

TÍTULO

ARIÓN Y SU LIRA (II): “Aventuras Creativas: Reescribiendo la Historia de Arión”



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR:

Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Identificación, expresión y regulación emocional; Empatía; Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR:

Lengua Castellana y Literatura (lectura y escritura creativa).

CONTEXTO ESCOLAR:

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA:

De a 6 a 8 años.

SINOPSIS:

Arión era un joven músico que, envidiado por los marinos con los que viajaba, fue robado y arrojado al mar. Sin embargo, unos delfines le salvan y le devuelven a su hogar.

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento creativo es una habilidad esencial que permite a los alumnos explorar nuevas ideas, resolver problemas y expresar sus emociones. En el ámbito escolar, el pensamiento creativo se potencia cuando los alumnos tienen libertad para crear, reflexionar sobre diferentes perspectivas y expresar sus ideas mediante actividades artísticas o narrativas.

RAZÓN DE SER: Los estudiantes leerán la leyenda de Arión y luego imaginarán nuevas posibilidades narrativas, explorando giros en la historia o reescribiéndola desde la perspectiva de otro personaje. A través de dibujos y narraciones breves, desarrollarán su pensamiento creativo mientras se sumergen en el mundo fantástico de la leyenda.

Esta actividad combina la lectura con la creación artística y narrativa, ayudando a los alumnos a desarrollar su imaginación mientras conectan con los valores y emociones presentes en la leyenda y que se han trabajado previamente en la actividad Arión y su lira (I).

DESARROLLO

1ª Fase: Reescribiendo la leyenda: La historia que nunca fue contada

Después de haber trabajado la actividad Arión y su lira (I), el docente propone a los estudiantes imaginar nuevas posibilidades para la

historia. Se les invita a pensar en qué podría haber pasado después del regreso de Arión a Corinto, o cómo habría sido la aventura desde el punto de vista de otro personaje, como uno de los delfines o incluso los marineros.

Las siguientes preguntas sirven de ejemplo para motivar a pensar fuera de lo convencional, explorar diferentes perspectivas y crear nuevas posibilidades narrativas mientras conectan emocionalmente con la historia.

Explorando nuevas posibilidades narrativas:

- *¿Qué crees que hizo Arión después de regresar a Corinto? ¿Qué nuevas aventuras podría haber vivido con su lira y los delfines?*
- *Si los marineros se arrepintieran de lo que hicieron, ¿cómo podrían intentar reparar el daño? ¿Qué haría Arión si los perdonara?*

Desde otra perspectiva:

- *¿Cómo crees que vivió esta historia uno de los delfines que ayudó a Arión? ¿Qué pensaba mientras lo salvaba del mar?*
- *Si fueras uno de los marineros, ¿cómo justificarías tus acciones ante la gente de Grecia?*

Imaginando giros inesperados:

- *¿Qué pasaría si Arión encontrara un tesoro escondido en el fondo del mar mientras nadaba con los delfines?*
- *¿Cómo cambiaría la historia si Poseidón, el dios del mar, apareciera para ayudar a Arión?*

Conectando con las emociones:

- *¿Cómo te sentirías si estuvieras en el lugar de Arión, rodeado de delfines que te salvan?*
- *¿Qué mensaje importante crees que nos enseña la historia de Arión sobre la bondad y el perdón?*

2ª Fase: Reescritura creativa

Los estudiantes podrán elegir entre las siguientes propuestas:

- **Reescribir un capítulo adicional:** Narrar qué sucedió con Arión después de su regreso triunfal o inventar una nueva aventura en la que vuelva a necesitar la ayuda de los delfines.
- **Cambiar la perspectiva:** Reescribir parte de la historia desde el punto de vista de otro personaje (por ejemplo, un delfín que decide salvar a Arión o un marinero arrepentido).

3ª Fase: Expresión artística

Cada estudiante dibuja una escena clave basada en su reescritura o expansión narrativa. Pueden ilustrar momentos inventados o reinterpretar escenas del cuento desde su perspectiva creativa. Al finalizar, los estudiantes comparten sus creaciones con el grupo.

El docente guía una breve discusión sobre cómo las diferentes perspectivas y giros narrativos enriquecen la historia original. El docente concluye destacando cómo cada estudiante aportó algo único a la leyenda, demostrando que hay muchas maneras creativas de interpretar y expandir una historia.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

Organizar una pequeña exposición en el aula donde los alumnos compartan sus historias y dibujos con sus compañeros, fomentando el trabajo colaborativo y la apreciación por las ideas ajenas. También se puede realizar una dramatización breve basada en las historias creadas.

ACTIVIDAD RELACIONADA

- Arión y su lira (I) (Identificación, expresión y regulación emocional).

TEXTO DEL CUENTO

Arión era un joven simpático, optimista y buena persona. Desde muy pequeño confiaba en sí mismo y se preocupaba por los problemas de los demás, dando ánimos y ofreciendo compañía. Como le gustaba mucho la música, se convirtió en cantante. En las calles y plazas de toda Grecia se le escuchaba con placer.

Un día decidió viajar hasta Sicilia, una pequeña isla cerca de Italia. Allí su forma de ser, simpática y alegre, junto con sus habilidades como cantante, hicieron que fuera admirado y querido. Además amasó una gran fortuna en oro y joyas.

Cuando regresaba a Grecia, los marineros del barco, envidiosos de su fortuna y de su suerte, planearon robarle todas sus riquezas y después matarle o, como poco, tirarle por la borda. Y así lo hicieron.

Pero Arión, al verse a punto de morir ahogado, les pidió un último deseo: -Os pido sólo que me permitáis cantar una canción con mi lira antes de morir.

Los traidores marineros no tuvieron inconveniente, le permitieron subir de nuevo a la nave y así pudo Arión entonar un bellissimo canto. Los sonidos de su lira y de sus labios transmitían tristeza, melancolía, ternura y paz. Los marinos ladrones quedaron fascinados ante tanta belleza musical; y tan atentos estaban al canto, que no se dieron cuenta de que muchos delfines rodearon el barco, atraídos también por Arión.

Cuando el canto terminó, arrojaron a Arión al mar y el barco se perdió en el horizonte. El joven cantante luchaba contra las olas. Pensaba que aún podría acudir alguien en su ayuda. Y así fue: los delfines le rodearon; uno de ellos le ofreció su aleta para que se agarrara a ella; otro rescató del fondo del mar la lira, y los demás servían de escolta. Cuando Arión se cansaba, un enorme y agradable delfín le permitió montar en su lomo. La manada de delfines le llevó a Corinto, ciudad en la que Arión había nacido.

En el puerto de Corinto, alguien dio la voz de aviso:

-¡Mirad!; viene una bandada de delfines.

-¡Fijaros bien!, viene con ellos un dios. ¡Es el mismísimo Poseidón, dios de los mares!- dijo otro.

-Yo creo que es Tritón, porque tiene cuerpo de hombre y cola de pez - dijo asombrado un tercero-.

Habían confundido a Arión con un dios que era medio hombre y medio pez, Tritón. Pero pronto descubrieron que se trataba de su amigo. Al llegar a tierra, los delfines se despidieron con divertidos sonidos y graciosos chapoteos; Arión les dio las gracias y acarició sus lomos. Los animales jugaron un rato en el agua con su amigo humano, y al cabo de un rato se dirigieron hacia alta mar.

Todo Corinto se alegró de la llegada del amigo perdido, y Arión dedicó toda su vida a hacer más agradable la vida de sus vecinos.

En cuanto a los ladrones, cuando llegaron al puerto.

de Atenas les esperaba una muchedumbre indignada, pues la fama de Arión había llegado a todos los puntos de Grecia. Y aunque los ladrones intentaron engañar a todo el mundo diciendo que fue una ola la que hizo que Arión cayera al mar, nadie les creyó. Fueron arrestados, obligados a devolver el dinero y encarcelados para siempre.

Arión, cuando se enteró, sintió compasión por los desdichados marinos, y a menudo acudía por la noche a las puertas de la cárcel para cantar con su lira y consolar a quienes le habían robado e intentado matar.

Cuando Arión murió, muchos años después, los vecinos de Corinto encargaron una estatua que representaba al cantante agarrado a la aleta de un delfín.

Arión y su lira

[Adaptación de una leyenda de la antigua Grecia]