

## Relacionarte\_2

LOMCE	LOMLOE	Productos	Agrupamientos	Contexto espacial y requisitos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Criterios de evaluación:</b> 1, 2 y 3 de Educación Emocional y para la Creatividad</li> <li>• <b>Competencias:</b> CL, AA, CSC, CEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Criterios de evaluación:</b> 1.1, 1.2 y 3.2 de Educación Emocional para la Creatividad</li> <li>• <b>Saberes básicos:</b> I (1,4), II (2), III (4,5)</li> <li>• <b>Competencias:</b> CCL1, CCL5, CPSAA3, CEC2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debate</li> <li>• Redacción breve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupos de 3 o 4 escolares</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Impresora o fotocopidora a color</li> <li>• Ordenador y proyector</li> </ul>

### MATERIALES TEA MT\_OBRAS

**SABER +** SABER+\_PICASSO  
SABER+\_SIGNAC  
SABER+\_SPOERRI  
SABER+\_HÖCH

### JUSTIFICACIÓN ACADÉMICA

Este recurso posibilita que los escolares 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**. Las obras de arte que se presentan a los escolares pueden generar o evocar en quienes las observan determinadas emociones debido a su composición, gama cromática, o elementos que aparecen representados en ellas. Son, además, emociones universales en las que podemos coincidir la mayoría de las personas ante la observación de la misma obra

El juego consiste en que, por grupos, los alumnos traten de **identificar** la emoción que les sugiere o evoca la obra, comentarla con sus compañeros y comprobar si es coincidente con las experimentadas por ellos.

En la segunda parte de la actividad y después de haber discutido e intercambiado opiniones sobre las emociones sugeridas por las diferentes imágenes, de manera individual cada escolar deberá **evocar** un momento en el que recuerde haber experimentado una de las emociones trabajadas (puede elegir la que quiera) y explicará dicho episodio a sus compañeros de grupo, utilizando para ellos el vocabulario emocional básico.

---

## PASOS A SEGUIR

- 1) Organizar la clase por **grupos** de tres o cuatro alumnos y entregar a cada uno de ellos las cuatro imágenes en la que aparecen las obras de arte seleccionadas **MT\_OBRAS**. Los alumnos las observan e intercambian opiniones sobre qué emoción sugiere cada una de ellas.
- 2) El profesor escribe el nombre de una emoción en la pizarra y los alumnos tienen que decidir, **consensuándolo** en grupo, cuál de las cuatro imágenes que les han repartido sugiere dicha **emoción**. Se repite la misma dinámica con el resto de emociones.
- 3) Los escolares trabajan individualmente y, después de volver a observar las imágenes, recuerdan en qué **circunstancias** y/o por qué causas han sentido alguna vez una de las emociones trabajadas y, en caso de recordarlo, qué **respuesta corporal** experimentaron en relación a ella.
- 4) Algunos alumnos leen al resto de la clase la **historia personal** que les llevó en un momento dado a experimentar la emoción comentada (según el tiempo disponible, el profesor determinará el número de intervenciones, si bien se recomienda que sea al menos dos por cada una de las cuatro emociones).
- 5) Finalmente, el profesor desvela el **título** de cada una de las obras de arte utilizadas, aportando además una breve explicación sobre los autores de las mismas, para lo cual puede utilizar las fichas **SABER+**

## SUGERENCIAS

Ejemplo: **Serie *Sevilla 27***, de Daniel Spoerri.

Emoción: asco.

Sensación corporal: náuseas, rechazo visual.

Historia recordada: Un día, paseando con mis padres, sentí el mismo asco que al ver esta imagen, cuando sin darme pisé una masa blanda que resultó ser un gato muerto, que había sido atropellado y cuyo cuerpo estaba destrozado. Aunque me dio mucha pena, no pude evitar sentir también mucho asco y no pude mirarlo ni una sola vez más.