

## Relacionarte\_3

Criterios de evaluación y competencias	Productos	Agrupamientos	Requisitos del aula	Contexto espacial
<ul style="list-style-type: none"> <li>Criterios de evaluación: 8 (ámbito de autonomía personal) 7 (ámbito de comunicación y de representación)</li> <li>Competencias: CL, AA, CSC, CEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recreación dramática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parejas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador y proyector o pizarra digital</li> <li>Fotocopiadora o impresora a color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula</li> </ul>

MATERIALES TEA MT\_OBRAS

SABER +  
SABER+\_VYSEKAL  
SABER+\_GAUGUIN  
SABER+\_DUCREUX  
SABER+\_VAN GOGH

### JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Este recurso tiene como objetivo que los alumnos **identifiquen** emociones básicas (alegría, sorpresa, enfado, tristeza...) a partir de la observación y comentario de obras de la Historia del Arte Universal.

La identificación de las **emociones** y el vocabulario necesario para comunicarlas es uno de los criterios a trabajar en el ámbito de autonomía personal, siendo un objetivo específico el desarrollo de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional que permitan establecer **relaciones** interpersonales e intrapersonales positivas. Además, el trabajo por parejas inicia a los alumnos en la observación de las normas básicas de convivencia, como la escucha activa y el desarrollo de la empatía.

**EXPLICACIÓN** La actividad se basa en un juego de **adivinanza** y mímica. En las obras de arte seleccionadas aparecen representados personajes sintiendo emociones, que son las que los escolares -utilizando únicamente la mímica y la expresión corporal- tienen que conseguir que sus parejas de juego adivinen.

En la segunda parte de la actividad y después de haber llevado a cabo el juego de las representaciones, los alumnos deben utilizar el vocabulario emocional básico para **reflexionar** en voz alta sobre los motivos y/o circunstancias que imaginan que pueden haber llevado a los protagonistas de las obras de arte a “sentir” esas emociones.

- 
- PASOS A SEGUIR**
- 1) Organizar al grupo por **parejas** y entregar a cada una de las parejas las cuatro imágenes en la que aparecen las obras de arte seleccionadas (el profesor debe entregar dos imágenes a cada miembro de la pareja y advertir que no pueden descubrirse las imágenes el uno al otro).
  - 2) Trabajo por parejas: cada alumno tiene que intentar que su compañero **adivine** lo que **sienten** los protagonistas de las dos imágenes que le han tocado. Para ello solamente pueden servirse de la mímica y la expresión corporal.
  - 3) Una vez finalizado el juego (cada alumno interpreta dos emociones y adivina otras dos), y organizados también por parejas, los escolares debaten sobre las posibles **historias** que puede haber detrás de cada una de las imágenes y los motivos que ellos piensan que han podido dar lugar a tales emociones.

---

**SUGERENCIAS** El ejercicio de imaginar los motivos que han podido llevar a los personajes de las obras a sentir las diferentes emociones, puede llevarse a cabo, en lugar de por parejas, con todo el **grupo** en su conjunto y con el apoyo del profesor.