

TÍTULO

SONATINA: REESCRITURA CREATIVA

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDE TRABAJAR

Pensamiento creativo; Pensamiento crítico; Toma de decisiones; Empatía.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Artística.

CONTEXTO ESCOLAR

Plan lector; Artes, emociones y creatividad.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

Una princesa triste recibe de su hada madrina el mensaje de que un valiente caballero la besará.

La princesa está triste...

¿qué tendrá la princesa?

*Los suspiros se escapan de su boca de fresa,
que ha perdido la risa, que ha perdido el color.*

*La princesa está pálida en su silla de oro,
está mudo el teclado de su clave sonoro,
y en su vaso, olvidada, se desmaya una flor.*

¡Pobrecita princesa de los ojos azules!

Está presa en sus oros,

está presa en sus tules,

*en la jaula de mármol del palacio real;
el palacio soberbio que vigilan los guardas,*

que custodian cien negros

con sus cien alabardas,

un lebrez que no duerme

y un dragón colosal.

*“Calla, calla, princesa -dice el hada madrina-
en caballo con alas hacia acá se encamina,
en el cinto la espada y en la mano el azor,
el feliz caballero que te adora sin verte,
y que llega de lejos, vencedor de la Muerte,
a encenderte los labios con un beso de amor”.*

Sonatina

Rubén Darío

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 poesía Sonatina de Rubén Darío 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 poesía.

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 poesía y que se han trabajado previamente en la actividad Sonatina.

DESARROLLO

1ª Fase: Reinventamos la poesía

Después de haber trabajado la actividad Sonatina, el docente propone a los estudiantes imaginar nuevas posibilidades para la poesía. Para ello se puede dividir al grupo/clase en tres grupos y cada grupo tiene un reto:

Reto 1: ¿Qué pasó después?

Se les invita a pensar qué podría haber pasado, por ejemplo: ¿Qué crees que pasó después de que el caballero besó a la princesa? ¿Se casaron y vivieron felices para siempre? ¿O pasó algo más?

En grupos, inventan un nuevo final para la historia. Pueden dibujar qué pasó después y escribir una frase sencilla para explicarlo. Algunos ejemplos:

- La princesa y el caballero se hicieron amigos y exploraron el mundo juntos.
- La princesa se dio cuenta de que no necesitaba un caballero para ser feliz y se convirtió en una gran aventurera.
- El caballero y la princesa construyeron un reino donde todos eran iguales y podían ser lo que quisieran.

Reto 2: Otra Perspectiva

Anímales a explorar cómo cambia la historia y las emociones al cambiar el punto de vista:

- Pregunta: *¿Cómo sería la historia si la contara otro personaje? ¿El dragón? ¿La flor? ¿El hada madrina?*
- Cada alumno del grupo elige un personaje y dibuja una viñeta que muestre cómo ve ese personaje la historia de la princesa. Ejemplos:
 - El dragón está triste porque nadie lo quiere y solo lo ven como un monstruo.
 - La flor está feliz porque la princesa la cuida y la riega.
 - El hada madrina está cansada de tener que resolver los problemas de los demás y quiere tomarse unas vacaciones.

Reto 3: Cambiando al personaje principal

Explica a los niños que van a jugar a cambiar al personaje principal de la historia. En lugar de una princesa, pueden imaginar que la historia trata sobre otra persona o incluso otra cosa.

- *¿Qué pasa si es un príncipe?* Pregúntales cómo cambiaría la historia si el personaje principal fuera un príncipe en lugar de una princesa. ¿Sería un príncipe triste? ¿Qué cosas lo harían feliz? ¿Qué tipo de aventuras le gustaría vivir?

- *¿Qué pasa si es alguien diferente?* Anima a los niños a pensar en otras opciones. Podría ser un niño, una niña, un animal, un objeto... ¡Cualquier cosa que se les ocurra! Ejemplos: un hada, un dragón, un gato, un árbol, ¡incluso una zapatilla!

Ahora, los niños deben pensar en cómo sería la historia de “Sonatina” si el personaje principal fuera el que eligieron. Pueden responder a estas preguntas para guiarlos:

- *¿Cómo se llama el nuevo personaje?*
- *¿Cómo es? (¿Cómo se ve? ¿Cómo es su personalidad?)*
- *¿Qué le pasa? (¿Está triste? ¿Está aburrido? ¿Tiene algún problema?)*
- *¿Qué aventuras vive?*
- *¿Cómo termina la historia?*

2ª Fase: ¡Compartimos nuestras poesías!

Los niños muestran sus dibujos y explican sus nuevas versiones de la historia:

- *¿Os gustó cambiar la historia?*
- *¿Qué aprendieron sobre los diferentes personajes?*
- *¿Es importante que todos podamos ser como queramos ser?*
- *¿Qué podemos hacer para que todos se sientan felices y respetados?*

3ª Fase: Poesía sonora: De versos a canciones con IA

Suno AI es una herramienta digital que permite crear canciones originales con música y letra. Accede aquí: <https://suno.com>

Puede usarse para escribir canciones sobre autores, personajes o libros. ¡Una forma divertida de aprender escribiendo, cantando y compartiendo!

Paso 1. Elige una obra literaria de Rubén Darío

Puede ser “Sonatina” u otro poema breve trabajado en clase.

Paso 2. Escribe un texto breve

Puede ser un resumen, un poema o un fragmento. Puede ser:

- Un resumen del poema.
- Un poema inventado.
- Un fragmento reescrito desde otra perspectiva.

Paso 3. Escoge un estilo musical

El docente, con ayuda de los alumnos, introduce el texto y elige el estilo en Suno AI.

La herramienta generará una canción original con letra y música. Los niños eligen entre pop, rap, balada, rock, flamenco, etc. (El docente puede poner ejemplos breves de cada estilo para inspirar).

Paso 4. Crea tu canción con Suno AI

La herramienta generará una canción original con letra y música.

Paso 5. ¡Escucha y comparte!

Pueden oírla, compartirla con la clase o icantársela a tu familia!

4ª Fase: Cierre y reflexión

Finaliza la actividad destacando cómo la poesía, la música y la tecnología pueden ayudarnos a expresar emociones, contar historias y trabajar juntos. Anima a los alumnos a seguir creando, cantando y compartiendo sus ideas, recordando que cada uno puede ser protagonista de su propia historia, ¡y también de su propia canción!

PROPUESTA DE CONTINUIDAD:

- Sonatina (Empatía).