



**TÍTULO**  
**SONATINA**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/d0yajk>



**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Empatía.

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura. Educación Artística.

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Plan lector

**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 lebrel 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:** Entre los 6 y 8 años, es muy importante trabajar de manera intensa la identificación de emociones en los demás lo que permitirá

mejorar la capacidad de comprensión y sus relaciones sociales. La identificación de emociones predispone para actuar de un modo u otro, por lo que se considera una habilidad social fundamental.

**RAZÓN DE SER:** A través de un poema, los niños irán identificando las diferentes emociones presentes en el mismo. Posteriormente, varios dibujos permitirán a los alumnos expresar distintos sentimientos (alegría, tristeza, etc.). Por último, se introduce un juego donde los niños serán "los magos de la risa" tratando de hacer sonreír a sus compañeros.

**DESARROLLO**

**1ª Fase**

Se anuncia que van a escuchar una poesía que habla de una princesa triste y solitaria a la cual un hada le promete una bella sorpresa.

Se escucha el poema. A continuación el profesor aclara el significado de muchas de las palabras que muy probablemente ignoren los alumnos: "tules"; "soberbio"; "alabardas"; "lebel"; "colosal"; "cinto"; "azor". El empleo del diccionario puede ser interesante para la conexión transversal de la actividad con materias como Lengua y Literatura.

**2ª Fase**

Se invita a escuchar de nuevo la primera parte del poema, pidiendo a los alumnos mucha atención.

Al finalizar, se formulan preguntas de corte emocional:

- *¿Qué le pasa a la princesa?... ¿está triste?...¿se siente sola?*
- *¿Sabéis qué significa "boca de fresa"?*
- *¿Qué más cosas le pasan a su cara? [está pálida, ha perdido el color y la sonrisa]; cuando nosotros estamos tristes ¿también perdemos la sonrisa?*
- *¿Os habéis fijado que la poesía dice que ya no suena música?; ¿por qué creéis que pasa esto?*
- *¿Alguien sabe explicar qué significa "se desmaya*

*una flor"?. Imaginaros que sois una flor y os desmayáis ¿cómo haríais?...¡claro!: os marchitáis.*

Se procederá de la misma forma con las siguientes partes del poema. Si el grupo de niños tiene 6 ó 7 años, el educador irá explicando frase por frase, para leer después el conjunto. De esta manera apreciarán el significado a la par que captarán el tono poético de las rimas.

A continuación, los niños deberán dibujar en un cuaderno, con un formato de **cómic**, las siguientes viñetas:

- Una princesa triste
- Una flor "desmayada"
- Un guardián con su lanza
- Un perro
- Un hada madrina
- Un caballero en su caballo
- Una princesa alegre

Con alumnos de 6 años, el educador dibujará en la pizarra las imágenes descritas, facilitando que los niños las copien.

El educador pedirá a los niños que expliquen sus dibujos, contando "su historia" y comentando cómo se pasa de la tristeza a la alegría.

### 3ª Fase

Se desarrolla un **juego**: El docente elige un alumno para ser "el mago de la risa", sólo él puede reír o sonreír. Los demás deberán permanecer con el rostro serio mientras pasean por el aula. El mago de la risa intentará por todos los medios, excepto tocando al compañero, que se rían o sonrían. Puede hacer gestos cómicos, quedarse mirando fijamente, hacer señales que expresen burla, etc. Los alumnos que "pierdan" su gesto serio se convertirán a su vez en nuevos "magos de la risa". El juego concluye cuando no queda ningún niño "serio".