

## DESPUÉS DE LA SESIÓN

### Actividades a realizar después de la sesión y variables que trabajaré con ellas

A partir de las experiencias vividas por los alumnos con las obras y la exposición, deberás facilitar su labor creativa con el objetivo de que creen sus propias obras. En esta etapa es donde los participantes dan rienda suelta a su creatividad y con la ayuda de su imaginación y emociones, además de todo lo aprendido y vivido en las dos etapas anteriores se convertirán en verdaderos artistas.

ACTIVIDAD PARA PRIMARIA	VARIABLES DE EDUCACIÓN RESPONSABLE	METODOLOGÍA (DEBATE, TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS, RECOPIACIÓN, ETC.)	PIEZA COLABORATIVA QUE SE GENERA DESPUÉS DE LA EXPOSICIÓN (PIEZA 2) Y VINCULACIÓN CON LA PIEZA 1
<p>Cada clase tendrá que realizar una maqueta (algunos cursos podrán trabajar toda la línea junta) que a su vez se deberá integrar con las de los otros cursos del centro participantes en el recurso sobre un tablero de ocumen o material similar de aproximadamente 1,25 x 1 m. Esto significa que cada centro presentará <b>una maqueta</b>, en la que cada alumno diseñará y creará su lugar elegido por la emoción que le provoca, a través de los objetos de reciclaje previamente escogidos en su casa. Podrán, por supuesto, recortarlo, pintarlo, componen estructuras con él, etc.</p>	<p>Identificación y expresión emocional; Toma de decisiones; Autocontrol; Creatividad; Habilidades de interacción.</p>	<p>Taller creativo colaborativa; entre todos, deberán ponerse de acuerdo para conformar esa especie de plano urbano, que será como una <b>ciudad de las emociones</b>.</p>	<p>Cada centro generará una maqueta con todos los lugares emocionantes de todos los alumnos, con los fragmentos de los materiales previamente seleccionados.</p>

ACTIVIDAD PARA SECUNDARIA	VARIABLES DE EDUCACIÓN RESPONSABLE	METODOLOGÍA (DEBATE, TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS, RECOPIACIÓN, ETC.)	PIEZA COLABORATIVA QUE SE GENERA DESPUÉS DE LA EXPOSICIÓN (PIEZA 2) Y VINCULACIÓN CON LA PIEZA 1
<p>Cada alumno deberá posicionar su grabación de audio y video en un canal o <b>#hashtag</b>, dentro del canal previamente creador en youtube, según qué emoción le genere o cree. Los 6 canales serán las 6 emociones básicas:</p> <p><b>#ReflejArtetristeza,</b>  <b>#ReflejArtealegría,</b>  <b>#ReflejArtesorpresa,</b>  <b>#ReflejArtemiedo,</b>  <b>#ReflejArteasco,</b>  <b>#ReflejArteira</b></p>	<p>Identificación y expresión emocional;  Toma de decisiones;  Autocontrol;  Creatividad;  Habilidades de interacción.</p>	<p>Generar un debate previo sobre las emociones que nos hacen sentir determinados sitios y lugares, y sobre todo, sobre sus elecciones que les servirá para verbalizar y argumentar su elección, trabajando la autoafirmación, así como otras habilidades de comunicación social (oposición asertiva). Al mismo tiempo trabajarán su capacidad empática porque estarán conociendo los lugares elegidos por sus compañeros.</p>	<p>6 canales <b>#hashtag</b> en una cuenta de Youtube. Estos pueden ser después expuestos en un monitor, en proyección sobre pared o en un ordenador.</p>