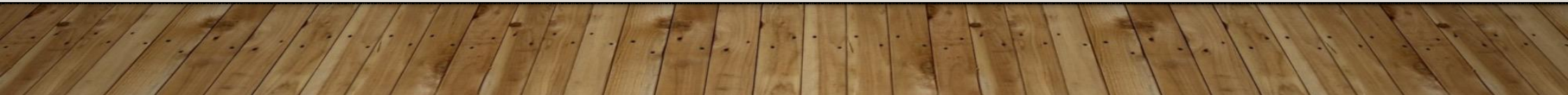


# **UN MUNDO DE EMOCIONES**

---

## EL MUSEO DEL PRADO Y LOS UNIVERSOS PARALELOS

Inmaculada García, Fernando Paniagua y Amaya Villanueva



# CONTEXTO EDUCATIVO

---

- Alto porcentaje de alumnado de origen extranjero.
- Situaciones familiares en las que existe violencia machista que se ha acentuado desde la crisis económica.

# **POR QUÉ “LOS MUNDOS DE CORALINE”**

---

- Necesitábamos trabajar las emociones, su reconocimiento y la gestión de estas.
- Continuidad con el siguiente proyecto para este curso 2018/2019,  
Basado en la resolución de conflictos y la inclusión.



# ELECCIÓN DEL LIBRO Y PELÍCULA

---

- La protagonista es una niña valiente, osada, fuerte... alejada de prototipos “rosas”.
- Es una historia que gira en torno a figuras femeninas.
- Nos muestra cómo los niños ante cambios o situaciones difíciles pueden construir un mundo interior ajeno al de los adultos, sin que estos reparen en la situación de “angustia o tristeza” que pueden llegar a sentir.
- Reconociendo las emociones que siente Coraline, nuestros alumnos pueden reconocer las suyas propias y ponerles nombre.

- 
- Pone en valor que las decisiones de los niños también son importantes si se toman con responsabilidad.
  - La importancia de la amistad y el trabajo en equipo hace que salgamos adelante.
  - Los mundos de Coraline nos permitía **hacer un paralelismo con obras del Prado** jugando con las diferentes realidades que puede haber en una obra de arte.



# DESARROLLO DEL PROYECTO

---

## PROYECTO

Los autores: Ayoub, Adam y Raul. Los materiales que hemos utilizado son: La plastilina, cartón, témperas, lana, alubias, Silicona caliente...

Hemos tenido ideas como: poner piedras, un pozo y un cobertizo para una farola, cancha de tenis y hacer el techo de alubias.

Lo que hemos pensado y no hemos hecho: Pintar los jardines.

Lo hicimos: Con un cartón y pusimos plastilina sobre él y con restos de cartón hicimos pozos y vallés. Lo hemos inspirado en Coraline.

La valoración: Nos ha gustado mucho este proyecto que hemos hecho y nos gustaría mucho repetir este gran proyecto y nos ha resultado fácil.

## EL JARDÍN

Coraline. Tiene al día siguiente de mudarse a otro caso. Se aburre mucho porque sus padres no le hacen caso y además han mal tiempo, se aburre y quiere explorar el jardín. El jardín era muy grande, en el fondo había una caja para de tenis, una casita, un pedregal lleno de piedras. Y también se escondían en pozos. Muchas más cosas.

La pista de tenis: Era bastante grande y la red se había caído así por completo.

La casita: Era muy pequeña de flores rosadas y cubierta de huesos de mouse.

Las setas mágicas: Un con de hadas formado por setas rojas mágicas que si las pisabas desaparecías.

El pozo: Era bastante grande y profundo. Coraline se tiró un día tirando piedras al pozo.

## EL RETRATO DE CORALINE.

Coraline estaba en su casa. Tranquila se miró al espejo y vio su reflejo idéntico a ella, con el pelo azul, su camisa favorita. Coraline bajó su retrato era auténtica. Habría sido imposible salir de allí...

Se emocionó en ese momento era de asombro porque había visto su retrato.

La escena es cuando Coraline se miró al espejo y no su retrato.

# 1ª FASE: INCOMPRENSIÓN

- Margarita es una infanta. Queremos hacer un paralelismo entre ella (que siendo niña no la tratan como tal, se siente incomprendida en un mundo de adultos), su época, cómo protegían a los niños con amuletos etc.. y el mundo de Coraline, la cual vive en un mundo de adultos y en una casa llena de vecinos extraños que no la comprenden, aunque tratan de protegerla con un amuleto.
- Vinculación con emociones.
  - Aburrimiento.
  - Soledad.
  - Incomprensión.
  - Frustración.



*La infanta Margarita Francisca, hija de Felipe III*  
**MORÁN, SANTIAGO**

Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado







## 2ª FASE DESCUBRIMIENTO

- En esta fase hacemos un paralelismo con la historia mitológica de Pandora, ya que Coraline al abrir la puerta que la lleva al otro mundo por su curiosidad, destapa sus miedos y sus inseguridades. Se trabajarán las esculturas de Epimeteo y Pandora
- Vinculación con emociones.
  - Felicidad.
  - Indecisión.
  - Miedo.
  - Inseguridad.



*Epimeteo*  
**EL GRECO**

Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado



*Pandora*  
**EL GRECO**

Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado





## 3ª FASE: TOMA DE DECISIONES

---

- Trabajamos el cuadro de la Laguna Estigia y su historia mitológica. Caronte es el personaje mitológico que pasa las almas al mundo de los muertos.
- Vinculación con emociones.
  - Fortaleza.
  - Seguridad.
  - Miedo.
  - Confianza.
  - Nostalgia.



*El paso de la laguna Estigia*

**PATINIR, JOACHIM**

Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado





## 4ª FASE: VICTORIA

---

- Trabajamos dos retratos infantiles y que representan las almas en la película. La muñeca que porta María Isidra Téllez-Girón hace referencia explícita a la muñeca que espía a Coraline en su casa como unión con el otro mundo. Las dos muñecas son iguales a sus dueñas y a cómo deberían ser o se espera de ellas.
- Vinculación con emociones.
  - Valentía.
  - Coraje.
  - Satisfacción.



*Manuela Isidra Téllez-Girón, futura duquesa de Abrantes*  
**ESTEVE Y MARQUÉS, AGUSTÍN**  
Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado



*Manuel y Matilde Álvarez Amorós*  
**ESPALTER Y RULL, JOAQUÍN**  
Copyright de la imagen ©Museo Nacional del Prado







# MUNDOS PARALELOS TRABAJOS PARALELOS

- PLÁSTICA

Se trabajó el volumen realizando escenas de la película y que los niños y niñas consideraron relevantes.

Se ayudó a realizar el atrezzo del musical y pequeños decorados.



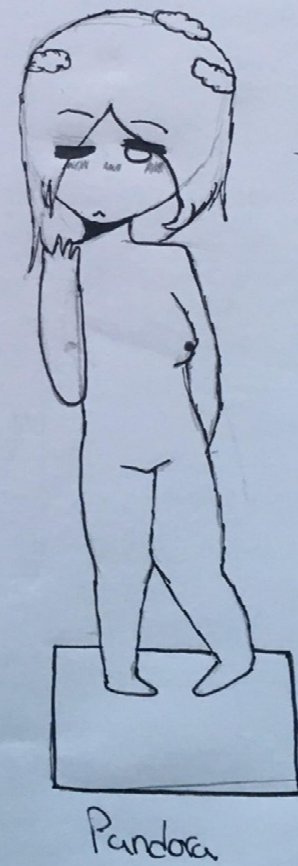
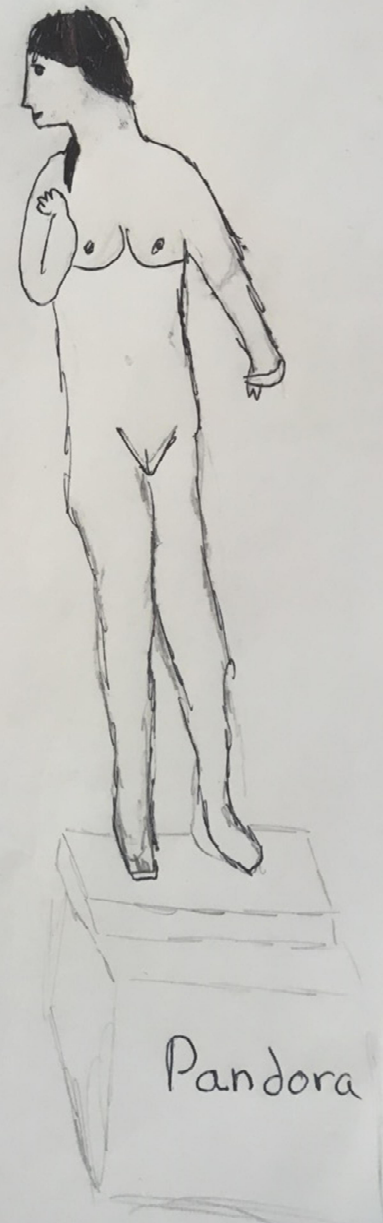
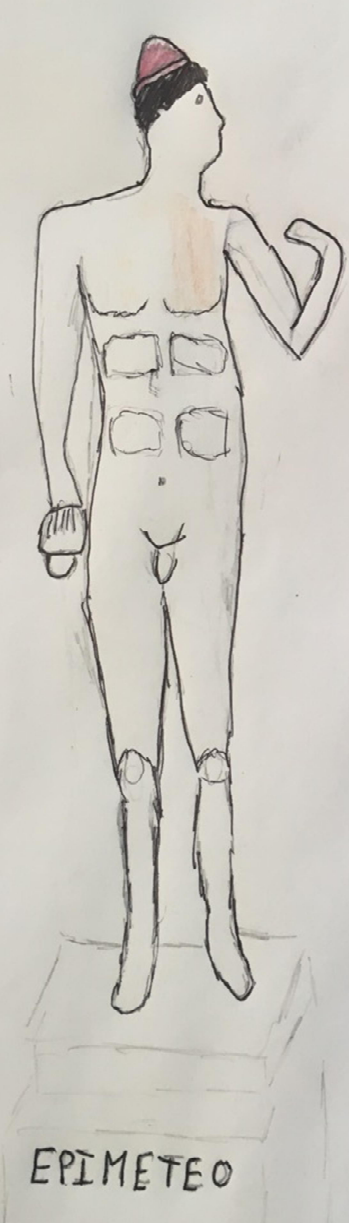
# MUNDOS PARALELOS TRABAJOS PARALELOS

---

- Interpretación de las obras trabajadas en el musical













# MUNDOS PARALELOS

## TRABAJOS PARALELOS

---

- Teatro: teatralización en forma de musical.
- Historia: conocimiento de la sociedad de las épocas de los protagonistas de las obras seleccionadas. Investigación sobre sus autores.
- Lengua: fomento de la lectura, desarrollando interés por leer un libro en el que se basa una película y poder establecer diferencias y similitudes. Espíritu crítico frente al lenguaje audiovisual y el lenguaje escrito. Investigación sobre las obras seleccionadas del Prado y sus autores.





**LAS HILANDERAS O LA FÁBULA DE ARACNE**  
**VELÁZQUEZ, DIEGO RODRÍGUEZ DE SILVAY**

COPYRIGHT DE LA IMAGEN ©MUSEO NACIONAL DEL PRADO



# ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES EDUCATIVOS

---



10/5/2019

## Los mundos de Coraline.

Al principio o al final poner los directores, actores (si hay), los dibujantes etc. Puede ser de fantasía.

O de misterio y a la vez fantasía, y de miedo.

Puede tener sitios reales.

Y los rostros pueden existir

y también las personas.

Y pueden aparecer 2 mundos paralelos.

Y que se puede basar de otra película.

Lo se puede poner y es recomendado poner música adecuada para el momento eso hace que se siente más real.

Puede tener muchas características en común. Puede tener magia.

Normalmente hay un villano o más con sus cómplices.

A mí me ha encantado la película. La película es de terror.

P:

¿Porqué los padres no recordaron nada?





Los mundo de Caraline

Salta una muñeca muy fea  
y la noche hay una casa  
vieja, hay una niña quieta  
y el pel azul y tiene  
una madre mala con el nieto  
y se va a otra familia  
que tiene los ojos con  
votones y vuelve a su  
casa cuando se durmieron,  
y se la meti de momento  
y <sup>2 veces</sup> en la segunda  
y en la primera sale  
hacota 3 veces

¡SON DIBUJOS

ANIMADOS!

La voz del gato no me  
gusta. La madre guay se  
a vuelta mala.