

# ¡SURREALÍZATE!

**Ciclo superior**  
**(5.º y 6.º de primaria)**

Dossier de la actividad

# 1. PRESENTACIÓN

Ponte en la piel de Dalí, mira a través de sus ojos y descubre los sorprendentes universos escondidos dentro del Teatro -Museo Dalí. A través de juegos visuales y provocadores, esta actividad invita al alumnado a experimentar las capacidades que tenemos de percibir, interpretar y crear.

¿Cómo lo vería Dalí? ¿Qué esconden las formas? ¿Podemos ver más allá de lo que es evidente? Una propuesta pensada para despertar la mirada crítica y artística a través del surrealismo y sus múltiples interpretaciones.

## 2. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Vivimos rodeados de imágenes y mensajes visuales que condicionan nuestra manera de ver el mundo y vernos a nosotros mismos. En las redes, los medios y la publicidad se transmiten modelos e interpretaciones a menudo uniformes o manipuladas de la realidad. El alumnado, en pleno proceso de formación del pensamiento crítico, necesita herramientas para interpretar, cuestionar y recrear lo que ve. Ante este contexto, se les propone explorar el surrealismo como una forma de ver diferente, libre y creativa que permite transformar la realidad y expresarse simbólicamente. Esta situación de aprendizaje promueve la conciencia crítica, la expresión personal y la educación emocional, conectando con los ODS 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad) y 10 (reducción de las desigualdades).

## 3. OBJETIVOS

**Objetivos del contenido:**

- Conocer la obra de Salvador Dalí y los elementos propios del surrealismo.
- Identificar juegos visuales y dobles imágenes en diferentes espacios del museo.
- Entender la subjetividad de la percepción y los múltiples puntos de vista.

## Objetivos pedagógicos:

- Estimular el pensamiento creativo y divergente a partir de la propia percepción.
- Desarrollar estrategias de observación e interpretación visual.
- Favorecer la curiosidad, la reflexión personal y la creación simbólica.

## 4. CONTENIDO

- Salvador Dalí y su universo personal y simbólico.
- Introducción al surrealismo como movimiento artístico.
- La percepción subjetiva, las dobles imágenes y los juegos visuales (pareidolia, metamorfosis).
- El arte como medio de comunicación, expresión y provocación.
- El museo como espacio escenográfico 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 Surrealízate contribuye al desarrollo de las siguientes competencias clave:

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPCIÓN
Competencia en comunicación lingüística	Expresar ideas, emociones e interpretaciones de manera oral y escrita a partir de obras observadas y experiencias vividas.
Competencia plurilingüe	Reconocer vocabulario y nombres propios en diferentes idiomas, sobre todo dentro del contexto cultural y museístico.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	Observar estructuras, simetrías y relaciones espaciales en las obras y en la composición artística.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	Desarrollar una actitud reflexiva, creativa y abierta al arte. Autoevaluar las propias interpretaciones.

Competencia ciudadana	Valorar el patrimonio artístico y cultural como bien común. Participar con respeto en la visita y el debate.
Competencia en pensamiento creativo	Imaginar, reinterpretar y crear nuevos significados visuales. Estimular el pensamiento divergente.
Competencia en conciencia y expresión culturales	Entender el arte como forma de expresión e identidad. Valorar el surrealismo como vía para explorar nuevas realidades

## 6. ESPECIFICIDADES TÉCNICAS

- **Lugar:** Teatro-Museo Dalí
- **Nivel escolar:** Ciclo superior (5.º y 6.º de primaria)
- **Duración:** 1 hora y 15 minutos.
- **Idiomas ofrecidos (según disponibilidad):** Catalán, español, francés e inglés.
- **Contacto:** [ciazzi@fundaciodalí.org](mailto:ciazzi@fundaciodalí.org)

## 7. RECURSOS

- Plantillas A3 con portada de revista para recrear una portada surrealista e inventar titulares simbólicos.
- Lápiz, ceras y rotuladores de colores.

## 8. ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

### BLOQUE 1. Bienvenida e introducción (10 min)

- Presentación de la actividad y del concepto de «ver como Dalí».
- Activación previa: juego de percepción con una imagen u objeto que se puede interpretar de diferentes maneras.
- Primera pregunta: *¿Vemos todos lo mismo?*

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

- Recorrido guiado por las principales salas del museo, donde se proponen juegos visuales e interpretativos en cada parada. Cada espacio activa una manera diferente de percibir y nos aproxima a la lógica surrealista:

- **Patio** : Introducción a Dalí y al Teatro-Museo como espacio de creación libre, donde realidad y sueño conviven. Observamos las figuras grotescas y elementos reciclados como puerta de entrada a un mundo imaginario.
- **Cúpula/Escenario**: Descubrimos las dobles imágenes y las pareidolias: una mosca que es un ojo, un retrato que también es otro (*Galarina*).
- **Sala del Tesoro**: Abrimos la mirada a los símbolos ocultos y a los objetos transformados. *Leda Atómica*, *Galarina* o *La cesta de pamos* permiten leer el arte como metáfora.
- **Pescaderías**: Nos adentramos en los retratos más personales y simbólicos. El *Autorretrato blando con beicon a la plancha* nos muestra al Dalí más íntimo, y el *Retrato de Picasso* nos invita a jugar con la deformación y la ironía.
- **Mae West** : El espacio se convierte en rostro. Reflexionamos sobre la percepción y el uso del espacio como lenguaje.
- **Palacio del Viento** → El caos y el simbolismo final. El techo se convierte en paisaje mental y los cajones vacíos de Dalí nos abren la puerta a la creación personal.

En cada parada el alumnado identifica un reto visual, comparte su interpretación y descubre una nueva manera de mirar.

### **BLOQUE 3. Cierre y recuerdo (15 min)**

- Conversación final: *¿Cómo hemos mirado hoy? ¿Qué hemos descubierto?*
- Presentación de las plantillas de portadas de revista para recrear una portada surrealista e inventar titulares simbólicos.