

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



Gasteizko Irakasleen U. Eskola
Escuela U. de Magisterio de Vitoria

TRABAJANDO MÚLTIPLES INTELIGENCIAS EN LA EDUCACIÓN CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO CIRCENSE

TRABAJO DE FIN DE GRADO

AUTOR: Arregui Olave, Aritz.

DIRECTORA: Rodríguez Fernández, Arantzazu.

2019

ÍNDICE

MARCO TEÓRICO	3
JUSTIFICACIÓN	4
INTELIGENCIA	5
Que es la inteligencia?	5
Evolución histórica del concepto de la inteligencia	6
Teoría de Howard Gardner	8
Tipos de inteligencias múltiples	9
INTELIGENCIA EMOCIONAL	12
Emociones	13
Inteligencia emocional desde las bases de las inteligencias múltiples de Gardner ..	14
El modelo de 4 ramas de Mayer y Salovey	15
PAPEL DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA EDUCACIÓN EMOCIONAL	18
EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO	19
Juegos circenses	21
PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN.....	22
PROPUESTA DIDÁCTICA	24
OBJETIVOS	25
Objetivo general:	26
Objetivos específicos:	26
OBJETIVOS CURRICULARES.....	27
METODOLOGÍA	27
Descubrimiento guiado	28
El juego.....	29
Portafolio como herramienta de evaluación	29
CRONOGRAMA	36
SISTEMA DE EVALUACIÓN	38
PROPUESTA DE MEJORA	39
CONCLUSIÓN	41
REFERENCIAS.....	45
ADJUNTOS.....	49

MARCO TEÓRICO

JUSTIFICACIÓN

El objetivo de esta propuesta didáctica se centra en trabajar varias inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional en la educación física o en actividades extraescolares. La Educación Física constituye una asignatura que integra acciones principalmente de carácter físico. Se imparte en los centros educativos desde edades tempranas y cumple con objetivos precisos en cada una de las etapas o períodos de enseñanza que tributan a la educación de los alumnos y alumnas para enfrentar la vida.

Con el transcurso de los años la Educación Física ha evolucionado considerablemente, principalmente en cuanto a métodos, procedimientos, concepciones (Escudero Sanz, 2009). Hoy en día, es una asignatura que se centra en promover el desarrollo integral del alumnado, trabajando aspectos cognitivos, emocionales, motores y sociales. La Educación Física es una herramienta muy importante para que los alumnos y alumnas se conozcan a sí mismos y para que aprendan del mundo que les rodea (Gallahue, 1993).

Las innovaciones y aportaciones científicas en relación a esta esfera han sido las causantes de este proceso evolutivo que ha sufrido. Sin embargo, sigue manteniendo su misma esencia (contribuir a la preparación del hombre para enfrentar la vida), lo que ha permitido que incremente su relevancia en los planes de estudios (Escudero Sanz, 2009).

En relación con las inteligencias múltiples cabe reseñar que a todas se les tiene que dar la misma importancia; no se puede ensalzar ninguna inteligencia por encima de otra (Gardner, 1995). Los alumnos y alumnas tienen que ver que la inteligencia no es algo unitario, sino un conjunto de inteligencias, distintas e independientes. Tienen que encontrar cuáles son las inteligencias que mejor dominan y valorarla positivamente. En esta propuesta didáctica se trabajarán algunas de las inteligencias múltiples: lingüística, espacial, intrapersonal, interpersonal y corporal-kinestésica.

En cuanto a las emociones y a la inteligencia emocional, cabe subrayar la poca importancia y poco protagonismo que se les ha dado en la educación. La transmisión de conceptos y sabiduría ha sido el principal objetivo de las escuelas. Esta es una de las razones por la que otros aspectos

como las emociones se quedan sin espacio en las Escuelas a pesar de que trabajar las emociones en estas edades viene a ser imprescindible para el alumnado.

Para poner en práctica en el ámbito educativo todas las ideas que han aparecido anteriormente se diseñará una unidad didáctica centrada en el circo. En esta unidad didáctica se realizarán diferentes sesiones centradas en los diferentes apartados del circo, para trabajarlas mediante juegos. Con la implementación del circo, las sesiones y los juegos adquirirán un valor simbólico que ayudará a los alumnos y alumnas a meterse más y a participar en los juegos, además facilitará el trabajo que se le quiere dar a varias inteligencias múltiples y a la inteligencia emocional.

Por último destacar que esta propuesta podrá llevarse cabo tanto en la asignatura de EF como en la actividad extraescolar de multideporte, siempre dependiendo del tiempo y de las posibilidades que se dispongan en cada centro educativo.

INTELIGENCIA

Que es la inteligencia?

La palabra “inteligencia” proviene del latín *intelligentia*, que a la vez deriva de *inteligere*. Es la unión de dos vocablos: inter= entre, y eligere= escoger. Por lo tanto en su sentido más amplio, significa la capacidad cerebral que permite saber elegir el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y el razonamiento son frecuentemente señalados como actos esenciales de la inteligencia. Pero también ha significado: el nivel o la capacidad cognitiva, la función intelectual simple, la nota esencial del ser humano, el principio espiritual y un ente inmaterial, de acuerdo con esto suelen utilizarse términos como: razón, intelecto, entendimiento, pensamiento, juicio o conocimiento, para referirse con lo que actualmente se conoce como inteligencia (Ponce Orellana, 2010)

A nivel académico-científico, frecuentemente la inteligencia ha sido definida como capacidad para pensar y para desarrollar el pensamiento abstracto, como capacidad de aprendizaje, como capacidad para adaptarse a situaciones nuevas, o para solucionar problemas (Mayer, citado del libro de O`Conor, 1999: 25).

En psicología, la inteligencia es definida como la capacidad de adquirir conocimiento o entendimiento. En condiciones experimentales se puede medir en términos cuantitativos el éxito de las personas para adecuar su conocimiento a una situación o al superar una situación específica (Ponce Orellana, 2010), así lo define Piaget: “Proceso complejo y evolutivo de adaptación al medio, determinado por estructuras psicológicas que se desarrollan en el intercambio entre el niño y su ambiente. (citado de Schneider, 2003, p 22).

Evolución histórica del concepto de la inteligencia

El concepto de Inteligencia ha sufrido variaciones en función de los cambios sociales, científicos y culturales ocurridos a lo largo de la historia adquiriendo nuevos significados, connotaciones y matices.

Antes de Gardner

Desde la antigüedad, a las personas mayores que gracias a sus experiencias habían obtenido muchos saberes sobre temas religiosos, políticos, oficios, tradiciones... se les consideraban sabios. Este conocimiento era transferido de generación en generación. En las sociedades tradicionales a las personas que eran capaces de mantener los lazos sociales de una comunidad se les consideraba inteligentes. Estas personas mantenían la comunidad gracias a sus competencias coordinativas. (Gardner, 1995)

Junto a los nuevos avances y descubrimientos en la sociedad, se produce el desarrollo industrial en el siglo XVI con un aumento de la población y de la economía. Debido a estos nuevos acontecimientos, aparece la necesidad de formar a la sociedad, ya que había muchas personas analfabetas y el gobierno legisla la escolaridad obligatoria. Por ello se crean las escuelas y con ellas una enseñanza basada en las habilidades lingüísticas y las lógico-matemáticas. En esta sociedad las personas que dominaban estas habilidades poseían el concepto de inteligencia (Gardner, 1995) ; habilidades que hasta el día de hoy se han considerado el centro de la educación de las actuales escuelas.

Pero no fue hasta finales del siglo XIX cuando se iniciaron los primeros estudios sobre la inteligencia. Al comienzo del siglo XX se empezaron a realizar exámenes psicológicos

para saber el coeficiente de inteligencia de las personas. Para poder conocer el rendimiento académico de alumnos con peligro de fracaso escolar, el psicólogo Binet (1857-1911), con ayuda de su colega Simon, realizó el primer test de inteligencia. Con el transcurso del tiempo los objetivos de estos test psicológicos han variado mucho y actualmente se siguen realizando para clasificar en diferentes niveles a los niños, dando pie a escuelas uniformes donde se valoran dos únicas inteligencias: la lingüística y la lógico-matemática. (Gardner, 1995)

En el año 1890, Cattell inventa las pruebas mentales con el objetivo de convertir a la psicología en una ciencia aplicada (Hardy, 1992).

A principios del siglo XX el investigador Galton (1822-1911) se centró en el estudio sistemático de las diferencias individuales en la capacidad mental. A Galton le atraían todos los factores que hacen diferente a la gente. Su objetivo era demostrar que estas diferencias eran innatas, es decir, derivadas de la herencia. (Molero, et.al, 1998)

En 1912, Stern propuso medir lo que él denominó "Cociente de Inteligencia" (CI), es decir, la proporción entre la edad mental y la edad cronológica multiplicada por 100. Estas pruebas de inteligencia se extendieron por Estados Unidos y se empezaron a aplicar con mucha frecuencia en las prácticas educativas tanto de Estados Unidos como de Europa Occidental. (Coll, Palacios y Marchesi, 2005)

En 1920 Thorndike propone la existencia de tres tipos de inteligencia: la inteligencia abstracta (la habilidad de manejar ideas y símbolos), la inteligencia mecánica (la habilidad para manejar y usar objetos y utensilios), y la inteligencia social (la habilidad de manejar y entender a las personas). En la década de los 30 la escuela conductista percibió la inteligencia como unas relaciones entre estímulos y respuestas (Molero, et.al, 1998).

Años más tarde algunos psicometristas, como Thurstone (1938) y Guilford (1986), rebatieron la visión más clásica de la inteligencia unitaria. Dichos autores consideraban que el intelecto humano abarcaba diversas habilidades psíquicas (Gómez Alonso, 2013). Siguiendo esta línea en 1997, Howard Gardner afirma que las personas tienen diversas capacidades modificables a través de estímulos. Esta afirmación muestra una visión

pluralista de la mente. Pero todo esto se abordará más ampliamente en los próximos epígrafes.

Teoría de Howard Gardner

Howard Gardner es un psicólogo, pedagogo y educador norteamericano que ha dedicado gran parte de su vida a la investigación. Se centró en la investigación del enfoque cognitivo del aprendizaje en la educación. Llevo a cabo diferentes teorías dedicadas al desarrollo de la mente infantil y cuestionó la visión unidimensional (al igual que Thomas Armstrong, Daniel Goleman y otros autores) de la inteligencia proponiendo una nueva visión (Ávila, 1999).

Esta visión se llama pluralista, y se centra en que las personas tienen múltiples posibilidades de cognición y mediante a esas múltiples capacidades afrontan los diversos problemas que se les aparecen en la vida. Criticó el papel del educador y de la educación, ya que el aprendizaje se centraba en esta visión uniforme. Para él las escuelas deberían formar a los niños de forma que desarrollasen todas las inteligencias para que estos adquiriesen diferentes competencias y conocimientos. A través de este modelo educativo los alumnos comprenderían un universo lleno de posibilidades y alcanzarían en un futuro su verdadera vocación (Ávila, 1999).

Gardner en 1983 publicó su gran obra “Frames of Mind”. Con ella revolucionó el concepto uniforme y unidimensional que hasta ahora se había tenido de la inteligencia y formuló una visión multidisciplinar. Basándose en investigaciones cerebrales, del desarrollo y la evolución humana postuló que existen ocho estructuras independientes (lingüística, lógico-matemática, espacial, cinético-corporal, musical, naturalista, interpersonal e intrapersonal), localizadas en diferentes zonas del cerebro, que permiten elaborar productos o resolver problemáticas, teniendo en cuenta los potenciales desarrollos personales. Gardner remarcaba la diferencia entre la inteligencia y el talento. Para él, una persona talentosa era aquella que dominaba una inteligencia concreta (Gardner, 1995).

La teoría de las inteligencias múltiples apuesta por una educación en la que el alumnado es el protagonista. En este modelo educativo se tiene en cuenta el ritmo y las capacidades diversas de cada alumno (Martí Quiles, 2017). Las inteligencias no funcionan por separado, están interrelacionadas y se complementan entre ellas. Es importante mencionar también la transcendencia de combinar las diferentes inteligencias múltiples, para que los niños que no destaquen ni en la inteligencia lingüística ni en la lógico-matemática, puedan obtener un rol cultural en un futuro. De este modo todas personas se sentirán más competentes, más motivadas y con una autoestima mejor (Gardner, 1995).

Tipos de inteligencias múltiples

Las inteligencias múltiples que Gardner menciona son: inteligencia lingüística, inteligencia lógico-matemática, inteligencia musical, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal, inteligencia espacial, inteligencia corporal-cinestética e inteligencia naturalista.

Cada una de las inteligencias tiene elementos propios para atender la diversidad de los alumnos. Estas permitirán entonces constatar desde qué inteligencia cada niño tiene mayores posibilidades de aprender.

De todas ellas en este trabajo se profundizaran y se trabajarán la inteligencia lingüística, inteligencia espacial, inteligencia intrapersonal e interpersonal, que juntas forman la inteligencia emocional, y la inteligencia corporal-cinestésica.

Inteligencia lógico-matemática

Es la habilidad de usar los números con eficacia y de razonar bien. Dentro de esta inteligencia se encuentran la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones, funciones y otras abstracciones relacionadas. Los procedimientos utilizados en esta inteligencia incluyen: categorización, clasificación, deducción, generalización, cálculo y prueba de hipótesis (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela,

1999). Esta inteligencia la poseen normalmente matemáticos, contables, estadísticos (Gómez Alonso, 2013)

Inteligencia musical

Es la habilidad para percibir, transformar y expresar las formas musicales. Mediante esta inteligencia se adquieren la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical. Se puede entender la música desde una perspectiva figural o «de arriba hacia abajo» (global, intuitiva), formal o «de abajo hacia arriba» (analítica, técnica), o ambas (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999). Esta inteligencia la poseen normalmente intérpretes, compositores, músicos (Gómez Alonso, 2013).

Inteligencia naturalista

Capacidad de observar y clasificar especies tanto de flora como de fauna del entorno. A través de esta inteligencia se tendrá cierta sensibilidad hacia otros fenómenos naturales, tales como las formaciones de nubes y montañas, y en el caso de las personas nacidas en un entorno urbano, hacia formas inanimadas como coches, zapatillas, etc... (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Inteligencia espacial

Es la habilidad para ver el mundo visual-espacial de manera precisa y de realizar transformaciones centradas en esas percepciones. Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos. Incluye la capacidad de visualizar, de representar gráficamente ideas visuales o espaciales, y de orientarse correctamente en una matriz espacial (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999). Esta inteligencia la poseen mayormente interioristas, arquitectos, artistas, inventores (Gómez Alonso, 2013).

Inteligencia lingüística

Utilización de las palabras de manera óptima, ya sea por escrito u oralmente. Mediante esta inteligencia se podrán adquirir diferentes competencias para manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje de manera correcta, relacionar las ideas y ponerlas en palabras, expresar y entender significados complejos, dominar la fonología o los sonidos del lenguaje, entender la semántica o los significados de las palabras, y captar las dimensiones

pragmáticas o usos prácticos del lenguaje. Esta inteligencia la poseen normalmente narradores, oradores, políticos (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Esta inteligencia se estimula mediante diálogos, redacciones, narraciones orales, debates, historias (Gómez Alonso, 2013).

Inteligencia Kinestésico-Corporal

Es la habilidad de expresar ideas y sentimientos usando el cuerpo de uno mismo y la facilidad para usar las manos para la creación de diferentes objetos. Esta inteligencia incluye el control de los movimientos del cuerpo de segmentos gruesos y finos, el procesamiento del conocimiento a través de sensaciones corporales, habilidades físicas específicas, como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad, además de capacidades propioceptivas y táctiles. Esta inteligencia la poseen normalmente actores, atletas, mimos, escultores, mecánicos, deportistas (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Esta inteligencia se estimula mediante deportes, obras de teatro, juegos de sensibilización, juegos motrices, juegos físicos y juegos de orientación (Gómez Alonso, 2013).

Inteligencia Interpersonal

Es la habilidad para ver y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Con esta inteligencia se poseerá la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales la habilidad para intercambiar información, la capacidad para influir en los demás y la capacidad de trabajar en equipo. Esta inteligencia la poseen normalmente actores, maestros, terapeutas (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Esta inteligencia se estimula mediante trabajos grupales y cooperativos, actividades de escucha y preocupación por los sentimientos y trabajando en una atmosfera de trabajo que estimule la sociabilidad (Gómez Alonso, 2013).

Inteligencia intrapersonal

Inteligencia intrapersonal. Autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Mediante esta inteligencia se tendrá una imagen precisa de uno mismo (los puntos fuertes y las limitaciones), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, autocomprensión y autoestima. Esta inteligencia la poseen normalmente sacerdotes, psicólogos, escritores (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Esta inteligencia se estimula mediante desafíos personalizados, juegos de rol y protagonizados... (Gómez Alonso, 2013).

No todas las inteligencias evolucionan y transforman de la misma forma. Cada una de ellas necesita un ritmo y unas condiciones diferentes para adquirir su culminación. Gardner afirma que la inteligencia musical es la primera que aparece y que la inteligencia interpersonal y la intrapersonal son las que más tardan en aparecer y en evolucionar ya que necesitan experiencias y relaciones sociales (Armstrong, Rivas, Gardner & Brizuela, 1999).

Para acabar, mencionar que la educación de hoy en día está basada en un modelo unitario que defiende que todos los niños y niñas pueden aprender del mismo modo uniforme y universal. Este modelo se debería modificar ya que todas las personas tienen diferentes capacidades cognitivas y aprenden a un ritmo desigual (Ávila, 1999)

INTELIGENCIA EMOCIONAL

Dos de las 8 inteligencias múltiples que expone Gardner tienen una notable relación con las emociones y con la inteligencia emocional, concretamente la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal. Por ello, el trabajo de las emociones e inteligencia emocional y de la teoría de las inteligencias múltiples están muy relacionados, ya que el trabajo que se haga en los conceptos de uno, influirán indirectamente en el trabajo del otro (García Fernández, 2015).

Emociones

Uno de los primeros autores en plantear que el fenómeno de la emoción es una respuesta inmediata del organismo que nos informa del grado de favorabilidad de un estímulo fue el psicólogo Wukmir (1967). También, siguiendo a Ramos (2017), “la emoción es un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que pre-dispone a la acción y que se genera como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (citado de Ramos, 2017, p. 12).

Goleman (1995), uno de los principales investigadores de las emociones y la inteligencia emocional, plantea que se pueden encontrar dos tipos de emociones: básicas o primarias, y secundarias. Las primeras hacen referencia a las que tenemos desde nacimiento y sirven para conservar la especie. Éstas son la alegría, tristeza, ira, asco, miedo y sorpresa. Las emociones secundarias aparecen como resultado de la combinación de las emociones primarias y algunas de ellas son orgullo, celos, lástima, etc. Se denominan secundarias porque dependen de nuestra responsabilidad personal y de la conformidad a los deseos socialmente aceptados (García Fernández, J. A., 2015).

Ahora bien, otra de las clasificaciones más extendida es la que diferencia entre emociones positivas y negativas. Según Bisquerra (2000) y Goleman (1995), dentro del grado de afectación psicológica, podemos encontrarnos emociones positivas, las cuales producen bienestar psicológico. Éstas son según Soldevila (2009):

- **Alegría:** Disfrutar de un suceso favorable.
- **Humor:** Buena disposición en que uno se encuentra para hacer alguna cosa.
- **Amor:** Desear o participar en afecto, habitualmente pero no necesariamente recíproco.
- **Felicidad:** Hacer avances hacia el logro de un objetivo.

Podemos encontrar también emociones negativas que producen malestar psicológico (Bisquerra, 2000; Goleman, 1995):

- **Ira:** Sentir una ofensa contra mí o lo mío que me disminuye.
- **Miedo:** Un peligro físico real e inminente, concreto y arrollador.

- **Ansiedad:** Enfrentarse a una amenaza incierta, existencial.
- **Tristeza:** Experimentar una pérdida irreparable.
- **Vergüenza:** Fracasar en vivir de acuerdo con el yo ideal.
- **Aversión:** Estas demasiado cerca de algo “indigesto”.

Lazarus (1991, citado por Bisquerra, 2000) afirma que también existen emociones ambiguas. Estas son positivas o negativas en función de la situación en la que se produzcan:

- **Sorpresa:** Reacción provocada por algo imprevisto o extraño.
- **Esperanza:** Confiar en que se lograra el objetivo..
- **Compasión:** Sentirse afectado por el sufrimiento del otro.

Para concluir esta clasificación emocional hay que decir que es necesario que los alumnos y alumnas comprendan que las emociones no son ni buenas ni malas, lo que es bueno o malo es su gestión y manejo; lo único que puede llegar a ser desaconsejable es el uso que se pueda hacer de ellas y la respuesta incontrolada que pueda desencadenar en la persona (Bettoni, 2006).

Inteligencia emocional desde las bases de las inteligencias múltiples de Gardner

De las ocho inteligencias que formuló Howard Gardner, dos se refieren a nuestra capacidad de comprender las emociones humanas: la interpersonal y la intrapersonal. Goleman (1996) agrupa ambos tipos de inteligencia bajo el nombre de inteligencia emocional.

Goleman, en su libro “Inteligencia Emocional” incluye componentes muy dispares. En él admite que el concepto de las IE no fue creado por él y que lo tomó prestado de los trabajos de Salovey y Mayer. Sin embargo, en su libro aparecen una serie de habilidades integrantes que eran totalmente innovadoras y que no tenían nada que ver con los trabajos hechos atrás. En su concepción de IE incluye un conjunto de atributos de personalidad

rasgos motivacionales o áreas comportamentales que acaparan casi todas las áreas de la psicología (Extremera & Fernández-Berrocal, 2003).

Goleman afirma que hay cuatro dimensiones básicas que vertebran la inteligencia emocional (Leal & Tutorial, 2011):

- Autoconciencia emocional: Tener conciencia de las propias emociones. La capacidad de entender los propios sentimientos y de estar siempre conectado a los valores y la esencia de uno mismo.
- Auto-motivación: La motivación y la emoción son dos conceptos que están estrechamente relacionados. Por ello es vital, encaminar las emociones, y su motivación consecuente, hacia el logro de las metas y objetivos que tiene cada individuo.
- Reconocer las emociones de los demás: El don de gentes fundamental es la empatía. En la forma de relacionarse e interaccionar hay muchos más aspectos además de las palabras (gestos, miradas, posturas...). Las personas empáticas descifran todas estas señales y descubren que es lo que necesita la otra persona.
- Establecer relaciones: Es la habilidad de establecer buenas relaciones con los demás, de manejar sus emociones y de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.

Goleman recuerda la necesidad de ser competentes y dominar las 4 áreas que antes se han mencionado. También señala la necesidad de educar a los niños a través de este enfoque, ya sea en el ámbito escolar o en el hogar (Goleman, 1996). Por último este autor explica que la Inteligencia Emocional se puede activar y desactivar, dependiendo del entorno emocional y social en el que se crezca (Goleman, 1996).

El modelo de 4 ramas de Mayer y Salovey

En un principio este modelo de IE se definía como un subtipo de la inteligencia social en los que se incluían 3 procesos mentales que contenían información emocional: la valoración y expresión emocional, el uso adaptativo de la emoción y la regulación de la emoción (Antonio Agirre, 2019).

Más adelante los mismos creadores de este modelo de IE reformularon su teoría a través de la vinculación entre las emociones y los procesos psicológicos básicos, y apartaron su modelo teórico de la inteligencia social (Antonio Agirre, 2019).

De esta manera crean el modelo de las 4 ramas de la IE donde reúnen 4 habilidades emocionales: la percepción, valoración y expresión de emociones; la facilitación emocional del pensamiento; la comprensión y análisis emocional; y la regulación reflexiva de las emociones (Antonio Agirre, 2019).

- Percepción, valoración y expresión de emociones: Consiste en la identificación de las propias emociones y las de los demás. Esta percepción emocional resultara clave para expresar las emociones de manera acorde con el contexto.
- Facilitación emocional del pensamiento: Se refiere al uso de la información emocional para asistir al proceso intelectual.
- Comprensión y análisis emocional: Se trata de la habilidad emocional de entender e interpretar las emociones. Mediante esta habilidad se comprenderá las razones, los efectos y la evolución de las emociones.
- Regulación reflexiva de las emociones: Autocontrol de las posibles consecuencias de las emociones tanto negativas como positivas para promover el crecimiento personal.

Representación teórica del modelo de habilidades de la IE de Mayer y Salovey (1997)

Habilidades emocionales	Procesos psicológicos emocionales implicados
Percepción, valoración y expresión de las emociones	<ul style="list-style-type: none">- Identificar la emoción en los estados físicos, sentimientos y pensamiento de uno- Identificar emociones en otros, en bocetos, en obras de arte, a través del lenguaje, sonido, apariencia y conducta- Expresar emociones adecuadamente y expresar las necesidades relacionadas con esos sentimientos- Discriminar entre expresiones precisas o imprecisas, u honestas versus deshonestas, de las emociones

<p>Facilitación emocional del pensamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las emociones priorizan el pensamiento al dirigir la atención a la información importante - Las emociones son tan intensas y disponibles que pueden ser generadas como ayuda del juicio y de la memoria sobre los sentimientos - El humor cambia la perspectiva del individuo desde el optimismo hasta el pesimismo, y favorece la consideración de múltiples puntos de vista - Los estados emocionales estimulan afrontar problemas específicos tales como cuando la felicidad facilita el razonamiento inductivo y la creatividad
<p>Comprensión y análisis emocional</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etiquetar emociones y reconocer las relaciones entre las palabras y las emociones mismas - Interpretar los significados que las emociones conllevan respecto a las relaciones - Comprender sentimientos, complejos, simultáneos o mezclados - Reconocer las transiciones entre emociones
<p>Regulación reflexiva de las emociones</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estar abiertos a los sentimientos, tanto los placenteros como los displacenteros - Atraer o distanciarse reflexivamente de una emoción, dependiendo de su información o utilidad juzgada - Monitorizar reflexivamente las emociones en relación a uno mismo y a otros - Regular las emociones en un mismo y en otros, mitigando las emociones negativas e intensificando las placenteras

(Antonio Agirre, 2019).

Estos autores mencionan que entre las 4 habilidades mencionadas las diferencias son mayores en la infancia, ya que todavía no se han desarrollado íntegramente. En la adultez, debido a la madurez de la personalidad, las habilidades están más unidas entre sí.

Finalmente, Mayer et al. (2016) afirman que dentro de la habilidad de la facilitación emocional del pensamiento podrían estar involucradas otras habilidades, ya que tiene muchas similitudes con las otras habilidades. En todo caso, consideraron mantener la habilidad debido a algunos procesos diferentes que obtenía.

PAPEL DE LA EDUCACION FISICA EN LA EDUCACION EMOCIONAL

La educación física (EF) muestra muchas posibilidades a la hora de desarrollarse físicamente, aumentando las capacidades físicas y perceptivas. También es una herramienta idónea para desarrollar las capacidades de expresión y comunicación. Al hilo de esto, es innegable que la educación física (EF) es muy beneficiosa para la salud física y mental de las personas. Desarrollándola de una manera positiva la educación física (EF) puede generar adherencia a la práctica física y así mismo crear hábitos saludables en las personas (López- Miñarro, 2009).

Cajigal (1983, citado por López-Miñarro, 2009) define la EF como una herramienta para educar íntegramente a la persona. Fernández y Navarro (1989, citado por Calero y Espada, 2005) afirman que la EF está vinculada con el aspecto físico (centrado en el sistema anatómico y fisiológico que interviene en la movilización del cuerpo), motriz (centrado en el sistema neurológico que afecta a coordinación de los movimientos), afectivo (sentimientos, emociones y la respuesta ante ellos) y social (engloba la relación con los demás).

Teniendo en cuenta todas esas afirmaciones se puede considerar que en definitiva la EF y la educación emocional están muy relacionadas y tienen objetivos muy parecidos. La EF es una herramienta perfecta para trabajar y llevar a cabo todos los objetivos emocionales.

La EF es un instrumento excelente para trabajar competencias emocionales como la autorregulación de las emociones y de los afectos, y el desarrollo de las habilidades

sociales para el establecimiento de relaciones más positivas con los demás debido a su trabajo en grupos, equipos, con otras personas en definitiva. Por otra parte la EF ayuda a desarrollar aspectos co-educativos del alumno proporcionándole tácticas adecuadas para facilitar la convivencia y para resolver los conflictos de la forma más correcta (López-Miñarro, 2009).

Las actividades lúdicas y el juego están muy presentes en la EF. Gracias a estos elementos de enseñanza los alumnos afrontarán cualquier contenido emocional de una manera más divertida y motivadora (Blández, 1995). Como afirman las teorías psicoafectivas (Bruner, 1982 y Freud, 1976, citados por Blández, 1995) el juego va a ser fundamental para lograr que los alumnos de forma lúdica expresen sus emociones y sentimientos, desarrollen sus competencias emocionales (autoestima, autocontrol, empatía) y adquieran aprendizajes significativos y útiles para el resto de sus vidas.

Por último la EF ayuda a desarrollar el autoconocimiento a través del uso de los recursos del cuerpo. Todo esto es gracias a su carácter vivencial (Calero y Espada, 2005). Siguiendo con esto Lapiere y Aucouturier (1985, citado por Ruano, 2004) afirman que a través del movimiento del alumnado podemos conocer su expresión simbólica.

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

Uno de los elementos que más se utilizan en la metodología de la propuesta didáctica son los juegos. El juego es una actividad de carácter universal presente en todos los seres humanos que se lleva practicando desde tiempos remotos. Normalmente el juego siempre ha estado asociado con la infancia donde la práctica de este tipo de actividades lo común, pero lo cierto es que está presente a lo largo de toda la vida de las personas (Chamorro, 2010).

La diversión, ocio y pasatiempo son conceptos que normalmente se le atribuyen al juego pero es mucho más que eso, a través del juego se transmiten valores, se resuelven conflictos, se educa y se desarrollan diversas facetas de la personalidad (Chamorro, 2010).

Según diferentes investigaciones y trabajos nombran al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia (Chamorro, 2010).

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer y el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. (Cordero, 1985-1986)

En resumen, son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante en el aprendizaje y la vida de las personas y más concretamente en la del niño y niña. Muchos están de acuerdo en subrayar la función educativa del juego.

La etapa infantil, primordial en la construcción del individuo está completamente asociado al juego. A través del juego el niño desarrolla diferentes capacidades tales como, su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a crecer y a madurar. Todo esto fomenta su importancia de cara a su uso en el ámbito escolar (Chamorro, 2010).

Para acabar es importante subrayar algunas sugerencias antes de realizar los juegos (Minerva Torres, 2002):

1. No se juega por obligación.
2. Revisar y analizar las áreas del nuevo diseño curricular y ajuste el contenido a la técnica del juego.
3. Relacionar los contenidos del juego a los objetivos del juego.
4. Adaptar el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas de los jugadores.
5. Recordar el valor educativo de los juegos.
6. Hacer énfasis en la motivación de los alumnos.
7. Variar las actividades.
8. Todo el material que use debe ser atractivo, funcional y durable.
9. Ajustar las reglas dependiendo de las características del grupo, del espacio y del tiempo.

10. Dar protagonismo a los alumnos en el juego..
11. Al término de cada juego hacer una pequeña reflexión entre todos.
12. Practicar el juego antes de llevarlo a los jugadores.

Juegos circenses

Dentro del mundo de los juegos, se encuentran los “juegos circenses”, juegos que se trabajaran en la propuesta didáctica. Estos juegos son situaciones ludomotrices adaptadas a la motricidad circense. Mediante estos juegos se pretende darle la importancia que merece como recurso educativo al Circo y aprovecharse del valor motivacional y lúdico de este para el disfrute de los alumnos (Bortoleto, 2006).

Las actividades circenses son mucho más que actividades meramente expresivas, estas actividades también trabajan el aspecto creativo, social, expresivo y motriz. Por lo que se puede decir que son unas actividades muy completas para el desarrollo íntegro del alumno (Bortoleto, 2006).

Aspectos que trabajan los juegos circenses:

Creatividad	Se ofrecen situaciones motrices novedosas para el alumno, como por ejemplo la manipulación de diferentes materiales; estimulando la capacidad de modificar sus conductas o adaptarse dada la poca o inexistente experiencia anterior
Cooperación	La mayoría de las situaciones motrices propuestas buscan trabajar la cooperación, la participación y, por consiguiente, la inclusión
Expresión corporal	Los juegos circenses, especialmente los de interpretación, son interesantes para el desarrollo la capacidad de expresión corporal, contenido defendido por la mayor parte de los educadores en la actualidad
Habilidades y capacidades	Los juegos circenses contribuyen para el desarrollo de habilidades y capacidades como la coordinación, concentración, percepción kinestésica, percepción espaciotemporal, equilibrio, fuerza, velocidad de reacción, ritmo, etc.

Fuente: Bortoleto (2006)

Estos juegos circenses han estado restringidos al mundo del arte y desaparecidos del ámbito educativo durante mucho tiempo. Hoy en día progresivamente están siendo incorporadas (Bortoleto, 2006).

En resumen, analizando lo mencionado antes, los juegos circenses son una herramienta idónea para acercar al alumno las diferentes modalidades del Circo y para trabajar las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional que se trabajaran en la propuesta didáctica.

PORTAFOLIO COMO HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN

El portafolio es una herramienta de evaluación que documenta el trabajo realizado por el alumnado y que permite al educador seguir la evolución del aprendizaje de sus estudiantes. En resumen, es una recopilación cronológica de todos los trabajos o actividades que se efectúan durante las diferentes sesiones. El estudiante se responsabiliza de organizarlo (Ramírez, 2006).

Además de visualizar el avance individualizado de sus alumnos y alumnas el profesorado a través del portafolio podrá valorar si los métodos empleados por él han sido productivos y así reflexionar sobre su trabajo. Este método de evaluación le proporcionará la oportunidad al alumnado ser el protagonista de su aprendizaje (Ramírez, 2006).

Esta herramienta además de todo lo mencionado antes le dará al docente la posibilidad de valorar diferentes capacidades (creatividad, claridad, variedad de ideas, fluidez) dándoles el porcentaje que el vea conveniente (Ramírez, 2006).

Otro punto importante es informar a los padres y madres de los alumnos y alumnas del funcionamiento de esta evaluación y modelo de aprendizaje. De esta forma ellos desde casa podrán ayudar en la integración de este nuevo modelo de evaluación y aprendizaje (Gamandé-Villanueva, 2014)

Muchos de los que analizaron este modelo de aprendizaje y evaluación sugieren cinco etapas en el proceso a seguir en la elaboración de un portafolio o carpeta de trabajos (Dema Moreno, Álvarez Álvarez, García Rodríguez & González Mieres, 2006):

1. Identificar objetivos, es decir, determinar el porqué de la utilización del portafolio.
 2. Especificar el soporte concreto en el que habrá de realizarse el portafolio: papel, CD-Rom, Internet, etc.
 3. Determinar el contenido del portafolio. Dentro de este apartado se tendrán que definir las diferentes características del portafolio: el tipo de portafolio, las partes que contendrá, listado de elementos obligatorios, el contenido y la organización.
 4. Planificar el seguimiento del alumnado. Se puede optar por un seguimiento de las distintas partes del portafolio (del proceso, del desarrollo de competencias, del producto final); la elaboración de formularios, para el feedback que se le hará a cada alumno.
 5. Finalmente, es necesario establecer evidencias para la evaluación. En este sentido, se decidirá qué valor dar a cada elemento a la hora de evaluar.
- Se puede dar una importancia especial a la autoevaluación de cada estudiante en la valoración global o también, considerar el proceso de aprendizaje global por parte del alumnado en la asignatura.

En resumen, y según Pozuelos (2003/2004), los portafolios son una estrategia educativa que articula el proceso de enseñanza y aprendizaje, a la vez que supone un modelo alternativo de evaluación. Dicho método se centra en una evaluación centrada en el proceso y en dar protagonismo al alumnado (Dema Moreno, Álvarez Álvarez, García Rodríguez & González Mieres, 2006).

PROPUESTA DIDÁCTICA

Aritz Arregui

PROPUESTA DIDÁCTICA

En los siguientes puntos se explicarán los diferentes apartados que forman la propuesta didáctica a realizar: los objetivos de la propuesta, la metodología (el juego, portafolio), los objetivos curriculares, la unidad didáctica, el sistema de evaluación, el cronograma, una reflexión sobre el trabajo y por último las propuestas de mejora. Es importante recalcar que en principio esta propuesta está dirigida principalmente para realizarla en las clases de educación física, pero debido al poco tiempo que se dispone durante el curso escolar y los muchos conceptos que se suelen trabajar, se puede enfocar la propuesta para la actividad extraescolar de multideporte. De esta forma se podrá disponer de todo el tiempo necesario para realizarla y todos los conceptos y aspectos que se quieren trabajar se aplicarán y se llevarán a cabo más íntegramente, si no es posible, por determinadas razones, ponerla en marcha en la clase de E.F.

En esta propuesta didáctica se diseñarán 11 sesiones ambientadas en el circo. La primera sesión será meramente informativa y teórica, donde se les explicará a los alumnos y alumnas todos los rasgos de la propuesta didáctica. Las siguientes 7 sesiones servirán como entrenamiento para captar y trabajar los diferentes personajes que se encuentran en el circo. Para el trabajo de los personajes se emplearán diferentes juegos donde los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de trabajar la inteligencia emocional y las inteligencias múltiples planteadas. En la novena y décima sesión, después de haber trabajado todos los personajes del circo y de que cada alumno y alumna encuentre la inteligencia que mejor maneja, se preparará un espectáculo final donde cada alumno y alumna elegirá que personaje representar. En la última sesión se representará delante de los familiares la actuación preparada.

OBJETIVOS

En este apartado se especificarán los objetivos generales y específicos de la propuesta didáctica.

Objetivo general:

- Trabajar de una forma lúdica la inteligencia kinestésica-corporal, la espacial, la lingüística y la inteligencia emocional con el alumnado a través de la educación física o las actividades extraescolares.

Objetivos específicos:

- Enseñar al alumnado y a sus familiares las diferentes posibilidades que ofrece la educación física para trabajar diferentes conceptos.
- Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos.
- Trabajar la inteligencia espacial de una forma lúdica.
- Trabajar la inteligencia lingüística a través de juegos.
- Trabajar la regulación reflexiva de las emociones a través de diferentes actividades.
- Trabajar la comprensión y análisis emocional a través de diferentes actividades.
- Lograr que los alumnos y alumnas se den cuenta de las capacidades y las características de las diferentes inteligencias.
- Fomentar la importancia de la inteligencia emocional en la educación.
- Trabajar la inteligencia intrapersonal e interpersonal a través de juegos.
- Fomentar la comunicación y la expresión verbal y corporal de las emociones.
- Fomentar experiencias positivas mediante acciones motrices compartidas.
- Generar climas positivos de trabajo basados en el respeto.
- Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones.
- Crear un clima afectivo y de relaciones positivas con el fin de motivar a los alumnos para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo

OBJETIVOS CURRICULARES

En general, teniendo en cuenta las competencias curriculares internas, se trabajarán la competencia motriz y la competencia en comunicación lingüística y literaria.

Dentro de los objetivos de etapa de la competencia motriz se trabajaran los siguientes:

- Desarrollar las habilidades y capacidades físicas de acuerdo con el proceso evolutivo de los/as niños/as. Utilizando el juego como recurso fundamental.
- Descubrir los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento, de forma estética y creativa para llegar a sentirlos, vivirlos, aceptarlos y personalizarlos a través de un movimiento propio.
- Participar en actividades físicas compartiendo proyectos que fomenten las relaciones grupales construyendo las bases para una cultura enriquecedora.

Dentro de los objetivos de etapa de la competencia en comunicación lingüística y literaria se trabajarán los siguientes:

Expresarse e interactuar oralmente y por escrito en ámbitos de uso cercanos a su experiencia, de forma eficaz con actitud respetuosa y de cooperación, para responder a diferentes necesidades comunicativas.

METODOLOGÍA

En el siguiente punto se explican la metodología adecuada para llevar a cabo esta secuencia didáctica. Es importante recalcar la importancia de utilizar diversos métodos de enseñanza según el momento, el juego, las condiciones y el contexto. También se le da importancia al juego como recurso educativo y dentro de ellos a los juegos circenses y por último se habla sobre el portafolio como herramienta de evaluación.

Descubrimiento guiado

Por una parte, utilizar el descubrimiento guiado puede ser una excelente opción. El descubrimiento guiado es el primero que va a implicar cognitivamente al alumnado y la esencia de esta metodología es la relación particular que tiene el alumnado con el profesorado. Este tipo de metodología se centra en que el profesorado transmita al alumnado una explicación general del juego y que el alumnado recoja esa información y la utilice para lograr el objetivo del juego. Lo más importante es que la actividad principal la realiza el alumnado y luego; es él quien descubre y el profesorado le guía mediante múltiples explicaciones.

Para el logro del objetivo es primordial que el alumnado trabaje en equipo, se relacionen entre ellos y participen activamente. Teniendo en cuenta todo esto se puede decir que es una metodología muy válida para el trabajo de las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional.

Sin embargo, utilizar el mando directo de vez en cuando puede ser conveniente, sin abusar de esta metodología ya que no es el mejor recurso para trabajar las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional. La mayoría de los casos en los que se puede utilizar son, explicaciones de conceptos nuevos, para guiar juegos específicos o para explicar diversas normas.

Por otra parte, es clave proporcionar al alumnado momentos de total autonomía y libertad. De esta forma el alumnado se siente protagonista en su propio aprendizaje, adquiere compromisos y tomará decisiones. El profesorado se centra en ayudar al alumnado en todo momento. Para proporcionarle esa autonomía y libertad al alumnado los ambientes de aprendizaje son una herramienta ideal, a través de ella se crearan diferentes zonas donde los alumnos y alumnas encuentran numerosos materiales y objetos con los que experimentar y aprender. El profesorado dota cada zona de material para lograr el objetivo propuesto en cada sesión.

En resumen, dependiendo del objetivo, las características del grupo y el momento se actúa de una forma o de otra y se usará un tipo de metodología acorde a la situación. El descubrimiento guiado, el mando directo y en algunos momentos la autonomía y la libertad que proporcionan los ambientes de aprendizajes serán los métodos más utilizados.

El juego

El juego es uno de los recursos que más se utilizan en esta propuesta didáctica para trabajar las diferentes inteligencias múltiples y la inteligencia emocional. A través del juego se consigue trabajar todos los aspectos de una forma lúdica y en general se incrementa la participación, la motivación, y el entusiasmo en todas las actividades a realizar.

A parte de todo esto, el juego es una herramienta perfecta para transmitir valores, resolver conflictos, educar y desarrollar diferentes facetas del alumnado.

Por último, en esta propuesta se utilizan todo tipo de juegos pero los juegos circenses tienen una cierta relevancia ya que el recurso que se va a utilizar para trabajar las diferentes inteligencias y la inteligencia emocional es el circo. Estos juegos son situaciones ludomotrices adaptadas a la motricidad circense que trabajan el aspecto expresivo, social, creativo y motriz del alumnado.

Portafolio como herramienta de evaluación

La herramienta evaluativa que se utilizará en esta propuesta es el portafolio. El portafolio documenta el trabajo realizado por el alumnado y permitirá realizar una evaluación progresiva del alumnado. Podrá llegar a ser grupal, por parejas, individual...en el caso de esta propuesta el portafolio será individual.

Al ser un instrumento evaluativo muy flexible podrá incluir otras muchas herramientas evaluativas dentro de él: rúbricas, pruebas, contratos didácticos, tablas de observación... El portafolio diseñado en esta propuesta estará compuesto y estructurado de la siguiente forma:

1. Ficha de presentación

2. Segunda sesión:

2.1. Inteligencia lingüística:

2.1.1. Rúbrica

2.1.2. Dibujo o explicación de los regalos que más les gustaron.

2.1.3. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

2.2. Inteligencia kinestésica-corporal

2.2.1. Rúbrica

2.2.2. Grabación de la sesión

2.3. Inteligencia intra e inter personal

2.3.1. Rúbrica

2.3.2. Dibujo o explicación de los regalos que más les gustaron.

2.3.3. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

3. Tercera sesión:

3.1. Inteligencia espacial

3.1.1. Rúbrica

3.1.2. Hoja de creación de los malabares

3.1.3. Fotos de los malabares creados

3.2. Inteligencia kinestésica-corporal

3.2.1. Rúbrica

3.2.2. Grabación de la sesión

3.3. Inteligencia lingüística

3.3.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

4. Cuarta sesión:

4.1.Habilidad emocional

4.1.1. Regulación reflexiva de las emociones

4.1.1.1.Rúbrica

4.1.1.2.Hoja que utilizarán los alumnos y
alumnas para la regulación emocional.

4.2.Inteligencia kinestésica-corporal

4.2.1. Rúbrica

4.2.2. Grabaciones

4.3.Inteligencia lingüística

4.3.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

5. Quinta sesión:

5.1.Habilidad emocional

5.1.1. Percepción, valoración y expresión de las
emociones

5.1.1.1.Rúbrica

5.1.1.2.Fotos de las emociones

5.1.1.3.Dibujos de las emociones trabajadas

5.1.1.4.Hoja de evaluación con imágenes y
reflexión

5.1.2. Comprensión y análisis emocional

5.1.2.1.Rúbrica

5.1.2.2.Fotos de las emociones

5.1.2.3.Dibujos de las emociones trabajadas

5.2. Inteligencia intra e inter personal

5.2.1. Rúbrica

5.2.2. Fotos de las emociones

5.2.3. Dibujos de las emociones trabajadas

5.2.4. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

5.3. Inteligencia kinestésica-corporal

5.3.1. Rúbrica

5.3.2. Grabaciones

5.4. Inteligencia lingüística

5.4.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

6. Sexta sesión:

6.1. Habilidad emocional

6.1.1. Comprensión y análisis emocional

6.1.1.1. Rúbrica

6.1.1.2. Fotos de del juego “adivina adivinanza”

6.1.2. Percepción, valoración y expresión de las emociones

6.1.2.1. Rúbrica

6.1.2.2. Fotos de del juego “adivina adivinanza”

6.1.2.3. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

6.2. Inteligencia kinestésica-corporal

6.2.1. Rúbrica

6.2.2. Grabaciones

6.3. Inteligencia intra e inter personal

6.3.1.1. Rúbrica

6.3.1.2. Fotos de del juego “adivina adivinanza”

6.3.1.3. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

6.4. Inteligencia lingüística

6.4.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

7. Séptima sesión:

7.1. Habilidad emocional

7.1.1. Regulación reflexiva de las emociones

7.1.1.1. Rúbrica

7.1.1.2. Dibujo del objeto que han elegido

7.2. Inteligencia intra e inter personal

7.2.1. Rúbrica

7.2.2. Dibujo del objeto que han elegido

7.2.3. Soporte más difícil y más fácil del juego “alturitas equilibrista”.

7.2.4. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

7.3. Inteligencia kinestésica-corporal

7.3.1. Rúbrica

7.3.2. Grabaciones

7.3.3. Soporte más difícil y más fácil del juego “alturitas equilibrista”.

7.4. Inteligencia lingüística

7.4.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

8. Octava sesión

8.1. Inteligencia kinestésica-corporal

8.1.1. Rúbrica

8.1.2. Hojas de “acrosport” y “acrobacias” junto a la figura que más les haya gustado

8.1.3. Grabaciones

8.2. Inteligencia espacial

8.2.1. Rúbrica

8.3. Inteligencia lingüística

8.3.1. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

9. Novena sesión

9.1. Habilidad emocional

9.1.1. Percepción, valoración y expresión de las emociones

9.1.1.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

9.1.1.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

9.2. Inteligencia inter-intra personal

9.2.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

9.2.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

9.3. Inteligencia lingüística

9.3.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

9.3.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

10. Décima sesión

10.1. Habilidad emocional

10.1.1. Percepción, valoración y expresión de las emociones

10.1.1.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

10.1.1.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

10.2. Inteligencia inter-intra personal

10.2.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

10.2.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

10.3. Inteligencia lingüística

10.3.1. Hoja de evaluación de actividad y trabajo grupal

10.3.2. Hoja de evaluación con imágenes y reflexión

11. Undécima sesión

11.1. Habilidad emocional

11.1.1. Percepción, valoración y expresión de las emociones

11.1.2. Hoja final de evaluación de la propuesta

11.1.3. Dibujo de lo que más les ha gustado de la propuesta

11.2. Inteligencia intra-inter personal

11.2.1. Hoja final de evaluación de la propuesta

11.2.2. Dibujo de lo que más les ha gustado de la propuesta

11.3. Inteligencia lingüística

11.3.1. Hoja final de evaluación de la propuesta

11.3.2. Dibujo de lo que más les ha gustado de la propuesta

12. Apartado para evaluar la progresión del alumnado

CRONOGRAMA

Para empezar, se programarán una o dos reuniones en horario extraescolar con los alumnos y alumnas que tomarán parte en las sesiones didácticas. En esta reunión se les proporcionará una información inicial sobre el trabajo que se realizará, se resolverán todo tipo de dudas y se hablará de los conceptos importantes de la propuesta didáctica (inteligencias múltiples, inteligencia emocional, el juego y el circo). Recalcar también que a esta reunión los alumnos y alumnas acudirán con sus familiares, ya que es importante que sus familiares formen parte de la propuesta, estén presentes en el aprendizaje de los hijos e hijas y ayuden y refuercen desde casa el trabajo que se quiere realizar.

Después de la primera sesión informativa y formativa comenzarán las 10 sesiones de la propuesta que se realizarán en la actividad extraescolar de multideporte. Estas sesiones estarán ambientadas en el circo y se trabajarán mediante juegos.

En las primeras 8 sesiones se trabajarán las diferentes modalidades y los diferentes personajes del circo (presentador, acróbata, equilibrista, mimo, payaso, zanquero, malabarista) con el ánimo de adquirir las capacidades específicas de cada uno de ellos y trabajar mediante a ellos las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional. Una vez acabados todos los juegos de cada sesión será importante llevar a cabo una dinámica grupal de reflexión para analizar, ver diferentes puntos de vista y hacer una evaluación sobre las actividades realizadas. Por último, al término de cada sesión se les dejará un

tiempo a los alumnos y alumnas para que rellenen sus portafolios y evalúen personalmente lo realizado en la sesión.

Las tres últimas sesiones se utilizarán para preparar y llevar a cabo un espectáculo final que se representará a los familiares de los alumnos y alumnas. Para este espectáculo los alumnos y alumnas entre ellos y con la ayuda del profesor o monitor repartirán los roles de cada alumno y alumna. Para la elección de roles podrá ser una buena idea recordar las sesiones pasadas y recordad en que modalidad se sintieron mejor.

En resumen, el objetivo principal de esta propuesta será trabajar varias inteligencias múltiples y la inteligencia emocional de una forma lúdica, dándole especial importancia al circo, con el ánimo de acercar estas modalidades al ámbito educativo.

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

 **Sesiones y evaluación por sesión**

 **Reunión con los familiares**

 **Sesiones de preparación de la actuación**



Actuación final delante de los familiares.



Presentación de la propuesta a familiares y alumnado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

En el siguiente apartado se explican los sistemas de evaluación que se utilizan en la propuesta didáctica.

Para empezar es importante recalcar que no se utilizará el tradicional método de evaluación centrado en los teses y las calificaciones. En esta propuesta se evaluará de forma continua utilizando el portafolio como herramienta de evaluación. De esta forma el profesorado podrá evaluar progresivamente a cada alumno y alumna individualmente y podrá ver la evolución de cada uno durante el transcurso de todas las sesiones.

Gracias al portafolio el profesorado tendrá la opción de realizar un seguimiento personalizado más elaborado de cada alumno y alumna, el alumno y alumna se sentirá participe de su propia evaluación y además, el profesorado a través de las opiniones de los alumnos reflexionará y autoevaluará su metodología, los materiales usados, los juegos propuestos...

El portafolio estará compuesto por sesiones donde se encontrarán diferentes elementos que facilitarán la evaluación:

- **Ficha de presentación:** Cada portafolio tendrá una ficha inicial donde todos los alumnos y alumnas deberán poner sus datos personales más importantes: Nombre y apellidos, edad, una foto suya (opcional) y los gustos y hobbies que tienen.
- **Evaluación con imágenes y reflexión:** Cada sesión los alumnos y alumnas tendrán en sus portafolios una hoja para realizar una evaluación de la sesión, donde expresarán como se han sentido mediante los emoticonos que aparecerán en las hojas y contestarán a varias preguntas que aparecerán también.

- **Rúbrica del profesor:** El profesor diseñará una rúbrica con la que evaluará diferentes aspectos de las sesiones.
- **Fotos, dibujos, evaluaciones y diferentes aportaciones de los alumnos y alumnas en las distintas sesiones:** Los alumnos y alumnas dispondrán en sus portafolios de diferentes zonas donde añadirán fotos, dibujos y diversos materiales que ellos crearán dependiendo de la actividad que tengan que realizar. También dispondrán de hojas de evaluaciones para evaluar diferentes actividades.
- **Apartado para evaluar la progresión del alumnado:** En este último apartado se recogerán las evaluaciones de cada inteligencia en las diferentes sesiones y se evaluará y se tendrá en cuenta la progresión del alumnado en el transcurso de la propuesta didáctica.

Para evaluar aparte de la rúbrica se tendrá en cuenta la autoevaluación que hace cada alumno y alumna y la imaginación de los alumnos y alumnas en las respuestas y en las diferentes aportaciones que muestren en el portafolio. El porcentaje que se dará a cada una de las partes será variable.

PROPUESTA DE MEJORA

La diversidad de alumnos y alumnas en las aulas hoy en día es muy amplia. Alumnos y alumnas de diferentes culturas, capacidades, necesidades especiales conforman las aulas de los colegios. Por ello, es importante tener en cuenta todos estos factores a la hora de planificar las sesiones y las actividades que se realizan en ella.

En este apartado se proponen algunas adaptaciones a la propuesta para la integración de otras culturas y de niños y niñas con discapacidades físicas.

Por una parte, la adaptación de esta propuesta a otras culturas comienza desde la primera sesión. En la cultura europea el circo se relaciona con un espectáculo artístico donde se encuentran diferentes modalidades y distintos elementos. Toda esta información está interiorizada en los alumnos y alumnas nativos, pero es muy importante tener en cuenta que esta visión sobre el circo puede cambiar dependiendo de la cultura. Por ello, en el primer acercamiento a la propuesta didáctica será importante identificar y explicar las

diferentes visiones sobre el circo en distintas culturas. Una actividad enriquecedora sería que cada alumno y alumna salgan a explicar delante de todos, la visión que tiene sobre el circo. De este modo los alumnos y alumnas de origen extranjero se sentirán más identificados y su integración será más sencilla.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

No cabe duda que la educación evoluciona progresivamente hacia una nueva enseñanza de calidad que dote al alumnado de nuevos materiales, nuevas metodologías y nuevas herramientas para facilitar y enriquecer su proceso de enseñanza. Siguiendo con esto es también importante recalcar la importancia de la educación integral; educación que respeta, trabaja y cuida todos los aspectos del alumnado. La teoría de las inteligencias múltiples, con la que se trabaja en esta propuesta didáctica, está directamente relacionada con todas las ideas planteadas antes, ya que esta teoría respeta la identidad de cada alumno y alumna sin hacer ninguna clasificación y con el objetivo de potenciar todas las capacidades del alumno y alumna (Campillo Ranea, 2015).

En los últimos años la teoría de las inteligencias múltiples está adquiriendo fuerza debido a que esta teoría en vez de centrarse en las dos inteligencias predominantes históricamente (lógico-matemática y lingüística), les da importancia a todas las inteligencias y capacidades de los alumnos y alumnas. De esta forma los alumnos y alumnas que no tengan éxito en las dos inteligencias predominantes tendrán la oportunidad de potenciar y desarrollar alguna de las otras inteligencias y de esta forma sentirse inteligentes (Campillo Ranea, 2015).

A pesar de que está adquiriendo fuerza, hoy en día no se puede decir que se esté implementando en los centros de educación primaria, ya que todavía se sigue dando mucha importancia a las dos inteligencias predominantes: lógico-matemática y lingüística.

De la misma manera, para conseguir la educación de calidad que antes se mencionaba es indispensable la individualización del alumnado, teniendo en cuenta los puntos fuertes y débiles de cada uno y dejando a un lado las etiquetas.

En cuanto a la inteligencia emocional, en relación con lo mencionado antes, históricamente el desarrollo cognitivo ha recibido un énfasis especial, en detrimento del desarrollo emocional, que ha quedado casi olvidado por la práctica educativa. El proceso educativo se caracteriza el aprendizaje autónomo e individual y por las relaciones sociales

entre los alumnos; relaciones y procesos que están empapadas de fenómenos emocionales (Campillo Ranea, 2015).

Además no hay que olvidar que uno de los objetivos de los centros educativos es la inserción a la sociedad del alumnado. Por ello, el trabajo con emociones en las aulas será de gran provecho para el alumnado para que en un futuro puedan hacerle frente a diversas situaciones que se encontrarán.

Teniendo en cuenta todo lo explicado anteriormente se puede ver claramente que para lograr una educación de calidad para los alumnos y alumnas es necesario el trabajo en las escuelas de las inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional. Por esta razón, en esta propuesta didáctica se ha diseñado una unidad didáctica centrada en el trabajo de algunas de las inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional (Campillo Ranea, 2015). Esta unidad está diseñada para llevarse a cabo tanto en la asignatura de EF como en la actividad extraescolar de multideporte, tiene como herramienta principal el juego y está ambientada en el circo.

Normalmente este tipo de propuesta didáctica relacionada con las inteligencias múltiples ha sido realizada en las aulas, pero se puede decir que trabajarla mediante cualquier asignatura o actividad extraescolar que requiera la actividad física es muy buena idea. La actividad física facilitará el desarrollo integral del alumnado y mediante a ella los alumnos y alumnas desarrollarán las inteligencias de una forma más práctica y dinámica.

Se ha elegido el juego para trabajar algunas inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional porque es una herramienta imprescindible en la educación primaria. Por una parte, por el valor motivacional y lúdico que tienen; y por otra parte, por la muchas opciones que ofrecen de cara a trabajar las diferentes inteligencias.

Dentro de la amplia variedad de opciones que ofrecen los juegos para llevar a cabo esta propuesta se han elegido los juegos circenses ya que las sesiones y la propuesta en sí estarán ambientadas en el Circo. El objetivo principal de darle a la propuesta una ambientación circense es darle un valor simbólico a las sesiones para que los alumnos y alumnas se adentren y se motiven más en las sesiones y los juegos. Estos juegos circenses han estado restringidos al mundo del arte y desaparecidos del ámbito educativo durante mucho tiempo. Hoy en día progresivamente están siendo incorporadas. En resumen, el

circo y los juegos circenses son una herramienta idónea para acercar al alumno las diferentes modalidades del Circo y para trabajar las inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional (Bortoleto, 2006).

Para acabar, como profesores del futuro que vamos a ser, en la educación futura que nos espera debería ser una prioridad trabajar las inteligencias múltiples así como la inteligencia emocional en las aulas. Por esta razón se deberían hacer más propuestas didácticas como estas, ya que desde la experiencia y la práctica se corrigen y se mejoran todas ellas.

REFERENCIAS

Antonio Agirre, I. (2019). Tesis. *Inteligencia emocional percibida; Un nuevo instrumento de medida y su contribución a un modelo de ajuste personal y escolar en la adolescencia*.

Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). *Las inteligencias múltiples en el aula*. Buenos Aires: Manantial.

Ávila, A. (1999). *Inteligencias Múltiples: una aproximación a la teoría de Howard Gardner*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Bettoni, R. (2006). *Armonía emocional*. Barcelona: Robinbook.

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Madrid: Cisspraxis.

Blández, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en educación física: propuestas y recursos didácticos*. Barcelona: Inde.

Bortoleto, M. A. C. (2006). Circo y educación física: los juegos circenses como recurso pedagógico. *Revista Stadium*, 195, 5-15.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. *Un proceso lúdico creativo*.

Calero, J. C., y Espada, M. (2005). La inteligencia emocional en la Educación Física. La peonza: *Revista de Educación Física para la Paz*, 7, 65-69.

Campillo Ranea, J. E. (2015). *La importancia de la educación emocional en las aulas*.

Recuperado de:

<http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/delegate/content/ab2f1d46-cd27-47f8-b849-e928a701df05>

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Aritz Arregui

Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (2005). Desarrollo psicológico y educación. Psicología de la educación escolar. Vol.II. Madrid: Alianza.

Cordero Tabarés, M^a C. (1985-1986): El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.

Daniel Goleman (1996) *Inteligencia Emocional*, Madrid: Kairós

Dema Moreno, S., Álvarez Álvarez, M. B., García Rodríguez, N., & González Mieres, C. (2006). El portafolio como método alternativo de evaluación y aprendizaje en el área de Marketing. *Aula Abierta*, 87.

Escudero Sanz, D. (2009). *La Educación Física y su influencia en la formación integral del hombre para la vida*. Buenos Aires: Efdportes. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd131/la-educacion-fisica-y-la-formacion-integral-del-hombre.htm>

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2003). La inteligencia emocional en el contexto educativo: hallazgos científicos de sus efectos en el aula. *Revista de educación*, 332(2003), 97-116.

Gallahue, D. L. (1993). *Physical education for children; Movement education; Motor learning; Study and teaching*. Madison: Brown and Benchmark.

Gamandé-Villanueva, N. (2014). Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico.

García Fernández, J. A. (2015). El trabajo de las inteligencias múltiples, las emociones y la creatividad en las clases de Educación Física.

Gardner, H. (1987). Estructuras de la mente: la teoría de las múltiples inteligencias. Fondo de Cultura Económica.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books

Gómez Alonso, M. (2013). *Propuesta de Educación Primaria: aplicación de las inteligencias múltiples en una unidad didáctica*.

Hardy, T. (1992). *Historia de la psicología*. Madrid: Debate.

Lavega, P., March, J., & Filella, G. (2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de investigación educativa, 31*(1).

Leal, A., & TUTORIAL, O. Y. A. (2011). La inteligencia emocional. *Digital Innovacion y experiencias educativas, 39*.

López-Miñarro, P. Á. (2009). Salud y actividad física. efectos positivos y contraindicaciones de la actividad física en la salud y calidad de vida.

Martí Quiles, L. (2017). Aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples y sus efectos sobre el rendimiento y la motivación en alumnos de 4º y 5º de educación primaria.

Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere, 6* (19), 289-296

Molero Moreno, C., Saiz Vicente, E., & Esteban Martínez, C. (1998). Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación a la inteligencia emocional. *Revista latinoamericana de Psicología, 30*(1).

O'Conor A Neil (1999): *Desarrollo de la Inteligencia*, México, S.A de C.V y Alfaomega Grupo Editor.

Ponce Orellana, V. J., & Sanmartín Espinoza, E. E. (2010). Tesis. *Las inteligencias múltiples y su relación con el aprendizaje en niños de educación básica*.

Ramírez, D. N. (2006). La teoría de las inteligencias múltiples y la programación, ejecución y evaluación en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Pensamiento Actual, 6*(7).

Aritz Arregui

Ramos, J. D. (2017). Educación emocional para la resolución de conflictos en la escuela: una aproximación desde la educación social. *Intervención psicoeducativa en la desadaptación social: IPSE-ds*, (10), 11-22.

Revisión histórica del concepto de inteligencia: una aproximación a la inteligencia emocional. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 30, núm. 1, 1998, pp. 11-30
Fundación.

Riart, J. y Soler, M. (2004). Estrategias para el desarrollo de la inteligencia. Madrid: CEAC educación

Ruano, K. (2004). La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental. Recuperado de:




http://oa.upm.es/451/1/KIKI_RUANO_ARRIAGA.pdf



Schneider Sandra (2003): Las Inteligencias Múltiples y el Desarrollo personal, Uruguay Montevideo, Círculo Latino Austral, S.A.



Soldevila, A. (2009). Emociónate: Programa de educación emocional. Madrid: Pirámide.


Wukmir, V. J. (1967). Emoción y Sufrimiento. Barcelona: Labo

ADJUNTOS




1. Sesión: Presentación de la propuesta		Espacio	Gimnasio	Duración:	30`	Material:	Power point, proyector
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar al alumnado y a sus familiares las diferentes posibilidades que ofrece la educación física para trabajar diferentes conceptos. • Fomentar la importancia de la inteligencia emocional en la educación. • Crear un clima afectivo y de relaciones positivas con el fin de motivar a los alumnos y alumnas para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. • Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	5'	El profesorado pasará lista de todos los alumnos, alumnas y familiares que han acudido a la reunión y realizará una breve presentación de los objetivos de la propuesta didáctica.					
PARTE PRINCIPAL	15'	A través de la herramienta informática Power Point, realizará una presentación de la propuesta didáctica especificando y explicando todos los aspectos y las partes que forman.					
PARTE FINAL	10'	Dudas y preguntas: Al finalizar la presentación se les dará tanto al alumnado como a familiares un tiempo para que realicen preguntas y muestren las dudas que tienen sobre el trabajo a realizar.					



2. Sesión: Dinamizador de circo		Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Portafolios
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la inteligencia lingüística a través de juegos. • Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos. • Trabajar la inteligencia intrapersonal e interpersonal a través de juegos. • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	5'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la segunda sesión. En esta sesión se dará comienzo al trabajo de las diferentes modalidades del circo. En este caso se explicará la importancia de los presentadores y dinamizadores del circo.					
PARTE PRINCIPAL	15'	<p>El saludo: Los alumnos y alumnas se colocarán por parejas. Empezarán a moverse por el espacio de diferentes formas (4 patas, saltando, andando...) y los integrantes de cada pareja intentarán estar alejados. A la voz de “YA” los integrantes de las parejas se juntarán y se saludarán brevemente. Al finalizar el saludo se cambiarán las parejas. Después de realizar 4 veces la misma actividad se cambiará el saludo por una explicación de lo que han hecho y de cómo se sienten (emociones, sentimientos) esta mañana.</p>			Lingüística, Kinestésica-corporal, interpersonal Percepción, valoración y expresión de las emociones		

15'	<p>El cumpleaños: Se formaran 3 grupos. Todos los alumnos y alumnas se colocarán sentados en círculo, menos uno de cada grupo que se colocará en medio. Se simbolizará un cumpleaños, en este caso del alumno o alumna que esté en el centro del círculo y los compañeros de alrededor, por turnos, tendrán que decirle y argumentarle el regalo que le darían. Al acabar la ronda se cambiarán los roles y otro compañero se colocará en el centro del círculo. Cada alumno y alumna tendrá que recordar y escoger los dos regalos que más les hayan gustado para luego plasmarlos en el portafolio.</p>	<p>Lingüística, Interpersonal</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	
15'	<p>Decir que “sí” o que “no” está prohibido: Se formarán dos equipos. En cada turno 2 o 3 compañeros y compañeras de cada grupo se enfrentarán durante 30 segundos. Este enfrentamiento será una conversación en la que el objetivo es que el contrario diga la palabra “sí” o la palabra “no”. Si lo consiguen antes de 30 segundos recibirán un punto; si en ese tiempo no lo consigue nadie volverán a sus sitios para que salgan otros.</p>	<p>Lingüística</p>	


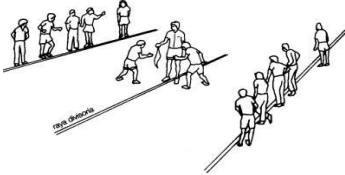

VUELTA A LA CALMA	10'	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas dibujarán o escribirán los dos regalos que más le gustaron de los que les propusieron sus compañeros y compañeras en el juego de “El cumpleaños”.</p>	Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones	
-------------------	-----	--	---	---

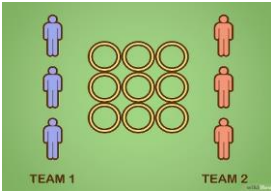

3. Sesión: Malabaristas		Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Portafolios, diábolos, gasas, cajas, tijeras, papel, globos y arroz.
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la inteligencia espacial de una forma lúdica. • Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos. • Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	


PARTE INICIAL	5'	<p>Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la tercera sesión. En esta sesión se trabajará la modalidad de los malabaristas. Para comenzar esta sesión se repartirá en espacio en 3 zonas en las cuales habrá en cada uno una actividad diferente. Se repartirá al alumnado en esas 3 zonas e irán rotando por las 3, hasta que pasen por todas ellas.</p>		
PARTE PRINCIPAL	15'	<p>Zona 1: Lanzamiento de gasas: Este juego consiste en intentar lanzar la gasa hacía arriba (lo más alto posible) y cogerla cuando esté más o menos en la altura del abdomen. Gradualmente los jugadores deben ir añadiendo más gasas buscando poder controlar el mayor número de gasas posible. Es importante que el lanzamiento y el posterior agarre se hagan de una sola gasa por vez, estando prohibido lanzar o agarrar dos o más gasas a la vez. Empezarán individualmente y luego por parejas o por pequeños grupos. Para complicar la realización del juego el alumnado que quiera hará un nudo en la gasa para que la caída de ésta sea más rápida.</p>	Kinestésica-corporal, espacial	
	15'	<p>Zona 2: Lanzamiento de diábolo: Consiste en controlar el diábolo y lanzarlo a una distancia considerable intentando que caiga dentro de un cajón de no más de 50 x 50 cm. Se formarán 3 equipos, por lo que habrá 3 diferentes cajas para lanzar los diábolos. Para complicar la actividad en vez de meterlos en los cajones tendrán que meterlos en las canastas.</p>	Kinestésica-corporal, espacial	



	15'	<p>Zona 3: Creación de pelotas y malabares: En esta zona los alumnos y alumnas crearán sus propias pelotas con arroz y globos. Para hacerlos se repartirá un papel a cada alumno y alumna con los pasos a seguir para crear estas pelotas y el profesorado les ayudará si es necesario. Después de crearlas libremente empezarán a experimentar y jugar con ellas.</p>	Espacial, kinestésica- corporal	
VUELTA A LA CALMA	10'	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas colocarán en sus portafolios las hojas de creación y las fotos que les sacarán a las pelotas de malabares.</p>	Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones	



4. Sesión: Zanqueros	Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Zancos, bancos, conos, aros.
	Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la regulación reflexiva de las emociones a través de diferentes actividades. • Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos. 				


ACTIVIDADES				
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN	INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN
PARTE INICIAL	5'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la cuarta sesión. En esta sesión se trabajará la modalidad de los zanqueros. En esta sesión con el ánimo de trabajar la regulación emocional se le proporcionará a cada alumno un papel con pinturas para que al finalizar cada juego plasmen mediante dibujos, arrugando el papel, rompiéndolo...la emoción o los sentimientos que tienen en esos momentos.		
PARTE PRINCIPAL	15'	Pañuelito con zancos: Se formarán dos equipos, uno en cada lado del campo. Los alumnos y alumnas de cada equipo obtendrán un número decididos por ellos. Cuando el profesor diga un número, el alumno de cada equipo que tenga ese número saldrá en busca del pañuelo montando en sus zancos. El objetivo será tocar el pañuelo en primer lugar ya que el agarre de los zancos imposibilitará el agarre total del pañuelo.	Kinestésica-corporal. Regulación emocional	
	15'	Circuito con zancos: Se formarán 3 equipos. Cada equipo tendrá que atravesar un circuito. El circuito será el mismo para todos los grupos. Este circuito tendrá diferentes objetos que dificultarán su realización (bancos, aros, conos...). Los	Kinestésica-corporal Regulación emocional	



		alumnos y alumnas saldrán por turnos individualmente y cuando acaben el circuito darán el relevo al siguiente en su grupo.		
	15'	<p>3 en raya con zancos: Se harán dos equipos. En el centro del campo se colocará un tablero de 3 en raya creado con aros. Cada equipo se colocará en un extremo del campo. Cada equipo tendrá 3 conos de un color para poder hacer el 3 en raya. Saldrán por turnos individualmente y una vez que coloquen el cono darán el relevo al siguiente de su grupo.</p>	<p>Kinestésica- corporal</p> <p>Regulación emocional</p>	
VUELTA A LA CALMA	10'	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas colocarán la hoja que han utilizado para la regulación emocional dentro de sus portafolios.</p>	<p>Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	



5. Sesión: Payasos		Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Hojas del bingo, rotulador, caja, trozos de papel.
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. • Trabajar la comprensión y análisis emocional a través de diferentes actividades. • Fomentar la comunicación y la expresión verbal y corporal de las emociones. • Fomentar la importancia de la inteligencia emocional en la educación. • Trabajar la inteligencia intrapersonal e interpersonal a través de juegos. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	5'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la quinta sesión. En esta sesión se dará comienzo al trabajo de las diferentes modalidades del circo. En este caso se explicará y se trabajará la modalidad de los payasos.					


PARTE PRINCIPAL	15'	<p>Juego de las emociones: El objetivo de este juego será representar o simbolizar 5 diferentes emociones. Las emociones que deberán representar mediante gestos serán las siguientes: Triste-Pensativo-Nervioso-Enfadado-Contento. Deberán respetar el orden de las emociones tal y como están ordenadas. Los alumnos y alumnas se repartirán individualmente por todo el gimnasio. Se moverán por todo el espacio simbolizando la primera emoción (triste) y siguiendo las indicaciones del profesor(a 4 patas, andando, corriendo, saltando...). A la voz de “YA” se juntaran por parejas (como ellos quieran) y jugaran al “piedra, papel o tijera”. El ganador pasara a la siguiente emoción, el perdedor se mantendrá en la misma (nunca se retrocede). El que consiga llegar a la quinta emoción será el ganador. El juego podrá repetirse cambiando las emociones.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p> <p>Comprensión y análisis emocional</p>	
	15'	<p>Bingo de las emociones: Se formaran tríos. Cada trio dispondrá de una hoja con nombres de diferentes emociones y sentimientos. Por los diferentes rincones del gimnasio estarán colocadas diferentes imágenes de payasos simulando diversas emociones. En el pie de estas imágenes aparecerán los nombres de los payasos. Los alumnos deberán relacionar la emoción que tienen en la hoja con el nombre de los diferentes payasos. El primero que consiga relacionar todas las emociones y sentimientos gritara “BINGO”. Si todas las relaciones son correctas serán los ganadores del juego.</p>	<p>Espacial, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p> <p>Comprensión y análisis emocional</p>	



	<p>15'</p>	<p>Caja de las emociones bomba: Para la realización de este juego el profesorado sacará una foto de la cara a cada alumno ilustrando una emoción o sentimiento y las imprimirá. Todos los alumnos y alumnas se colocaran sentados en círculo. En medio del círculo se colocará una caja que contendrá las fotos de los alumnos y alumnas, y un alumno que contara de 20 hasta 0. Mientras el alumno o alumna del medio está contando los alumnos que forman el círculo se pasaran una pelota hacia el compañero de la derecha. Cuando el alumno o alumna que está contando llega a 10 levantara un brazo, cuando llegue a 5 los dos brazos y cuando llegue a 0 dará una palmada y gritara “Bomba”. En ese momento el alumno o alumna que tenga la pelota en sus manos deberá coger una foto de la caja de las emociones y simbolizarla delante de todos hasta que los demás la acierten.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p> <p>Comprensión y análisis emocional</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	<p>10'</p>	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas dibujaran y meterán en sus portafolios las emociones trabajadas en el juego de “<i>juego de emociones</i>”, las fotos que les hicieron para el juego de “<i>caja de las emociones bomba</i>” .</p>	<p>Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	



6. Sesión: Mimos		Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Cuerda, disfraces.
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la inteligencia intrapersonal e interpersonal a través de juegos. • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. • Fomentar la comunicación y la expresión verbal y corporal de las emociones. • Fomentar la importancia de la inteligencia emocional en la educación. • Trabajar la comprensión y análisis emocional a través de diferentes actividades. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	5'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la sexta sesión. En este caso se explicará y se trabajará la modalidad de los mimos.					

PARTE PRINCIPAL	15'	<p>Buenos días mi rey: Los alumnos y alumnas se repartirán en 3 grupos. Es conveniente que los grupos sean de 5-6 personas. En cada grupo habrá un rey escogido por ellos mismos. El rey de cada grupo se colocará en el centro de su respectivo campo y los demás alumnos en el extremo del campo. Los alumnos y alumnas que no son reyes tendrán que pensar entre todos en una profesión, emoción o sentimiento para luego representarlo delante del rey mediante los gestos. Una vez pensado se acercarán al rey y mantendrán una breve conversación donde el rey realizará varias preguntas: “hola rey”....”hola amigos míos”...” ¿De dónde venís?.....” ¿Y qué venís a representarme?”. Después de esta última pregunta los alumnos y alumnas empezarán a representar mediante gestos lo que habían pensado. Si el rey consigue adivinarlo tendrá que ir a pillar a uno de los alumnos o alumnas antes de que llegue al extremo del campo. Si consigue pillar a alguno o alguna, el o la que ha sido pillado o pillada adoptará el rol de rey.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	
	15'	<p>Espejo: Los alumnos y alumnas se colocarán por parejas. Por turnos se imitarán entre ellos, copiándole todos los gestos que haga a su compañero. En un principio tendrán la oportunidad de expresar mediante sus cuerpos lo que ellos quieran. Más adelante tendrán que simbolizar mediante los gestos de su cuerpo lo que han hecho esta mañana. Por último tendrán que representar lo que hicieron el fin de semana.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p> <p>Comprensión y análisis emocional</p>	


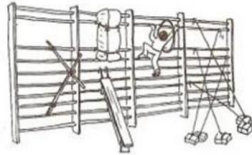
	<p>15'</p>	<p>Adivina adivinanza: Se crearán 2 grupos. En cada grupo se distribuirán por parejas. Cada grupo tendrá tres montones diferentes, donde se encontrarán con diversos trozos de papel. En un montón se encontrarán trozos de papel con emociones o sentimientos escritos, en otro montón estarán trozos de papel con diferentes personajes escritos, y en el último montón estarán diversas acciones escritas. Cada pareja deberá coger un papel de cada montón, relacionarlos y simbolizar lo que le ha tocado. Dispondrán de disfraces y diferente material para realizar la representación. Cada pareja tendrá un máximo de 5 minutos para que los demás alumnos y alumnas lo acierten. Mientras los alumnos y alumnas estén imitando con los disfraces puestos el profesor o profesora les sacará fotos para que luego los alumnos y alumnas las añadan dentro de sus portafolios.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p> <p>Comprensión y análisis emocional</p>	
<p>VUELTA A LA CALMA</p>	<p>10'</p>	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas añadirán a sus portafolios las fotos del juego “<i>adivina adivinanza</i>”.</p>	<p>Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	


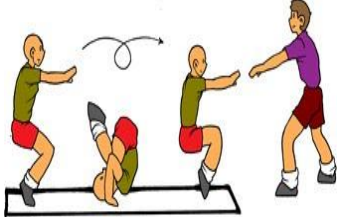
7. Sesión: Equilibristas		Espacio	Gimnasio	Duración:	60`	Material:	Rulo americano, balones, sillas, bancos, steps.
		Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la regulación reflexiva de las emociones a través de diferentes actividades. • Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos. • Trabajar la inteligencia espacial de una forma lúdica. • Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo. • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	5'	<p>Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la séptima sesión. En este caso se explicará y se trabajará la modalidad de los equilibristas. En esta sesión se trabajará por segunda vez la regulación emocional. Esta vez cada alumno y alumna escogerá un objeto, el que ellos y ellas quieran. Ese objeto tiene que ser algo que les transmita paz y tranquilidad, un objeto placentero con el que relajarse. Al finalizar cada juego los alumnos y alumnas dispondrán 5 minutos de relajación con el objeto que han elegido. Durante este tiempo intentarán canalizar y relajar las emociones vividas en los juegos a través de su objeto.</p>					


PARTE PRINCIPAL	15'	<p>Alturitas equilibrista: Se trata de un juego de pillar. Los alumnos y alumnas se distribuirán por todo el espacio. En el campo se colocarán diferentes objetos (bancos, balones grandes, sillas, steps...) en los que los alumnos y alumnas se podrán subir durante el juego. Se escogerán dos o tres atrapadores (los que pillan), estos llevarán un peto distintivo e intentarán pillar a los demás alumnos y alumnas. Si consiguen atrapar a otro alumno o alumna le darán el peto y se cambiarán los roles. Los jugadores que intentan escapar tendrán la oportunidad de subirse en los diferentes objetos que habrá en el campo. Mientras estén subidos en los objetos ni podrán ser pillados, pero tendrán un máximo de 5 segundos en cada objeto que se suban. No podrán subirse en el mismo objeto dos veces seguidas. Al finalizar este juego todos los alumnos y alumnas deberán recordar cual ha sido el soporte más fácil y más difícil para mantener el equilibrio para luego añadir un dibujo del y una explicación en sus portafolios.</p>	Kinestésica-corporal, espacial.	
	15'	<p>Rulo americano: Se trata de una disputa entre tríos con el objetivo de acertar el mayor número de canastas posibles. Uno o una de los integrantes se equilibra sobre el rulo americano (rola-bola) y será el responsable de lanzar las pelotas en la canasta mientras otro u otra hace la seguridad (por detrás) y el tercero recorre las pelotas y se las pasa. Los o las tres participantes deben pasar por todos los roles, realizando 10 lanzamientos sobre el rulo. Para asegurar la seguridad de los alumnos y alumnas se colocarán colchonetas debajo del rulo americano.</p>	Kinestésica-corporal, espacial.	

	15'	<p>Equilibrio cooperativo: Los alumnos y alumnas se distribuirán en 3 grupos. Es conveniente que los grupos estén formados por 5-6 personas. Cada grupo dispondrá de un banco en el que se tendrán que subir todos los integrantes del grupo. Una vez subidos el profesorado propondrá diferentes criterios de orden (altura, edad, sentimientos, colores). Los alumnos y alumnas tendrán que ordenarse sin caerse del banco siguiendo el criterio propuesto por el profesorado.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	
VUELTA A LA CALMA	10'	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas añadirán a sus portafolios un dibujo del objeto que han elegido para regular sus emociones, el dibujo y explicación del soporte del juego “<i>alturitas equilibrista</i>” que más fácil y más difícil les haya resultado mantener el equilibrio.</p>	<p>Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	


8. Sesión:	Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Colchonetas, aros, hojas de papel, bancos, cuerdas.
-------------------	----------------	----------	------------------	-----	------------------	---




Acróbatas		Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la inteligencia kinestésica-corporal mediante juegos. • Trabajar la inteligencia espacial de una forma lúdica. • Fomentar experiencias positivas mediante acciones motrices compartidas. 	
ACTIVIDADES				
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN	INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN
PARTE INICIAL	5'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la octava sesión. En esta sesión se trabajará la modalidad de los acróbatas. Para comenzar esta sesión se repartirá en espacio en 3 zonas en las cuales habrá en cada uno una actividad diferente. Se repartirá al alumnado en esas 3 zonas e irán rotando por las 3, hasta que pasen por todas ellas.		
PARTE PRINCIPAL	15'	Zona 1, Trepas en espaldera: En esta zona los alumnos y alumnas deberán atravesar el recorrido que se encontrará en las espalderas. Para dificultar el equilibrio en el trayecto de las espalderas se colocarán diferentes objetos (aros, bancos, cuerdas...).	Kinestésica-corporal, espacial.	



15'	<p>Zona 2, Acrosport: En esta zona los alumnos y alumnas por parejas, tríos o grupos tendrán que crear diferentes figuras con sus cuerpos. Para ello dispondrán de dos hojas; en la primera encontrarán numerosas imágenes con diversas figuras sencillas para realizar; en la segunda, aparecerán una serie de consejos para prevenir lesiones y medidas de seguridad que han de tomar para realizar las figuras. Esta hoja será leída obligatoriamente antes de empezar a crear las figuras. Para asegurar la seguridad de los alumnos y alumnas se colocarán numerosas colchonetas en la zona donde se efectuarán las figuras.</p>	<p>Kinestésica-corporal.</p>	
15'	<p>Zona 3, Acrobacias: En esta zona los alumnos y alumnas tendrán la oportunidad de experimentar libremente las diferentes acrobacias. Se colocarán diferentes objetos y colchonetas para que prueben diferentes acrobacias (volteretas, rueda lateral, saltos...). La ayuda del profesorado será importante en esta zona para asegurarse de la seguridad de las acrobacias que intenten. En esta zona también encontrarán dos hojas con imágenes de diferentes acrobacias.</p>	<p>Kinestésica-corporal.</p>	


VUELTA A LA CALMA	10'	<p>Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas añadirán a sus portafolios las hojas de <i>“acrosport”</i> y <i>“acrobacias”</i>, apuntarán las posturas o figuras que más les han gustado.</p>	Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones	
-------------------	-----	--	---	---




9. Sesión: Preparación de la representación	Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Disfraces, zancos, bancos, colchonetas, pelotas, gasas, diábolo, aros y conos.
	Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> Enseñar al alumnado y a sus familiares las diferentes posibilidades que ofrece la educación física para trabajar diferentes conceptos. Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo Crear un clima afectivo y de relaciones positivas con el fin de motivar a los alumnos y alumnas para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. Fomentar experiencias positivas mediante acciones motrices compartidas. 				



		<ul style="list-style-type: none"> • Generar climas positivos de trabajo basados en el respeto. • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. 		
ACTIVIDADES				
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN	INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN
PARTE INICIAL	10'	<p>Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la novena sesión. Esta sesión será la primera de las dos sesiones de preparación que se efectuarán. Antes de empezar con la sesión será repartirán las modalidades entre los alumnos y alumnas. Para realizar la repartición de modalidades será importante tener en cuenta la opinión y los sentimientos de los alumnos y alumnas. De primera mano se intentará hacer de forma en la que los alumnos y alumnas decidan las modalidades pero si en algún caso hubiese algún problema se efectuaría de manera aleatoria. El gimnasio estará dispuesto de 4 zonas diferentes en las que se distribuirán las modalidades. Las modalidades se repartirán de esta forma: Zona 1: Payasos + mimos; Zona 2: Zanqueros + equilibristas; Zona3: Malabaristas + acrobatas; Zona 4: Presentadores.</p>		

PARTE PRINCIPAL	30'	<p>Zona 1, Payasos + mimos: A los alumnos y alumnas que les haya tocado representar las modalidades de payasos y mimos deberán preparar una actuación conjunta donde el objetivo principal sea provocar emociones y sentimientos diferentes en los espectadores. Para ello el profesorado ayudará aportando ideas y sugerencias que enriquezcan el objetivo. También dispondrán de disfraces y material para realizar la actuación.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	
	30'	<p>Zona 2, Zanqueros + equilibristas: En esta zona los alumnos y alumnas que tendrán que representar las modalidades de zanqueros y equilibristas prepararán un circuito para realizarlo en la actuación final. En este caso las modalidades en la actuación irán por separado pero la zona de preparación será la misma. En los circuitos que preparen podrán añadir todo el material que quieran y tendrán la ayuda del profesorado para resolver cualquier duda.</p>	<p>Kinestésica-corporal, espacial</p>	
	30'	<p>Zona 3, Malabaristas + acróbatas: En esta zona al igual que la anterior se trabajaran las actuaciones de dos modalidades pero en la actuación aparecerán por separado. Los alumnos que les haya tocado la modalidad de malabaristas deberán preparar una actuación utilizando los objetos circenses utilizados en la</p>	<p>Kinestésica-corporal, espacial</p>	



		sesión de malabarista (diábolo, pelotas, gasas...). Por otra parte los acróbatas deberán realizar otra actuación centrada en lo trabajado (acroport, piruetas, trepas...) en la sesión de acróbatas anteriormente. Para ello dispondrán de material diferente y de la ayuda del profesor.		
	30'	Zona 4; Presentadores del circo: Los alumnos y alumnas a los que les haya tocado representar a los presentadores del circo deberán preparar toda la estructura de la actuación, es decir, el orden de las actuaciones, la presentación, las entradas y el final. El profesorado les proporcionará toda la ayuda que necesiten.	Lingüística	
VUELTA A LA CALMA	10'	Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas rellenarán y añadirán al portafolio una hoja donde se les pedirá realizar una evaluación de la actividad y del trabajo grupal.	Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones	


10. Sesión: Preparación de la representación 2		Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Disfraces, zancos, bancos, colchonetas, pelotas, gasas, diábolo, aros y conos.
		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar al alumnado y a sus familiares las diferentes posibilidades que ofrece la educación física para trabajar diferentes conceptos. • Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo • Crear un clima afectivo y de relaciones positivas con el fin de motivar a los alumnos para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. • Fomentar experiencias positivas mediante acciones motrices compartidas. • Generar climas positivos de trabajo basados en el respeto. • Fomentar la percepción, valoración y expresión de las emociones. 				
ACTIVIDADES							
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN			INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN	
PARTE INICIAL	10'	Los alumnos y alumnas se sentarán en círculo para escuchar la explicación de la penúltima sesión. Esta será la segunda y última sesión preparatoria antes de la actuación final. En esta parte inicial de la sesión los alumnos y alumnas aprovecharán para recordar lo que están preparando y preguntarán las dudas que tengan al profesor.					

PARTE PRINCIPAL	30'	<p>Zona 1, Payasos + mimos: A los alumnos y alumnas que les haya tocado representar las modalidades de payasos y mimos deberán preparar una actuación conjunta donde el objetivo principal sea provocar emociones y sentimientos diferentes en los espectadores. Para ello el profesorado ayudará aportando ideas y sugerencias que enriquezcan el objetivo. También dispondrán de disfraces y material para realizar la actuación.</p>	<p>Kinestésica-corporal, interpersonal, intrapersonal.</p> <p>Percepción, valoración y expresión de las emociones</p>	
	30'	<p>Zona 2, Zanqueros + equilibristas: En esta zona los alumnos y alumnas que tendrán que representar las modalidades de zanqueros y equilibristas prepararán un circuito para realizarlo en la actuación final. En este caso las modalidades en la actuación irán por separado pero la zona de preparación será la misma. En los circuitos que preparen podrán añadir todo el material que quieran y tendrán la ayuda del profesorado para resolver cualquier duda.</p>	<p>Kinestésica-corporal, espacial.</p>	
	30'	<p>Zona 3, Malabaristas + acróbatas: En esta zona al igual que la anterior se trabajarán las actuaciones de dos modalidades pero en la actuación aparecerán por separado. Los alumnos y alumnas que les haya tocado la modalidad de malabaristas deberán preparar una actuación utilizando los objetos circenses utilizados en la sesión de malabarista (diábolo, pelotas, gasas...). Por otra parte los acróbatas deberán realizar otra actuación centrada en lo trabajado (acroport,</p>	<p>Kinestésica-corporal, espacial</p>	

		piruetas, trepas...) en la sesión de acróbatas anteriormente. Para ello dispondrán de material diferente y de la ayuda del profesorado.		
	30'	Zona 4; Presentadores del circo: Los alumnos y alumnas a los que les haya tocado representar a los presentadores del circo deberán preparar toda la estructura de la actuación, es decir, el orden de las actuaciones, la presentación, las entradas y el final. El profesor les proporcionará toda la ayuda que necesiten.	Lingüística	
VUELTA A LA CALMA	10'	Reflexión: El profesorado transmitirá al alumnado el feedback en relación a la sesión y entre todos se hará una pequeña reflexión. Por último los alumnos y alumnas aprovecharán para rellenar sus portafolios y evaluar el trabajo realizado a través de la hoja de evaluación de emociones donde añadirán las ideas más relevantes de la reflexión. En este caso los alumnos y alumnas rellenarán y añadirán al portafolio una hoja donde se les pedirá realizar una evaluación de la actividad y del trabajo grupal.	Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones	

11. Sesión: Actuación final	Espacio	Gimnasio	Duración:	60'	Material:	Disfraces, zancos, bancos, colchonetas, pelotas, gasas, diábolo, arcos y conos.
--	----------------	----------	------------------	-----	------------------	---

		Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar al alumnado y a sus familiares las diferentes posibilidades que ofrece la educación física para trabajar diferentes conceptos. • Introducir el circo y los juegos circenses en el ámbito educativo • Crear un clima afectivo y de relaciones positivas con el fin de motivar a los alumnos para un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. 	
ACTIVIDADES				
PARTE	TIEMPO	EXPLICACIÓN	INTELIGENCIAS	ILUSTRACIÓN
PARTE INICIAL	10'	<p>En esta sesión se realizará la actuación final delante de los familiares. En esta parte inicial de la sesión, antes de que acudan los familiares, se colocarán todos los materiales necesarios para la realización de la actuación. Una vez este el material colocado se les dará paso a los familiares y el profesorado hará una breve introducción del trabajo realizado anteriormente.</p>		
PARTE PRINCIPAL	30'	<p>Actuación final: Se dará comienzo a la actuación final donde los alumnos y alumnas demostrarán las diferentes capacidades que han aprendido durante las anteriores sesiones.</p>	<p>Kinestésica-corporal, espacial, lingüística, interpersonal e intrapersonal.</p>	

<p>VUELTA A LA CALMA</p>	<p>10'</p>	<p>Reflexión: Al finalizar la sesión se hará una reflexión conjunta donde tanto los familiares, el profesorado y el alumnado mostrarán sus opiniones, emociones, sentimientos y puntos de vista sobre la actuación final y sobre todo el proceso de la unidad didáctica. Los alumnos y alumnas para finalizar tendrán que rellenar una hoja donde evaluarán la propuesta didáctica.</p>	<p>Lingüística, intrapersonal, Percepción, valoración y expresión de las emociones.</p>	
--------------------------	------------	--	---	---

NOMBRE Y APELLIDOS:	
FECHA DE NACIMIENTO:	<u>FICHA DE PRESENTACIÓN</u>
CLASE:	

<u>Amigos:</u>
<u>Asignatura preferida:</u>
<u>Juegos preferidos:</u>
<u>Foto:</u>

HOJA DE EVALUACIÓN A TRAVES DE EMOTICONOS

REDONDEA LA EMOCIÓN CORRESPONDIENTE A LA SESIÓN DE HOY



PORQUÉ CREES QUE TE SIENTES ASÍ ?

IDEAS MÁS RELEVANTES DE LA REFLEXIÓN

CREACIÓN DE PELOTAS DE MALABARES

- 1- Comienza poniendo el embudo en la botella vacía. Mide 1/2 taza de relleno y échala en el embudo. Una vez que todo el relleno esté en la botella, retira el embudo.



- 2- Ahora viene la parte más complicada. Infla uno de los tres globos. Entonces, sin dejar salir todo el aire, fija el globo a la botella. Ésto puede necesitar un poco de práctica, pero después de algunos intentos, en realidad no cuesta tanto.



- 3- Con el globo unido a la botella, dale la vuelta y deja que todo el relleno entre el globo. Saca el globo de la boquilla de la botella y deja salir el aire restante.



- 4- Corta la mitad superior del tallo del globo. Dobla hacia abajo el resto del tallo y fíjalo con cinta adhesiva.



- 5- En los otros dos globos, corta todo el tallo. Mejor que lo hagas un poco por debajo del tallo, dónde éste comienza a salir. Trata de estirar el globo hacia afuera ligeramente y hazlo de una sola vez para obtener un corte limpio.



- 6- Con el tallo del primer globo mirando hacia arriba, estira uno de los otros dos globos sobre la pelota. Ahora, dale la vuelta para que puedas ver el círculo de color del primer globo.



ACROSPORT

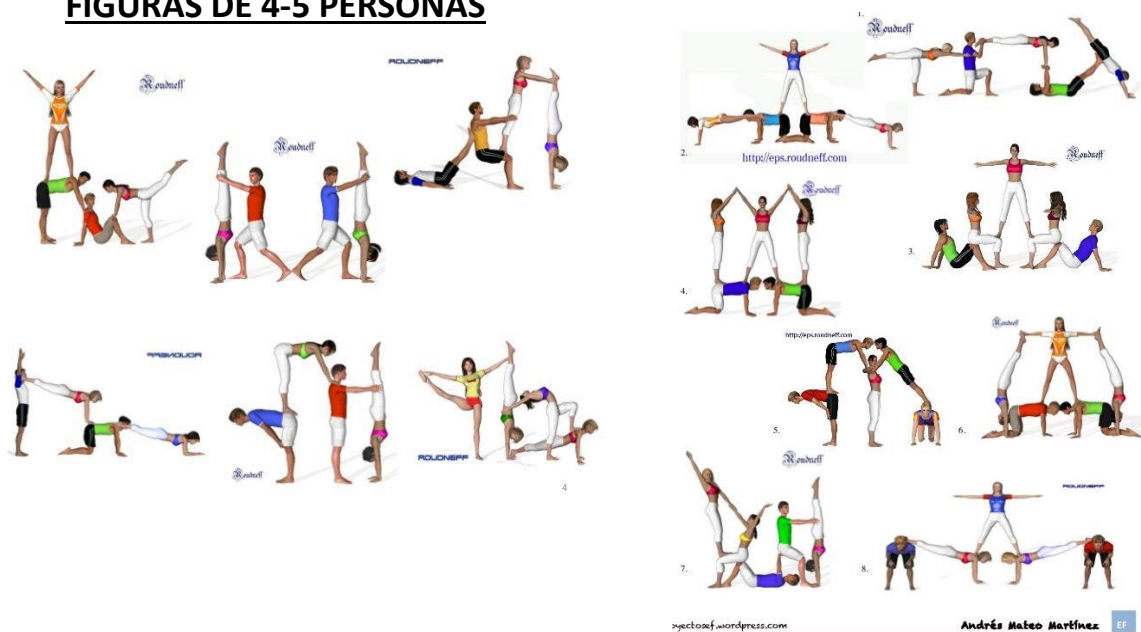
FIGURAS DE 2 PERSONAS



FIGURAS DE 3 PERSONAS



FIGURAS DE 4-5 PERSONAS



CONSEJOS PARA PREVENIR LESIONES

Principios básicos para evitar lesiones y/o accidentes:

- Es fundamental que la comunicación entre el portor y el ágil sea continua.
- En el momento en el que el portor note cualquier molestia debe decírselo al ágil para corregir esa postura o el deshacer la figura.
- Todos los movimientos de subida y bajada del portor han de realizarse de forma suave y a velocidades muy controladas.
- Los apoyos del ágil deben ser siempre "seguros", de modo que no perjudiquen ni causen daño al portor. Para ello los apoyos deben realizarse siempre sobre la prolongación del eje longitudinal de los segmentos, de forma que el peso caiga sobre el hueso y no en la mitad del mismo. Además, la espalda ha de estar siempre recta, evitando la formación de curvas.
- Ejemplo de una mala ejecución:



- o El portor ha abandonado su posición de base, lo cual desestabiliza la estructura de la figura/pirámide, la convierte en más inestable y le dota de fragilidad, es decir, riesgo de caída del ágil.
- o La espalda del portor está levantada, lo cual genera una superficie de apoyo inclinada para las manos del ágil, con el consecuente desequilibrio y riesgo de caída.
- o Los brazos del ágil no están bien apoyados formando una línea continua recta con las piernas del portor, lo cual provoca que la posición sea más difícil de mantener y aumenta el riesgo de caída.
- o La cadera del portor está hundida y el cuerpo totalmente arqueado, lo cual incrementa el riesgo de caída de la figura y la posibilidad de hacerse daño en las lumbares, !Es importante mantener el cuerpo siempre recto y rígido;
- o Las piernas también están caídas (dobladas) y separadas, lo cual desequilibra mucho la posición e incrementa todavía más el riesgo de caída. Esto es culpa tanto del segundo portor como del ágil: el ágil debe ser el encargado de mantener las piernas rectas, mientras que al portor le corresponde que no se separen. Los portores están demasiado separados, lo cual dificulta el correcto apoyo de manos del ágil.

BINGO DE LAS EMOCIONES

ESCRIBE DEBAJO DE LAS EMOCIONES EL NOMBRE DEL PAYASO QUE TENGA LA RESPECTIVA EMOCIÓN

aburrido	agobiado	agradecido	arrepentida	asqueada	asustado
avergonzado	cansada	contenta	culpable	decepcionado	desconfiada
desorientada	dolida	entusiasmada	esperanzada	frustrado	furiosa
histérico	incómoda	malhumorado	malintencionado	molesta	nerviosa
orgullosa	preocupado	querido	satisfecha	seguro de sí mismo	solo
sorprendido	tímido	traviesa	triste	BINGO EMOCIONES	

EVALUACIÓN DEL DE LA SESIÓN PREPARATIVA

Que personaje circense vas a representar?

Evalúa del 1 al 5 el trabajo grupal

1	2	3	4	5
----------	----------	----------	----------	----------

Justifica tu respuesta

Dudas, preguntas o sugerencias de la sesión preparativa

*** Del 1 al 5 siendo 1 la nota más baja y el 5 la más alta.**

EVALUACIÓN FINAL DE LA PROPUESTA

	1	2	3	4	5
Material utilizado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relación con los/as compañero/as.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprensión de las inteligencias múltiples	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprensión de la IE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicaciones del profesorado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayuda recibida del profesorado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Veis la propuesta útil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración general	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RÚBRICA

Criterios de Evaluación	1	2	3	4	Nota
Implicación individual (%30)	No ha participado en las dinámicas preparadas y su actitud ha sido pasiva y negativa.	Su participación ha sido irregular en las diferentes dinámicas y su actitud pese a no ser negativa ha sido muy mejorable.	Ha participado con regularidad en la mayoría de las dinámicas y su actitud ha sido positiva.	Ha participado activamente en todas las dinámicas, proponiendo y preguntando las dudas y las aportaciones que tenía, y su actitud en el transcurso de toda la sesión ha sido muy positiva.	
Trabajo grupal y relación con los compañeros y compañeras (%20)	No ha aportado nada a las dinámicas grupales y ha faltado el respeto en numerosas ocasiones a sus compañeros y compañeras.	Su aportación en las dinámicas grupales ha sido leve y no se ha relacionado mucho con sus compañeros y compañeras.	Ha participado en las dinámicas grupales haciendo pequeñas aportaciones y su relación con los demás compañeros y compañeras ha sido buena.	Ha participado activamente en las dinámicas grupales, aportando ideas y ayudando a sus compañeros, y no ha tenido ningún problema con sus compañeros y compañeras, jugando siempre de una forma muy respetuosa.	
Inteligencia múltiple o habilidad emocional (% 50)	No ha entendido la inteligencia o la habilidad que se ha trabajado, no llegando a cumplir los objetivos marcados.	Su comprensión de la inteligencia múltiple o habilidad emocional ha sido mínima, sin llegar a cumplir todos los objetivos marcados.	Ha comprendido bien la inteligencia o habilidad emocional trabajada en la sesión, y ha cumplido la mayoría de los objetivos marcados.	Ha comprendido perfectamente la inteligencia múltiple o la habilidad emocional trabajada en la sesión, llegando a dominarla y a interiorizar la mayoría de sus rasgos y ha cumplido todos los objetivos marcados.	

