

ANIMALES SURREALISTAS

**Ciclo inicial
(1.º y 2.º de primaria)**

Dossier de la actividad

1. PRESENTACIÓN

¿Te imaginas una cabeza de rinoceronte con cuerpo de grillo, un camello con alas de mejillón o un elefante con patas de insecto? En esta visita al Teatro -Museo Dalí descubriremos cómo jugaba el artista con las formas y las ideas para crear animales imposibles, sorprendentes y divertidos.

A partir de la observación de obras seleccionadas, exploraremos el universo simbólico y visual de Salvador Dalí estimulando la capacidad de imaginación y pensamiento creativo de los más pequeños. Con una mirada curiosa a los espacios del museo identificarán formas, símbolos y elementos naturales para inspirarse y crear sus propios animales surrealistas. Para terminar, completarán una postal creativa con retos de dibujo e imaginación para ampliar este bestiario insólito y transformarlo en un mundo mejor.

2. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Los niños son cada vez más conscientes de la necesidad de cuidar de los animales y el planeta. Esta situación de aprendizaje parte de esta realidad cercana y les propone un reto creativo: inventar animales imaginarios que ayuden a mejorar el mundo. La visita al Teatro -Museo Dalí les permite descubrir cómo el arte puede transformar la realidad y expresar ideas a través de la imaginación. Esta situación de aprendizaje se vincula con los ODS 4 (educación de calidad), 13 (acción por el clima) y 15 (vida de ecosistemas terrestres), promoviendo la conciencia medioambiental y el respeto por la naturaleza a través de la creación artística.

3. OBJETIVOS

El objetivo principal de la visita es que el alumnado conozca el surrealismo a partir de la figura de Salvador Dalí y desarrolle el pensamiento creativo explorando elementos simbólicos presentes en sus obras.

Objetivos del contenido:

- Conocer la figura de Salvador Dalí como artista vinculado al surrealismo.
- Identificar elementos naturales e imaginarios en las obras observadas.
- Relacionar formas y símbolos animales con emociones, ideas y valores.

Objetivos pedagógicos:

- Estimular la imaginación y la creación de animales fantásticos a partir de formas reales.
- Desarrollar la capacidad de observación, comparación e interpretación visual.
- Fomentar la participación activa, el trabajo cooperativo y la expresión artística y emocional.

4. CONTENIDO

- Salvador Dalí y su universo artístico (vida, obra, símbolos).
- Introducción al surrealismo y a los juegos visuales (pareidolias, transformaciones, dobles imágenes).
- Elementos naturales y objetos cotidianos en el arte.
- Animales imaginarios y simbólicos en la obra de Dalí.
- El museo como espacio creativo, cultural y teatral.

5. COMPETENCIAS CLAVE

Tal y como establecen la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el Decreto 175/2022, que regula la ordenación de las enseñanzas de educación primaria en Cataluña, la actividad Animales surrealistas contribuye al desarrollo de las siguientes competencias clave:

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPCIÓN
Competencia en comunicación lingüística	Poner nombre, describir y relatar a los animales creados, expresar ideas y emociones a partir de la observación de las obras.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	Reconocer formas, estructuras, funciones y características animales para combinarlas de manera imaginativa.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	Participar de manera activa y cooperativa, reflexionar sobre lo que se ha descubierto, conectar con el universo simbólico personal.
Competencia en pensamiento creativo	Inventar animales fantásticos a partir de la observación y la combinación de elementos visuales. Fomentar la creatividad, la sorpresa y la imaginación activa.
Competencia en conciencia y expresión culturales	Aproximarse a la obra de un artista catalán universal, entender y valorar el arte como forma de expresión.

6. ESPECIFICIDADES TÉCNICAS

- **Lugar:** Teatro-Museo Dalí
- **Nivel escolar:** Ciclo inicial (1.º y 2.º de primaria)
- **Duración:** 1 hora y 15 minutos.
- **Idiomas ofrecidos (según disponibilidad):** Catalán, español, francés e inglés.
- **Contacto:** cjazzini@fundaciodalí.org

7. RECURSOS

- Postales creativas (3 tipos)
- Lápiz, ceras y colores para decorar las postales.

8. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

BLOQUE 1. Bienvenida e introducción (10 min)

- Bienvenida y presentación del museo como espacio de magia e imaginación.

BLOQUE 2. Itinerario museístico con objetos y espacios (50 min)

- Recorrido por distintas salas del museo. La propuesta se construye desde la sorpresa y el vínculo con la emoción.
 - **Patio** : Observación de los monstruos grotescos hechos con piezas recicladas y elementos inesperados. Hablamos de la capacidad de crear animales fantásticos con partes reales.
 - **Cúpula/Escenario** : Descubrimos las formas que cambian según se miren. Hablamos de los animales escondidos o transformados en otras cosas. (Cúpula=ojos de mosca).
 - **Sala del Tesoro** : Observamos formas suaves, flotantes, huevos, caracoles o figuras que recuerdan a animales. Aprovechamos para hablar de lo que nos protege y de lo que nos sorprende.
 - **Pescaderías**: Descubrimos retratos y autorretratos, y hablamos de cómo nos sentimos. ¿A lo mejor también podemos ser medio animal,

medio niño/a? Hablamos de los animales que aparecen en el autorretrato de Dalí (hormigas).

- **Mae West** : ¡Una cara hecha con muebles! ¿Y si unos labios fueran un juguete o una cola? Abrimos la mirada y jugamos con las formas.
- **Palacio del Viento** : Un techo lleno de figuras, animales, relojes y símbolos.

BLOQUE 3. Cierre y recuerdo (15 min)

- Creación de postales creativas con retos de dibujo e imaginación para ampliar este bestiario insólito y transformarlo en un mundo mejor.
- Ronda final de preguntas y emociones vividas durante la visita.