



**TÍTULO**  
**LOS MUÑECOS MÁGICOS**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/mhf9ud>



**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Empatía.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**

Un juguetero deja de vender muñecos porque los niños se interesan cada vez menos por ellos y más por los juguetes electrónicos. Muñecos y juguetero se sienten muy tristes al verse tan olvidados por los niños. Pero la felicidad vuelve a la juguetería cuando un duende que sintió lástima de ellos les concede a los muñecos el don de reír, llorar, jugar y saltar por su cuenta.



*felices y poco queridos. Algunos lloraban a escondidas; otros se escondían llenos de vergüenza.*

*Una noche, un duende se apareció a los muñecos; al verles tan tristes sintió tanta pena como el juguetero. Pero él sí podía hacer algo: era un duende y tenía poderes. Así que concedió a los muñecos el don de reír o llorar por sí mismos, sin que nadie les apretara un botón.*

*Al día siguiente, el viejo juguetero no salía de su asombro. Un grupo de niños con sus madres llenaban la tienda:*

- ¡Ése, mamá. Quiero ése!-
- ¡Y yo el de al lado!-
- ¡Yo también quiero uno!-

*Los niños formaban una cola que llegaba hasta la calle, todos con ganas de llevarse un muñeco. ¿Qué estaba pasando? se preguntó el juguetero. La respuesta la encontró cuando miró hacia su escaparate: los muñecos jugaban y saltaban, reían, lloraban y hacían muecas a los niños. El mago les había concedido ese don.*

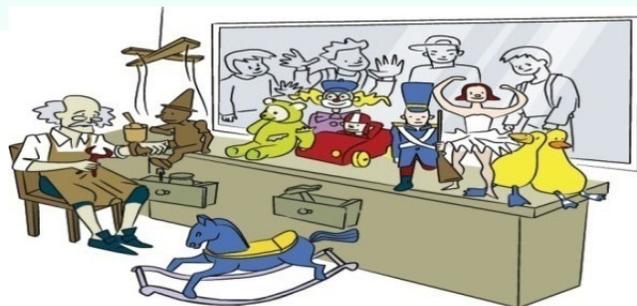
*La felicidad volvió a la tienda.*

*El juguetero trabajaba con más ganas para poder alegrar a tanto niño, y cada noche los que quedaban sin vender celebraban una fiesta con el juguetero.*

[Adaptación de un cuento popular]

**REFERENTE TEÓRICO:** La posesión de una ajustada capacidad de empatía dota al niño de una sensi-

*Un hombre llevaba muchos años construyendo muñecos de todo tipo: grandes y pequeños; de tela, felpa, cartón, hierro o incluso de azúcar. Se sentía feliz al ver que muchos niños se paraban ante el escaparate y pedían a sus padres que les regalaran uno. De esta manera, el juguetero era feliz no sólo porque ganaba dinero, sino también al ver la alegría de los niños y de los muñecos cuando eran "adoptados" por un niño.*



*Pero en la acera de enfrente pusieron una tienda de juegos electrónicos (videoconsolas, mini-ordenadores, etc.). Poco a poco los niños, en lugar de pararse junto al escaparate del juguetero, entraban directamente en la tienda de enfrente. Así que, al cabo de unas semanas, ya nadie compraba muñecos. La tristeza se apoderó de la tienda.*

*Los muñecos al principio trataban de disimular su pena, pero el juguetero sabía que se sentían muy in-*



bilidad especial a la hora de percibir estados de ánimo en otros, en particular aquellos que conllevan sufrimiento, como la tristeza, el miedo o el enfado. Cuando el niño “se mete en la piel” de quien experimenta dolor físico o emocional, surge el afán por remediar la situación.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad el educador utilizará un cuento como estímulo para desarrollar un diálogo colectivo a propósito de los estados de ánimo de los personajes de la narración. En una dinámica participativa posterior, se plantea a los alumnos un estudio de casos en los que pueden hacer algo para aliviar el sentimiento de soledad de un niño.

Un juego final ayudará a los pequeños a detectar sentimientos a partir de expresiones faciales, paso previo importante para poder comprender estados emocionales ajenos

## DESARROLLO

### 1ª Fase

Se lee el cuento, se aclaran dudas y a continuación se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional, como:

- ¿Se ponen tristes o contentos los muñecos cuando ya nadie quiere comprarles? [pregunta para grupos de 3 ó 4 años]
- ¿Por qué los muñecos eran felices al principio del cuento? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]

- ¿Por qué se ponen tristes? [pregunta para grupos de 5 ó 6 años]
- ¿Qué poder les concede el duende?
- Cuando un amigo tuyo está triste ¿te importa o no?; ¿cómo te sientes tú?

### 2ª Fase

El educador pide a los alumnos que se pongan de dos en dos y piensen durante unos segundos en la siguiente pregunta:

*“Imaginad que estáis en el patio durante el recreo, y un niño nuevo en la clase está solo en un rincón. Como os da un poco de pena ¿qué podéis hacer para que se sienta mejor?”*

Tras un breve diálogo por parejas, los alumnos expondrán sus ideas. Si el grupo-clase está compuesto por alumnos de 3 ó 4 años de edad se formará un corro (en lugar de agruparse en parejas); las aportaciones se harán en el marco del gran grupo.

El educador les pedirá que pronuncien las palabras oportunas (qué le dirían). Puede valerse de un muñeco situado encima de una silla, para que a los alumnos les resulte más sencillo “hablar a otro”.

### 3ª Fase

El educador desarrollará la siguiente **dinámica**: pondrá cara de estar triste y hará gestos que reflejen pena. Preguntará “¿cómo me siento?”.

Procederá de la misma manera con otros sentimientos y emociones: rabia, vergüenza, alegría, asombro, asco, aburrimiento, etc. Cada vez que alguien acierte el estado de ánimo representado por el maestro /a recibirá un aplauso.

El educador puede hacer su representación con uno o varios alumnos, siguiendo el mismo procedimiento. [Variante recomendada para grupos de 5 años].

#### 4ª Fase

Se desarrollará un **juego**: el maestro pintará una raya que divida el aula en dos mitades. Los niños se situarán en el extremo de uno de los dos campos.

Se comenta que deben poner cara triste. Los alumnos caminarán hacia la línea lentamente con expresiones faciales y corporales de tristeza y pena. Cuando crucen la línea, recibirán los "poderes" del duende, pudiendo saltar, brincar, bailar y reír.

Con alumnos de 5 ó 6 años se puede introducir una variante más compleja: se forman dos equipos, uno en cada esquina del "campo de la tristeza". De cada equipo un alumno elegido al azar por el profesor será quien avance hacia el otro campo. Al cruzar la línea reciben los "poderes". El educador les venda los ojos, les hace girar sobre sí mismo varias veces y les encomienda la misión de salvar a un compañero de su equipo. Los miembros de los equipos les dirigirán ("*¡aquí, aquí!*") hacia su esquina. Cuando toquen a un compañero, éste avanzará, continuándose el juego hasta que todos estén salvados.