



**TÍTULO**  
**EL CAPRICHO SO REY MIDAS**

**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Toma de decisiones responsable

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura.

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Plan lector

**EDAD RECOMENDADA**  
De 8 a 10 años.

**SINOPSIS**  
El rey Midas toma una decisión nacida de su codicia: siendo muy rico, desea aumentar su fortuna hasta el extremo, pidiendo a un Mago que todo cuanto toque se transforme en oro. Las consecuencias son terribles: no puede alimentarse, convierte a su hija en estatua áurea y pierde la estima de sus súbditos. Sólo su arrepentimiento y una decisión contraria (la de hacer el bien) consiguen deshacer el hechizo, pero no recuperará a su hija.

*Érase una vez un rey caprichoso y avaro que siempre quería ser "el que más": el más guapo, el más listo y, sobre todo, el más rico del mundo. Decidido a ello mandó que quitaran a sus súbditos todas sus tierras, bueyes, mulos, cerdos y corderos. Se apoderó de pequeños y grandes tesoros. ¡Hasta las armas de su guardia real quiso quedárselas!. Todo lo encerró en una enorme cueva justo debajo del salón del trono.*

*Pero aún no estaba del todo satisfecho. ¡Quería más!... así que mandó llamar al mago más importante del reino y le dijo:*

*-Quiero ser muy rico.*

*-Ya lo eres- dijo el mago.*

*-No me entiendes. Quiero ser inmensamente rico. Usa tus poderes para que todo lo que toque se convierta en oro- contestó el insensato rey.*

*-Tus deseos son órdenes para mí -respondió el mago.*

*Midas, que así se llamaba el rey, se volvió loco de alegría y avaricia. Pronto comenzó a tocar objetos, comprobando que, en efecto, eran de oro puro. Su trono también se transformó en oro. ¿Cuánto valdría?, pensó. Salió de la sala, y a su paso la puerta, las paredes y todo cuanto tocaba se transformaba mágicamente en el deseado metal.*

*A Midas le entró hambre, y mandó disponer un suculento festín a base de codornices, faisanes y todo tipo de exquisiteces. Pero, para su sorpresa y preocupación, no pudo comer ninguno de los manjares: de oro se habían vuelto no sólo los cubiertos, sino también los alimentos. ¿Qué clase de broma era aquella?. Consultó con su visir, quien le dijo:*

*-Majestad, no hay problema. Poneos unos guantes, y así no rozaréis la comida.*

*Así lo intentó Midas, pero de inmediato los guantes de seda se transformaron en pesado oro. ¡Imposible comer con ellos puestos!. La preocupación del codicioso rey fue en aumento. Quizá debiera haber pensado mejor antes de tomar su decisión.*

*Malhumorado salió a sus jardines particulares, pero no pudo disfrutar de las flores ni de los árboles, pues apenas los rozaba, se convertían en oro. Midas no sabía que hacer, así que mandó llamar al mago, quien le dijo:*

*-Lo siento, Majestad, pero ni toda la magia del mundo puede deshacer lo que fue vuestra firme decisión.*

*Cuando Midas iba a responderle, entró en la sala su adorada hija, quien corrió a su encuentro, y sin dar a su padre oportunidad para evitarlo, le abrazó. Horrorizado, el rey observó cómo su hija se convertía en una estatua de oro.*

*Lágrimas de pena y culpa rodaron por las mejillas del desdichado rey. Ni siquiera pudo encontrar consuelo en el palacio, pues sus sirvientes, juglares y demás habitantes se habían encerrado a cal y canto en sus casas por temor a ser tocados por el rey.*

*A solas con su desgracia, Midas caminó sin rumbo por el palacio. En un rincón oscuro de la torre principal encontró al único ser humano sin miedo a su propio rey: un anciano que le observó curioso. Midas le preguntó:*

-¿No tenéis miedo de mí?  
-No, Majestad. Al fin y al cabo no me queda mucho tiempo de vida-dijo el viejo.  
-A mí tampoco- respondió con amargura el rey.

El anciano se quedó mirando apenado a Midas. Tras un largo silencio, le habló:

-¡Qué importantes son las decisiones! Si no sabemos tomar las adecuadas, nuestra vida puede ser muy desagradable ¿no es así, Majestad.  
-Eres un viejo impertinente, pero tienes razón.

El viejo le propuso:

-Puesto que no os queda mucho tiempo de vida, podéis emplearlo en hacer el bien.  
-¿De qué me servirá?- preguntó Midas.  
-Únicamente para morir con el alma en paz -dijo el anciano.

El rey le hizo caso, y a la mañana siguiente ordenó poner carteles por todo el reino, invitando a sus habitantes a tomar de su palacio cuanto oro desearan. Su llamada fue rápidamente aceptada, y una larga cola de personas esperaba su turno para cargar con todo tipo de objetos de oro. Cuando éste se acabó, el rey dijo:

-¡No temáis!. No os quedaréis sin oro -gritó, y se puso a tocar cuantos objetos había a su alrededor.

Compadecido, el mago se presentó ante el rey y le anunció:

-Vuestra clemencia, Majestad, os ha salvado. Una decisión bondadosa es tan poderosa como una decisión malvada y ruin. ¡Qué se deshaga el hechizo!.

Midas apenas si podía creer en lo que sucedió a continuación: podía tocar sin miedo personas y objetos. Pero el nuevo hechizo del mago no pudo devolver la vida de su encantadora hija.

Así, Midas jamás olvidó la lección, y todas las noches acudía a la habitación de la princesa a deseársela buenas noches. La estatua de oro parecía sonreírle con cariño.

### **El caprichoso rey Midas**

[Adaptación del cuento *El rey Midas*]

**REFERENTE TEÓRICO:** La reflexión y la prudencia han de ser antesalas obligadas de cualquier decisión. Los niños deben comprender que las consecuencias de una decisión impulsiva pueden ser sumamente negativas para ellos mismos. Deseos legítimos como disfrutar de la vida, poseer objetos o experimentar cosas nuevas deben ser cuidadosamente ponderados antes de pasar a la acción.

**RAZÓN DE SER:** Tras la narración de la historia del rey Midas, los niños reflexionarán sobre las consecuencias que acarrea una decisión nacida de la codicia.

En sucesivas dinámicas, el educador invitará a los alumnos a tener en cuenta los resultados, positivos o negativos, de decisiones cotidianas de menor o mayor trascendencia.

### **DESARROLLO**

#### **1ª Fase**

Tras la lectura de la leyenda del rey Midas, el docente introducirá la reflexión sobre la toma de decisiones a partir de algunas preguntas que aborden la temática:

- ¿Qué decisión toma el rey Midas para conseguir su deseo?
- ¿Piensa bien antes en las consecuencias de su decisión?
- ¿Cuál es la terrible maldición del rey Midas?
- ¿Por qué el mago deshace el hechizo?
- ¿Qué sucede con la princesa?

#### **2ª Fase**

El educador comenta con el grupo que cualquier decisión tiene sus consecuencias. Existen decisio-

nes menores y mayores, pero todas producen resultados. Depende de la propia persona que sus decisiones le hagan feliz o desgraciado.

Se preguntará a los alumnos por decisiones que se toman a diario. Cuantas más aportaciones se produzcan, más rico será el diálogo.

[Ejemplos: la hora de acostarse, el momento de hacer las tareas extraescolares, el tiempo que se pasa ante el televisor, el interés que se ponga en las tareas domésticas].

Una vez haya concluido la fase de exposición de decisiones cotidianas, se pedirá a los alumnos que señalen las consecuencias positivas de las buenas decisiones y las negativas de las equivocadas.

[Por ejemplo, si uno decide acostarse muy tarde, a la mañana siguiente se tendrá sueño, se harán mal las tareas escolares, se estará de mal humor. Si la decisión fue acostarse a una hora prudente, las consecuencias serán positivas: a la mañana siguiente se amanecerá con ánimo y fuerza, se estará en buenas condiciones para trabajar en el aula y tendrán energía suficiente para divertirse en los recreos].

Se procederá de igual forma con cada decisión que se haya expuesto.

### **3ª Fase**

La reflexión continuará, centrándose esta vez en las decisiones de mayor importancia. Por ejemplo: cómo pasar el tiempo libre, estudiar un examen, elegir amigos, hacer los deberes, etc.

Se examinarán, por el mismo procedimiento que en la fase anterior, las consecuencias positivas o negativas a partir de las decisiones tomadas.

Variante: sobre cada decisión (por ejemplo, el tipo de ocio que se desea), la mitad del grupo expondrá consecuencias negativas fruto de decisiones desa-

fortunadas (por ejemplo, aburrirse ante el televisor, practicar actividades prohibidas o arriesgadas) y la otra mitad expondrá consecuencias positivas a partir de decisiones acertadas (por ejemplo, divertirse con juegos emocionantes pero permitidos, variar los escenarios de ocio, como el cine, los vídeos o DVD, la planificación de excursiones, la práctica de deportes novedosos, etc).