



**TÍTULO**  
**¡YO TE AYUDARÉ A ESTAR CONTENTO!**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/7zyvrn>

**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Empatía.

**EDAD RECOMENDADA**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**  
Las *Tres Mellizas* y Mozart se dan cuenta de que el emperador está triste y aburrido. Les da tanta pena que deciden animarle con música alegre.



**REFERENTE TEÓRICO:** Los estados de ánimo llamados “primarios” o innatos son: la alegría, la tristeza, el miedo (o sorpresa) y el enfado. Saber reconocerlos desde pequeños permite a los niños ajustar de manera adecuada su comportamiento y su reacción ante la expresión de aquellos. Sólo la identificación temprana de emociones facilitará que el alumnado pueda hacer algo para cambiar anímicamente a una persona afligida.

**RAZÓN DE SER:** A partir de un estímulo audiovisual, el educador formulará preguntas de aproximación que permitan a los alumnos identificar emociones en los personajes de la escena. En el contexto de un ulterior juego, los niños intentarán cambiar estados de ánimo negativos en los demás por emociones más positivas y gratificantes.

## DESARROLLO

### 1ª Fase

Se propone a los alumnos ver una escena de película. Se explicará que van a ver cómo las *Tres Mellizas* y un amigo suyo se dan cuenta de que el emperador está triste y “deprimido” (se explicará el significado de expresiones como: “deprimido”, “apagado” o “sin alegría”).

Se proyecta la secuencia audiovisual

Se formulan **preguntas de aproximación** de corte emocional:

- ¿El emperador está triste y aburrido, o contento y alegre? [pregunta para grupos de 3 años]
- ¿Qué deciden hacer las *Tres Mellizas* para ponerle más contento? [pregunta para grupos a partir de 4 años de edad]

### 2ª Fase

Se desarrolla un **juego**. El educador divide el grupo de alumnos en cuatro subgrupos, que se sentarán en cada una de las esquinas del aula. Cada equipo debe asumir un estado de ánimo (expresando a través de su cara, voz y cuerpo dicho estado). Para facilitar las expresiones de los niños, el educador las modelará una a una:

- Tristeza y pena
- Alegría y contento
- Enfado y rabia
- Miedo

El educador supervisará que cada subgrupo cumpla la instrucción.

A continuación dará una pelota al equipo de los “contentos”. Uno de sus miembros hará rodar la pelota (no lanzar por el aire) hacia uno de los otros tres equipos. El niño “tocado” abandonará su equipo y pasará a formar parte del equipo “alegre”.

Se procurará que sean muchos los niños que hagan rodar la pelota.

El juego finalizará cuando todos los alumnos formen parte del equipo alegre. Con alumnos de 5 ó 6 años se pueden introducir diversas variantes:

- Jugar a la vez con varias pelotas
- Emplear pelotas de reducidas dimensiones
- Dar a cada equipo una pelota, de forma que los niños “tocado” se intercambien entre los subgrupos, debiendo adoptar la expresión gestual de sus miembros. Esta variante puede ponerse en práctica dando al equipo de los “alegres” dos o tres pelotas para facilitar su triunfo.

Una vez concluido el juego, se pedirá a los alumnos que expresen si se han divertido, cómo se sentían teniendo que adoptar forzosamente una determinada expresión (“¿os costaba hacer como si estuviérais enfadados?”), y si es más agradable estar alegre y contento.