

*El FlashMob como recurso expresivo
para el área de Educación Física*

Óscar Manuel Casado Berroca
Ángel Pérez Pueyo
David Hortigüela Alcalá
Israel Herrán Álvarez
Luis Alberto Centeno Fernández
Alejandra Hernando Garijo
Raúl Martínez Benito
Jorge Garrote García
Laura Fernández García

RESUMEN

El bloque de contenidos de Actividades físicas artístico-expresivas del área de Educación física posee un potencial educativo que muchas veces desaprovechamos. En la presente comunicación se describe una propuesta basada en el Estilo actitudinal, metodología de carácter cooperativo, que pretende desarrollar este contenido a través de un *FlashMob*. Para ello, se trabajarán inicialmente los contenidos vinculados a aspectos rítmicos y coreográficos, introduciendo a los alumnos en el estilo musical del Country. Posteriormente, a partir de todo lo aprendido, se desarrollará un espectáculo final a modo de performance (*FlashMob*) aparentemente improvisado, en un lugar público cercano al centro. Esta acción tiene un doble propósito: dotar de sentido, significatividad y funcionalidad a los aprendizajes realizados y otorgar visibilidad al centro educativo y a las actuaciones que en él se producen.

INTRODUCCIÓN

No, desde luego que no es la primera vez que hablamos sobre ello y estamos seguros de que tampoco será la última. Pero es que son muchas las excusas que suelen ponerse en Educación Física para no trabajar los contenidos vinculados con el bloque de Actividades físico-expresivas; algunas veces por su ambigüedad, otras por la falta de concreción o la menor importancia de éstos respecto a otros contenidos, y otras, simplemente, por la actitud complaciente del docente respecto a la preferencia del alumnado respecto a otros contenidos más cotidianos. Sin embargo, cuando se deciden afrontar, en demasiadas ocasiones, tras la aparente libertad que se proporciona al alumnado para trabajar este tipo de contenidos, se esconde o enmascara un profundo desconocimiento e inseguridad respecto a su enseñanza. Quién no ha escuchado alguna vez aquello de: “¡A mí no me preguntéis, sed creativos!”.

Esta situación ha generado que en la actualidad se haya extendido entre el profesorado la creencia de que la expresión corporal tiene un cierto carácter improvisado (Montálvez, 2001; Romero, 2001; Canales y López-Villar, 2002;...). Esto ha supuesto que muchos profesionales del ámbito se “olviden” de este bloque al sentirse más seguros trabajando otros contenidos más tradicionales como la condición física, los deportes, etc, aspectos que ya destacaba Astraín (2002) hace quince años.

Pero nuestra experiencia nos demuestra que más que la popularidad del contenido, lo que verdaderamente entusiasma a los alumnos son las propuestas atractivas, ya sean deportivas, de expresión corporal o cualquier otro contenido. Desde esta perspectiva el enfoque metodológico juega un rol fundamental (Heras, 2010; Pérez-Pueyo, 2010; Pérez-Pueyo y Casado, 2011). Ahora bien, cualquier propuesta llamativa que pretenda ser educativa debe tener una base y una justificación curricular. No basta el entretener por entretener. Y si además la propuesta tiene carácter competencial, es transversal y permite poner en práctica y dar sentido a los aprendizajes que se han adquirido previamente, tendremos un éxito asegurado.

En esta ocasión, la propuesta que realizamos para alcanzar estos objetivos está vinculada con el baile. Sin embargo, más que en el aprendizaje de los aspectos coreográficos o rítmicos, que hemos llevado a cabo a través del Estilo actitudinal (Pérez-Pueyo, 2010), nos vamos a centrar en describir el siguiente paso. Es decir, lo que pueden llegar a hacer los alumnos una vez alcanzados estos aprendizajes. Por ejemplo, ¿una actuación aparentemente improvisada pero perfectamente coreografiada en un lugar céntrico cercano a su centro educativo? Veremos hasta dónde podemos llegar y qué relación tiene esto con el ámbito cooperativo.

1. ¿Qué es un *Flashmob*?

El origen de esta palabra está relacionado con la lengua inglesa y es el resultado de combinar los términos “*Flash*” (ráfaga, relámpago) y “*Mob*” (multitud).

Simplificando, podríamos decir que un *FlashMob* es una acción organizada por un grupo de personas más o menos numeroso que se congregan en un lugar público de manera aparentemente espontánea para realizar una actividad inusual: desde un baile coreografiado hasta una guerra de almohadas. Todo vale. La actividad tiene una duración muy breve y una vez finalizada, los participantes se dispersan rápidamente como si nada hubiese ocurrido.

2. El origen

Desde principios del siglo XXI son muchas las personas que han participado en la organización de este tipo de eventos, sin embargo, por la trayectoria de su trabajo y la repercusión de sus performances, no podemos dejar de mencionar aquí al grupo “*Improv Everywhere*” (Todd & Scordelis, 2009).

Se autodenominan como un colectivo de bromistas con sede en Nueva York que fue fundado por Charlie Todd y que en la actualidad ha llevado a la práctica más de cien “misiones” (como ellos denominan sus performances) que han implicado la participación de miles de “*agentes encubiertos*” (participantes voluntarios). Todas sus actuaciones han sido documentadas en vídeo y pueden ser consultadas desde su página web: www.improveverywhere.com.

Como veremos más adelante, cualquiera de estas performances representan ya un claro ejemplo de situaciones con un gran potencial expresivo que podríamos aprovechar desde el área de Educación Física.

3. Esencia cooperativa

En sí mismos los *FlashMob* no tienen por qué ser una actividad educativa. Tampoco artística. Se tratan más bien de una manera provocativa de utilizar el tiempo de ocio. Sin embargo, esta actuación nunca tiene la intención de ofender o molestar a nadie. Al contrario, lo que se busca es sorprender. A veces con algún tipo de mensaje divertido y otras sin más trasfondo que observar las reacciones de la gente ante una situación completamente absurda o fuera de contexto.

Lo realmente interesante del concepto de *FlashMob* es que este tipo de performances se asientan en una base completamente cooperativa, ya que la verdadera fuerza de la actuación reside en el colectivo. Sin embargo, desde el punto de vista educativo, esta característica no asegura que el proceso sea íntegramente cooperativo. Deberá ser el

docente el que certifique esta cualidad tomando una serie de decisiones de carácter intencional: agrupamientos, actividades, etc.

En este sentido, son muchas las formas que existen de implementar dinámicas cooperativas en nuestras clases. Teniendo en cuenta las características de la propuesta que estamos presentando, consideramos que la más idónea es el enfoque de Proyectos cooperativos (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001), aunque con la base metodológica del Estilo actitudinal (Pérez-Pueyo, 2010) donde el montaje final trasciende las paredes del aula.

Esta opción metodológica pretende conseguir que los alumnos adquieran tal nivel de autonomía que puedan ser capaces de planificar, realizar y evaluar sus propias actividades. Si además el proyecto se realiza dentro de un contexto grupal y con la intención de que otros las disfruten, las ventajas son aún mayores. No obstante, cuando los proyectos grupales se llevan a cabo dentro de un contexto educativo y poseen una intencionalidad cooperativa, han de cumplir una serie de principios.

Si tomamos como referencia los requisitos identificados por Johnson y Johnson (1999) para caracterizar este tipo de propuestas, podremos comprobar más fácilmente la esencia cooperativa de la técnica del *FlashMob*:

- Interdependencia positiva: todos los participantes que intervienen en la performance comparten un mismo objetivo, que en este caso está vinculado con la posibilidad de desarrollar una actuación espontánea que cause asombro en los transeúntes.
- Interacción promotora: si cualquiera de los participantes actuara en solitario en un lugar aislado, en el mejor de los casos pasaría desapercibido (y en el peor le tomarían por loco). Sin embargo, al actuar en grupo y de manera coordinada, el resultado cambia completamente ya que el improvisado público entiende que se trata de algún tipo de maniobra orquestada y disfruta con el espectáculo. Esto genera que los participantes comprendan que la intervención de sus compañeros es imprescindible para lograr el objetivo común y por lo tanto, se apoyen unos a otros para conseguirlo.
- Responsabilidad individual y grupal: para que la performance alcance los resultados esperados cada participante debe tener asignado un rol concreto que a su vez lleve asociada una determinada manera de actuar (tiempos, caracterización, contacto con la gente, etc.). Esto genera que el grupo actúe de manera coordinada, como un todo, lo que concede a la actuación un mayor impacto.

- Procesamiento grupal: sin una organización previa es imposible que una actuación de esta magnitud pueda llevarse a cabo. Por eso, deberá existir un proceso de diseño minucioso en el que deberán intervenir todos los participantes (aunque en eventos con mucha participación, este requisito puede no resultar tan viable). Asimismo, también será fundamental esta participación para la detección y corrección de errores, la reflexión sobre lo ocurrido una vez que ha finalizado la actuación, etc.

INTERÉS EDUCATIVO

Así pues, tras conocer el significado y el origen del término *FlashMob*, aún queda una pregunta por resolver: ¿qué interés educativo pueden tener este tipo de actuaciones?

1. A nivel de centro

Los *FlashMob* (así como otras performances igualmente llamativas: LipDub, circos de calle, teatro de sombras, etc.) son una de las mejores herramientas al alcance de los centros educativos para darse a conocer.

Este tipo de actuaciones suponen un estímulo muy positivo para el centro, tanto a nivel interno (debido a la coordinación que implican) como externo (gracias a la imagen que proyecta hacia la comunidad: innovación, protagonismo de los niños, etc.).

2. A nivel curricular (de área)

La propuesta que realizamos para integrar el *FlashMob* como elemento expresivo en las clases de Educación Física es el resultado de combinar dos ideas fundamentales: los montajes finales y la Educación Física en la calle.

El concepto de “montaje final” (Pérez-Pueyo, 2005) consiste en la organización de un evento al término de la unidad didáctica que proporcione significado a los aprendizajes realizados a lo largo de la misma y permita a los alumnos aplicar sus conocimientos en contextos reales y relevantes para ellos.

Por su parte, la “Educación Física en la calle” (Flórez, coord. 2012) es una propuesta que literalmente “saca” las clases de Educación Física al exterior del centro educativo, a lugares públicos con la intención de reivindicar el valor de las clases de nuestra disciplina. La propuesta más llamativa en esta línea de trabajo es la organización de un evento simultáneo en distintos lugares de España con motivo de la celebración del “Día de la Educación Física en la calle”. Esta iniciativa ya va por la sexta edición y ha logrado congrega a más de 100 centros educativos y 12.000 alumnos en su última convocatoria.

La organización de un *FlashMob*, por tanto, genera una situación ideal para combinar estas dos interesantes líneas de trabajo.

3. Desarrollo de la experiencia

Desde la perspectiva que hemos planteado en el apartado anterior, un *FlashMob* podría estar vinculado con cualquiera de los bloques de contenidos de nuestro área (deportes, actividades físicas en el medio natural, etc.). Sin embargo, en esta ocasión, quisimos vincularlo con el bloque de actividades físico-expresivas y más concretamente, con el contenido de baile y coreografía.

La unidad didáctica se desarrolló durante aproximadamente veinte sesiones con dos grupos de 5º curso de Primaria de veinte alumnos respectivamente. El objetivo principal consistió en dar a conocer al alumnado distintas formas culturales de baile y danza para, posteriormente, implicarle en el desarrollo y ejecución de una composición grupal que atendiera a los distintos usos expresivos del cuerpo en combinación con estímulos musicales.

3.1 Primera Fase: aprendizaje de los pasos de baile (12 sesiones)

En una primera parte de la unidad didáctica afrontamos la enseñanza de los aspectos técnicos, rítmicos y coreográficos vinculados al baile, siguiendo para ello el modelo desarrollado por otros autores (Hernando, Hortigüela y Pérez-Pueyo, 2014) que utilizaba la música country como hilo conductor.

Finalmente, entre los muchos estilos musicales que existen optamos por el country por varias razones, entre las que destacan su sencillez y vistosidad.

3.2 Segunda Fase: dando sentido a los aprendizajes (8 sesiones).

Tras la fase inicial de aprendizaje técnico y coreográfico llegó el momento de demostrar lo aprendido haciendo ver a los alumnos que todo el trabajo realizado tenía sentido; es decir, que valía para algo más que para obtener una nota.

3.2.1 Actuación con motivo de las fiestas del colegio

En esta ocasión optamos por desarrollar una actuación de baile basada en el country durante la celebración de las actividades vinculadas a las fiestas del colegio (*Imagen 1*).

Los dos grupos participantes eligieron la canción correspondiente de entre las posibles opciones proporcionadas por el docente y, a continuación, diseñaron y ensayaron su propia coreografía (a partir de los pasos aprendidos en las sesiones previas).

Tras la realización de varios ensayos (para decidir posiciones, ajustar tiempos, etc.) llegó el gran día y cada clase actuó en el patio frente al resto de alumnos y alumnas del colegio (perfectamente caracterizados como verdaderos “cowboys y cowgirls”).

Tal fue el éxito de la actuación que muchos de los asistentes se animaron a bailar. El ambiente que se generó fue muy positivo y la experiencia, como broche final a la unidad didáctica, inmejorable (*Imagen 2*). Sin embargo, los protagonistas estaban tan orgullosos del resultado que no quisieron que esto terminara aquí...



Imagen 1: Ensayos previos a la actuación *Imagen 2: Actuación en las fiestas del colegio*

3.2.2 Organización del *FlashMob*

Tras la finalización de los eventos vinculados a las fiestas del centro y para cerrar la unidad didáctica de baile, reflexionamos sobre lo sucedido.

En esta ocasión quisimos reconocer su trabajo visualizando juntos varios vídeos grabados por el profesor que resumían el trabajo y los resultados obtenidos (lo que forma parte del proceso de evaluación formativa que se llevó a cabo durante la unidad). Mientras rememorábamos las sensaciones que habían experimentado (nervios, orgullo, diversión, etc.) alguien recordó un vídeo que les habíamos puesto al comienzo de la unidad. En dicho vídeo se podía ver cómo la estación de trenes de Antwerp (Bélgica) se convertía en una inesperada pista de baile en la que los pasajeros parecían contagiarse con la música que sonaba por los altavoces y participaban en una coreografía perfecta (*Imagen 3*). Se trataba, obviamente, de un *FlashMob* (link del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=7EYAUJazLI9k>).



Imagen 3: FlashMob en estación de Antwerp

La “presa” ya había picado el anzuelo y solo hizo falta tirar del sedal para obtener la pieza: “la verdad es que ahora mismo, con lo bien que sabéis bailar, para vosotros sería relativamente fácil hacer algo parecido...”

Como cabría esperar, todos, sin excepción, se mostraron encantados con la idea de organizar un *FlashMob*. Lo más difícil ya estaba conseguido.

3.2.2.1 Decisiones iniciales: lugar, fecha, hora y permisos

Dado que el colegio se encontraba situado en pleno centro de la ciudad de León, decidimos realizar el *FlashMob* en la plaza de Nuestra señora de Regla (más conocida como la plaza de la catedral), que se encontraba a escasos metros de la escuela (*Imagen 4*).



Imagen 4: Vista aérea de la plaza de la catedral

Se analizó la situación para encontrar el mejor momento y se decidió que lo más recomendable sería celebrarlo a principios de Junio (cuando el tiempo es más templado y favorece la presencia de personas en la calle).

Respecto al día y a la hora se decidió ubicarlo a las 17.00h (ya que es la hora a la que la mayoría de los colegios del centro de la capital finalizan sus clases y los niños y niñas suelen quedarse jugando en la plaza de la catedral) y en viernes (ya que el fin de semana multiplicaba la presencia de transeúntes y turistas en la localización seleccionada).

Finalmente, para asegurar un adecuado desarrollo de los acontecimientos y dado que la actividad se ubicaba fuera del recinto y del horario escolar, se realizaron las gestiones oportunas informando a la Policía y a Protección Civil de la celebración de la actividad.

3.2.2.2 ¿Sabes guardar un secreto?

La clave para realizar un *FlashMob* reside en la sorpresa. Si los espectadores saben lo que va a suceder, la performance pierde su carácter espontáneo y llamativo y se

convierte en una actuación más ante público (*Imagen 5*).



Imagen 5: Ensayos en la plaza de la catedral

Por ello resultó fundamental que los alumnos entendieran que era necesario guardar el secreto sobre qué, cómo, cuándo y dónde iba suceder, incluso con sus familias. Esto generó un ambiente muy divertido en clase (el secretismo siempre es algo atractivo) y contribuyó a generar una sensación de pertenencia a un grupo que complementó todo el trabajo cooperativo desarrollado en la primera parte de la unidad. El hecho de compartir un secreto entre las dos clases hizo que los lazos entre ellos se estrecharan mucho.

3.2.2.3 ¿Dónde me pongo, profe? ¿Yo cuándo entro?

En lo que respecta al orden de intervención optamos por realizar una entrada progresiva, es decir, en lugar de comenzar bailando las dos clases juntas (aproximadamente cuarenta alumnos), éstos se irían sumando progresivamente al baile como si se sintieran contagiados por la música. Así, inicialmente comenzaría bailando un único alumno, luego se sumarían dos o tres más, luego otro grupo y así sucesivamente hasta estar todos al completo (*Imagen 6*).

Pese a nuestros esfuerzos por pasar desapercibidos durante los ensayos que realizamos los días previos en la plaza de la catedral, muchos turistas y transeúntes se quedaban mirando extrañados y sorprendidos.



Imagen 6: Puestos a ocupar y colocación en la plaza

3.2.2.4 Vestimenta y sonido

Aunque los alumnos realizaron la actuación en las fiestas del colegio con una indumentaria vaquera, en esta ocasión preferimos recomendarles que el día de la actuación usaran ropa de calle. Hay que recordar que no todos iban a actuar al mismo tiempo y que muchos de los que inicialmente simulaban ser espectadores, posteriormente se convertirían en improvisados bailarines. El hecho de que el público pudiera identificar algún elemento de su indumentaria (botas, sombrero, camisa a cuadros, etc.) habría echado por tierra el efecto sorpresa.

Por otro lado, el sonido fue otro aspecto fundamental a tener en cuenta ya que únicamente contábamos con un bafle portátil que debía estar colocado en la puerta principal de la catedral (ya que este se trataba del lugar con mejor acústica de toda la plaza). Como este era el lugar más visible fue necesario camuflar el equipo de música simulando que era la maleta de viaje de un peregrino (papel que a su vez interpretaba uno de los profesores del centro) (*Imagen 8*).



Imagen 8: Camuflaje del equipo musical

3.2.2.6 Y aquí no ha pasado nada...

Finalmente, la consigna que dimos a los alumnos fue que en cuanto la música finalizase no podían ir corriendo a ver a sus familiares ni tampoco podían quedarse parados mientras el público aplaudía su actuación.

Al contrario, cada uno de ellos seguiría actuando como si nada hubiese pasado: unos saldrían corriendo mientras jugaban al pilla-pilla, otros seguirían comentando las imágenes que tenían en el su teléfono móvil, otro seguiría caminando en la misma dirección en la que lo hacía antes de comenzar a bailar, etc. Esto enlaza con la intención inicial del proyecto: sorprender, provocar y desconcertar al espectador.

3.2.2.5 Cámaras y puntos de grabación

Las decisiones en materia audiovisual fueron cruciales ya que sin una adecuada organización no hubiera sido posible generar el vídeo de la actuación y difundirlo a

través de las redes sociales. Para ello se contó con la colaboración de seis profesores del centro. A cada uno se le asignó una cámara con un cometido distinto de grabación (la coreografía, las reacciones del público, etc.) y una posición concreta (entre la gente, en algún balcón colindante a la plaza que nos cedieron, etc.) (*Imagen 9*).

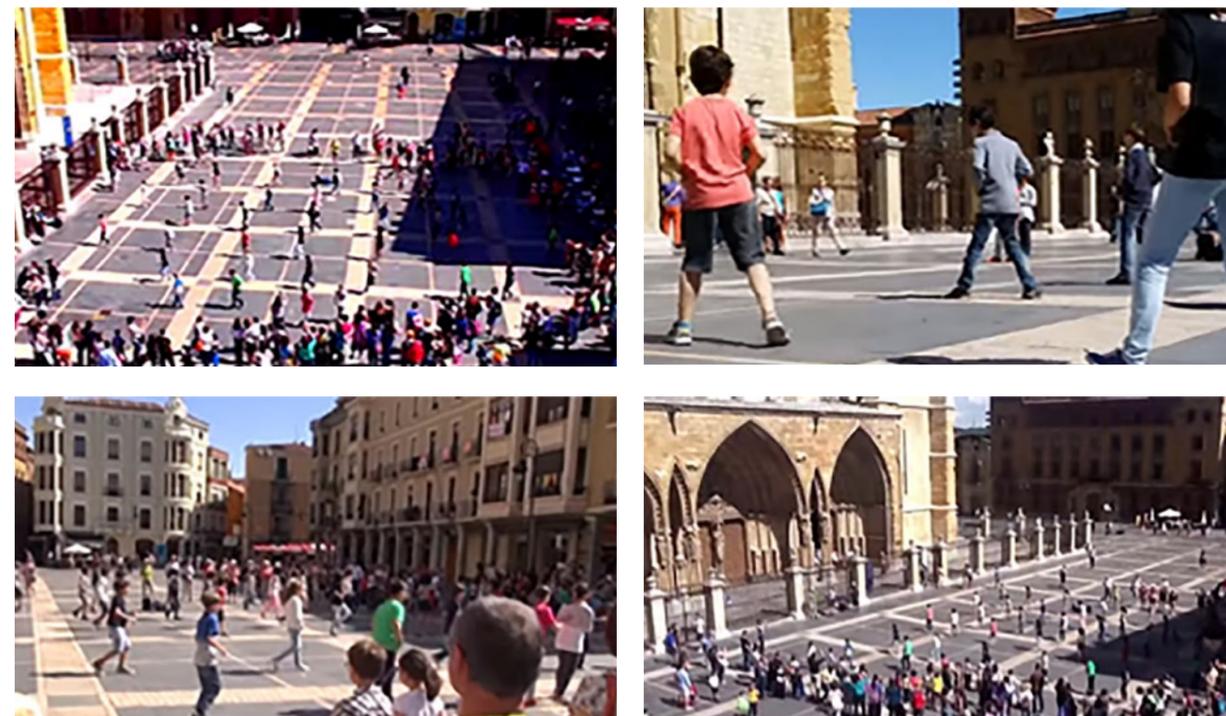


Imagen 9: Distintos puntos de grabación durante la actuación

3.2.2.6 Proceso de montaje y difusión en redes sociales

Tras recopilar todo el material disponible y realizar el montaje de las diferentes tomas de vídeo, se procedió a publicarlo en la página web del centro y en las redes sociales para que alumnos, familiares y curiosos pudieran comprobar el resultado. En menos de veinticuatro horas el vídeo alcanzó más de quinientas visualizaciones (superando actualmente las mil seiscientas) lo que demuestra la buena acogida del mismo. En el siguiente enlace puede verse el resultado de todo el proceso: <https://www.youtube.com/watch?v=SP4JHGGcJ30>

CONCLUSIONES

A lo largo del presente documento se han ido describiendo los pasos que permiten desarrollar un *FlashMob* como continuación de una unidad didáctica de baile planteada desde el área de Educación Física.

La esencia cooperativa de esta técnica expresiva complementa a la perfección la fórmula empleada durante la primera parte de la unidad (de aprendizaje de los pasos de baile). Así pues, los alumnos participaron en una experiencia inclusiva en la que por las propias características de la actuación ninguno podía quedarse atrás. Este requisito implícito en la propia tarea generó la aparición de dinámicas de interacción promotora, interdependencia positiva, procesamiento grupal, etc., aspectos fundamentales desde el enfoque cooperativo.

La estructura general del sistema educativo, además de la escasa motivación que provoca, genera suficiente fracaso escolar como para no intentar “*engancha*” a nuestros alumnos con este tipo de actuaciones. Experiencias como la participación en un *FlashMob* donde se trabaja el baile (contenido ligado al bloque de Expresión Corporal) y se desarrollan competencias (como la autonomía, la iniciativa, etc.) quedarán grabados en su memoria para siempre. La Educación Física es un área idónea a través de la cual canalizar todas estas experiencias que generan un aprendizaje significativo, real, importante, transferible, duradero, etc.

Con este tipo de actuaciones también acercamos el centro escolar a los miembros que componen la comunidad educativa, al mismo tiempo que conseguimos que el profesorado que participa en las actividades se sienta más implicado en la tarea educativa.

Como hemos visto, es importante contar con los permisos adecuados para realizar la actuación y haber desarrollado previamente un trabajo exhaustivo de baile para que el día clave todo salga según lo previsto. Del mismo modo, también resulta imprescindible contar con un grupo coordinado de profesores que se encargue de captar imágenes durante la representación.

Estas consideraciones no deberían resultar un impedimento para su desarrollo teniendo en cuenta el interés y el potencial educativo que posee el *FlashMob* como técnica expresiva. Por lo que ahora solo faltaría decidir con qué tipo de contenidos y en qué momento del curso encajaría mejor... ¿O es que no vas a probarlo?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASTRAÍN, C. (2002). TESIS DOCTORAL SIN PUBLICAR “LOGSE: ANÁLISIS DE LAS DIVERGENCIAS ENTRE LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESO. (APROXIMACIÓN A LA “REALIDAD” DE LA EF A TRAVÉS DE LOS DOCUMENTOS OFICIALES, LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS, LOS MEDIADORES CULTURALES, EL PENSAMIENTO DEL PROFESORADO Y UN ESTUDIO DE CASO EN LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA)”. VALLADOLID: UNIVERSIDAD DE VALLADOLID.
- Canales I. y López-Villar, C. (2002). Creatividad y singularidad, ejes vertebradores de la Expresión Corporal”. *Revista de Educación Física*. 86, 23-26.
- Flórez, F. (coord.) (2012). *II Día de la Educación Física en la Calle: 3000 alumnos, 16 centros, 11 localidades. ¿Te atreves? ¡Únete en 2013!*. Actas del VIII Congreso internacional de Actividades físicas cooperativas. Valladolid: La Peonza Publicaciones.
- Hernando, A.; Hortigüela, D. y Pérez-Pueyo, A. (2014). *Baile country: la utilización del baile como herramienta de motivación y aprendizaje*. Actas del IX Congreso internacional de Actividades físicas cooperativas. Valladolid: La Peonza Publicaciones.
- Heras, C. (2010). El humor y los cuentos en las clases de educación física. Una unidad didáctica en el marco del estilo actitudinal. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 32, 36-50.
- Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.
- Montálvez, M. (2001). La expresión corporal y la creatividad: Un camino hacia la persona. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 3, 50-66.
- Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J.V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez-Pueyo, A. (2005). *Estudio del planteamiento actitudinal del área de Educación Física de la Educación Secundaria Obligatoria en la LOGSE: Una propuesta didáctica centrada en una metodología basada en actitudes*. Universidad de León. León.

Pérez-Pueyo, A. (2010). Fiestas, escenarios y espectáculos en la calle: nosotros trabajamos, ellos disfrutan. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 32, 25-35.

Pérez-Pueyo, A.; Casado, O.; Peral, Z. y Revilla, J.D. (2010). *Pilóbolus en el aula: teatro de sombras en el marco del estilo actitudinal. Actas del VII Congreso de Actividades Físicas Cooperativas*. Valladolid: Universidad de Valladolid.

Pérez-Pueyo, A. (coord.) (2010). *A la luz de la sombra. Una propuesta diferente en el marco del estilo actitudinal*. Madrid: CEP.

Pérez-Pueyo, A. y Casado, O. (2011). Luces... Sombras... ¡Acción!. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 37, 100-109.

Romero, C. (2001). Cuerpo y creatividad: Reflexiones sobre la creatividad en educación física. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 3, 25-38.

Todd, C. & Scordelis, A. (2009). *Causing a scene. Extraordinary pranks in ordinary places with Improv Everywhere*. New York: Harper Collins.

Datos del autor:

Óscar Manuel Casado Berrocal,
Universidad Isabel I de Castilla, CP Pablo Iglesias (Soto de Ribera, Oviedo)

Ángel Pérez Pueyo,
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (León, España)

David Hortigüela Alcalá,
Facultad de Educación (Burgos, España)

Israel Herrán Álvarez,
IES Doctor Sancho de Matienzo (Villasana de Mena, Burgos)

Luis Alberto Centeno Fernández,
Universidad Isabel I de Castilla, CC La Anunciata (León, España)

Alejandra Hernando Garijo,
Facultad de Educación (Burgos, España), IES Comuneros de Castilla (Burgos, España)

Raúl Martínez Benito,
Colegio Montessori (Salamanca, España)

Jorge Garrote García,
IES Lancia (León, España)

Laura Fernández García
Colegio Ecole (Asturias)