

TÍTULO

A MARGARITA (2ª Parte)

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Pensamiento creativo.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

A Margarita le cuentan un cuento sobre una princesa tan bonita como ella, que quiso coger una estrella.

*Margarita, está linda la mar, y el viento
Lleva esencia sutil de azahar; yo siento
en el alma una alondra cantar tu acento.*

Margarita, te voy a contar un cuento.

Este era un rey que tenía

un palacio de diamantes,

una tienda hecha de día,

y un rebaño de elefantes,

un quiosco de malaquita,

un gran manto de tisú,

y una gentil princesita, tan bonita,

Margarita, tan bonita como tú.

Una tarde la princesa

vio una estrella aparecer;

la princesa era traviesa y la quiso ir a coger.

Margarita, está linda la mar, y el viento

lleva esencia sutil de azahar: tu acento.

Ya que lejos de mí vas a estar, guarda, niña, un

gentil pensamiento al que un día

te quiso contar un cuento.

A Margarita [Fragmento]

Rubén Darío

REFERENTE TEÓRICO: El pensamiento creativo es una competencia clave en el currículo actual, relacionada con la capacidad de generar ideas originales, resolver problemas de manera innovadora y expresar emociones a través de diferentes lenguajes. La actividad fomenta la creatividad mediante:

- La invención de objetos o máquinas imaginarias.
- El uso de metáforas y nombres poéticos.
- La expresión libre a través del dibujo y la escritura.
- La socialización y el enriquecimiento colectivo de las ideas.

RAZÓN DE SER: Esta actividad ofrece a los alumnos un espacio donde puedan explorar, a través de la creatividad y la imaginación, la dimensión de sus deseos y aspiraciones personales, conectando con el mensaje poético de la actividad “A Margarita” (autoestima). Al invitarles a inventar máquinas, objetos o seres fantásticos para alcanzar sus propias “estrellas”, se les anima a reflexionar sobre aquello que anhelan, a identificar lo que consideran valioso y a expresar sus emociones y sueños de manera simbólica y artística. Así, la actividad no solo favorece el desarrollo del pensamiento creativo y la expresión literaria, sino que también fortalece el autoconcepto y la

autoestima, permitiendo que cada estudiante se reconozca como protagonista de sus propios deseos y capaz de imaginar caminos para alcanzarlos, aunque parezcan imposibles.

DESARROLLO

1ª Fase: *Introducción creativa*

El docente inicia la sesión recordando el fragmento del poema en el que la princesa desea alcanzar una estrella, relacionándolo con la actividad anterior sobre deseos y aspiraciones.

Se plantea una pregunta motivadora: *¿Alguna vez habéis deseado algo que parecía imposible de conseguir? ¿Cómo os sentiríais si pudierais inventar algo para lograrlo?*

El docente invita a los estudiantes a cerrar los ojos por un momento e imaginar que pueden crear cualquier cosa, sin límites, para alcanzar sus sueños o deseos más grandes.

A continuación, se genera un breve diálogo para compartir ideas espontáneas y activar así la imaginación del grupo.

2ª Fase: *Inventores de estrellas*

Se entrega a cada estudiante una hoja y materiales de dibujo (lápices, colores, rotuladores).

El docente explica: *Vais a convertirlos en inventores. Imaginad que podéis crear una máquina, un objeto mágico o incluso un ser fantástico que os ayude a alcanzar vuestra estrella, es decir, aquello que más deseáis.*

Se puede dar ejemplos para inspirar: *Puede ser una escalera que crece hasta el cielo, unas alas de mariposa gigantes, un cohete hecho de sueños, o un amigo imaginario que te acompaña en la aventura...*

Los estudiantes disponen de tiempo para dibujar su invento y escribir una breve descripción: *¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿Qué poderes o funciones tiene? ¿Cómo se utiliza?*

El docente circula por el aula, apoyando a quienes lo necesiten y animando a pensar de forma original y personal.

3ª Fase: *Metáforas y creatividad*

Una vez terminados los dibujos, el docente propone dar a cada invento un nombre poético o metafórico, inspirándose en el lenguaje del poema.

Se explica brevemente qué es una metáfora y se dan ejemplos sencillos: “El cohete de la alegría”, “La escalera de los sueños”, “El paraguas de la esperanza”...

Los estudiantes piensan y escriben el nombre metafórico de su invento, buscando que refleje el deseo o emoción que representa.

El docente puede ayudar a quienes tengan dificultades, sugiriendo palabras evocadoras o asociando emociones con imágenes.

4ª Fase

Cada estudiante presenta su invento al grupo, mostrando el dibujo y leyendo la descripción y el nombre metafórico. De este modo, se fomenta que los compañeros hagan preguntas, sugieran mejoras o imaginen usos alternativos para los inventos de los demás, promoviendo la escucha activa y la creatividad colectiva.

El docente puede destacar la originalidad de las ideas y cómo cada invento refleja un deseo, una emoción o una aspiración personal.

5ª Fase: *Reflexión final*

El docente guía una breve conversación sobre la experiencia: *¿Cómo os sentisteis inventando algo que no existe? ¿Creéis que la creatividad nos ayuda a encontrar soluciones en la vida real? ¿Qué aprendisteis sobre vuestros propios deseos?*

Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de soñar, imaginar y buscar caminos nuevos para alcanzar lo que desean, incluso si parece imposible. Opcionalmente, se pueden exponer los dibujos en el aula o crear un “museo de inventos” para compartir con otras clases o familias.

ACTIVIDADES RELACIONADAS:

- A Margarita (Autoestima).
- ¿A qué sabe la luna? (6-8 años. Recurso Lectura, Emociones y Creatividad).