



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN
MAESTRO/A DE EDUCACIÓN
INFANTIL/PRIMARIA**

MAGIA Y EDUCACIÓN

Raúl Rodríguez Alfieri

Enric Ramiro Roca

Didáctica de las Ciencias Sociales

Curso 2015/2016

INDICE

Agradecimientos.....Pág. 2

Resumen.....Pág. 3

Introducción.....Pág. 4

Capítulos:

1. Historia del Ilusionismo: evolución.....Pág. 5

2. La magia en la escuela.....Pág. 7

- El profesor como mago.....Pág. 7

- El alumno como mago.....Pág. 9

3. Magia, creatividad al poder.....Pág. 11

4. La magia en las asignaturas.....Pág. 14

5. Magia y valores.....Pág. 15

6. Banco de recursos.....Pág. 16

7. Conclusiones.....Pág. 20

8. Bibliografía y Webgrafía.....Pág. 21



AGRADECIMIENTOS.

Agradecer a Paco González todo el tiempo invertido en mí para despertarme ese sentimiento mágico que se encuentra dentro de cada uno. Gracias por todas esas clases, esas actuaciones, esas mágicas tardes enseñándome qué es la magia. Gracias por mostrarme que la intersección entre magia y educación es posible. Y gracias por tu ayuda en el TFG.

Al mago Juan Luis Rubiales que despertó en mí las ganas de innovar, las ganas de crear. Gracias por esa gran conferencia de CREATIVIDAD.

Muchas gracias a Xuxo Ruíz, el gran profe-mago, gracias por escribir ese bonito libro *EDUCANDO CON MAGIA*, que tanto ha despertado en mí. Gracias por la ayuda recibida, por tus correcciones y por tus consejos.

Agradecer también a Álvaro Conde sus consejos y sus publicaciones que tanto me han ayudado para realizar este trabajo, su corrección y sus grandes aportaciones. Gracias por tus apuntes de los dibujos. Gracias por todo.



RESUMEN.

La Magia es un arte que ha ido evolucionando a lo largo de los siglos. Empezó siendo un recurso para engañar y mantener el control de las masas, y estaba atribuida a los dioses. En su evolución, su finalidad ha ido cambiando hasta llegar a formar parte incluso de la educación. Esta Magia ha entrado en las aulas para conseguir una educación dinámica, creativa e innovadora, en la que, en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, todos son partícipes, todos actúan y todos aprenden. Con esta Magia Educativa se consigue un aprendizaje significativo, ya que el alumno se encuentra motivado, atento y dispuesto a aprender. Gracias a esta innovadora Educación, los alumnos y alumnas desarrollan la creatividad al máximo, aprendiendo técnicas y juegos en los que ellos deben ser los que encuentren el camino que les lleve donde quieren llegar. Esta Magia Educativa es útil para trabajar contenidos de las diferentes asignaturas del ámbito académico, desde las ciencias hasta las artes; y además es útil para trabajar los valores sociales que tan necesario es mostrar a la futura sociedad. En este trabajo también se puede encontrar un banco de recursos con el que poder poner a prueba juegos mágicos, y descubrir la gran fuerza de este recurso dentro de las aulas.

PALABRAS CLAVE.

Magia Educativa, innovadora, aprendizaje significativo, creatividad, recurso.



INTRODUCCIÓN.

En el trabajo que sigue a continuación, se puede observar la importante herramienta pedagógica en que puede convertirse la Magia en nuestras aulas. Con este noble arte los profesores pueden conseguir unos alumnos motivados, atentos y con ganas de aprender, además de un aprendizaje significativo en el que, tanto alumnos como profesores, forman parte del proceso de Enseñanza-Aprendizaje. La Magia también es una herramienta disponible para educar en valores, en unos valores sociales y de convivencia que relajarán las tensiones entre alumnos y alumnos, y entre profesores y alumnos. Es, de hecho, un gran recurso para desarrollar la creatividad de los alumnos. Ellos mismos van a ser los magos, y van a crear sus juegos en los que trabajarán las competencias clave, elaborarán contenidos de temas de cualquier asignatura, y además serán capaces de preparar algunos juegos para llevarlos a cabo en espectáculos escolares.

Gracias a la investigación de esta herramienta, se ha conseguido descubrir algunas de sus muchas utilidades y beneficios que puede tener dentro de las aulas, uniéndola a la Educación. Potencia la creatividad y el pensamiento crítico para preparar a los alumnos para vivir en un mundo en constante cambio y evolución, necesitado de gente con ideas nuevas e innovadoras. Las ideas que aquí se encuentran están extraídas, sobre todo, de profesores-magos que utilizan esta herramienta en sus aulas y les funciona.

Actualmente se vive en un mundo en el que la innovación da miedo, y pocos son los “valientes” dispuestos a poner en marcha esa creatividad y esos grandes recursos dentro del aula. No obstante, en mis meses en prácticas, he ido probando y experimentando las ideas que he ido descubriendo y la respuesta ha sido increíble. Cabe decir que los alumnos que han experimentado esta herramienta están trabajando ya con algunas técnicas innovadoras, como son los grupos cooperativos, rutinas de pensamiento, inteligencias múltiples,..Pero aun así sigue siendo un gran recurso para utilizar en cualquier escuela, incluso en la que menos se creería.

En definitiva, este trabajo es una pequeña guía que explica algunos de los muchos beneficios de la Magia como herramienta pedagógica, y además incluye tres juegos mágicos para poder realizar dentro de las aulas con los alumnos, y así descubrir la fuerza que posee.



CAPÍTULOS:

1. HISTORIA DEL ILUSIONISMO: EVOLUCIÓN.

La magia existe desde hace ya mucho tiempo. Los humanos primitivos ya poseían ciertas habilidades para el engaño, pero los primeros magos en aparecer podrían considerarse los sacerdotes, chamanes, brujos y curanderos de aquellas tribus primitivas. Durante muchos años, la Magia ha sido utilizada como medida para convencer a las masas, para inducir miedo y poder controlarlas de una manera más sencilla. Estos primeros “magos” eran estudiosos de la astrología y de la alquimia, y utilizaban la Magia para acrecentar la eficacia de las ceremonias religiosas o rituales. Algunos sacerdotes utilizaban esta “Magia”, y hacían aparecer humo verde, o hacían llorar a las estatuas en dichas ceremonias.

En el año 1825, un aventurero descubrió el relato más antiguo escrito acerca de la Magia: el papiro *Westcar* (expuesto en el *Museo Egipcio de Berlín*). Este documento, que proviene del Antiguo Egipto, contiene relatos acerca de actos mágicos realizados por el mago *Dedi*, que para asombrar al faraón Keops cortaba la cabeza a animales (como la oca), y posteriormente las unía, además de domesticar fieros leones.

En tiempos de la Antigüedad Clásica de Grecia y Roma, los magos utilizaban su Magia para entretener al público. Algunos de estos magos fueron: el faquir Cratístenes, el cubiletero Theodorus, y Diophites, que bebía una jarra de agua, otra de vino y otra de cerveza, para luego echar un chorro de agua, otro de vino y otro de cerveza por la boca.

Cuando llegó la Edad Media, las creencias supersticiosas y las limitaciones culturales de la época, convirtieron a los magos en una gran amenaza para la religión oficial. Se creía que los magos pactaban con el diablo para poder realizar sus efectos, y fueron perseguidos por la Inquisición, pero este hecho no acabó con los magos, ni mucho menos con su Magia. El público tenía acceso a la magia gracias a los magos callejeros que viajaban con grupos de artes escénicas, y también como ilusionistas ambulantes. Algunos de los juegos más famosos de la época fueron: la cuerda rota y recompuesta, y los cubiletes.

Siguiendo esta línea temporal mágica, aparece el Renacimiento, y la Magia vuelve a tomar fuerza. El inglés Reginald Scott escribe en 1584 *El descubrimiento de la brujería*, considerado el primer tratado de Magia del mundo moderno en inglés. En él se explicaban trucos de prestidigitación con la intención de mostrar que las proezas de los magos se debían al ingenio y no a dioses o diablos. En Norteamérica los magos lo tuvieron más complicado, pero algunos de ellos, como Philadelphia, emigraron a Europa para evitar las torturas y cepos.

Con el paso del tiempo, los magos e ilusionistas comenzaron a ganar fama. En el siglo XVII, los magos que más predominaban eran los ambulantes, que unidos a juglares y titiriteros, recorrían



los principales pueblos y ciudades para exhibir sus espectáculos. Algunos magos de la época son: Filippo Giuliani, que expulsaba seis chorros de agua a la vez; Christopher Pinchbeck, constructor de autómatas; Philipsthal, que realizaba apariciones de fantasmas; o el primer mago que pudo triunfar en EEUU, Potter, espectacular ventrílocuo. Pero en este siglo destaca Ockes Bockes, mago que se considera el creador de las mágicas palabras *¡Hocus Pocus!*

En el siglo XVIII la Magia adquiere mayor relevancia y se empieza a considerar como un Arte. Se abren teatros en Europa, sobre todo en las capitales, dedicados a realizar este tipo de espectáculos, además comienza la innovación en los efectos mágicos con luces y escondites secretos. Encontramos a Isaac Fawkes, del cual se cuenta que fue el primero en sacar un conejo del sombrero, pero uno de los maestros en este campo fue Giovanni Pinetti, que consiguió un gran éxito en los teatros de la época.

Ya entrados en el siglo XIX la Magia consigue madurar gracias a Jean Eugène Robert Houdin, un relojero francés que se conoce como el padre de la Magia Moderna. Siempre vestido con elegancia, a él se le debe la clásica imagen de mago con frac, basaba sus espectáculos en una efectiva presentación, en la habilidad manual y en el ingenio de adelantos científicos. Él fue creador de autómatas, y además uno de los primeros en utilizar la electricidad en sus ilusiones. Cabe destacar también a J. N. Hofzinsler, un humilde oficinista que apenas salió de Viena, y que inventó gran cantidad de pases en cartomagia.

Un siglo más tarde, en el siglo XX, la Magia ha continuado siendo un gran espectáculo teatral que ha llegado prácticamente a todos los rincones del mundo. En este siglo se puede destacar a Mademisselle Patrice, especialista en cartas; a Annie Eva Fay, convocadora de espíritus; y a Annie Abbott, la mujer magnética.

Finalmente, en el siglo XXI, se puede observar que la Magia continúa siendo un espectáculo y, sobre todo, un Arte. La Magia como Arte ha ido evolucionando, desde engaños para controlar masas, hasta engaños con muy buenas intenciones para hacer disfrutar a un público. En esta época se pueden encontrar magos muy buenos que han revolucionado todo lo conocido hasta ahora de la Magia, como el gran Juan Tamariz, que es un mago español con grandes juegos creados por él, y que ha escrito gran cantidad de libros, entre ellos algunos de Teoría Mágica.

Durante esta mágica evolución, han ido apareciendo varias ramas o modalidades de este Arte, como son la cartomagia, la micromagia, la magia de calle, las grandes ilusiones, escapismo, magia infantil,...y también han aparecido modalidades gracias a la unión de la Magia con otras prácticas, como es la Educación. Magia y Educación. Se pueden encontrar algunos grandes magos relacionados en la materia, como son: Xuxo Ruíz Domínguez y Álvaro Conde, entre otros.



La Magia, además, está aportando innovaciones muy interesantes. Cabe destacar, el uso de la Magia en otros campos, como en el marketing empresarial o en el campo de la neurociencia y más concretamente en cómo funcionan nuestros mecanismos de percepción, atención y memoria a nivel neuronal. Resulta que los magos ya dominábamos desde hace cientos de años todos estos conceptos que los neurocientíficos están empezando ahora a descubrir (A. Conde, entrevista personal, 30 de mayo de 2016)

También podemos destacar el trabajo de algunos docentes como Francisco González (magopaco), que ha trabajado uniendo la magia y las matemáticas, obteniendo el reconocimiento de la comunidad mágica por su trabajo, al obtener en el año 2008 el tercer premio nacional en mentalismo por su efecto el misterio de los números Pitagóricos, siendo la primera vez que se ha dado un premio a la matemagia.

2. LA MAGIA EN LA ESCUELA.

El Ilusionismo ha ido evolucionando a lo largo de la historia, y como se ha podido observar, ha ido tomando varias formas y, durante su trayectoria, ha pasado de de ser utilizada para el control y el miedo, a ser utilizada como entretenimiento, llegando a ser un engaño con muy buenas intenciones, o incluso una gran herramienta pedagógica, según Juan Tamariz define la magia como “un engaño para ilusionar”. En este apartado se abordará el tema de la introducción de la Magia dentro de las aulas y su finalidad, así como sus beneficios.

▪ EL PROFESOR COMO MAGO

“Lo que se les dé a los niños, los niños darán a la sociedad”

Karl Menninger (1893-1990)
Psiquiatra estadounidense

Muchos son los que pensarán que esto de la Magia en la escuela puede ser más útil para distraer al alumno que una herramienta para educar. Como nos comenta Ruiz (2013), en la actualidad se pide continuamente a los alumnos que no se despisten, que mantengan la atención constante a las explicaciones, que no estén distraídos, etc., pero en la vida real, en el mundo al que los estamos preparando, viven en las constantes distracciones de la televisión, los videojuegos e Internet, entre otros. Todos estos estímulos hacen que el alumno o alumna pierda el interés por descubrir, por aprender.

Otro factor que influye en la atención de nuestros y nuestras alumnos y alumnas es la motivación. Como profesores, o futuros profesores, se tiene la tarea de buscar y encontrar la manera de que los alumnos se sientan con ganas de aprender, ya que unos alumnos motivados trabajarán mejor, y mantendrán la atención durante más tiempo. Por lo tanto, los docentes deben hacer de la



educación algo atractivo, algo por lo que ellos y ellas sientan curiosidad e interés por seguir descubriendo, y con la Magia se puede conseguir esto y mucho más.

Por un lado, cuando se utiliza la Magia dentro del aula, se puede conseguir sin ninguna duda la atención de los alumnos y alumnas, y una vez ganada escucharán con gran curiosidad lo que el profesor vaya a explicar o mostrar. Por lo tanto sirve como herramienta para despertar el interés de nuestros alumnos. Además, si la explicación en cuestión también se realiza utilizando la Magia, se suman al proceso de Enseñanza-Aprendizaje la intriga, la curiosidad y el asombro, creando una “atmósfera mágica” (Ascanio Navaz, como se cita en Etcheverri, 2000) que dará como resultado una “explicación mágica” y unos alumnos motivados, atentos y con inquietudes; y no solo esto, sino que además se habrá salvado el obstáculo de la distracción y logrado un aprendizaje significativo.

Por otro lado, los usos que puede tener la Magia en un aula son interminables, desde su utilización como premio al buen comportamiento, o “Chantaje Mágico”, hasta descanso entre actividades, técnica para llamar la atención, elemento de mediación, trabajar valores, trabajar habilidades sociales, trabajar y desarrollar la creatividad, e incluso como entretenimiento en horas vacías o días de lluvia en los que no se puede salir al recreo (Ruiz Domínguez, 2013).

Al analizar la Magia dentro de las aulas, se puede observar que no son tantas las diferencias que separan a un profesor de un mago, de hecho tienen más cosas en común de lo que en realidad parece. Un profesor, como un mago, ha de encontrar la manera de que su público, que son los alumnos y alumnas, esté atento a lo que dice y hace. Ambas profesiones deben crear una “atmósfera mágica” (Ascanio Navaz, como se cita en Etcheverri, 2000), en la que el público se sienta a gusto, y con ilusión de seguir escuchando. Además, tanto magos como profesores, deben tener una gran capacidad de comunicación, ya que ambos son transmisores de información, emociones y sentimientos, un mago mediante sus juegos, y un profesor utilizando sus metodologías. De la unión de estos dos se obtiene a un Profesor-Mago, capaz de conseguir el control de una clase atenta i dispuesta a aprender.

Otro aspecto a comentar es la aparición de un ayudante en un juego mágico. Todos han de formar parte de él, y sentirse partícipes de él, pero uno de ellos, o los que sean necesarios, será el elegido para mostrar sus técnicas de ayuda. En la elección del ayudante juega un papel importante su comportamiento, ellos deben saber en todo momento que el elegido será aquel que demuestre que quiere salir: el atento, el que está en silencio escuchando, el que no tiene una actitud disruptiva, etc.

“La finalidad de este criterio es relajar, unificar y recolocar al grupo de niños que han acabado muy excitados al finalizar el juego anterior [...].Pidiendo un voluntario se vuelve a



captar la atención para el próximo juego que se realizará” (Conde, *MAGIA Y EDUCACIÓN: LA BÚSQUEDA DEL DESEO PROPIO DEL NIÑO*, 2016)

“Nunca, nunca, nunca saco a un niño que no esté en la posición que les he pedido por la simple razón de que ese niño no quiere salir y por tanto no se lo va a pasar bien. SÓLO SACO A LOS NIÑO QUE EXPRESEN SU PROPIO DESEO DE SALIR A AYUDARME. Este hecho es verdaderamente importante. El niño debe querer salir a ayudarme y expresarlo de la forma correcta.” (Conde, *MAGIA Y EDUCACIÓN: LA BÚSQUEDA DEL DESEO PROPIO DEL NIÑO*, 2016)

El objetivo que propone Álvaro Conde (2016) es pedir un ayudante, en este caso, para juegos de magia, que servirá para mantener el control de su público, porque para que un ayudante salga elegido ha de cumplir unos requisitos de comportamiento. Si se lleva este hecho al aula, es el alumno el que debe mostrar que quiere ser elegido. Se debe transmitir el hecho de que salir a la pizarra o leer en voz alta, por ejemplo, sea divertido y motivador, y de esa manera un hecho que los niños deseen realizar. Además como añadido a este objetivo, se debe conseguir que el alumno tímido de la clase, el que nunca sale a la pizarra, se decida a hacerlo.

Por otro lado, uno de los objetivos que propone Ruiz (2013) con la elección de un ayudante es controlar el comportamiento de alumnos conflictivos e indisciplinados. Eligiéndolos como ayudantes se sentirán mucho más seguros y con mayor estatus, y se conseguirá controlarlos, aunque sea durante una temporada.

Como se ha podido observar, la Magia no solo se puede utilizar para entretener sino que tiene muchos usos que se pueden llevar al aula para que los alumnos y alumnas aprendan de manera dinámica, divertida, diferente e innovadora.

En definitiva, con este noble Arte, el profesor puede estimular y motivar el proceso de aprendizaje, y: “Lo más importante no es la enseñanza sino el aprendizaje” (Bernardo Carrasco y Basterretche Baignol, 1998:25).

▪ EL ALUMNO COMO MAGO

“La Magia como instrumento pedagógico posee un gran valor intelectual. Enseñando Magia a los niños desarrollamos su sentido de la observación y valoración. Disciplinamos su mente y cuerpo, potenciamos la creatividad e imaginación y resulta una herramienta excelente para vencer la timidez.” – Álvaro Conde

A los niños y niñas les encanta la magia, disfrutan viendo cosas imposibles y sucesos inexplicables. Pero, después del asombro y de dejarse llevar por ella, quieren más, y sobre todo



quieren aprender a realizar sus juegos. Se debe aprovechar esta situación ya que los beneficios que se pueden encontrar son muchos.

Actualmente, en las escuelas, se están formando alumnos y alumnas educándolos de manera integral, es decir, no solo con conceptos académicos, sino llenando sus mentes de unos valores que lo dispongan para vivir en un mundo laboral de armonía y cooperatividad, y abriendo sus ojos a un pensamiento libre y crítico. No es difícil observar que en ciertas ocasiones se deja de lado enseñar a los alumnos la capacidad de comunicar, tan importante para relacionarse con el mundo al que se les prepara.

JuanTamariz, en su libro *Los Cinco Puntos Mágicos* (1981), muestra cómo comunicar y transmitir (según la RAE transmitir: hacer llegar a alguien mensajes [...]), partiendo de cinco puntos: mirada, voz, manos, cuerpo y pies. Trabajando estos aspectos de manera aislada y utilizando la Magia, se puede conseguir a unos alumnos abiertos, decididos, extrovertidos y preparados para realizar sus propias explicaciones, con las que podrán expresar sus ideas y pensamientos a la sociedad. Además, la seguridad, la confianza, la claridad y la creatividad, son algunas de las características que van a aprender, reforzar y perfeccionar con el uso de la Magia, con el que se conseguirá a unos alumnos preparados para un buen futuro en la sociedad. Otro aspecto a destacar es, que durante algunos cursos de primaria, secundaria y estudios superiores, se suelen realizar muchas exposiciones orales por parte de los alumnos y alumnas, en las que deben demostrar su conocimiento acerca del tema y capacidad de comunicarlo.

El mago y profesor Ruiz (2013) refuerza esta idea explicando que aprendiendo juegos de magia ayuda a los niños a relacionarse mejor y les da seguridad, y así se puede conseguir en ellos más autoestima y confianza. Además añade que puede reducir las tensiones en el aula y mejorar las relaciones, tanto entre alumnos como entre profesor-alumno.

Por otro lado, cuando la Magia forma parte de la vida en la escuela, también se puede desarrollar la psicomotricidad, con algunos juegos de cuerdas y cartas por ejemplo, aunque cualquier juego de magia requiere siempre cierta habilidad psicomotriz. Otro rasgo que desarrolla la Magia es el pensamiento. Cuando los alumnos observan un juego de magia se les despierta el interés por querer hacerlo, y sin llegar a explicarles el funcionamiento del juego pueden, pensando, llegar a realizar el efecto, e incluso pueden conseguir más caminos por los que llegar al mismo efecto (Ruiz, 2013)

A través de la Magia, los niños y niñas pueden desarrollar habilidades físicas y cognitivas. Estas son algunas de las que cita Álvaro Conde (2016) en su blog: memoria (pasos, presentación,...), pensamiento emocional, capacidad de concentración, etc.



Es importante también otorgar ese poder a los niños, ya que con ello obtienen una gran satisfacción, y otorgándoles tal poder son totalmente partícipes de lo que sucede en el aula, y a la vez son también partícipes de sus propias decisiones y educación. Como bien comenta Álvaro Conde (2016) hay que otorgar poder a los niños y se puede conseguir de dos formas:

- Otorgar poder a través del conocimiento: cuando los niños y niñas se dan cuenta de que ellos son conocedores de algo que un adulto no, adquieren poder, por eso es bueno dejar que sean ellos los que descubran y cuenten, que verbalicen su conocimiento.
- Otorgar poder a través de la destreza: darles poder mostrando que son capaces de influir en los demás utilizando sus destrezas. Un ejemplo sería cuando ellos consiguen hacer magia.

“Hacerles responsables de ese poder [...] supone un desarrollo increíble en cuanto a madurez y responsabilidad.” (Conde, *MAGIA Y EDUCACIÓN: OTORGAR PODER A LOS NIÑOS*, 2016)

En conclusión, la Magia en la escuela es una gran herramienta pedagógica, que dependiendo de las manos en las que se encuentra, puede resultar muy útil. Gracias a ella se dispone de recursos que consiguen un aprendizaje significativo en los niños y niñas, que consolida unos conocimientos no mecánicos. Pero para que un aprendizaje resulte significativo se deben tener en cuenta ciertos aspectos que comenta Elisa Grosso (2014), y que se pueden conseguir con el uso de la Magia en las aulas:

1. Los contenidos deben ser transmitidos de forma positiva y estimulante.
2. El profesor debe transmitir el interés y curiosidad por aprender.
3. El profesor debe tener gran capacidad de comunicación, y de transmisión de emociones.
4. Deben aparecer actitudes de refuerzo positivo y mejora de relaciones.
5. Motivación para conseguir deseo de aprender y subir la autoestima.

3. MAGIA, CREATIVIDAD AL PODER.

“Todos los niños nacen artistas. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer.”

Pablo Picasso

En el apartado anterior se ha abordado el tema de la Magia en los alumnos, y se ha podido observar cómo la Magia puede abrir sus mentes hacia un pensamiento crítico y libre, pero para esto también precisan de otro rasgo que la Magia ofrece.



La Magia posee otra gran característica necesaria en este mundo: la creatividad. Una creatividad que los alumnos y alumnas poseen y que no deben perder, ya que la sociedad se encuentra en un mundo en constante cambio y por tanto requiere de su uso. Actualmente aparecen situaciones nuevas que necesitan respuestas nuevas y soluciones nuevas antes desconocidas, y es aquí donde juega un papel importante la creatividad, y es por eso que los profesores han de ser profesionales creadores ya que el verdadero aprendizaje debe ser creativo. (Martínez-Salanova, 2016).

“El término creatividad significa: innovación valiosa, y surgió a partir de un célebre discurso de Guilford a la sociedad Americana de Psicología en 1950” (Martínez-Salanova, 2016).

Como viene diciendo Ruiz (2013), la Magia Educativa sirve para desarrollar la creatividad, pero para eso los alumnos deben saber que la creatividad no depende de la inteligencia que se posea, ni que tan solo la tienen los pintores, músicos o inventores, se necesita en todas las profesiones, también en las de mago y profesor.

En el caso del profesor como mago, despierta en los alumnos el instinto creativo cuando ven un juego de Magia: ¿cómo se hace? La creación de hipótesis acerca de lo que habrá ocurrido desarrolla en el alumno la creatividad. También pueden desarrollarla resolviendo acertijos, retos y problemas que les hagan pensar distintas formas de resolverlos. Algunos de los ejemplos sacados del libro *Educando con magia* de Xuxo Ruiz (2013) son:

- Reto de pasar la moneda: Conseguir que una moneda de 2€ pase por el agujero del tamaño de una moneda de 10 cts. realizada en un trozo de cartulina.
- Reto de los vasos ingeniosos: Colocar cinco vasos en hilera. Se llenan los 3 del medio y se le pide al niño o niña que moviendo un solo vaso la posición final quede alternada: uno vacío, uno lleno, uno vacío, uno lleno y uno vacío.
- Adivinanza mágica: Tengo el bolsillo lleno de caramelos. Los caramelos que tengo son todos de fresa menos dos, todos de limón menos dos y todos de menta menos dos. ¿Cuántos caramelos tengo en el bolsillo?

Cuando se quiere trabajar la creatividad de los alumnos con la Magia también se puede realizar un taller, como comentan ambos profesores y magos, Álvaro Conde (2012) y Xuxo Ruiz (2013). En los talleres de Magia los alumnos observan el juego, y descubren cómo se sorprenderá el público al que más tarde ellos realizarán el efecto. Seguidamente se explica el juego paso a paso y ellos mismos lo crean, realizan, ensayan y presentan. Gracias a esto se trabaja la creatividad desde varios puntos: desde la creación de un material que ellos más tarde pueden mejorar, hasta trabajar la creatividad en la preparación de una presentación dinámica, divertida, misteriosa, etc.



El mago Juan Luis Rubiales (2015), también está de acuerdo con la definición que Guilford da de creatividad, en la que innovar es el punto clave. Él propone unas técnicas para trabajar la creatividad y de esta manera encontrar nuevas formas de hacer magia, y estas técnicas son aplicables a cualquier otro tema dentro del aula. En algunas técnicas se parte de la elección de uno o varios objetos, que como Ruiz (2013) comenta, siempre es mejor (en el ámbito escolar) seleccionar un objeto que pueda llamar la atención de los alumnos y alumnas. En otras se parte de la elección de un juego mágico conocido:

- Primero de todo propone un Análisis Morfológico y un Listado de Atributos. En este apartado se pretende estudiar la morfología de un objeto elegido, saber sus partes y de qué material están formadas. Seguidamente se realiza un listado de atributos, en el cual se escribirá las funciones que puede tener el objeto seleccionado. Una vez hecha la lista hay que dejar actuar a la creatividad, experimentar todas las opciones que presenta el objeto, introducir nuevos objetos, etc. Rubiales (2015) pone el ejemplo del pequeño desatascador que se vende en las tiendas de móviles para mantenerlo en posición vertical, y lo acaba utilizando para succionar monedas y cartas, utilizando el vacío que se crea al realizar la acción. Estas técnicas fueron creadas por Fritz Zwicky y R.P. Crawford.
- La siguiente técnica que expone es la Inversión, técnica creativa inventada por Edward de Bono y Michalcko, y pasadas a la magia por Rubiales (2015). Esta técnica consiste en “darle la vuelta” a la función del objeto elegido, al objetivo para el que está pensado, o darle la vuelta al objeto.
- Otra de las técnicas utilizadas es Hipótesis Fantásticas, creada por el creador de cuentos Italiano Rodarí, la cual consiste en seleccionar un juego conocido, en el caso de la Magia, y plantear al mismo una o varias hipótesis en la que se pueda llegar al efecto de varias maneras, o cambiar el efecto final y esperado por otro diferente.
- El error creativo es otra de las técnicas propuestas. Consiste en encontrar una oportunidad para descubrir un nuevo juego o técnica, partiendo de un error. Gracias a él se pueden descubrir otros caminos que llevan a resultados totalmente diferentes y creativos.
- Las preposiciones es la última técnica que propone Juan Luis Rubiales (2015), y que también es una técnica creada por Italiano Rodarí. En esta técnica no se precisa de ningún objeto ni ningún juego a desarrollar sino que se parte desde cero. Se realiza una lista con todas las preposiciones del idioma, y luego se eligen dos objetos cuanto más distintos mejor. Entre medio de los dos se sitúa la preposición, palabra con valor prepositivo o locución prepositiva, por ejemplo: llave **a** moneda, llave **tras** moneda, moneda **sobre** llave, etc.



Como anteriormente se ha comentado, en la presentación de un juego también se requiere creatividad, que el alumno puede desarrollar si se prepara para una actuación para presentar en la escuela: captar el interés, mantener el misterio y la intriga en el juego, despertar la curiosidad y el sentimiento mágico en el espectador son algunos de los rasgos que Darwin Ortiz (1999) expone. Pero además, la creatividad, también juega un papel importante en la creación del personaje, de su perfil, de su estilo, que, como bien expone Ortiz (1999), son necesarios para hacer buena magia.

En conclusión, con la Magia se desarrolla la creatividad y, si se introduce dentro del aula, se puede aprender mucho con ella, y descubrir muchas técnicas y errores que lleven a la creación e innovación, tan necesarias en un mundo en constante cambio. Además, los niños y niñas derrochan creatividad, es deber de los profesores que ellos mantengan esa creatividad, y guiarlos en el camino del descubrimiento.

4. LA MAGIA EN LAS ASIGNATURAS.

En el actual apartado se pretende observar la utilización de la Magia en las asignaturas, no explicar qué juegos utilizar en las asignaturas, ni mucho menos, qué tipo o estilo de Magia, sino explicar por qué y cuándo utilizar la Magia en las diferentes explicaciones del aula.

En las explicaciones en el aula, los alumnos siempre entenderán mejor los contenidos con refuerzos visuales, pero a veces es difícil, ya que no se encuentra el recurso o es demasiado abstracto. Con la Magia Educativa, como bien expone Ruiz (2013), se puede conseguir llevar al aula cualquier imagen para reforzar la explicación, aunque sea una imagen mental estará bien construida. Ruiz (2013) resume en tres puntos por qué la Magia ayuda en el aprendizaje de los alumnos mucho más que cualquier otro recurso:

- Se presentan de forma mágica, de manera visual y auditiva las explicaciones, estimulando la atención y el interés por aprender.
- Tiene mayor impacto a nivel psicológico que cualquier otro tipo de recurso.
- Lo aprendido en la Magia tiende a ser recordado durante más tiempo debido a la implicación emocional por parte del alumno y del profesor, ya que sus células cerebrales han estado más activadas que durante una explicación normal.

La utilización de la Magia en las explicaciones, como se ha podido observar, es un recurso que activa a los alumnos y alumnas al cien por cien en atención, interés y actitud.

La Magia Educativa se puede utilizar en muchos momentos dentro del aula, y en todas las asignaturas:



- Matemáticas: la matemagia es una rama del ilusionismo en la cual se consigue unir la magia con las matemáticas, de manera que los juegos y efectos conseguidos ocurren gracias a las matemáticas: operaciones, reglas, juegos matemáticos, etc. Cabe añadir, como explica Conde (2016), que la Magia Educativa también desarrolla el pensamiento lógico-matemático.
- Lenguaje: como anteriormente se ha comentado, con las presentaciones de los magos se trabaja la oralidad, pero además, cuando se prepara un juego mágico también debe tener un hilo conductor que los alumnos pueden crear escribiendo historias ellos mismos para el transcurso del juego.
- Educación Física: existen juegos con cuerdas con los que trabajar la psicomotricidad fina y gruesa, además se pueden realizar juegos para la vuelta a la calma tras una sesión, como explica Ballesteros Rueda (2006). También existen juegos de Magia con el cuerpo para trabajar en esta área, como Ruiz (2013) explica en su libro.
- Educación artística: en el apartado *Magia, creatividad al poder*, se ha explicado la utilización de talleres en el aula, que pueden estar incluidos en el currículum del área de Plástica. En la asignatura de música también se puede preparar la música que puede acompañar en un espectáculo.
- En las áreas de Ciencias Sociales y Naturales: se pueden utilizar muchos juegos con los que reforzar las explicaciones, como anteriormente se ha comentado.
- Informática: un ordenador es un gran recurso y para aprender a utilizarlo se pueden preparar carteles, pósters, explicaciones de juegos y muchas actividades relacionadas con la magia.
- Tutoría y Religión: se pueden trabajar multitud de valores con la Magia, tanto valores cristianos como valores sociales i cívicos. En el siguiente apartado se indagará más acerca de la Magia y los valores.

En definitiva, con la Magia se pueden trabajar todas las áreas del currículum y utilizarla para apoyar explicaciones, para trabajar objetivos concretos y para trabajar valores, entre otras. El deber del docente no es explicar contenidos académicos únicamente, sino preparar a una persona creativa, con un pensamiento crítico y formada para un mundo en constante cambio.



5. LA MAGIA Y LOS VALORES.

En la educación actual no solo se pretende formar a un alumno con las suficientes capacidades académicas para encontrar sitio en el mundo laboral, sino que también debe conocer una serie de valores que lo preparen para afrontar el mundo en el que vive. Esta serie de valores se pueden mostrar de una manera dinámica y atractiva utilizando la Magia.

Como Conde (2013) explica, la sociedad está viviendo en un mundo consumista, en el que los valores cada vez están más difusos. Además, si ellos son el futuro de la sociedad, ellos deben conocer esos valores sociales que cambiarán el mundo. Es muy importante no dejar de lado la educación en valores, y por lo tanto se puede aprovechar la Magia para crear un verdadero sentimiento mágico hacia estos.

Otro aspecto que la Magia desarrolla es el autoconcepto y la autoestima, ya que con ella los alumnos pueden conseguir hacer algo por los demás, como es arrancar una sonrisa, divertir o entretener, y con esto consiguen ser buenas personas a las que les importa la felicidad de los demás. Es más, Conde (2013) comenta que la Magia ennoblece el corazón de quien la práctica. Un verdadero ejemplo son las asociaciones de magos, que llevan la ilusión a los que más la necesitan sin esperar nada a cambio, y ese es un gran valor que los magos transmiten a la sociedad.

En esencia, con la Magia se pretende que los alumnos consigan tener una serie de valores críticos y emocionales que lo protejan de los valores consumistas que hoy en día están presentes. Se pretende que los alumnos sepan diferenciar lo bueno de lo malo, y que ellos sean y deseen ser buenas personas.

“Una persona que realiza un efecto y sorprende a los que les observan, adquiere una importante autoestima que fortalece su personalidad. La mayoría de los grandes magos han sido personas tímidas, que han logrado gracias a la magia, reforzar su personalidad y crecer como personas, logrando el reconocimiento de la sociedad. El mismo beneficio puede producirse en los alumnos, y no debe ser él quien realice la magia, puede ser el profesor quien realice el efecto y dándole “poderes”, el alumno consigue un “milagro”, en ese momento, él se siente protagonista de un hecho sorprendente delante de sus compañeros y aumenta su autoestima” (F. González, entrevista personal, 28 de mayo de 2016)

6. BANCO DE RECURSOS.

En este apartado se mostrarán algunos de los juegos mágicos que se pueden utilizar en el aula para trabajar contenidos, temas, valores y otros aspectos de la educación. Los juegos que aparecen en este apartado son algunos de los que he realizado durante las prácticas de profesor. El primer y tercer juego está extraído del libro *Educando con magia* (Ruiz, 2013) el segundo visto en algunos alumnos de mis meses en prácticas:

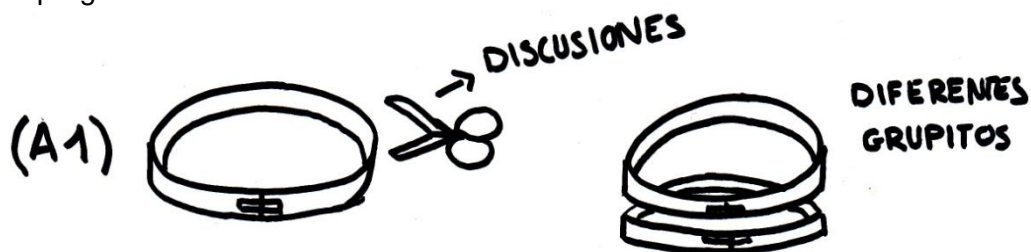


1. LA MEJOR CLASE.

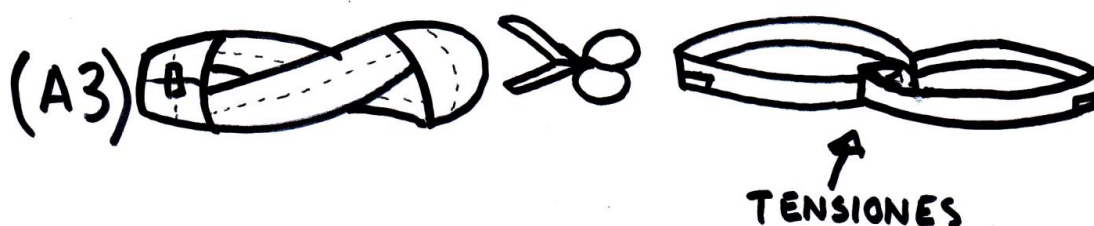
Este juego es una adaptación del juego *Una vida con amor* de Ruiz Domínguez (2013).

El juego precisa de tres tiras de papel de 1,5 metros de largo y 5 cm de ancho, y una preparación previa. Esta preparación consistirá en unir las tres tiras formando aros: de la primera tira uniremos un extremo con el otro para formar el primer aro (A1); de la segunda tira uniremos los extremos, pero antes de pegarlos le daremos media vuelta a uno de ellos y luego los uniremos, de manera que nos quedará otro aro (A2) pero un poco deformado; y para el último aro, antes de unir los extremos le daremos una vuelta completa a uno de ellos y los uniremos para formar el tercer aro (A3).

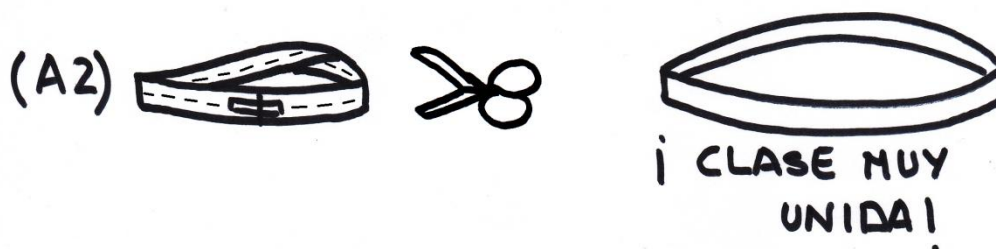
Historia: Existen muchísimos tipos de clases, algunas en las que los niños y niñas se portan muy bien muy bien, y otras en las que no tanto. Hay también algunas clases en la que los niños dicen no ser amigos de unos o de otros y siempre ocurre en estas clases que se acaban separando, y cada compañero sigue su camino sin importarle nadie más que él, o su grupito de amigos, y muchas veces no aceptan a otros en ellos. Ahora son algunos alumnos los que deben salir a representar esa situación en la que no se aceptan a algunos amigos en los grupos. A continuación se coge el primer aro (A1) y se simboliza con unas tijeras las discusiones que aparecen, las riñas y el “Yo no soy amigo tuyo”, y se corta de manera transversal el aro obteniendo como resultado dos aros, que simbolizan la independencia y la aparición de grupitos. Se procedería a debatir acerca de lo ocurrido lanzando preguntas sobre cómo se sentirían al ser rechazados.



También existen clases en las que se discute por tener diferentes opiniones o diferentes puntos de vista acerca de un tema y esto lleva a tensiones entre los alumnos, y es tanta la tensión que puede crear riñas innecesarias y la rotura de algunas amistades. Los alumnos salen a representar la situación. Seguidamente se coge el tercer aro (A3) y se corta siguiendo el mismo mecanismo que en el (A1). Ahora se observa que un aro y otro aro están unidos y representarán las tensiones creadas por los alumnos. A continuación se lanzan preguntas al aire relacionadas con el respeto de la opinión, y del compañero.



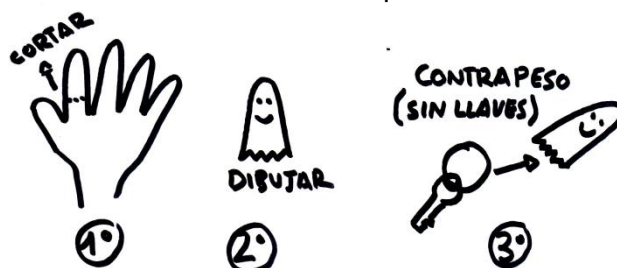
Por último, encontramos clases en las que los alumnos están todos unidos, se respetan, no se rechazan y se quieren un montón. Todos están contentos y felices y no hay ninguna tensión porque todos son amigos de todos y se ayudan en todo. Son una clase muy unida. Salen todos los alumnos a representarlo. Veamos que ocurre con este aro. Se corta el (A2) siguiendo el mismo mecanismo que en el (A1) y el (A2). Luego se procede a debatir sobre lo ocurrido. Finalmente exponen tipos de clases a las que no se deben parecer de manera razonada.



2. EL FANTASMA EN LA BOTELLA.

Para este juego se necesitan: una botella de agua (cualquier tamaño sirve), un guante de látex, un rotulador permanente y una anilla de las que se utiliza para poner las llaves (se utilizará de contrapeso).

Preparación: primero se recortará un dedo del guante, que será el fantasma. Seguidamente se decora con el rotulador y se le hacen unos cortes en zigzag a la parte inferior del dedo. Por último se coloca el contrapeso dentro del dedo.



El juego: se llena la botella de agua, y seguidamente se introduce el fantasma preparado dentro de la botella, de manera que quede aire dentro del fantasma para que flote. Después se cierra la botella. Apretando la botella el fantasma bajará a la base de la botella, soltando, el fantasma subirá a la superficie. Si se sitúan los dedos debajo de la botella simulando un hilo invisible crea la ilusión de que se puede controlar al fantasma.



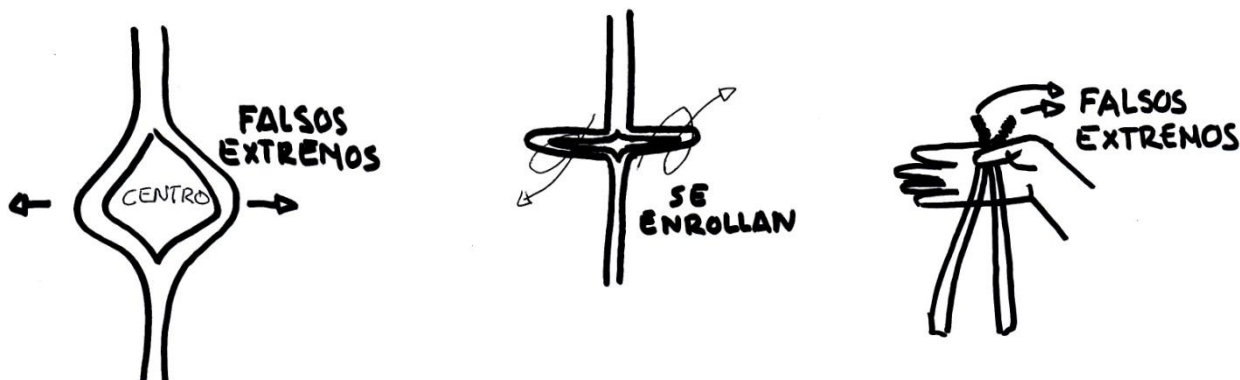
En el aula: se puede utilizar para ganar la atención de los alumnos, para explicar la flotabilidad de los objetos, para controlar comportamientos,...

3. LA NECESIDAD DE PEDIR PERDÓN.

Este juego ha sido extraído del libro *Educando con magia* de Xuxo Ruíz Domínguez

Para este juego se necesitará una cuerda de unos 45cm. La cuerda ha de ser de algodón y estar formada por varios hilos trenzados.

Preparación: primero se busca el centro de la cuerda y se separan los hilos para dividirlo en dos partes que simularán los extremos de la cuerda. Seguidamente se enrollan los “extremos” que se acaban de separar para simular aun más dos extremos reales. Luego se pegan, con un poco de pegamento, los extremos reales, no los que se acaban de formar, y así parecerá una cuerda larga, que se deberá coger por el punto en que se ha separado la cuerda, y desde esta posición de empezará el juego.



Historia: Muchas veces nos encontramos en situaciones en las que discutimos con nuestros amigos o familiares, o hacemos una mala acción de la que luego nos arrepentimos y necesitamos disculparnos con ellos. Ahora es el momento de cortar los extremos reales que se habían pegado con pegamento, simulando que se tienen dos cuerdas en la mano. Con esto se representará la situación en la que se rompe la amistad, y/o la acción por la que se deben pedir disculpas. Si no se pide perdón se puede perder la relación, e incluso aguantar enfadados mucho tiempo. Pero si sí que se pide perdón se puede recomponer esa bonita amistad. En este momento se puede pedir la ayuda de dos alumnos que cogerán cada uno un extremo y, con los falsos extremos encerrados en el puño del mago, estirarán con fuerza para mágicamente recomponer la cuerda, y por lo tanto la amistad.

En el aula: se puede utilizar para trabajar el valor del perdón. Si se adapta la historia se pueden trabajar muchos más valores.



7. CONCLUSIONES.

Después de haber realizado la investigación he podido descubrir la fuerza de la Magia como herramienta pedagógica. Tiene una multitud de beneficios que se pueden introducir en el aula para poder despertar en el alumno todo ese interés que muchas veces pierden a causa de las clases magistrales y tradicionales. Es una herramienta motivadora, y que además consigue un aprendizaje significativo, ya que con ella el alumno y alumna tienen ganas de aprender, ellos son los que piden más, y descubrir esto ha sido fascinante.

Otro aspecto a comentar es la creatividad. Después de indagar un poco en el tema me he dado cuenta de la gran importancia que tiene que los alumnos y alumnas no la pierdan nunca. Todos ellos poseen gran cantidad de creatividad, pero con las clases magistrales y tradicionales se destruye, y cuando uno es adulto es mucho más difícil de despertar esa poca que queda. Con la Magia, los alumnos siempre la están utilizando, y de esta manera se consigue que la trabajen y desarrollen. Además, en la escuela hay que formar a personas preparadas para cualquier situación y problema, que solo con la creatividad lograrán resolver más rápido y mejor.

En cuanto a la Educación en Valores, he descubierto la gran importancia que tiene y la repercusión que posee en la sociedad. Como ya se ha comentado en el trabajo, los niños son el futuro y la próxima sociedad, y a ellos se ha de educar en unos valores que fomenten la igualdad, el respeto y la tolerancia. Hoy en día se ven constantemente valores consumistas y materialistas que acaban conduciendo al egoísmo, pero educando a los niños en valores positivos y de convivencia, podrán hacer frente a este otro tipo de valores que atacan a la sociedad. Es por esto que tiene gran importancia este tipo de educación, y es por eso que se deben trabajar de manera atractiva ya desde pequeños, porque ellos son los que pueden cambiar el mundo, ellos son el futuro.

El gran dilema que se me venía a la mente era cómo introducir este mágico recurso en las asignaturas, cómo hacer de una clase de naturales un espectáculo de magia, por ejemplo, pero poco a poco he ido descubriendo que el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre puede ser mágico, y la magia como herramienta pedagógica es eso, una herramienta que podemos utilizar para clarificar, para mostrar, para enseñar, para aprender, para descansar, para pensar,... para una gran cantidad de acciones completamente educativas y relacionadas. Es una herramienta que, como un destornillador o un martillo, nos ayuda a construir. A construir un conocimiento y unos valores que el alumno y alumna luego podrá utilizar en su día a día para ser buenas personas formadas íntegramente.

En definitiva, la Magia en la educación puede ser un gran recurso innovador que mantenga a los alumnos y alumnas atentas y motivadas y con ella se puede conseguir un aprendizaje significativo, y los alumnos aprenderán divirtiéndose.



8. **BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.**

Libros:

Bernardo Carrasco, J. & Basterretche Baignol, J. (2004). *Técnicas y recursos para motivar a los alumnos*. Madrid, España: Ediciones Rialp

Capó Dolz, M. (2012). *Magia matemática*. Barcelona, España: Ediciones B, S.A.

Etcheverry, J. (2000). *La magia de Ascanio*. Madrid: Laura Avilés-Páginas.

González, F. (2004): *Matemagia: la semilla mágica. Decálogo. Memoria de las V Jornades d'Educació Matemàtica*.

Ortiz, D. (1999). *La buena magia*. Madrid, España: Laura Avilés.

Ruiz Domínguez, X., & Tamariz, J. (2013). *Educando con magia: El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid, España: Narcea.

Tamariz, J. (1981). *Los cinco puntos mágicos*. Madrid, España: Producciones Mágicas Tamariz.

Tamariz, J. (1987). *La vía mágica*. Madrid, España: Editorial Frakson.

Chalon, J. J. *Historia dibujada de la magia*.

Rubiales, J. L. (2015). *La creatividad*. Notas de conferencia.

Artículos.

Ballesteros, F. (2006). "La magia en la escuela...". *Práctica Docente*, (1ª), 10.

Webgrafía:

Conde, Á. (2012). *MAGIA Y EDUCACIÓN: TALLER DE MAGIA*.

Alvarocondemago.blogspot.com.es. Recuperado de

<http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2012/11/taller-de-magia.html>

Conde, Á. (2013). *MAGIA Y EDUCACIÓN: BENEFICIOS PEDAGOGICOS DE LA MAGIA*.

Alvarocondemago.blogspot.com.es. Recuperado de

<http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2013/02/beneficios-pedagogicos-de-la-magia.html>



- Conde, Á. (2013). *MAGIA Y EDUCACIÓN: EDUCACIÓN EN VALORES A TRAVÉS DE LA MAGIA*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2013/09/educacion-en-valores-traves-de-la-magia.html>
- Conde, Á. (2014). *MAGIA Y EDUCACIÓN: El entretenimiento y las artes escénicas como herramienta educativa: eSpectacularKids*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2014/05/el-entretenimiento-y-las-artes.html>
- Conde, Á. (2015). *MAGIA Y EDUCACIÓN: LA VERDADERA MAGIA ESTÁ EN LOS NIÑOS*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2015/02/la-verdadera-magia-esta-en-los-ninos.html>
- Conde, Á. (2016). *MAGIA Y EDUCACIÓN: LA BÚSQUEDA DEL DESEO PROPIO DEL NIÑO*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2016/02/la-busqueda-del-deseo-propio-del-nino.html>
- Conde, Á. (2016). *MAGIA Y EDUCACIÓN: LOS NIÑOS Y LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS BÁSICAS*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2016/02/los-ninos-y-las-habilidades.html>
- Conde, Á. (2016). *MAGIA Y EDUCACIÓN: OTORGAR PODER A LOS NIÑOS*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2016/04/otorgar-poder-los-ninos.html>
- Conde, Á. (2016). *MAGIA Y EDUCACIÓN: LA MAGIA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA*. *Alvarocondemago.blogspot.com.es*. Recuperado de <http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2013/09/la-magia-como-herramienta-pedagogica.html>
- Grosso, E. (2014). *Disfrutar aprendiendo — eSpectacularKids blog*. *Espectacularkids.com*. Recuperado de <http://espectacularkids.com/blog/es/disfrutar-aprendiendo/#more-4705>
- Martínez-Salanova, E. (2016). *El aprendizaje de la creatividad*. *Uhu.es*. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0082creatividad.htm#Factores de la creatividad>

