formación de: grupos, bandos, equipos, etc., como lo quiera llamar el niño, siendo asesorados por el profesor para que todos participen en los juegos de los demás, evitando la exclusión o excesiva participación de unos niños a diferencia de otros; ya sea por empatía o apatía.

**La orientación** es de forma grupal en el turno de clase y en todas las frecuencias, tratando que todos los niños venzan la fase en que se trabaja, adecuándose a los contenidos y objetivos del programa para las unidades que conlleven juegos de cada uno de los grados. En el caso de la tercera fase, las situaciones deben ajustarse a los contenidos que se están enseñando y a las habilidades a desarrollar, para darles oportunidades a todos los niños de poner en práctica sus juegos. Esta es abierta y flexible, ya que se deja al criterio del profesor la formulación de la situación problemática, y su flexibilidad radica en que se puede adecuar a cualquier edad y a las características de los niños con los que se pretenda utilizar. Los problemas utilizados por la autora, responden a su investigación.

**La selección y clasificación de los juegos** la realizará, para cada clase el profesor junto con los niños, antes de ponerlos en práctica, incitándolos a la reflexión y el análisis de cada juego en particular, para que estos se vayan apropiando de sus características, tipos, grupos a que pertenecen, habilidades específicas que desarrollan, etc. Siempre en función de los objetivos de la clase.

**La puesta en práctica de los juegos**, se hará en el turno de clases en la medida que se vayan recogiendo por el profesor, debiendo informar a los niños, en el turno anterior quienes serán los que pondrán en práctica sus juegos, igualmente deberá, antes de emitir esa información realizar la clasificación de estos para cada parte de la clase. En caso de no contar con suficientes juegos, el profesor deberá poner en práctica el que elaboró a partir de las mismas orientaciones que les dio a los niños.

**Los métodos que se utilizarán son activos o productivos**, siendo el juego en sí uno de los medios para su concreción, los cuales aportan importantes cambios de actitud en los niños con relación al proceso de apropiación y producción de sus conocimientos, y favorecen la implicación personal y el desarrollo de sus intereses y motivaciones fundamentales para la creatividad; adecuándose en este caso: el método de búsqueda y solución de problemas, tareas y trabajo independiente, donde la diversificación le permita al profesor la posibilidad de elección en dependencia de las características de la edad y el grado donde aplique la metodología.

**La evaluación** al ser considerada como uno de los factores más nocivos para la creatividad es, sin dudas necesario para diagnosticar las adquisiciones y el desarrollo de los niños, de ahí que su incidencia para el caso que nos ocupa, la proponemos desde diferentes puntos de vista:

**Individual y auto evaluación** del proceso y del producto creativo, **siendo el primer caso**, en función de los objetivos del aprendizaje, valorándose por cada niño el cumplimiento de las tareas asumidas por él, su implicación personal, la culminación de cada tarea, la exposición ante el grupo, la disciplina, asistencia, entre otros elementos que el profesor considere como parte del proceso y que formen parte del conjunto de valores sociales, culturales y espirituales que se deben desarrollar en los niños como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje durante las clases de educación física.

Sirviendo esta de estímulo corrector de los objetivos a lograr, lo cual no se centra en un resultado cuantitativo dirigido solo a lo físico, sino también cualitativo, coadyuvando a la evaluación integral del alumno.

**En el segundo caso**, la auto evaluación o valoración propia y la seguridad (metacognición), serán elementos de los cuales, a partir del análisis grupal, los niños aprenderán no sólo a depender de las valoraciones externas, sino a analizar y valorar de forma autocrítica sus propias ejecuciones y en qué medida estas responden a sus expectativas, analizando qué les faltó a sus juegos, cómo podrían hacerlo mejor, si realmente los elaboraron ellos mismos, si están realmente motivados por la actividad, etc. Para ello el profesor podrá igualmente apoyarse en la propia situación pedagógica que enfrenta durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **METODOLOGÍA DE ORIENTACIÓN FLEXIBLE (MOFLEX) PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS POR NIÑOS DEL I CICLO DE PRIMARIA.**

Una vez asegurado el nivel de partida, para la misma, en la descripción del proceso seguido, nos apoyamos en las leyes del aprendizaje, ya que se pretende que los profesores puedan hacer la transferencia a sus propios contextos. De tal modo que el grado de generalización o transferencia no se estableciera en función de la representatividad de la muestra (o casos en estudio),

sino de la utilidad que para otros profesores pudiera tener la metodología. Por lo que el nivel de generalización de la misma no la determina el científico sino el usuario que aplica el proceso formativo.

#### **NIVEL DE PARTIDA**

Crear un clima de compatibilidad psicológica entre niños-niños y niños-profesor en lo referente a la comunicación para compartir información en el análisis de varias propuestas que responden a una misma situación.

Consiste en proponer una tarea en un momento dado de la clase (cualquiera de sus partes) como modelo de partida, donde el profesor de Educación Física interactúa con los niños con el objetivo de que cada uno sea capaz de enunciar:

- ❖ ¿Qué juegos conocen?
- ❖ Explicar ese juego
- ❖ Explicar cómo se organiza
- ❖ cuáles son sus reglas.
- ❖ Si conocen los elementos que deben estar presentes en un juego( de no conocerlo, el profesor debe facilitarlo a través del descubrimiento guiado o enunciarlos)
- ❖ ¿Qué características posee ese juego?

En este modelo de partida el profesor debe limitarse a acompañar la tarea solamente, rastrear las faltas, observar cuantos niveles de ayuda requiere cada niño, aportar ideas, prestar atención a cuanto vea de positivo en las respuestas de los niños, animar, estimular la participación, crear un clima de confianza y un ambiente distendido y alegre. (Durante la investigación los profesores debían tener estos elementos como guía para las anotaciones en sus diarios, dirigido fundamentalmente a los casos en estudio.)

#### **PRIMERA FASE**

Una vez creadas las condiciones durante el modelo de partida (que puede extenderse a varias clases, para asegurar que todos los niños participen y se adapten a enfrentar este tipo de situaciones), se pasa a la base orientadora que va a condicionar un tipo determinado de esfuerzo por parte de los niños.

El profesor presenta la tarea con un fin significativo:

#### **“DE LOS JUEGOS QUE ENSEÑAMOS EN CLASES, TODOS DEBEN TRAER POR ESCRITO”**

- ❖ Nombre del juego(en este caso se les da el nombre de un juego para todos)
- ❖ ¿Cuántos jugadores participan?
- ❖ Materiales que lleva o implemento
- ❖ ¿Cuáles son las reglas?
- ❖ ¿Dónde se puede realizar?
- ❖ Descripción del juego
- ❖ Dibujo del juego
- ❖ Característica de ese juego.

Esta fase, igualmente puede tener el tiempo de duración que fije el profesor, ya que se trata de comprobar si logran realizar la tarea, y si ya están identificados con los elementos que deben estar presentes en un juego, así como sus características. El nivel de independencia del niño durante la ejecución de la tarea, se controla a través de la explicación y demostración que estos realicen, una vez seleccionados por el profesor; observándose que al menos todos los niños transiten por la exposición oral de sus juegos, analizando junto con ellos si les resultó fácil o difícil realizar la actividad y dónde tuvieron mayor dificultad.

## SEGUNDA FASE

### “DE UN JUEGO QUE CONOZCAN Y QUE NO SEA DE LOS QUE HACEN EN CLASES”

- ❖ Nombre del juego (el que quieran ponerle)
- ❖ Materiales que lleva
- ❖ Dónde se puede realizar
- ❖ Cómo se desarrolla
- ❖ Cuáles son las reglas de ese juego
- ❖ Cantidad de jugadores
- ❖ Dibujo del juego.

Al igual que la fase anterior se les debe dar tiempo a los niños para que realicen la tarea, por lo que el profesor fijará este en dependencia de las características de los mismos, ya que todos los niños deberán explicar sus juegos en las clases según vayan entregándolos. El profesor deberá en todo momento llevar el registro en su diario para analizar el contenido de las respuestas emitidas por los casos en estudio y evaluar la evolución de cada uno

## TERCERA FASE

El profesor partiendo de los elementos que deben estar presentes en los juegos, propone situaciones para que los niños creen sus juegos; de ahí que el propósito sea precisamente este, que ellos sean capaces, partiendo de una serie de problemas, llegar por sí mismos a dar soluciones, incorporar y producir el conocimiento de forma personalizada, activa y creativa durante las clases.

**PROBLEMA 1** ¿Puedes crear un juego que no requiera de implementos y donde todos los jugadores se estén moviendo?

- ❖ Nombre del juego
- ❖ Cuántos niños participan en tu juego
- ❖ Describe el juego
- ❖ Reglas del juego
- ❖ Cómo se organiza
- ❖ Haz un dibujo del juego

**PROBLEMA 2**-¿Podrías crear un juego para 10 jugadores, con pelotas y que incluya lanzamientos?

**PROBLEMA 3**-Crea un juego para todo el grupo, que no requiera implementos y que incluya saltos con una y dos piernas.

**PROBLEMA 4**- Crea un juego donde tengas dos equipos, utilices algún implemento y todos tengan que correr en tres direcciones.

**PROBLEMA 5**-Crea un juego donde los niños participen en dúos y haya que saltar algún obstáculo.

**PROBLEMA 6**-Crea un juego donde participen tres equipos, utilices implementos y todos tengan que lanzar hacia un objetivo determinado.

**PROBLEMA 7**-Crea un juego donde utilices algún implemento y todos los participantes se tengan que desplazar con la espalda recta y la vista al frente.

En todos los casos se les pedirá a los niños los mismos elementos que aparecen en el problema 1)

## DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Partiendo del sistema categorial que establecimos para el análisis del contenido reflejado en el diario de los profesores, constatamos que:

**La calidad de la enseñanza** en los cuatro dos grupos fué buena, independientemente de que estas se impartieron en parques aledaños a la escuela y el hecho de ver a un niño pequeño explicando y organizando sus juegos atrajo la atención de los transeúntes, lo cual no afectó la satisfacción personal y muestras de alegría de los niños y la organización del proceso

**Los medios** de que dispusieron los profesores, según se describe eran adecuados y con la calidad requerida, permitiendo su fácil manipulación por parte de los niños que solicitaban su uso de acuerdo con el juego creado; en otros casos los niños llevaban sus medios, los cuales eran revisados por los profesores (banderitas, pelotas, aritos de alambre eléctrico, bastones, etc.)

**Valoración del desempeño de los profesores.** Durante el nivel de partida de la metodología y la primera fase, se observó una adecuada comunicación entre niños y maestros, reflejado en los constantes niveles de ayuda que estos les brindaban a los niños, igualmente los profesores participaban junto con estos en la elaboración de juegos, llevando sus propuestas. Es significativo destacar que los profesores manifiestan sus impresiones acerca de los juegos que elaboraron los niños y cómo ellos, inmediatamente que un niño entregaba, en el momento oportuno lo instaban a explicar sus juegos a los demás.

Uno de los profesores (3er grado) refleja en su diario, refiriéndose a uno de los alumnos "El alumno no me da tiempo a prestarle ayuda, parece que hace tiempo tenía deseos de hacer esto el solo; hace los juegos más rápido que los demás; pero me ha servido como ejemplo para el resto, que ya empiezan a emular con él"

Más adelante en su diario refleja "Estoy en la unidad de Actividades Rítmicas y sigo recogiendo juegos, pero ahora tengo que hacer sorteos para que puedan presentarlos porque todos quieren hacer sus juegos y debo priorizar los objetivos y las habilidades a desarrollar, es una locura que te emociona"

Se observó un mejor desempeño de los profesores al orientar las diferentes partes de la metodología, más motivación, entusiasmo y disposición para llevar a cabo la clase, elevándose el nivel de expectativas por el resultado.

**La evaluación** se tornó más integral para el niño, ya que se observó cómo los profesores no mencionaban el Bien, Regular o Mal, sino términos tales como: "Tu juego esta incompleto; debes terminarlo; hoy no tienes aplausos; al final del curso tu juego no aparecerá en el mural; cómo crees que quedó tu juego; si no lo demuestras y lo explicas vamos a pensar que tus padres te lo hicieron"

Estas situaciones fueron igualmente observadas por los investigadores, donde en una frecuencia los profesores orientaban y en las siguientes se atendían las inquietudes de los niños en todas las partes de la clase, realizaban tachaduras, corregían ortografía, realizaban preguntas, etc. .

### Dificultades que se presentaron al utilizar la metodología

Uno de los profesores (3er grado) recoge en su diario que al inicio le resultó muy difícil romper con lo que consideraba un patrón a seguir, reflejando textualmente: "cómo hago esto sin que los niños se relajen en clase y los objetivos no se cumplan"

Otro profesor escribe "me di cuenta de que en Actividades Rítmicas, como trabajé los saltos y en esta habilidad aún no están muy bien, hicimos el juego de la "Peregrina", que aunque no fue el que se orientó sino "Salta y corre" (porque estamos en la primera fase) lo llevó una niña que generalmente se aísla del grupo porque la mamá siempre le decía que "procurara no llegar con las rodillas "peladas" a la casa", por lo que estas situaciones, unidas a la dificultad que digo al inicio ( referida a los padres) me facilitaban la conducción del proceso, el trabajo con las diferencias individuales, así como el vínculo con la familia"

Otros elementos que analizamos en los diarios fueron:

- La constante preocupación por la superación al resto de los profesores en el trabajo con la metodología, que aunque es sencilla y fácil de aplicar hay falta de conocimientos en cuanto a la utilización de los métodos productivos y los procedimientos para evaluar y que el niño se auto evalúe, además de la concientización de los padres acerca de la importancia que reviste esta actividad para el aprendizaje de las habilidades motrices de sus hijos y la mejora e la calidad de vida.
- ✓ Todos los profesores que aplicaron la metodología reflejan que los padres aún no conciben el trabajo independiente o la solución de tareas de educación física por sus hijos como parte del proceso de instrucción y educación general que estos reciben en la escuela; estos plasman como una de las mayores dificultades para su aplicación, la prioridad que los

niños brindan a "las tareas de la escuela" ya que sus padres les dicen que "dejen de jugar y se pongan a estudiar", apreciándose como los padres exoneran la Educación Física del contexto formativo del niño no concibiéndolo como parte del currículo escolar.

**Al realizar la comprobación con los participantes** para reflexionar y compartir los descubrimientos e interpretaciones realizadas por ellos, junto con el grupo de los restantes 5 profesores que formaron parte de la muestra, se pudo constatar el clima de entusiasmo y deseo de hacer extensiva la metodología al resto de sus escuelas, un profesor (2do grado) alegaba que de esta forma ellos "trabajan menos y los niños hacen más".

Otro profesor como contrapartida le refería que con esta, al contrario, nos preparamos más, ya que, llegado el momento y los niños no hayan terminado sus juegos, los profesores deberán realizar el suyo teniendo en cuenta las mismas indicaciones que se dieron a los niños, y no improvisar, sino, crear como lo pide el programa.

Igualmente los profesores planteaban que llevar el diario les facilitó tener un mejor control del proceso, porque les permitió analizar con más detenimiento sus aciertos, desaciertos, miedos, a cada niño, y los puntos que se siguen (categorías) pudieran ser muchos más.

Todos coinciden en que los niños llegan a crear sus juegos, aunque el contenido que se refleja en los mismos, coincide con los ya aprendidos por ellos, sin embargo, comentaba un profesor, "la alegría que reflejan en clases es diferente".

En este orden de ideas, se realizó una triangulación de perspectivas, donde se constató que los profesores se ajustaron al seguimiento de los fenómenos que se pusieron de manifiesto en el objeto de estudio, al interactuar con la metodología, las observaciones realizadas para comprobar la veracidad de los sucesos recogidos se correspondieron con la realidad, reflejándose, además, en la comprobación con los participantes (grupo de discusión.), el diario de los profesores constituyó un instrumento que les permitió explorar por sí mismos su actuación profesional, desarrollándose una conciencia individual de su propia experiencia personal.

**En el caso de los niños, se pudo evidenciar que:**

❖ **Lo que más les gustó de las clases:**

- ✓ Pudimos inventar juegos,
- ✓ Nos divertimos
- ✓ El profesor no llevó los juegos.

❖ **Su visión de las clases** es que:

- ✓ Son buenas.
- ✓ aprendimos cómo son los juegos.
- ✓ jugamos con los profesores.
- ✓ los profesores nos ayudaron.
- ✓ pudimos jugar solos.

❖ **Dificultades que se presentaron al crear sus juegos:**

- ✓ Mis padres no me dejan porque tengo que hacer las tareas de la escuela.
- ✓ Habían palabras que no sabíamos escribir bien
- ✓ No sabíamos dibujar bien

❖ **Qué aprendieron de los juegos:**

- ✓ Se juega para divertirse
- ✓ Se juega para aprender y conocer más.
- ✓ Se juega para hacer más amigos (4to grado)
- ✓ Se juega para hacer ejercicios y competir (4to grado)
- ✓ Hay distintos tipos de juegos.



## CONCLUSIONES

Una vez analizados los datos que como resultados arrojaron los diferentes métodos y técnicas empleados a partir de la aplicación de la metodología propuesta, arribamos a las siguientes conclusiones:

1. Se acepta la hipótesis de la cual partimos en nuestra investigación, ya que: la implementación de la metodología de orientación flexible para la creación de juegos a partir de la resolución de problemas, favoreció un aprendizaje significativo durante las clases de educación física en los niños del primer ciclo de la enseñanza primaria.
2. Se observó un mejor desempeño de los profesores y alumnos durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, logrando estos últimos un mayor protagonismo en las clases de Educación Física.
3. Se estableció una relación maestro-alumno, caracterizada por un clima emocionalmente positivo y motivador con respecto a la individualidad, ya que cada niño implicado valoró sus esfuerzos, las realizaciones propias y las de los demás
4. Los profesores vivenciaron que el rol de facilitador del proceso les permitió desplazar la atención del carácter dogmático de la evaluación, dándole un mayor margen a la auto evaluación, fundamentalmente en la Unidad de Juegos.
5. Los niños fueron capaces, durante las clases de identificar y explicar los rasgos esenciales de los juegos que elaboraron.
6. Se propició que los niños se sintieran como sujetos de su propio aprendizaje, comprendiendo estos el valor formativo de los Juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
7. La activación del aprendizaje se facilitó por medio de la iniciativa, autonomía de criterios y/o creatividad del niño, estos se mostraron más independientes, cooperativos y comunicativos entre ellos, compartiendo en todo momento sus logros y dificultades.
8. Los juegos elaborados por los niños reflejaron sus tendencias motivacionales esenciales.

## REFERENCIAS

- 1- Aebli. H. (1972) Una Didáctica fundada en la Psicología de Jean Piaget. Buenos Aires, Ed: Kapeluz.
- 2- Álvarez del Palacio, Eduardo (1995) Principios reguladores de la actividad físico-lúdica. Apunts (Barcelona) # 42: 21-24
- 3- Barrera, M. Marta. (1995) Pedagogía Activa. Actualidad educativa (Colombia) # 7
- 4- Bermúdez. Rogelio y Marisela Rodríguez (1996) Teoría y Metodología del aprendizaje. La Habana, Pueblo y Educación.
- 5- Boshovich, L. I (1976) La personalidad y su formación en la edad infantil. La Habana, editorial Pueblo y Educación.
- 6- Brites de Villa. G. y Marina Müller (1989) 101 Juegos para padres y educadores. Argentina, Editorial Bonun.
- 7- Cabero, Almenara. Julio. (2002) Elaboración de un sistema categorial de análisis de contenido para analizar la imagen del profesor y la enseñanza en la prensa..Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/ANÁLISIS.htm>. Consultado el 4 de Abril del 2003.
- 8- Call, S. C (1991) Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Barcelona, Ed: Paidós.
- 9- Castellanos Simons, Doris y Col. (2005) Aprender y enseñar en la escuela. La Habana. Editorial: Pueblo y Educación.
- 10- C. Argelia y Col.(2004) Reflexiones teórico-prácticas desde las ciencias de la educación. La Habana. Editorial Pueblo y Educación
- 11- Cordero, T y O. Olacencia (1992) creatividad y Autodeterminación. Trabajo de Curso. (Psicología) Universidad de la Habana.
- 12- INDER. Departamento de Educación Física. (1996) Manual del profesor de Educación Física. La Escuela Cubana. La Habana
- 13- INDER. Dirección Nacional de Educación Física. (2001) Programas y orientaciones metodológicas de Educación Física. Enseñanza Primaria (Primer ciclo) La Habana, Editorial Deportes.

- 14- Davis, G.A y J. A. Scott (1980) Estrategias para la creatividad. Buenos Aires. Ed: Paidos.
- 15- De Bono, E. (1970) El Pensamiento lateral. Barcelona, Paidos.
- 16- Del Villar, Fernando (1994) El diario del profesor de Educación Física: Un instrumento de investigación. Educación Física y Deportes. (España) #3: 20-24.
- 17- Devis, Devis. J y Carmen. P (1992) Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: Los juegos modificados. España, Ed: INDE.
- 18- Döbler, E y Hugo Döbler. (1975) Juegos Menores. L a Habana, Ed: Pueblo y Educación.
- 19- Elliot.J. (1993) El cambio educativo desde la investigación-acción. Madrid. Ed. Morata
- 20- Estévez, Cullell. Migdalia; Margarita Arrollo Mendoza y Cecilia González Terry (2004) La investigación científica en la actividad física: Su metodología. La Habana: Editorial Deportes..
- 21- González Terry, Cecilia. (2004) Propuesta de una metodología de orientación flexible para que los niños creen sus propios juegos en las clases de Educación Física. Tesis de Maestría. La Habana, Instituto Superior de Cultura Física "Manuel Fajardo"
- 22- Fernández Días, Argelia y Col (2004) El proceso de enseñanza aprendizaje. En Reflexiones teórico-prácticas desde las ciencias de la Educación. La Habana: Ed: Pueblo y educación.
- 23- Galperin, P. Ya (1981) Ensayo sobre la formación por etapas de las acciones y de los conceptos. Moscú, MIR.
- 24- Galperin, P. Ya (1982) La actividad orientadora como objeto de la Psicología. En su Introducción a la Psicología.. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. p 36-40
- 25- Gamboa, Susana (1991) Aprender jugando con la naturaleza. Argentina, Editorial Bonum.
- 26- Huizinga, J. (1998) Homo Ludens. Madrid, Alianza EMECE.
- 27- Kemmis, S. y Mc Taggart, R (1988). Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona. Laertes
- 28- López, A y César Vega (2000) Tendencias contemporáneas de la clase de Educación Física. Cuadernos IMCED, Serie Pedagógica #19. Morelia, Michoacán México.
- 29- López, A (2003) El proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Física: Hacia un enfoque integral físico educativo. La Habana: editorial Deportes
- 30- Lowenfeld, Lambert (1980) Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, Kopeluz.
- 31- Luzuringa, L. (1960) La Pedagogía contemporánea. Buenos Aires, Biblioteca del Maestro.
- 32- Martínez, Llantada.. Marta (1990) La creatividad en la escuela. La Habana,
- 33- Martínez, Y. (1991) Relación entre personalidad, motivación y creatividad en ajedrecistas juveniles. Trabajo de Diploma. Facultad de Psicología, Universidad de la Habana.
- 34- Martínez. Graciela (1987) Formación de las propiedades secundarias de la acción. Material mimeografiado.
- 35- Mitjans, Albertina (1991) La relación entre personalidad, motivación y creatividad: implicaciones en la práctica educativa. Revista Cubana de Psicología (La Habana) Volumen VII.
- 36- Mitjans, M. Albertina. (1995) Creatividad, personalidad y educación.
- 37- Mongeotti, P (1987) Relación entre personalidad y creatividad en estudiantes de Diseño Industrial. Trabajo de Diploma. Facultad de Psicología, Universidad de la Habana.
- 38- Zabalza, M. (1991) Los diarios de clase. Barcelona: PPU

## ANEXOS

Tabla 1

*Estructura del diario para el análisis del comportamiento del proceso durante la aplicación de la metodología)*

CATEGORÍAS	CRITERIOS DE LOS PROFESORES
Calidad de la enseñanza	Buena, se cumplen todos los objetivos del programa, los niños experimentan por sí solos, aprenden a identificar y relacionar el juego con las habilidades aprendidas y las que están aprendiendo
Volumen de medios de que dispone el profesor para ejercer la actividad	<i>Adecuada y con la calidad requerida, se posibilita que los propios niños los elaboren o busquen para poner en práctica sus juegos</i>
Valoración del desempeño de los profesores	Se pueden brindar varios niveles de ayuda a los niños, y hacer mas diferenciada la atención a estos.  Se propicia la creación de juegos por parte de los profesores.  Se establece una adecuada comunicación niño- niño; profesor-niños-familia.
Dificultades que se presentan al implementar la metodología de orientación flexible (moflex) para la creación de juegos	<i>Muy difícil al inicio romper los patrones de conducta en niños y profesores, así como los esquemas tradicionales de la clase.</i>

Tabla 2

*Guía para la entrevista grupal posterior a la aplicación de la metodología. (Profesores)*

TEMAS A TRATAR	CRITERIOS CONSENSUADOS DE LOS PROFESORES
Eficacia de la enseñanza (desempeño de los profesores)	Se cumplen todos los objetivos del programa, aprenden a identificar y relacionar el juego con las habilidades aprendidas y las que están aprendiendo. Los padres se integran más al proceso.
Eficacia del aprendizaje (posibilidades de los alumnos)	Se posibilita que los propios niños elaboren sus juegos. Aprenden a utilizar las fases de la metodología por sí solos. Establecen nuevas relaciones entre ellos. Le brindan mayor significado a las clases. Se ven más motivados en clases.
Valoración de las condiciones en que aprenden los niños	Se pueden brindar varios niveles de ayuda a los niños, y hacer mas diferenciada la atención a estos y mejor la retroalimentación  Se establece una adecuada comunicación niño- niño; profesor-niños-familia  Se pueden adecuar las fases de la metodología al contenido que se va a impartir. se facilita mejor el proceso
Dificultades que se presentaron durante la implementación de la metodología	Muy difícil al inicio romper los patrones de conducta en niños y profesores, así como los esquemas tradicionales de la clase.

Tabla 3

*Guía para la entrevista grupal posterior a la aplicación de la metodología.*

*(Niños)*

TEMAS A TRATAR	CRITERIOS CONSENSUADOS DE LOS PROFESORES
¿Qué les gustó más de las clases?	Inventar juegos. Divertirse. Que el profesor no llevó los juegos.
Visión de las clases de Educación Física	Buenas. Aprendimos cómo son los juegos. Jugamos con los profesores. Los profesores nos ayudaron. Pudimos jugar solos
Dificultades que se presentaron al crear sus juegos	Nuestros padres no nos dejaban porque teníamos que hacer las tareas de la escuela Habían palabras que no sabíamos escribir bien No sabíamos dibujar bien.
qué aprendieron de los juegos	Se juega para divertirse Se juega para conocer y aprender más Se juega para hacer más amigos( 4to grado) Se juega para hacer ejercicios y competir( 4to) Hay distintos tipos de juegos