

Relacionarte_1

Materia	Productos	Agrupamientos	Contexto espacial y requisitos
• Educación Emocional para la Creatividad • Saberes básicos: I (1,4), II (2), III (4,5) • Competencias específicas: CE1, CE3	• Debate • Redacción breve	• Parejas	• Aula • Impresora o fotocopidora a color • Ordenador y proyector

MATERIALES TEA MT_OBRAS

SABER + SABER+_MAN_RAY
SABER+_MANET
SABER+_MUNCH
SABER+_WINOGRAND

JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Este recurso posibilita que los alumnos identifiquen las **emociones** básicas (alegría, ira, humor, miedo, tristeza...) a través de la visualización de obras de arte de la Historia del Arte Universal. También que describan las respuestas **corporales** que aquellas provocan para, finalmente, reconocer la experiencia de estas emociones en uno mismo (autoexploración emocional básica) y en los demás.

La identificación de las emociones y el vocabulario necesario para comunicarlas son contenidos básicos de la materia Educación Emocional y para la Creatividad. 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** (regulación emocional).

EXPLICACIÓN Esta actividad se basa en un sencillo **juego de relaciones**. En las obras de arte que se presentan a los escolares aparecen representadas personas sintiendo emociones claramente definidas y fácilmente identificables (todas las cuales están recogidas en el currículum de la asignatura).

El juego consiste en que, por parejas, los alumnos traten de **identificar** la emoción escenificada por su compañero de juego, que sólo se podrá valer de la mímica y de la expresión corporal para procurar que su pareja de juego la adivine.

En la segunda parte de la actividad y después de haber llevado a cabo el trabajo corporal, 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 las que aparecen las obras de arte seleccionadas (el maestro debe entregar dos imágenes a cada miembro de la pareja y advertir que no pueden descubrirse las imágenes el uno al otro) [MT_OBRAS](#)
 - 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 sólo puede servirse de la mímica y la **expresión corporal**. Tampoco puede emitir ningún tipo de sonido.
 - 3) Una vez finalizado el juego (cada alumno interpreta dos emociones e intenta adivinar otras tantas), y organizados también por parejas, los escolares **debaten** sobre las posibles historias que puede haber detrás de cada una de las imágenes y las relatan brevemente en una hoja.
 - 4) Por turnos, cada alumno lee en voz alta al resto de sus compañeros la historia breve que explica una de las **emociones** sobre las que ha escrito junto a su pareja (según el tiempo disponible, el docente determinará si se leen una o dos historias por pareja).
 - 5) Finalmente, el maestro desvela el **título** de cada una de las obras de arte, aportando además una breve explicación sobre los autores de las mismas utilizando las fichas [SABER+](#)

SUGERENCIAS

Ejemplo: ***Mujer riéndose con un cono de helado***, de Garry Winogrand.

Emoción: alegría, felicidad.

Sensación corporal: risa.

Historia sugerida: La chica protagonista de la imagen se acababa de comprar un helado, cuando se dio cuenta de que su amigo justamente había ido a comprarle también otro. Al percatarse de la situación, ríe a carcajadas pensando que entonces tendrá que comerse los dos helados que, además, ¡resultan ser del mismo sabor!