



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA SOMBRA. EL TEATRO DE SOMBRAS FACILITADOR DEL CURRÍLUM DE EDUCACIÓN FÍSICA.

Yaiza Seves Cubo

Maestra colegio concertado. (Madrid. España)
Email: yaiza-s@hotmail.com

RESUMEN

La autora nos presenta al teatro de sombras como recurso didáctico para tratar los contenidos del área de Educación Física, en este caso, del *acrosport* e introducir las sombras chinescas al alumnado favoreciendo el aprendizaje cooperativo.

PALABRAS CLAVE:

Sombras chinescas; trabajo cooperativo; aprendizaje significativo; resolución de problemas; competencias clave; educación física.

INTRODUCCIÓN

Pretendiendo renovar y reorientar la práctica del área de Educación Física, para lograr dar mayor congruencia a su acción; aspirando a incorporar nuevos valores educativos, pedagógicos y didácticos, nuevos rumbos y estrategias de trabajo, y, en definitiva, nuevas maneras de plantear y trabajar el currículum de la asignatura; tratando de conocer y entender a los niños y niñas que forman el aula para procurar una mejora continua que dé lugar a una enseñanza de calidad, pero sobretodo, ofrezca a los futuros ciudadanos la posibilidad de adaptarse a un mundo en constante transformación; nos encontramos con la ayuda del teatro de sombras que nos permitirá conseguir los siguientes propósitos.

Por un lado, nos facilitará explotar los contenidos de la Educación Física, en este caso del *acrosport* para que nuestros educandos siendo los protagonistas activos adquieran mediante el movimiento las aptitudes motrices que les procuren un desarrollo integral, y un conocimiento de sus limitaciones y posibilidades.

En segundo lugar, se acercará a los más pequeños la magia de las luces y las sombras que fomentará no solo el aprendizaje de todo lo necesario para crear figuras chinescas, sino que harán del tratamiento de los contenidos y de la persecución de los objetivos un proceso más motivante, creativo y enriquecedor basado en la motivación e intereses de los pupilos.

Y, por último, al tratarse de un contenido donde se trabaja en pequeños grupos, el profesor como guía del proceso enseñanza - aprendizaje incorporará retos y desafíos con el que los alumnos y alumnas puedan cultivar cada una de sus potencialidades fomentando y haciendo uso del trabajo cooperativo y la resolución de problemas.

1. EL ORIGEN DEL TEATRO DE SOMBRAS

“... imagina una cueva subterránea y unos hombres encadenados en su fondo, de suerte que no puedan mudar de lugar ni volver la cabeza...

Detrás de ellos arde un fuego, cuyo resplandor los alumbraba, y un camino escarpado entre el fuego y los cautivos. Supón a lo largo de ese camino un muro... y unos hombres que pasan a lo largo del muro llevando objetos de toda clase..., de suerte que las sombras proyectadas por el fuego en el fondo de la caverna... son la única realidad existente para los cautivos...” **(Platón citado Angoloti 1990 p.83)**

Aunque el origen del teatro de sombras parece atribuible a China y la India, ya en el siglo IV a.C., con el conocido Mito de la Caverna, Platón nos descubre y presenta las sombras proyectadas por el fuego al fondo de la caverna como señales de una realidad que no es tal, para explicar la situación en que se encuentra el ser humano respecto del conocimiento.

En el caso del mundo oriental y occidental donde existen diferentes particularidades en las costumbres y hábitos culturales, el uso de las sombras en ambos mundos hace que sean muy dispares. Así, mientras que en el territorio oriental aprecian lo mágico como fundamentaciones racionales relacionadas con

su existencia, historia y religión; en la región occidental solo a mediados del siglo XVIII surgen en Europa los teatros de sombras dejando a la magia de la luz y la sombra la responsabilidad para entretener y divertir a los más pequeños hasta que los avances de la técnica con la aparición del cine y la cultura de la imagen pudieron despojar en gran medida la esencia mágica para aceptarlo como algo propio de la cultura.

2. ELEMENTOS NECESARIOS EN EL TEATRO DE SOMBRAS

¿Quién no ha jugado en su infancia con su propia sombra alguna vez? Aunque son muchas las posibilidades y técnicas para trabajar las sombras, tres son los componentes elementales que intervienen en el teatro de sombras:

- La pantalla a través de la cual quedarán reflejadas las sombras que pretendamos representar. Las dimensiones de la pantalla variarán en función del número de participantes y de la utilización o no de sombras corporales. En el caso de emplearlas, la pantalla tendrá que ser grande y llegar hasta el suelo sirviéndonos cualquier sábana blanca grande. Por el contrario, de no utilizar sombras corporales la pantalla podrá ser más pequeña y deberá estar un poco inclinada para comodidad de los actores.
- El haz de luz puede lograrse desde con un proyector, un foco o linterna hasta con una simple bombilla dependiendo de las sombras que queramos lograr tal y como se propone en la imagen que se presenta (Angoloti, 1990, 107).

PROYECTOR.	FOCO	BOMBILLA o VELA.
HAZ DE LUZ ESTRECHO Y CONTROLADO	HAZ DE LUZ ANCHO Y CONTROLADO	HAZ DE LUZ ANCHO Y DESCONTROLADO
POSIBILIDAD DE PROYECTAR COLORES Y FONDOS ENFOCADOS	POSIBILIDAD DE PROYECTAR COLORES	PARA COLOCAR LA PANTALLA ES NECESARIO FILTROS TRANSLUCIDOS COLORES
EXIGE BASTANTE DISTANCIA ENTRE EL PROYECTOR Y LA PANTALLA.	NECESITA Poca DISTANCIA PROYECTOR - PANTALLA	NECESITA Poca DISTANCIA
SE PRODUCEN POCAS VARIACIONES DE TAMAÑO AL VARIAR LA DISTANCIA ENTRE EL OBJETO Y LA PANTALLA	SE PRODUCEN GRANDES VARIACIONES DE TAMAÑO CON Poca DESPLAZAMIENTO	SE PRODUCEN GRANDES VARIACIONES CON Poca DESPLAZAMIENTO
PRODUCE UN ANILLO EN NEGRO MUY NÍTIDO	PUEDA DAR CUERPO REDONDO EN NEGRO DIFUSO	NO PUEDE RECREAR UN ENHUECO
BUENO PARA SINETAS PEQUEÑAS Y POCO VERTICALES CON CAMBIOS DE DECORADO	BUENO PARA SINETAS Y TENDRES CORPORALES	ES NO PARA ZAMBOS GRANDES Y EFECTOS EXTRAÑOS CON MOVIMIENTOS DE PANTALLA

Figura 1. La proyección

- El espacio será el lugar indicado para su realización. Éste debe ser cubierto con el objetivo de lograr que tenga la máxima oscuridad posible para poder jugar con las luces y las sombras.

6.1. TIPOS DE SOMBRAS. SOMBRAS CORPORALES, FIGURAS PLANAS O SILUETAS.

A continuación, veremos los tipos de figuras de sombra que pueden crearse:

- Figuras o siluetas planas. Son las más habituales y ofrecen una fácil identificación del personaje. Existen cuatro clases:
 - Silueta negra: se realizan con cartulina, cartón o madera y son aquellas que ofrecen la sombra completa de la figura sin ninguna perforación. Estas figuras presentan una gran expresividad a través del contorno.
 - Silueta con perforaciones: se combina la sombra negra con la luz del interior de las mismas. Se consiguen perforando las figuras negras e introduciendo diferentes materiales como celofán (para proyectar el color) o puntillas y gasas (para provocar efectos semitransparentes).
 - Silueta transparente: son figuras traslúcidas realizadas con plástico rígido o acetatos. Primeramente, se dibuja la silueta en papel y a continuación, encima se construye una figura completa dándole color al plástico. Estas figuras dan sombras muy luminosas.
 - Figuras móviles: son aquellas que poseen articulaciones, deslizamientos o elementos con movimiento (cuerdas, hilos, bordados, etc.). Estas siluetas tienen una gran expresividad ya que se humaniza con los diferentes detalles mencionados.
- Figuras corporales. Son aquellas que hacemos con nuestro propio cuerpo. Estas figuras requieren más esfuerzos que las figuras planas ya que se mezclan diferentes elementos. Podemos dividirlos en dos tipos:
 - Sombras con las manos o chinescas: son las más antiguas y también las más usuales. Existen muchas formas posibles, la más común es de animales.
 - Sombras con todo el cuerpo: permiten el movimiento del cuerpo. Requieren de mayor esfuerzo y se pueden utilizar títeres, disfraces, etc.

3. EL TEATRO DE SOMBRAS EN EL MARCO DE LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.

Vivimos en una sociedad que se encuentra cambiando constantemente y tan rápido que cada vez resulta más complicado discernir qué conocimientos y habilidades necesitamos para ir a la par con el contexto actual.

Durante generaciones nuestro sistema educativo potenció y valoró únicamente la razón. Sin embargo, en nuestros días se aboga por trabajar respetando la globalidad de la dimensión humana cubriendo las facetas físicas,

mentales, emocionales y espirituales de la persona dando lugar a la ya conocida educación integral a la vez que se acerca a cada alumno y alumna el papel activo en su propio aprendizaje, ajustándolo a sus necesidades y objetivos personales.

Desde la asignatura que nos ocupa, nos vemos capaces no sólo de contribuir a lo expuesto, sino que además consideramos que podemos revalorar y renovar sus funciones no quedándonos rezagados en las prácticas docentes.

De esta manera, apostamos por el remoto teatro de sombras para trabajar los contenidos que marca la ley de una manera más atractiva. Este recurso hará que el alumnado sintonice mejor con la asignatura, dará lugar a un espacio donde se favorezca una diversidad de estrategias didácticas dejando de lado formatos y estructuras cerradas que llevan a aprendizajes poco utilitarios, ayudará a priorizar acciones donde los alumnos/as se sientan partícipes, interactúen y consoliden habilidades, conocimientos, valores que les permitan responder al micro mundo en el que se desenvuelven sin caer en la monotonía a la que están acostumbrados huyendo de los estereotipos y encasillamientos que ha venido arrastrando la Educación Física comprendiendo que existe más de una forma para aplicar el contenido, al igual que para resolverlo contribuyendo a mejorar la calidad educativa.

4. EL TEATRO DE SOMBRAS Y EL ACROSPORT EN EL DESARROLLO DEL TRABAJO COOPERATIVO.

Como opción a los juegos y actividades físicas competitivas donde más de una vez hemos observado como a nuestros educandos se les han truncado las ganas de diversión; se originan los juegos en los que la aceptación, la colaboración, la tolerancia y la ayuda recíproca se convierten en pilares fundamentales.

Así, por sus características cooperativas e integradoras vemos en el teatro de sombras y en el *acrosport* una herramienta de gran valía y eficacia en su aplicación dentro de las clases de Educación Física que reúne las condiciones mínimas a las que Johnson y Johnson (1999) hacía referencia para conseguir desarrollar el aprendizaje cooperativo.

- Interdependencia positiva, en la que cada alumno/a será parte necesaria del conjunto y tendrá algo que contribuir facilitando la incorporación de un gran número de valores tanto individuales como grupales. Será necesaria la colaboración entre compañeros para lograr un fin común deseado por todos.
- La interacción promotora, en la que cada miembro del grupo a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje apoyará a sus compañeros y despertarán el deseo de querer conocer más logrando una gran motivación provocando por consiguiente la propia superación y un aprendizaje significativo que partirá de sus propios intereses.
- La responsabilidad individual, las actividades planteadas harán que cada individuo valore las propias posibilidades de su cuerpo y el de los demás, se sienta imprescindible y necesitado ya que cada participante será indispensable para el desarrollo y consecución exitosa de la tarea asignada

favoreciendo al crecimiento de la autoestima. Implica una evaluación individual del desempeño de cada alumno/a.

- Las habilidades interpersonales y de trabajo en pequeño grupo, a través de las aventuras cooperativas los alumnos/as aprenderán a gestionar los conflictos que pudieran existir, compartirán liderazgo, respetarán y escucharán todas las ideas y aceptarán decisiones por la consecución del objetivo grupal.
- El procesamiento grupal, es la autoevaluación que pretende mantener las acciones y conductas que han resultado a lo largo del proceso beneficiosas y modificar las perjudiciales.

5. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA PRÁCTICA DE APLICACIÓN ESCOLAR.

En este apartado se presenta los aspectos básicos del currículum referidos a objetivos, competencias clave, contenidos y criterios de evaluación para asegurar una formación común a todos los alumnos/as dentro del Sistema educativo español y, que quedan establecidos por el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículum básico de la Educación Primaria.

5.1. OBJETIVOS.

La Unidad Didáctica que más adelante se presenta establece la vinculación con los siguientes objetivos generales de área que expresan y establecen las capacidades que los pupilos tendrán que alcanzar al finalizarla:

- Resolver situaciones con diversidad de estímulos y condicionantes espacio - temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
- Demostrar un comportamiento personal social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

Gracias a los objetivos específicos, podemos tener una visión más concreta y definida de las actividades llevadas a cabo en las sesiones, y por consiguiente de la particularidad de la Unidad Didáctica.

Los objetivos específicos serán los que a continuación se detallan, y deberán lograrse a través de las actividades, juegos y deportes planteados.

- Conocer aspectos técnicos del *acrosport*.

- Desarrollar la creatividad ejecutando un montaje de pirámides humanas en grupo.
- Aplicar las capacidades físicas y cualidades coordinativas.
- Crear sombras chinescas con las manos.
- Adaptar el movimiento al tiempo, espacio y ritmo.
- Lograr un objetivo común.
- Colaborar y resolver el problema motor planteado.

5.2. COMPETENCIAS CLAVE.

En el anexo I de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se fijan las competencias clave que se deberán adquirir y cuyo logro dependerán de las diferentes áreas que componen el plan de estudios de la Educación Primaria. Por esta razón. Desde el área de Educación Física y para la Unidad Didáctica presentada contribuiremos a desarrollar las siguientes competencias:

- **Aprender a aprender.** Partiendo de las propias posibilidades y limitaciones, el alumno/a mediante una amplia gama de ejercicios irá madurando los procesos que le garanticen alcanzar tareas motrices más complejas desarrollando a su vez habilidades para el trabajo en grupo.
- **Competencias sociales y cívicas.** Mediante las figuras que se van realizando, existen no solo una interacción del propio cuerpo con el espacio sino con los demás favoreciendo una actitud responsable con los compañeros, respetando las posibilidades y limitaciones del individuo en relación con los demás y asimilando y aplicando las normas de convivencia y el hábito de trabajo en grupo para un objetivo común.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** El alumnado es el protagonista de sus creaciones acrobáticas y artísticas por lo que se genera en éstos la toma de decisiones con progresiva autonomía en las diversas situaciones donde deberán ser capaces de emprender y desarrollar acciones individuales o colectivas con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.
- **Conciencia y expresiones culturales.** Sin lugar a dudas, la propia naturaleza del *acrosport* y el teatro de sombras, permite asimilar conocimientos sobre estas disciplinas, así como descubrir los recursos del propio cuerpo logrando un enriquecimiento cultural y artístico.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.** Al plantear la sesión de acuerdo a la metodología anteriormente descrita, se ponen en funcionamiento una serie de procesos de razonamiento que llevan a la persona a reconocer la situación y estudiar diferentes tácticas para a través de una toma de decisiones aplicar la opción más conveniente para su solución.
- **Competencia digital.** Los alumnos podrán documentarse en internet para obtener variedad de figuras, pautas para lograr ejecutar éstas con la máxima limpieza e ideas para su representación. Podrán hacer uso de las nuevas tecnologías para recibir los *feedbacks* encaminados a lograr una buena

puesta en escena durante las sesiones anteriores, así como grabar la muestra final.

- **Competencia en comunicación lingüística.** Permite una gran cantidad de intercambios comunicativos tanto verbales como no verbales y contribuye a la adquisición de un vocabulario específico que el área aporta.

5.3. CONTENIDOS.

Entendiendo los contenidos como el conjunto de informaciones dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, gracias a los cuales el discente construye sus propios conocimientos, trabajaremos los siguientes bloques de contenidos:

- **Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico.**
 - Control postural de forma económica y equilibrada ante las necesidades expresivas y motrices.
 - Equilibrio estático y dinámico en situaciones complejas.
- **Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.**
 - *Acrosport.*
 - Exploración de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.
- **Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión.**
 - Composición de movimientos a través de estímulos rítmicos y musicales.
 - Expresión y comunicación de sentimientos y emociones individuales y compartidos.
 - Representación artística.
 - Sombras chinescas.

5.4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Los criterios de evaluación responden a la pregunta qué evaluar. A continuación, detallamos los distintos indicadores sobre qué aprendizajes son los que debe conseguir el alumnado tras finalizar la Unidad Didáctica que nos ocupa.

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio - temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.
- Relacionar los conceptos específicos de Educación Física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.
- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas., utilizando fuentes de información determinadas y haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área.

- Extraer y elaborar información relacionada con temas de interés en la etapa, y compartirla
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

5.4.1. Estándares de aprendizaje.

En este apartado se determina con los estándares de aprendizaje hasta qué punto un alumno o alumna ha logrado o no un criterio de evaluación delimitando el grado de éxito que se ha conseguido durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Así, cada estándar será observable, medible y evaluable.

- Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas a justando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.
- Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones y superficies.
- Representa personajes, situaciones, ideas, sentimientos utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.
- Construye composiciones grupales en interacción con los compañeros y compañeras utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales.
- Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.
- Realiza los calentamientos valorando su función preventiva.
- Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.
- Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
- Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- Utiliza las nuevas tecnologías para para localizar y extraer la información que se le solicita.
- Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
- Tienen interés por mejorar la competencia motriz.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.

6. PROPUESTA PRÁCTICA DE APLICACIÓN ESCOLAR.

La propuesta práctica que a continuación se expone corresponde a la última Unidad Didáctica del curso de sexto de Primaria debido al desarrollo físico motor en el que se encuentra el alumnado. “Más allá de la luz: asómbrate” está basada en la enseñanza del *acrosport* en combinación con las sombras chinescas.

UD: Más allá de la luz: asómbrate.

MATERIALES

- Pantalla. Podrán ser sábanas blancas en la que se reflejarán las sombras y negras en los extremos.
- Foco de luz. Bombilla, linterna o proyector.
- Colchonetas.
- Pizarra digital.
- Equipo de música.

INSTALACIÓN

Pista cubierta con la finalidad de que tenga la máxima oscuridad posible para jugar con las luces y las sombras en la ejecución de las sombras chinescas, en el ensayo y en la representación.

El proceso de aprendizaje de las diferentes figuras de *acrosport* se realizará en el gimnasio y la explicación teórica en la propia aula de los alumnos.

METODOLOGÍA

A lo largo de las sesiones, tanto las figuras de *acrosport* como las sombras chinescas se trabajarán en grupo a través de una metodología basada en la resolución de problemas a favor del aprendizaje cooperativo. De esta manera, el docente repartirá a los grupos una tarjeta con el dibujo de las figuras a realizar creando situaciones donde se implicará cognoscitivamente al discente, es decir, se plantearán situaciones en las que se les obligará a buscar soluciones, a resolver problemas mediante la indagación e investigación fomentando de esta manera su creatividad dando lugar a un aprendizaje significativo ya que la asimilación de contenidos se convertirá en una necesidad introduciendo la actividad en su centro de interés.

SESIÓN 1

- El maestro partirá de los conocimientos previos que tienen los alumnos. Por lo que habrán buscado información sobre esta modalidad deportiva para hacer una lluvia de ideas de todo lo que saben. (5')
- Explicación acompañada de ejemplos visuales sobre qué es el *acrosport*, roles, fases en la composición de figuras y principios básicos para evitar lesiones por parte del docente. (10')
- Proyección en la pizarra digital de algunas figuras mal ejecutadas para su posterior análisis y concienciación de los errores. (10')
- Calentamiento. (5')
- Ejecución de las primeras figuras en pareja. (20')

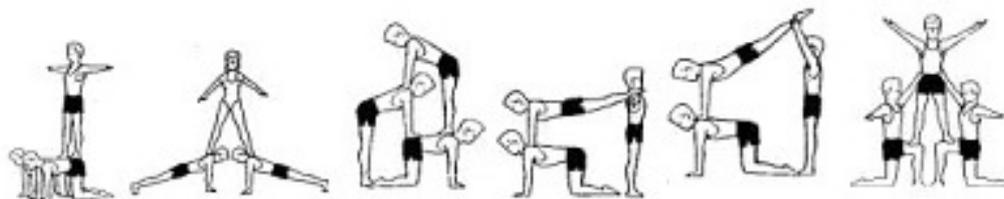


- Explicación sobre qué son las sombras chinescas, tipos de figuras y elementos necesarios para su ejecución y puesta en práctica como parte del proceso de vuelta a la calma. (10')



SESIÓN 2

- Calentamiento. (10')
- Ejecución de diferentes figuras en grupos de tres alumnos. (35')



- Aprendizaje de distintas sombras chinescas. (15')



SESIÓN 3

- Calentamiento. (10')
- Ejecución de diferentes figuras en grupos de cinco alumnos. (40')



- Aprendizaje de distintas sombras chinescas. (10')



SESIÓN 4

- Los alumnos se dividirán en grupos de cuatro integrantes y el profesor les asignará la escena que tendrán que crear partiendo de unas premisas. La escena 1 y 2 tendrá que presentar una figura en pareja, la 3 y 4 en trío y la 5 y 6 poseerá una figura de cinco personas. Todas ellas tendrán que mostrar una sombra chinesca. Así mismo, pensarán una canción que los acompañe a lo largo de las diferentes representaciones. (15')
- Ahora es el momento de presentar las ideas al gran grupo y sugerir cambios o modificaciones para diseñar la muestra donde se aprecie la progresión de las figuras de *acroport* pasando de lo más simple a construcciones con cierto grado de complejidad donde a su vez se enseñen algunas de las diferentes

figuras chinescas de los distintos animales aprendidos. También votarán por la canción. (30')

- Por último, tendrán que repartir las figuras con el fin de que todos los alumnos participen. (15')

SESIÓN 5

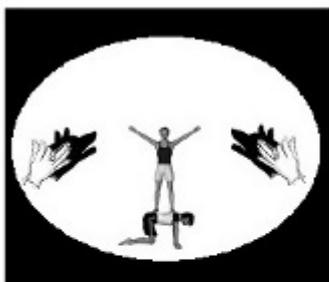
- Calentamiento. (10 minutos)
- Puesta en práctica tras la tela de la sesión creada por los propios alumnos. El profesor la grabará para obtener diferentes *feedbacks* y realizar los ajustes que se vean necesarios. (40')
- Elección de un nombre para presentar el espectáculo. Por grupos elegirán uno y se votará por mayoría uno de los seis propuestos. (10')

SESIÓN 6

- Se comenzará la clase visionando el video que grabó el docente incidiendo tanto en los aspectos positivos como en los que se necesitan corregir para tomar conciencia y mejorar los resultados. (10')
- Calentamiento. (10')
- Puesta en práctica de la sesión creada a modo de ensayo general. (40')

SESIÓN 7

- Representación de la muestra bajo el nombre elegido "La Educación Física en la sombra" a los compañeros de etapa.



OBSERVACIONES

La muestra puede ser grabada para hacerla extensiva a través de redes sociales a los padres y otros alumnos del colegio.

7. CONCLUSIÓN.

En la actualidad los debates alrededor de la materia que nos ocupa son una constante. Entre los problemas que se hacen frente podemos encontrar la percepción que tienen algunos alumnos, padres y comunidad educativa sobre el trabajo que se desarrolla, ya que existe un desconocimiento sobre la importancia de las intenciones de la asignatura y por ende de lo que conllevaría un desarrollo motor óptimo. Por esta razón, los maestros de Educación Física no debemos mantenernos ajenos a esta realidad, sino que debemos revalorar la dimensión pedagógica de las prácticas docentes y actuar desde una mirada distinta.

Por este motivo, surge la unidad didáctica presentada. Para brindar la oportunidad de descubrir y explorar las capacidades motrices de cada uno haciendo de cada sesión un escenario de expresión, diversión y aprendizaje no solo de los alumnos ejecutores sino de los alumnos y profesores que verán la muestra.

Considero que la esencia para una nueva forma de enseñanza radica en que el alumno/a no aprenda mecánicamente, sino que, a partir de sus intereses, necesidades y posibilidades, sea capaz de dar respuestas a los problemas que se le presenta.

Y es que en palabras de Piaget “El objetivo principal de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas, no de repetir simplemente lo que han hecho otras generaciones; el segundo objetivo es conformar mentes críticas que sepan verificar y no aceptar todo lo que se les dijo” (Piaget citado en Menchén 2015, p.109).

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras. Tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Antzerkia, I. (1987). *Teatro de sombras*. Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco.

Barba Martín, J.J. (2011). Posibilidades para enseñar mediante el teatro de sombras. *Redeporte*. N.º 4. 45 – 48.

Davis, F. (1987). *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial.

Fernández-Río, J. (2003). *El aprendizaje cooperativo en educación física para la integración en el medio social: análisis comparativo con otros sistemas de enseñanza y aprendizaje*. Valladolid: La Peonza.

Heras Bernardino, C. y otros. (2010). *La expresión corporal a la luz de la sombra: una propuesta diferente del teatro de sombras en el marco del estilo actitudinal*. Madrid: CEP.

Johnson, D. W. y Johnson, R. T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.

López Pintor, R. (2010). El acrosport: una propuesta cooperativa para el desarrollo motriz y actitudinal en primaria. *EmásF*. N.º (4), 37-52.

López Villar, C. y Canales, I (2007). El teatro de sombras en educación física. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*. N.º (23), 113 -119.

Martin, I. y López Pastor, V.M. (2007). Teatro de sombras en educación infantil: un proyecto para el festival de Navidad. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. N.º (12), 45 – 50.

Menchén, F. (2015). *La necesidad de escuelas creativas. La escuela galáctica una nueva conciencia*. Madrid: Díaz de Santos.

Miraflores, E. y Ocampo, J. (2004). *Expresión corporal en Primaria*. Madrid: Editorial CCS.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Orlick, T. (1997). *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid: Editorial Popular.

Pérez Pueyo, A, y Casado Berrocal, O. (2011). Lucas... Sombras... ¡Acción! *Tándem: Didáctica de la Educación Física*. N.º (37) 100 – 109.

R.D. 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículum básico de la Educación Primaria.

Fecha de recepción: 15/8/2016

Fecha de aceptación: 9/5/2018