



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**JUEGOS Y EFECTOS MÁGICOS:
UNA PROPUESTA PARA LLEVAR LA MAGIA A LA
EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTOR: IGNACIO MORENO TORRIJOS

TUTORA: DEILIS IVONNE PACHECO

Palencia, 8 de julio de 2021

RESUMEN

Como mago con experiencia, se pretende unir dos pasiones: la magia y la educación. Este trabajo analiza cómo la magia puede ser llevada a las clases del segundo ciclo de Educación Infantil, a través de un banco de recursos en el que hay juegos y efectos mágicos, reflejando los beneficios que tiene su aplicación. Para ver estas aplicaciones se describe brevemente la magia como arte, se repasa su evolución histórica, se explica los componentes psicológicos que influyen en ella y las distintas variables educativas que intervienen en la práctica de la magia. Desde este punto de vista, se observa cómo la magia aumenta la motivación, la autoestima, la ilusión y la perseverancia, todos ellos valores con gran importancia en la escuela facilitando el desarrollo de las competencias asociadas a las Áreas de Educación Infantil. Finalmente, se exponen los beneficios de un conjunto de juegos y efectos mágicos y se reflexiona sobre lo que ha supuesto la realización de este trabajo.

Palabras clave: magia, Educación Infantil, motivación, juego, efecto, beneficios.

ABSTRACT

As an experienced magician, he aims to unite two passions: magic and education. This work analyzes how magic can be brought to the classes of the second cycle of Early Childhood Education, through a resource bank in which there are magic games and effects, reflecting the benefits of its application. To see these applications, magic as an art is briefly described, its historical evolution is reviewed, the psychological components that influence it and the different educational variables that intervene in the practice of magic are explained. From this point of view, it is observed how magic increases motivation, self-esteem, enthusiasm and perseverance, all of which are highly important values in school, facilitating the development of skills associated with the Early Childhood Education Areas. Finally, the benefits of a set of magical games and effects are exposed and we reflect on what the realization of this work has meant.

Keywords: magic, Early Childhood Education, motivation, game, effect, benefits.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN.....	4
2.OBJETIVOS.....	5
3.JUSTIFICACIÓN	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1 DEFINICIÓN DE MAGIA.....	7
4.2 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA MAGIA	10
4.3 COMPONENTE PSICOLÓGICO DE LA MAGIA	11
4.3.1 Variables educativas a considerar en el aprendizaje de la magia	12
4.4 SITUACIÓN ACTUAL DE LA MAGIA EDUCATIVA	15
4.4.1 Aplicaciones de la magia educativa	16
4.4.2 ¿Cuándo usar la magia educativa?	19
4.4.3 El profesor como mago	19
4.4.4 El alumnado como mago.....	20
5. PROPUESTA DE JUEGOS Y EFECTOS MÁGICOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL	22
5.1 JUEGOS Y EFECTOS QUE PODRÁ REALIZAR EL MAESTRO	22
Juego 1: Siempre 6	22
Juego 2: La predicción del dado	23
Juego 3: Medidas de longitud.....	24
Juego 4: Descontaminación	25
Juego 5: Pidamos perdón.....	26
5.2 JUEGOS Y EFECTOS QUE PODRÁN REALIZAR LOS ALUMNOS	27
Juego 1: Moneda migrante	27
Juego 2: Pañuelo que llora.....	27
Juego 3: La caja maravillosa	28
Juego 4: Tu moneda flota	29
Juego 5: Pájaros enamorados.....	30
Juego 6: Transparente/opaco	31
Juego 7: La dirección de la flecha.....	31
6. CONCLUSIONES.....	32
7. BIBLIOGRAFÍA:	34

1.INTRODUCCIÓN

La magia es una herramienta pedagógica con un alto poder de motivación en el alumnado que facilita que estén atentos y con ganas de aprender, permite desarrollar la creatividad de los alumnos al ser ellos los magos.

Fruto de la investigación de esta herramienta a través de profesores/magos, se han descubierto utilidades y beneficios que tiene el llevarla a cabo dentro de las aulas. En el mundo actual, en constante cambio y evolución, es necesario que las personas sean capaces de producir nuevas ideas y que por sí mismas puedan entender el contexto que les rodea, la magia es un recurso que permite exactamente eso.

En el mundo en el que vivimos, en constante cambio y evolución, son de vital importancia valores como la motivación, la perseverancia, la ilusión y la autoestima. Todos ellos, pueden ser reforzados a través, de la magia que es una herramienta eficaz que permite al maestro encontrar metodologías personalizadas y que favorecen el aprendizaje de sus alumnos.

Este trabajo refleja los beneficios que tiene la magia como herramienta pedagógica y presenta un conjunto de juegos y de recursos para ser llevados a cabo en el aula; los mismos, han sido seleccionados por su eficacia comprobada durante las prácticas docentes en Educación Infantil, confirmando su aplicabilidad tanto por el alumnado como por el docente.

Para comprender cómo la magia puede ser aplicada en la escuela, en primer lugar, se describirá qué es la magia y cuáles son sus principales subdivisiones, además de cómo ha sido su evolución histórica. En segundo lugar, se mostrará su relación con la psicología y, por último, todo lo relacionado con cómo llevar el ilusionismo al aula, qué aporta hacerlo, cuándo se puede practicar magia y qué magia se puede utilizar.

Se espera que este trabajo contribuya a despertar el interés por esta herramienta que aporta mucho a las personas que la practican, no haciendo falta dedicarse profesionalmente al mundo mágico para poder sacarle partido en la escuela.

2.OBJETIVOS

Objetivo general:

Elaborar una propuesta de juegos y efectos mágicos para el segundo ciclo de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- 1) Definir la magia como arte.
- 2) Presentar de forma breve la historia y evolución de la magia.
- 3) Explicar el componente psicológico de la magia.
- 4) Identificar las variables educativas implicadas en el aprendizaje de la magia.
- 5) Exponer la situación actual de la magia educativa.
- 6) Describir las aplicaciones de la magia en el ámbito educativo.
- 7) Proponer juegos y efectos mágicos aplicables a la Educación Infantil.

3.JUSTIFICACIÓN

Soy mago desde hace más de 10 años, dedicándome de forma profesional al mundo del espectáculo. A lo largo de todo este tiempo, la magia me ha aportado seguridad, confianza, mejora en mis relaciones sociales y gracias a ella he conocido a multitud de personas maravillosas. Para mí, es muy enriquecedor el poder completar este trabajo con mi propia experiencia, fruto también de haber cursado el Grado en Ilusionismo en el Real Centro Universitario María Cristina de San Lorenzo del Escorial. Tuve la gran suerte de pertenecer a la primera promoción en conseguir este Título Superior.

Durante tres años, asistí de forma presencial a conferencias y clases sobre teoría mágica, psicología mágica, historia de la magia, tuvimos clases de teatro, de improvisación... y, por supuesto, de magia. Mi forma de pensar y de entender este maravilloso mundo cambió tras estos estudios, ya que he podido aplicar la magia de una forma natural en multitud de contextos, tuvimos varias clases sobre magia infantil y, para fortuna de todos, también tuvimos la suerte de poder contar con Xuxo Ruiz como uno de nuestros profesores, quien

es el mayor referente actual de magia y educación; gracias a él, tuve mi primer acercamiento a la unión de magia y educación.

En este sentido, y a raíz de mi experiencia, he comprobado que la magia es una poderosa herramienta para atraer y mantener la atención de aquellas personas que la están viendo. Con ella, se pueden crear situaciones únicas que, a menudo, acostumbran a quedarse guardadas en la memoria de los espectadores.

Como docentes, podemos aprovecharnos de este hecho, para aumentar los aprendizajes significativos generados en nuestras aulas.

Este tipo de aprendizaje, según el psicólogo y pedagogo estadounidense Ausubel (1983), son significativos cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial con aquellos conocimientos que el alumno ya tiene adquiridos. Por relación sustancial y no arbitraria, se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente, específicamente relevante de la estructura cognoscitiva, como una imagen, un símbolo, un concepto o una proposición.

En el caso de la magia, esta relación sustancial se produce al unir aquello que está aconteciendo y de lo que los niños son testigos, con la idea previa de que es imposible realizarlo sin la ayuda de alguna fuerza sobrenatural.

Es por ello, por lo que he decidido crear este banco de recursos en la que aparecerán diferentes juegos y efectos mágicos que podrán tanto los docentes como el alumnado de Educación Infantil.

En general, a todas las personas nos gusta que nos sorprendan. Esa sorpresa puede ser provocada por mezclar fantasía y realidad, como es en el caso del ilusionismo. Este arte, popularmente conocido como magia, une habilidad e ingenio para producir efectos aparentemente imposibles e inexplicables a través del desconocimiento de la causa que los produce.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 DEFINICIÓN DE MAGIA

La magia es un arte que tiene como fin el crear la idea en la mente de los espectadores de que aquello que es imposible, resulta posible. Es capaz de transportarnos a nuestra niñez, donde creemos con más facilidad que todo es posible, haciendo más sencillo que se apoderen de nosotros la ilusión, la inocencia y la ingenuidad.

Según Ruiz (2013), permite alcanzar expectativas que nos lleven al éxito desde el punto de vista personal y colectivo, unida a la Educación, permite alcanzar metas educativas reales siendo estas atractivas a la hora de aprender.

La magia para los niños es toda aquella experiencia novedosa, que no sea común para ellos y que puede ser realizada con elementos simples y cotidianos.

De acuerdo con la revisión de apuntes tomados en apuntes de eventos y conferencias de magia, existen diferentes subdivisiones de este arte, que constituyen las especialidades en la magia (ver tabla 1).

Tabla 1. *Especialidades en la magia.*

Especialidades	Descripción
Cartomagia	Tipo de magia realizada con cartas; en casi todas las técnicas requiere de gran habilidad.
Micromagia	En esta clase de magia se emplean cualquier tipo de objetos: monedas, cerillas, dados, etc. Se puede hacer en cualquier sitio a corta distancia, y acostumbra a emplear elementos de pequeño tamaño.
Numismagia	Magia practicada con monedas; se engloba dentro de la micromagia, pero son tantos los efectos que se pueden realizar con ellas, que son varios los autores que la identifican como una especialidad en sí.

Especialidad	Descripción
Manipulación	Rama mágica basada en la habilidad manual, aplicada a la aparición de diferentes objetos que suelen ser bolas, dedos, cartas, cigarrillos, CD...
Magia general	Se utilizan aparatos, animales y accesorios.
Grandes ilusiones	Variante de la magia en las que se hacen desaparecer o aparecer, dividir o levitar a objetos de gran tamaño o a personas
Magia cómica	Es aquella rama mágica que tiene como fin hacernos reír; la magia y el humor se entremezclan en ella.
Mentalismo	El ilusionista consigue realizar efectos paranormales como adivinaciones, telepatía, telequinesis, predicciones... En definitiva, aparenta desarrollar las habilidades del cerebro por encima de lo habitual, sin dejar de ser ilusionismo.
Escapismo	Durante su práctica, el ilusionista consigue escaparse de ataduras, esposas, cárceles, jaulas, cajas cerradas...
Magia musical	Representación escénica de juegos de magia donde la música forma parte fundamental del contenido.
Magia infantil	Enfocada a divertir y sorprender a los más pequeños. Se caracteriza por: utilizar elementos cercanos a los niños con los que ya están familiarizados; por el tipo de interacciones más abundantes que se realizan con el público; por el vocabulario que se emplea; y, por el tipo de efectos que se presentan, los cuales acostumbra a ser más visuales que con un desarrollo largo.

Nota: Elaboración propia a partir de apuntes tomados durante la primera clase de Teoría Mágica del grado en Ilusionismo impartido en el RCU María Cristina de San Lorenzo del Escorial.

Asimismo, existen también diferentes artes afines que se combinan con la magia para formar espectáculos y efectos novedosos, algunas de estas artes se presentan en la tabla 2.

Tabla 2. *Artes afines a la magia.*

Arte afín	Descripción
Ventriloquía	Consiste en crear la ilusión de que un muñeco u objeto inanimado consiga hablar por sí solo.
Pick-Pocket	Arte de sustraer la cartera, el reloj, las gafas, el cinturón u otros objetos, sin que se entere la propia persona sustraída, sin que se entere la propia persona sustraída, devolviéndoselos al final del espectáculo.
Faquirismo	Especialidad peligrosa cuya visión no es siempre agradable, ya que trabaja con fuego y con objetos punzantes y cortantes.
Quick change	Consiste en el cambio rápido de vestuario en escena
Globoflexia	Consiste en crear figuras con globos, acostumbra a presentarse en espectáculos infantiles.
Sombras chinescas	Se trata de proyectar la sombra de figuras o animales, utilizando las manos y la luz de un foco.
Pompas de jabón.	Consiste en crear pompas de diferentes tamaños y formas, con la utilización de aros y otros objetos, a veces rellenas de humo y colores.

Nota: Elaboración propia a partir de apuntes tomados durante la primera clase de Teoría Mágica del grado en Ilusionismo impartido en el RCU María Cristina de San Lorenzo del Escorial.

4.2 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LA MAGIA

El léxico de la fascinación procede en gran parte del vocabulario de la magia. Forma una red semántica que relaciona ideas afines y palabras que engloban al asombro, el encantamiento, el deseo, el prodigio, la decepción, la sugestión, el deslumbramiento, la ofuscación, el embaucamiento... (Mayrata, 1982).

A partir de los siglos XV y XVI, durante el renacimiento, la magia se convierte en un arte escénico y se seculariza. De modo alguno, reclama poderes sobrenaturales o contactos con fuerzas oscuras del más allá. En Europa, la magia ha adoptado diferentes interpretaciones. Existe una magia popular que se asienta en la creencia y se manifiesta a través de ensalmos, hechizos, augurios y presagios. Asimismo, existe una magia filosófica entre cuyas manifestaciones se hayan la cábala, el neoplatonismo, la tradición hermética y la gnosis. Una tercera corriente, tiene como base el significado de los signos lingüísticos y sus combinaciones, que incluye las innumerables mancias, como la quiromancia que es el arte de presagiar mirando las manos. Por último, la magia que fue conocida como natural o magia blanca, está orientada hacia el estudio de la naturaleza a través de sus rarezas, sus fenómenos extraños, sus maravillas y prodigios, precedente de la moderna ciencia. Aunque el ilusionismo escénico o la magia secularizada, se inspira en todas ellas, es la magia blanca o natural la que influye de forma más poderosa en su constitución y desarrollo.

A lo largo de la historia académica, ha resultado complicado apreciar las contribuciones a la transformación de la sociedad moderna y a la cultura que ha hecho la magia. Esto es debido a varios motivos, uno de los más influyentes ha sido la persecución y marginación que ha sufrido fuera de la religión o por ella misma. Al mismo tiempo, la racionalidad científica conllevó que la magia fuera destinada como arte escénica y de ficción (Caveney, Steinmeyer y Daniel, 2011).

Otro motivo por el que la magia ha podido ser desprestigiada, es su proximidad con el engaño. Alguna de las ramas que componen este arte, como la cartomagia, se fundamentan en algunas trampas de juego practicadas por tahúres, o el pickpocket, que se articula a partir de técnicas aplicadas por carteristas.

Luque (2021), explica que otra de las razones que han contribuido a su desprestigio, es su vinculación con el secreto. Han sido muchos los magos que han guardado sus

invenciones celosamente para sí, transmitiéndose únicamente a descendientes o discípulos, aunque muchas veces el hermetismo ha sido quebrado por la traición de discípulos, por el ingenio de otros ilusionistas o por la perspicacia de diferentes científicos. Aun así, el archivo histórico de la magia tiene dificultades para su acceso y limitaciones en sus fuentes.

Durante el renacimiento, los ilusionistas actuaban en las cortes, desempeñando otros papeles relacionados con el espionaje y la diplomacia. Al poco tiempo, se llevó la magia a las ferias ofreciendo una versión más popular. A partir del siglo XVIII, la aproximación entre la ciencia y el ilusionismo se estrechan y las sensaciones mágicas estaban determinadas por una doble dirección. Por una parte, los magos tenían que recurrir a avances tecnológicos y principios científicos para realizar sus maravillas, incorporando la química, las matemáticas, el magnetismo o la electricidad a sus espectáculos. Por otra parte, la sensación mágica de lo que veía el público, aumentaba o disminuía en función de su comprensión científica de los hechos. La magia ilusionista era un estímulo positivo para formularse preguntas, un laboratorio para la investigación científica y un vehículo de divulgación de la ciencia, no sólo para el público profano, sino también para los iniciados, muchos de los cuales la practicaban. Con el tiempo, se ha convertido en un medio para el desencantamiento del mundo, provocado por la convicción de que todo puede ser dominado por la previsión y el cálculo. Desde esta perspectiva la magia se ha convertido en un elemento motivador y atractivo.

En los últimos años, la magia ha desarrollado técnicas publicitarias novedosas, convirtiéndose en un arte global y contribuyendo a la creación de una industria moderna de entretenimiento, que poco tiene que ver con la idea de este arte en la Edad Media.

4.3 COMPONENTE PSICOLÓGICO DE LA MAGIA

Se puede decir, que en general, la psicología es la base de arte del ilusionismo puesto que está relacionado con sus tres dimensiones: cognitiva, afectiva y comportamental.

Fernando Arribas, director del grado en Ilusionismo que se imparte en el Real Centro Universitario María Cristina, en San Lorenzo del Escorial, defiende que únicamente “95% de la magia es la presentación y que únicamente el 5% es técnica”. Aunque estos porcentajes pueden variar en función de los juegos que se realizan.

Ambas partes, presentación y técnica, tienen su carga psicológica, aunque es la presentación la que nos hace percibir algo como realmente mágico. El mago, es quien debe ser capaz de lograr la atención del espectador y conseguir ilusionarlo como él quiere. Por otro lado, el espectador estará muy atento a todo lo acontecido pudiendo adoptar dos posturas: disfrutar y maravillarse por la magia que acaba de presenciar, o ser analítico. Es el espectador quien crea la ilusión en su cabeza interpretando lo que ocurre que, como ha sido todo predispuesto por el ilusionista, este sabe qué interpretación está haciendo el espectador.

En la comunidad mágica se utiliza el término suspensión de la incredulidad, lo que significa que algo parece real cuando no lo es, lo que invade nuestros sentidos de forma involuntaria haciendo que lo que presenciamos sea más mágico, fascinante y asombroso.

Arturo Ascanio, mago español, desarrolló el concepto de “Atmósfera Mágica”, con el que se refiere al ambiente de sorpresa, misterio y de plena magia que el mago consigue a través de sus juegos cuando el público ya no solo no es capaz de ver el secreto, sino que tampoco pueden llegar a sospecharlo. Cuando la magia es correctamente ejecutada, de modo natural, los efectos que se consiguen pillarán por sorpresa al público (Etcheverry, 2000).

La desorientación, es otra palabra clave en la magia. Consiste en conseguir que las personas no sean capaces de ver lo que es importante, conseguir que se distraigan cambiando de tema para que su atención se vaya a otra parte y que no se centren en lo que de verdad está sucediendo ante sus ojos. Este fenómeno es reforzado por la “técnica de fuerza”, es decir, cuando un espectador piensa que está tomando una decisión de forma libre sin ser así, el mago a través de diferentes estrategias puede controlar las distintas situaciones a su antojo (Kuhn 2019).

4.3.1 Variables educativas a considerar en el aprendizaje de la magia

Un maestro que sabe llegar a los niños, a todos y cada uno de sus alumnos, habrá logrado lo más importante de la educación: enseñar. Puesto que la forma de enseñar varía de un docente a otro, de una escuela a otra, de igual manera la forma de aprender depende de un niño u otro. Por eso, los maestros debemos contar con diferentes estrategias para

conseguir un buen aprendizaje donde entran en juego la motivación, la perseverancia, la autoestima y la ilusión.

Motivación

Según profesionales de la educación (Carrillo, Padilla, Rosero y Villagómez, 2009) “la motivación es aquello que mueve o que tiene virtud de mover, en este sentido, es el motor de la conducta humana”. Ante una determinada situación, la motivación dictamina el nivel de energía con el que actuamos y de qué manera lo hacemos.

La motivación es un pilar básico de la educación y, aun así, es frecuente encontrar maestros que se quejan de la falta de interés de sus alumnos por aprender. Si no hay motivación, es mucho más complicado que exista aprendizaje y, por tanto, nuestra labor docente fracasará. La magia permite una mejora personal tanto en la escuela como en la vida en general, pudiendo suponer también un mayor nivel académico.

Según Nerecí (1973), algunas acciones didácticas que favorecen la motivación se pueden relacionar con los aprendizajes desarrollados mágicamente:

- *Partir de lo próximo a lo remoto* (asociando elementos o hechos de referencia cercanos en el tiempo/espacio, para facilitar la asociación con otros elementos de la misma naturaleza).
- *Partir de lo conocido para llegar a lo desconocido* (articulando lo novedoso con lo conocido, relacionándolo de forma lógica y psicológica, de modo que adquiera significación para el estudiante).
- *Partir de lo concreto para llegar a lo abstracto* (partir de experiencias/conocimientos previos, ejemplificaciones, vivencias...).

La sorpresa y el impacto que genera la magia es, en parte, producto de no conocer el final del efecto. En la mayoría de los juegos, no se anticipa ni se puede tener una idea de lo que va a suceder, se desconoce la forma en la que se realiza y genera en nuestra cabeza una serie de cuestiones y dudas que nos hacen pasar de una idea a otra.

Perseverancia

Hace referencia a la “constancia y pasión por metas de largo plazo (...) lo que implica trabajar arduamente para enfrentar los desafíos, mantener el interés durante años a pesar de la adversidad, el fracaso y los periodos de estancamiento en el proceso” (Duckworth, 2018).

Este concepto se asocia con la mentalidad de crecimiento y, quienes poseen esta mentalidad, ven los problemas que surgen como desafíos para mejorar, por lo que persisten en su trayectoria educativa. El trabajo en este valor no solo tiene implicaciones a nivel académico, sino que también a nivel personal de los alumnos, ya que supone una mayor tolerancia al fracaso y un mayor compromiso con los objetivos propuestos para su futuro.

La magia trabaja la perseverancia de la misma forma que lo hace la música, esto es debido al esfuerzo que supone aprender alguna técnica nueva, saber aplicar algún principio mágico, y a llevar a cabo la correcta ejecución de lo practicado. Ejercer este arte, hará que los alumnos adquieran una mayor motivación y compromiso, además de llevar a cabo estrategias que les permitan enfrentarse a nuevos retos cognitivos mientras cultivan el valor de la constancia.

Autoestima

Tiene importancia para las personas, ya que sirve para afrontar y superar dificultades personales, apoyar la creatividad, fundamentar la responsabilidad, constituir el núcleo de la personalidad y condicionar el aprendizaje (Alcántara, 2005).

Se puede entender como un sentimiento de aceptación hacia la propia persona, unido a un sentimiento de valía personal: la percepción que tenemos sobre nosotros varía según la etapa evolutiva en la que se encuentra la persona.

La autoestima se adquiere como producto de las experiencias vividas a lo largo de la vida, no es innata. El aprendizaje que se produce no es intencional y se produce en contextos informales, dejando una importante huella en la persona (Quiles y Espada, 2004).

Con la práctica del ilusionismo mejoramos nuestra autoestima; cuando se realiza un efecto ejecutado correctamente, se siente la satisfacción de haber realizado un buen trabajo, y que el esfuerzo que has invertido en practicarlo y ensayarlo ha merecido la pena (Álvarez, 2017).

Ilusión

Según la RAE (Real Academia Española), se puede definir la ilusión como una esperanza cuyo cumplimiento parece especialmente atractivo. Los docentes, deben conseguir que los niños se ilusionen por aprender, que surjan de ellos las ganas por conocer y de practicar lo aprendido. Los niños se emocionan cuando ven magia; gracias a las películas,

series y libros en el que aparecen magos, desde muy pequeños sentimos curiosidad por ver si la persona que dice ser mago lo es de verdad y, por esto mismo, si la persona en cuestión realiza magia ante sus ojos, despertará en los niños un gran entusiasmo por lo que acaban de ver y por aprender la forma de realizarlo.

Y no solo los profesores deben despertar la ilusión de los niños por el aprendizaje, sino que ellos mismos deben mantener la ilusión por su profesión. Esto implica adaptarse, tener ganas de aprender nuevas estrategias metodológicas, innovar su forma de educar y ser capaces de transmitir su amor por la escuela. La falta de ilusión, de trabajo y estudio al que los profesores pueden enfrentarse, hará que cambien su actividad educativa. Por lo que se hace también mella en el bienestar personal propio, lo que propicia la sensación de “estar quemado” (Esteve, 2000).

Aprender juegos y efectos mágicos conlleva esfuerzo, dedicación y una gran satisfacción cuando se ven los resultados que generan; por esto mismo, la magia es una herramienta que permite al docente mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.4 SITUACIÓN ACTUAL DE LA MAGIA EDUCATIVA

Prácticamente, no hay nada escrito sobre magia educativa o sobre maestros-magos. No obstante, sí que existe gran cantidad de páginas webs, foros, películas, libros, series... dedicadas al mundo mágico, pero sin unirlas con la educación.

Por desgracia, este tema no está explotado, pues son muy pocos los docentes que ligan estas dos artes: la magia y la educación. Por tanto, sus bases no están tan claras como la relación de la magia con otros ámbitos.

Entre las personas que han trabajado y puesto en marcha esta pedagogía se encuentra Xuxo Ruiz, un profesor de Andalucía que ha elaborado el libro “Educando con Magia” (Ruiz, 2013). Este profesor, se dedica a dar conferencias y charlas tanto a compañeros magos como a docentes y alumnos. La pasión que siente por el mundo de la magia y de la docencia, se ha podido vivenciar al asistir a varias de sus clases y conferencias, en las cuales adapta con gran acierto diferentes juegos mágicos con los contenidos curriculares de los alumnos de primaria.

En este sentido, Ruiz, se ha convertido en un gran referente en esta vertiente mágica tanto para el autor de este trabajo como para otros magos y muchos docentes, en cuanto a innovación educativa.

4.4.1 Aplicaciones de la magia educativa

Tal y como lo sostienen el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, la Educación Infantil debe ser vista desde un marco lúdico-educativo, lo cierto es que la magia, al ser un elemento divertido y motivador, permite desarrollar habilidades, capacidades y competencias.

Dentro del aula, la magia es aplicable prácticamente a cualquier cosa con la que se quiera trabajar, se puede llevar a cabo en materias educativas como las matemáticas, la psicomotricidad, lengua, a la par que favorece otras áreas importantes como las mencionadas: motivación, perseverancia, ilusión y autoestima.

En cuanto a las matemáticas, la magia de los números conocida popularmente como “Matemagia”, permite ver a los niños los números de otra forma, haciendo que se diviertan con ellos, siendo motivo de entretenimiento y favoreciendo que el alumnado pierda su miedo y desconfianza que les aportan los números, desarrollando su atención y concentración.

En cuanto al desarrollo del lenguaje, existen multitud de juegos que necesitan de una presentación oral para su correcta ejecución. El que los alumnos practiquen magia, facilitará que tengan mayores habilidades comunicativas, teniendo una intencionalidad clara en sus manifestaciones orales y haciéndoles perder el miedo a hablar en público. Adquirirán nuevo vocabulario, tanto relacionado con los elementos mágicos utilizados como aquellas palabras que tienen que ver con los contenidos curriculares a tratar (Ruiz, 2013).

Confucio dijo: “Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí”; y no le faltaba razón ya que, en general, practicar lo aprendido es la mejor forma de afianzar aquellos contenidos nuevos. A través de la magia, los niños llevarán a la práctica el trabajo realizado en el aula de forma innovadora y atractiva para ellos. Sentirán ganas de enseñar

sus “nuevas habilidades” a las personas de su entorno sin llegar a ser conscientes de que lo que están haciendo refuerza lo aprendido en clase (Vygotsky, 1978).

Despertar el interés en distintos momentos dentro del aula resulta en ocasiones complicado, por lo que se piensa que educar a través de la magia será novedoso para los niños y provocará que piensen, estimulando su mente y su creatividad.

Aquellas clases que son divertidas, creativas e innovadoras, resultan más difíciles de olvidar para los alumnos que habrán estado atentos durante su desarrollo. La magia aleja del aula el aburrimiento y la monotonía, facilitando el deseo de los niños de acudir a la escuela.

Son muchas las aportaciones de la magia a la educación, motivación, perseverancia, ilusión, una mayor autoestima... es algo con lo que se puede trabajar y que ayudará a poder sacar el máximo partido a nuestras clases.

La magia aporta a la escuela una metodología activa basada en la participación del alumnado y en la creatividad. Da la oportunidad al alumno de tomar decisiones propias, ayuda a sentirse más seguro de uno mismo y permite disfrutar a la vez que se aprende, y lo más importante, de forma voluntaria.

Otra ventaja que tiene es que puede ser utilizada para interiorizar conceptos a través de “gatillos mentales”, esto significa que el carácter lúdico que tiene la magia facilitará que los contenidos se asimilen mejor, haciendo que los niños recuerden el contexto en el que se produjo (Vygotsky, 1978).

Dentro del aula la magia puede ser utilizada de diferentes maneras:

- **Para estimular el aprendizaje de los alumnos y el reciclaje de los profesores:** ya que, la magia educativa aporta al alumnado estrategias didácticas novedosas frente a los procesos estandarizados de enseñanza. Para los docentes implica conocer un recurso útil que permitirá motivar al alumnado.
- **Para desarrollar la creatividad y la memoria de los niños:** la magia requiere del ejercicio de la memoria y facilita el desarrollo de la creatividad, los alumnos deben de aprender que la creatividad no depende del nivel de inteligencia y que no se limita únicamente a los artistas si no que es necesaria para el desarrollo de cualquier profesión. Formular hipótesis sobre cómo se ha

realizado un juego de magia, crear sus propias historias para presentaciones hacen que desarrollen su creatividad.

- **Para que los alumnos desarrollen la psicomotricidad:** practicando, realizando y ensayando sus propios juegos facilitará que perfeccionen su habilidad manual.
- **Para que los alumnos se desinhiban:** aprender juegos de magia y practicarlos delante de los demás hará que logren tener más seguridad en sí mismos, consiguiendo un elemento más de confianza y autoestima.
- **Para reducir la tensión en el aula:** niños con ansiedad, estresados o que no están pasando por un buen momento pueden verse beneficiados de la práctica de este arte.
- **Para hacerles pensar:** no se trata de explicarles siempre el cómo funcionan los juegos de magia, sino más bien guiarles y ayudarles a construir un espíritu crítico permitiendo liberar al niño de su pensamiento irracional.
- **Para desarrollar la atención de los alumnos:** Los maestros que frecuentemente usan la magia en sus clases serán observados por todos los alumnos del colegio quienes analizaran y observaran sus movimientos buscando la explicación a la magia que practica, como consecuencia de esto, los alumnos inconscientemente desarrollan su atención.
- **Para mejorar la relación profesor-alumno y alumno-alumno:** ya que la magia contribuye a un mayor acercamiento entre las personas fomenta la relación psicoafectiva de nuestros alumnos. Tener una atmósfera relajada en la escuela hace que el aprendizaje sea más viable.
- **Para enseñar hábitos que fomenten su seguridad:** como educador y mago tienes gran influencia en los niños, tanto de forma positiva como negativa, mientras estás haciendo magia tienes toda la atención de los niños y, por tanto, los mensajes e ideas que transmitas tendrán un mayor peso y perduraran por más tiempo que si solo escuchan a un profesor y no a un profesor-mago.
- **Para controlar el comportamiento de alumnos conflictivos e indisciplinados:** que sean aquellos alumnos “conflictivos” como “ayudantes” en algunos juegos hará que sientan un mayor protagonismo y se sentirán más seguros. De esta forma podremos acercarnos más a ellos y controlarles mejor.

4.4.2 ¿Cuándo usar la magia educativa?

La magia en la escuela se puede utilizar no sólo cuando se quiera trabajar algún concepto específico, sino que se puede usar también en otros momentos:

- 1) **Antes de empezar a explicar, para captar la atención:** si antes de empezar la explicación se tiene algún pequeño detalle mágico, aunque no todos lo vean, hará que durante la explicación todos estén atentos, por si vuelve a ocurrir algo mágico.
- 2) **Después del recreo, cuando la atención es más difícil de captar:** en los dos periodos de prácticas se ha podido comprobar cómo de agitados vuelven los niños del recreo, por lo que agradecen un momento de recuperación y más aún si este es mágico.
- 3) **En excursiones y otras salidas del colegio:** los momentos de descanso en estas actividades son perfectos para divertir al grupo de alumnos y de padres, si los hubiera.
- 4) **Como descanso dentro del aula:** la magia permitirá que los alumnos se diviertan, presenciando un pasatiempo cuyo único objetivo será alejarles de sus propias tensiones y problemas.
- 5) **En festividades:** Durante el Día de la Paz, en Navidad, durante el Día del Libro, en la celebración de puertas abiertas... En cualquier ocasión de estas, se puede participar como magos uniendo el arte de la magia con el motivo de celebración de dicho día.

4.4.3 El profesor como mago

Al analizar la magia dentro de la escuela, se observa que no son tantas las diferencias entre un mago y un maestro, teniendo más cosas en común de lo que se puede pensar a simple vista. Un profesor, al igual que un mago, debe encontrar la manera de que su público, que son los alumnos, estén atentos a lo que hace y dice (Ruiz, 2013).

Ambas profesiones, deben de conseguir que el público se sienta cómodo y con ilusión para seguir prestando atención. Los magos y los profesores deben tener una gran capacidad de comunicación, deben ser capaces de transmitir información, emociones y sentimientos: un mago mediante los efectos que realiza y un maestro en las explicaciones que da.

Tanto los espectadores como los alumnos, deben sentirse todos partícipes del juego mágico o de las explicaciones, aunque sea solo uno de ellos quien se convierta en ayudante mágico o quien salga a leer en voz alta o a realizar algún ejercicio. La elección del ayudante no es al azar, su comportamiento juega un papel fundamental ya que, los alumnos, deben saber en todo momento que aquel niño que será elegido será quien mejor se esté portando, demostrando atención y respeto por sus compañeros, de tal forma que, esté en silencio sin mostrar ninguna actitud disruptiva.

Como objetivo añadido, se debe conseguir que el alumno tímido de clase, el que no quiere participar en la pizarra o realizar ejercicios delante de sus compañeros, se decida a hacerlo (Conde, 2016).

Las explicaciones del aula serán mejor entendidas si se refuerzan los contenidos visualmente, pero en ocasiones esto es complicado, resulta difícil encontrar un recurso apropiado o los contenidos son demasiado abstractos. Ruiz (2013) expone que es posible llevar al aula cualquier imagen con el fin de reforzar la explicación, y, aunque esta sea una imagen mental, quedará bien construida. Asimismo, resume en dos puntos el por qué la magia tiene un gran impacto en el aprendizaje de los alumnos:

- 1) Se estimula la atención y el interés por aprender al presentar de forma mágica, visual y auditiva las explicaciones.
- 2) Aquello que se aprende a través de la magia acostumbra a ser mejor recordado, ya que la implicación emocional por parte del profesor y del alumnado hace que las células cerebrales hayan estado más activas que durante una explicación tradicional.

4.4.4 El alumnado como mago

Los niños, en general, disfrutan mucho con la magia, les encanta ver cosas imposibles y sucesos inexplicables. Cuando un mago realiza un juego de magia, lo habitual es que le pidan que haga otro y otro... y, al final, le acaban pidiendo que se lo explique, quieren conocer la forma en la que lo ha hecho y poder realizarlo ellos mismos. De esta manera se pueden aprovechar las ganas que tienen de aprender estos efectos mágicos en su propio beneficio.

Actualmente, en las escuelas se están formando alumnos de manera integral, no solo trabajando contenidos y conceptos académicos, sino promoviendo valores que les faciliten vivir en el mundo actual permitiendo un pensamiento libre y crítico. Pese a esto, como se ha podido comprobar a lo largo de la vida académica del autor de este trabajo, son muchos los alumnos que no tienen desarrollada la capacidad de comunicar, capacidad de suma importancia en nuestro día a día.

Juan Tamariz, en uno de sus primeros libros *Los Cinco Puntos Mágicos* (1981), muestra cómo comunicar correctamente a partir de la mirada, las manos, la voz, el cuerpo y los pies. Trabajar estos aspectos, tanto de manera aislada como en conjunto, facilitará que nuestros alumnos sean más abiertos, extrovertidos, decididos y preparados para conseguir dar sus propias explicaciones con las que podrán expresar sus pensamientos e ideas a la sociedad en un futuro (Tamariz, 1981).

Ruiz (2013), refuerza esta idea explicando que aprender magia ayuda a los niños a que tengan más seguridad en sí mismos y, por tanto, podrán relacionarse mejor.

La magia ayuda a desarrollar el pensamiento, ya que los alumnos al observar un juego de magia, se les despierta el interés por querer hacerlo ellos mismos, y, dependiendo del efecto, podrán ser ellos mismos quienes lleguen a la explicación correcta, e incluso podrán conseguir otros caminos para realizarlo que no es el utilizado.

También es importante dotar a los niños de poder, pues, la magia en el aula hará que se sientan más participes con lo académico y participes de sus propias decisiones. En este sentido Conde (2016) comenta que otorgar poder a los niños se puede hacer de dos maneras:

1. **Otorgar poder mediante el conocimiento:** una vez que los niños son conscientes de que ellos son concedores de algo que los adultos no saben, adquieren poder. Es por este motivo por el que es positivo que sean ellos mismos quienes cuenten, descubran y verbalicen su conocimiento.
2. **Otorgar poder mediante destrezas:** los niños pueden llegar a influir en los demás a través de la utilización de sus destrezas, esto supone un desarrollo en cuanto a su responsabilidad y madurez. La magia es un ejemplo en el que los niños demuestran sus destrezas.

5. PROPUESTA DE JUEGOS Y EFECTOS MÁGICOS PARA EDUCACIÓN INFANTIL

Como refleja este trabajo, la magia tiene múltiples beneficios y nos puede ser de gran utilidad en el aula para lograr objetivos propuestos. Dada la escasez de programas y/o propuestas de intervención que vinculen la magia con la educación, se ha decidido proponer o crear un banco de recursos en la que aparecerán diferentes juegos mágicos para realizar con el alumnado de Educación Infantil.

Los juegos de magia aquí planteados están pensados para ser realizados en las clases de 5 años, debido a que es en el último curso de esta etapa educativa cuando su nivel de desarrollo es mayor y, además, cuentan con estrategias comunicativas más amplias y con mayores capacidades psicomotrices.

Por fortuna, en las últimas prácticas realizadas con la clase de 5 años, se ha podido detectar desde la realidad, su eficacia y las reacciones que genera en los niños.

En esta línea, los juegos de magia se han dividido en dos grupos en función de su nivel de dificultad:

1. Juegos y efectos de magia para que los pueda realizar el docente.
2. Juegos y efectos de magia que puede realizar el alumnado.

5.1 JUEGOS Y EFECTOS QUE PODRÁ REALIZAR EL MAESTRO

Juego 1: Siempre 6
Fuente: Tamariz, J. (1991).
Efecto: el mago muestra 6 cartas, tira al aire 3 de ellas, cuenta las que le quedan y siguen siendo 6.
Material necesario: <ul style="list-style-type: none">- 24 cartas, pueden ser de cualquier baraja, incluso alguna con la que se haya trabajado en clase.
Preparación: para realizar este efecto debes ser capaz de contar 6 cartas, aun teniendo más en tus manos; para ello, mantén las cartas de tal forma que el público/clase tan solo vean la cara de las cartas, y comienza a contar: una, dos, tres, cuatro. Cuando llegues a

la cinco, debes pasar el resto del paquete de cartas a la otra mano simulando que solo pasas una, a la vez que dejas una última carta en la otra mano para contar “seis”.

Realización: este juego puede ir acompañado de cualquier historia, siempre y cuando se ajuste al desarrollo del juego. La propuesta es decir a la clase que *hace tiempo tuvimos a un alumno muy especial que, con tan solo 1,2,3,4,5 y 6 cartas, era capaz de tirar 3 de ellas y seguir teniendo el mismo número. Iba en contra de lo que aprendemos en la escuela, tiraba una, dos, tres cartas, contaba y para el asombro de los demás volvía a tener 6 cartas; le pregunté que, si yo podía intentarlo, a lo que él no tuvo problema. Así es que cogí las cartas y tiré la mitad y cuando conté solo me habían quedado una, dos y tres cartas. En ese momento, el alumno decidió compartir su magia conmigo y cuando volví a contar ya no tenía 3 cartas, sino que tenía 1,2,3,4,5,6... así hasta 18.*

Beneficios: este juego nos sirve para presentar una resta inusual a la clase; a través de la magia podemos hacer operaciones matemáticas que de ninguna otra forma podríamos hacer. También, durante el final del juego, podemos pedir a nuestro alumnado que cuente con nosotros las cartas que nos quedan en la mano, permitiéndonos conocer quién presenta dificultades en este ejercicio.

Juego 2: La predicción del dado

Fuente: Díaz, P. (Ed.). (2016).

Efecto: el maestro/mago plantea a la clase un reto: tienen que descubrir cuál es el secreto del próximo juego que va a realizar. El mago sacará a un voluntario y le dará un vaso opaco y un dado a examinar, mientras que en la mesa se encuentra una carpeta cerrada. El alumno deberá elegir un número al azar, meterá el dado en el “cubilete” y lo agitará para tirarlo encima de la mesa; el profesor le pedirá que sume al número que le ha salido, el número que se encuentra en el otro extremo del dado. Cuando el niño haya dicho en voz alta el resultado, el maestro mostrará su “predicción”.

Material necesario:

- Cubilete o vaso opaco.
- Dado.
- Predicción del número 7.

Preparación: dejar escrito el número 7 de forma visible en una carpeta cerrada.

Realización: este juego se realiza de forma automática, ya que la suma de los extremos de un dado siempre será 7 ($1+6=7$, $2+5=7$ y $4+3=7$), el maestro debe ser capaz de despertar la curiosidad y el interés por el funcionamiento de este juego, para que sea la propia clase quien desarrolle la teoría acertada.

Beneficios: con este juego de sumas sencillas, se pretende motivar al alumnado para que por sí mismos desarrollen una hipótesis y luego la comprueben, a la vez que realizan cálculos matemáticos y descubren una propiedad que tienen los dados. Con esto, se podrá sorprender a las personas que no conozcan esta peculiaridad.

Juego 3: Medidas de longitud

Fuente: elaboración propia.

Efecto: se dejan 3 cuerdas a distintos alumnos y se les pide que las midan con las manos; cuando terminen de hacerlo se pide que apunten el resultado en la pizarra; cuando lo hayan hecho, devuelven las cuerdas al maestro/mago y este, con un gesto mágico, consigue que las 3 cuerdas midan lo mismo. Para terminar, el mago vuelve a preguntar a cada niño ¿cuánto medían las cuerdas antes? y le pide a cada uno, que agarren el extremo de una de ellas. A la cuenta de 3, el mago suelta las cuerdas y cada alumno tendrá una de ellas con un tamaño distinto.

Material necesario:

- 3 cuerdas de distintos tamaños, una de 15 centímetros, otra de 30 centímetros y la última debe medir 50 centímetros.

Realización: se debe llevar a cabo igual que se describe en el efecto, lo importante es la colocación de las cuerdas cuando el mago/maestro las recibe de sus alumnos. Las 3 cuerdas se deben sujetar por los extremos, de tal manera que no estén muy separados; a continuación, se deben unir los 3 extremos que quedan colgando, con los que ya se están sujetando con la mano. Al hacerlo, el extremo del pequeño debe rodear los de la cuerda más grande, mientras que el mediano queda suelto. Si las cuerdas están bien sujetas, al estirarlas sucederá que las 3 parecerán medir lo mismo. Esto sucede porque tanto la cuerda corta como la larga se acoplan como si ambas midiesen igual que la cuerda mediana.

Beneficios: este juego permite trabajar el concepto de longitud en el aula, el concepto de igualdad o diferencia y también el de grande-mediano-pequeño. Nos sirve para demostrar las distintas formas de medir las cuerdas, ya que durante el juego se miden con las manos

de los alumnos y les podemos enseñar que, si fuese con nuestras manos con lo que lo midiésemos, tendría una medida diferente.

Juego 4: Descontaminación

Fuente: elaboración propia.

Efecto: Se enseña el dibujo del planeta Tierra, se rompe en trozos y con un soplo mágico, vuelve a estar entero.

Material necesario:

- Dos dibujos iguales de nuestro mundo.

Preparación: uno de los dibujos se debe tener hecho una bola, que quepa en las manos y que no cueste mucho estirarlo.

Realización: después de enseñar el dibujo del mundo, el maestro/mago pide a los alumnos que se fijen en él, en el lugar donde viven y les explica que está amenazado por nuestras acciones. A continuación, preguntará que si saben cómo lo estamos dañando. A medida que los alumnos van diciendo sus respuestas, el mago va rompiendo el papel en trocitos y acabará juntándolos en una sola mano. Mientras se realizan estas acciones, el segundo dibujo debe quedar oculto en las manos. Una vez roto, el maestro vuelve a preguntar a la clase ¿cuáles son las formas en las que podemos reducir la contaminación? Cuando estos respondan, los trozos del dibujo se deben intercambiar por la bola de papel con el segundo dibujo. El dibujo completo nos servirá de cobertura para ocultar los trozos del que hemos roto.

Beneficios: este juego es idóneo para comenzar a hablar sobre nuestro planeta, sobre la importancia del reciclaje o sobre la contaminación. Con la realización de este juego, podemos evaluar los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre el tema elegido. El método utilizado es adaptable para hacer recomposiciones de otros dibujos y, por tanto, para hablar sobre cualquier otro tema.

Juego 5: Pidamos perdón

Fuente: Ruiz, X. (2013).

Efecto: Una cuerda que representa la amistad es cortada por la mitad y recompuesta al pedirse perdón entre los alumnos.

Material necesario:

- Una cuerda de 45 centímetros debe ser de algodón y estar compuesta por varios hilos trenzados.
- Tijeras
- Pegamento.

Preparación: lo primero que hay que hacer es buscar el centro de la cuerda y separar los hilos para dividirla en dos partes, estos simularán los extremos de la cuerda. Lo siguiente que hay que hacer es enrollar los falsos extremos que se acaban de separar para reforzar, aún más, que son los extremos reales. Por último, hay que pegar, con poco pegamento, los extremos reales entre sí, de esta manera parecerá una cuerda larga. Se debe agarrar en el sitio donde se ha separado la cuerda y, desde esta posición, comienza el juego.

Realización: mientras ejecutamos este juego, contaremos una historia a los niños sobre el valor de la amistad: *En ocasiones, discutimos con nuestros familiares o amigos, hacemos alguna acción incorrecta de la que después nos arrepentimos y de la que necesitamos disculparnos con aquellas personas a las que hemos hecho daño.* Al terminar estas palabras, lo que debemos hacer es cortar con unas tijeras, en el punto donde se pegan los extremos reales con pegamento. Al hacerlo, simularemos que tenemos dos cuerdas en la mano. Esta situación representa el momento en el que la amistad se rompe o el momento en el que tenemos que disculparnos. *Si no pedimos perdón, la relación puede llegar a romperse, pero si nos disculpamos, se puede recomponer la amistad.* Lo que el maestro debe hacer en ese momento, es pedir ayuda a dos alumnos para que cada uno sujete uno de los extremos. Mientras tanto, el maestro tendrá los falsos extremos encerrados en el puño del mago para que, al estirar con fuerza, los alumnos consigan recomponer la cuerda y, por tanto, la amistad.

Beneficios: a través de este juego de magia podemos trabajar la importancia de pedir perdón; en el caso de que dos alumnos se hayan enfrentado entre sí, pueden ser ellos quienes sujeten los extremos y tiren de la cuerda, no sin antes haberse disculpado el uno con el otro. Al adaptar la historia de este juego podemos trabajar otros valores en la clase.

5.2 JUEGOS Y EFECTOS QUE PODRÁN REALIZAR LOS ALUMNOS

Juego 1: Moneda migrante

Fuente: Dominic, M. (2017).

Efecto: conseguir que una moneda pase de una mano a la otra, con un único pase mágico.

Material necesario:

-Dos monedas iguales, si son poco pesadas mejor, y que tengan un tamaño lo suficientemente reducido como para que entren en las manos de los niños.

-Una mesa.

Realización: Explicar al público/clase que lo que vas a conseguir es pasar de tener una moneda en cada mano, a pasar a tener dos en una y nada en la otra. Sentado en la mesa, muestra una moneda en cada mano con las palmas hacia arriba, sin separar mucho una mano de la otra. Mirar al público para que te miren a la cara y no a las manos; al darles la vuelta para taparlas sobre la mesa, deberás lanzar una moneda hacia la otra. Este movimiento debe ser hecho con rapidez y precisión para que sea completamente invisible. Cuando levantes las manos, en una tendrás dos monedas y ninguna en la otra.

Beneficios: este juego necesita de coordinación visoespacial y de rapidez, por lo que practicarlo facilitará el desarrollo de la psicomotricidad fina, ya que es un movimiento delicado.

Juego 2: Pañuelo que llora

Fuente: Delgado, A. (Ed.). (2018).

Efecto: un pañuelo que, pese a que se encuentra perfectamente seco, al ser escurrido suelta agua.

Material necesario:

- Un pañuelo de tela (preferiblemente grande).
- Una bolsa pequeña de plástico que quepa dentro del pañuelo, envuelta.
- Un trocito de esponja.
- Agua.

Preparación: Sin que el público/clase nos vea, doblaremos el pañuelo de tal forma que quede como un “saquito”: primero a la mitad y luego los otros dos lados, dejando espacio suficiente en el centro como para introducir la esponja después. Antes de hacer este juego hay que probar la cantidad de agua necesaria, la esponja empapada se colocará dentro de la bolsa de plástico y, a continuación, la bolsa con la esponja se introduce en el “saquito” que hemos hecho con el pañuelo. Debemos colocar el pañuelo en el bolsillo (puede ser el del baby), debe quedar vertical, con la abertura de la bolsa hacia arriba, de forma que la esponja y el agua no puedan salirse.

Realización: Prueba a realizar otro efecto y finge que no te sale, que te estas poniendo nervioso. Saca el pañuelo, desdobra los dos laterales y haz como si te secaras el sudor de la frente, escúrrelo con fuerza y haz salir el agua. Otra variante de este efecto es simular que lloras y que te secas las lágrimas con el pañuelo, en vez de fingir que te limpias el sudor de la frente.

Beneficios: para que este efecto sea creíble necesita de una buena actuación de la persona que lo realiza. En este caso, el alumno actuará como si de un actor se tratase.

Juego 3: La caja maravillosa

Fuente: Delgado, A. (Ed.). (2018).

Efecto: en una caja de cerillas estas aparecen o desaparecen a voluntad del mago.

Material necesario:

- Una caja de cerillas gigantes, de las que sirven para encender chimeneas, con una modificación que será explicada a continuación.
- Tijeras.

Preparación: Nuestro objetivo es conseguir que, al abrir la caja por arriba y por abajo, unas veces se vea llena de cerillas y otras que aparezca vacía. Antes de nada, debemos cortar por la mitad, la parte interior de la caja donde se depositan las cerillas. Una vez que la hayamos cortado, debemos introducirla en la caja con normalidad y meter las cerillas, de esta forma ya tendremos todo preparado para el juego.

Realización: ponte delante del público y muestra la caja en posición vertical. Abre la parte superior, empujando con el dedo la parte inferior de la caja y muestra las cabezas de las cerillas por arriba. Ahora, con la caja en la misma posición, muestra la parte de debajo de las cerillas y empuja la caja desde arriba para que el público/clase vea que la

caja está completamente llena. A continuación, hay que repetir lo mismo, pero en lugar de empujar desde abajo las cerillas y la caja, sólo hay que empujar muy poco y tirar de la parte interior cogiéndola con la otra mano desde arriba. De esta forma, habrá salido la mitad de la cajetilla cortada y las cerillas habrán quedado en su interior, sin que se vean. Ahora, para hacer aparecer de nuevo las cerillas, hay que empujar la caja desde abajo y así pasará a estar de nuevo llena.

Beneficios: este juego permite realizar un acercamiento a los conceptos de vertical-horizontal

Juego 4: Tu moneda flota

Fuente: Dominic, M. (2017).

Efecto: el público/clase verá una moneda flotar en el aire, a la que incluso se le podrá dar vueltas para que gire como una peonza.

Material necesario:

- Dos monedas de cobre, o de otro tipo que no pesen mucho y que sean magnéticas.
- Un imán muy pequeño, que quepa en la yema del dedo índice, sin que sobresalga por los bordes.
- Cinta adhesiva de doble cara, del mismo tamaño que el imán.

Preparación: antes de empezar este juego, debes pegar el imán en tu dedo índice de tu mano más hábil con la cinta adhesiva. Para que el imán no se vea, deberás tener al público delante de ti y el dedo doblado un poco hacia adentro, sin llegar a adoptar una postura antinatural con la mano.

Realización: con aire serio, anuncia: “fijaos bien, una de estas monedas se quedará suspendida en el aire”. Ofrece al público las monedas para que las comprueben y que revisen que son monedas normales. Cuando te las devuelvan, toma cada una con los dedos índice y pulgar. Una moneda quedará imantada. Al acercar ambas monedas, la imantada se pegará a la otra y, cuando la sueltes, quedará flotando. Como final de este efecto se puede hacer girar la moneda que está suspendida sobre sí misma, para que haga el movimiento de una peonza.

Beneficios: introducir el concepto de magnetismo de una forma novedosa y desarrollar las competencias comunicativas.

Juego 5: Pájaros enamorados

Fuente: Ruiz, X. (2013).

Efecto: dos clips se colocan separados en un folio, tras un movimiento ambos quedan unidos mágicamente.

Material necesario:

- Dos clips
- Un trozo de papel similar a un billete (mismo tamaño).

Preparación: este juego va acompañado de una historia/cuento que hay que aprenderse bien antes de poder realizarlo.

Realización: *Hace mucho, mucho tiempo. En la rama de un viejo árbol se posaron dos tímidos pajaritos.*

Coge el trozo de papel que representará la rama del árbol, en él debes poner los dos clips separados (unos 3 o 4 centímetros) el uno del otro. Muéstraselos al público/clase.

Ambos pajarillos se quedaron deslumbrados el uno del otro. Cupido estaba al lado de esa rama y tuvo un flechazo certero, consiguiendo enamorarlos. Pero la timidez de ambos impidió que se aproximaran. Afortunadamente para ellos, el Hada de los Vientos se encontraba cerca de esa zona y con un leve pero firme soplo mágico, consiguió que la rama rígida se hiciera flexible.

Simulando la flexibilidad de la rama, deberás doblar el papel de esta forma: el extremo derecho debes colocarlo debajo del clip izquierdo, por delante y, el extremo izquierdo, debajo del clip derecho por detrás de la preparación.

Con un infalible y último soplo, el Hada de los Vientos consiguió que los dos pájaros se quedaran unidos para siempre.

Sujeta el papel por cada uno de los dos extremos y tira suavemente para que los dos clips se vayan uniendo. Cuando se encuentren muy cerca el uno del otro, da un pequeño tirón firme y ambos clips saldrán por los aires unidos entre sí.

Beneficios: los cuentos mágicos como este, nos sirven para sensibilizar a los alumnos con el disfrute de la lectura, les ayuda a crear sus propias historias, ya que las pueden modificar a su gusto, y les permite desarrollar sus habilidades para contar cuentos a los demás, uniendo lenguaje corporal con expresión oral.

Juego 6: Transparente/opaco

Fuente: Delgado, A. (Ed.). (2018).

Efecto: una moneda aparece y desaparece al colocar un vaso transparente encima de ella.

Material necesario:

- Vaso transparente.
- Dos cartulinas.
- Tijeras.
- Pegamento
- Una moneda, que no sea muy gruesa.

Preparación: debemos colocar una tapa al vaso con una de las cartulinas, para ello marcaremos su contorno y lo recortaremos. Una vez hecho esto lo pegaremos en la apertura del vaso.

Realización: comienza el juego sobre una mesa en la que habrás puesto una cartulina del mismo color que la “tapa” del vaso. Avisa a tu público de que vas a hacer desaparecer una moneda, puedes pedirla prestada. La moneda se coloca encima de la cartulina y para que esta desaparezca lo único que debes hacer es colocar el vaso encima, así dejara de verse al quedar tapada por la “tapa”. Para que vuelva aparecer, solo tendrás que levantar el vaso y colocarlo a un lado. Para que el secreto no se descubra debemos tapar, en la medida de lo posible y siempre manteniendo la naturalidad, los movimientos que hagamos al levantar el vaso, para que no se vea que tiene fondo propio.

Beneficios: este juego es idóneo para introducir los conceptos opaco y transparente en el aula, ambos forman parte de los conceptos trabajados en el aula de educación infantil.

Juego 7: La dirección de la flecha

Fuente: Delgado, A. (Ed.). (2018).

Efecto: se plantea una acción imposible al público: cambiar la dirección de una flecha dibujada en un papel sin tocar dicho papel.

Material necesario:

- Vaso transparente.
- Papel y rotulador.
- Agua.

Preparación: dibujaremos en un papel una flecha , el papel deberá estar doblado de tal forma que sea capaz de mantenerse de pie por sí solo.

Realización: este efecto comienza retando al público/clase a cambiar la dirección de una flecha que se encuentra dibujada en un papel. La única ayuda con la que cuentan es con un vaso de cristal y las reglas que se explican indican que no se puede tocar ni el vaso ni el papel. Las personas que participan, no caerán en la cuenta de que lo que hay que hacer para conseguir este reto es llenar el vaso con agua. Al mirar de frente al vaso, si este tiene la flecha detrás, se podrá apreciar que ha cambiado de dirección.

Beneficios: este juego permite afianzar los conceptos derecha-izquierda en el aula, introducir de forma innovadora el tema del agua y alguna de sus propiedades.

6. CONCLUSIONES

Realizar este trabajo ha supuesto un logro personal. Incluso, antes de comenzar la carrera de Educación Infantil, tenía claro el tema sobre el que querría desarrollar el TFG. La magia lleva acompañándome mucho tiempo, por lo que deseo y trabajo para que esto siga siendo así. Pues me ha permitido evolucionar como persona, ser consciente de mis capacidades y hacer que gane gran seguridad y confianza en mí mismo.

Con este trabajo he tenido la oportunidad de poder plasmar los aprendizajes adquiridos durante todos estos años. Profundizar en los beneficios que tiene la magia, me ha permitido caer en la cuenta de cuánto puede llegar a aportar a las personas, tanto para quienes la practican como a quienes la disfrutan a través de sus ojos.

Hay quien puede creer que la magia no es apropiada para llevarla a las aulas, puesto que esta podría ser considerada como una mera forma de entretenimiento. Sin embargo, como ha quedado plasmado en el presente trabajo, su potencial educativo es elevado, pues a raíz de los dos prácticums cursados se ha podido comprobar de primera mano cómo tiene cabida en los colegios. Sólo hace falta ver la ilusión que tienen los niños al mencionar la palabra “magia” para saber que, hagas lo que hagas a continuación, tendrás toda su atención. Por esto mismo, aquellos conceptos educativos que se tratan a través de la magia quedarán guardados de “mejor forma” en su memoria.

Un maestro de Educación Infantil debe disponer de una bolsa llena de recursos para que, en un momento determinado, pueda hacer uso de ellos y gestionar adecuadamente las situaciones educativas. Al igual que se utiliza la música o la dramatización dentro del aula, la magia puede formar parte del conjunto de herramientas docentes con el que conseguir un mejor rendimiento académico.

Llevar la magia a la escuela forma parte de una metodología innovadora. Al ser un tema que está poco desarrollado, son pocos los maestros que se atreven a aplicarlo en sus clases. Esto puede ser debido al pensamiento de que “sólo los magos hacen magia” y no es así, ya que cualquier persona con dedicación, tiempo y esfuerzo puede llegar a adentrarse y a profundizar en este maravilloso mundo.

La magia engloba motivación, perseverancia, ilusión y autoestima, todos ellos son pilares fundamentales a los que los docentes no deben perder de vista. Es una herramienta eficaz y atractiva para trabajar con el alumnado, pudiendo conseguir con ella una mayor atención, un mejor comportamiento y una mayor disposición para ir a clase.

Este trabajo, aparte de mostrar el potencial que tiene la magia en la educación, ofrece un conjunto de juegos y recursos mágicos para ser llevados en el aula, permitiendo que cualquier persona se pueda iniciar en el arte del ilusionismo y facilitando que los propios alumnos se conviertan en algo que tanto les gusta, como son los magos.

La mayoría de los juegos expuestos se han llevado a la práctica en diferentes situaciones y, por eso mismo, se sabe que son efectivos, captan la atención y permiten introducir el tema que se desee trabajar de forma novedosa para los niños, saliéndose de las explicaciones más tradicionales.

Lamentablemente, son pocos los estudios sobre el tema de magia y educación. Quien es conocedor del mundo mágico, sabrá que este no tiene límites, que todo lo que te imagines, con un poco de visualización y de creatividad, es posible. Por esto mismo, se espera que este trabajo sirva de base para que otras personas desarrollen esta idea, cada uno con su ingenio y conocimiento, y que aliente a introducir este recurso tan valioso en la metodología del trabajo educativo.

7. BIBLIOGRAFÍA:

- Alcántara, J.A. (2005). *Educar la autoestima*. Barcelona: CEAC
- Álvarez, A. F. (2017). *Las ilusiones de la educación*. Freddy Álvarez.
Recuperado de <https://freddyalvarezg.wordpress.com/2017/06/12/las-ilusiones-de-la-educacion/>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., y Villagómez, M. (2009). *La motivación y el aprendizaje*. *Alteridad*, 4(2), 20–32. Ecuador.
- Ausubel, D., Novak., J, D., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas
- Autor, S. (2021). *Diccionario De La Lengua Española Rae 23 IT* (23.^a ed.). Espasa Calpe.
- Caveney, M., Steinmeyer, J., Jay, R., & Daniel, N. (2011). *Magia. 1400s-1950s*. Taschen.
- Conde, Á. (2013). *Magia y educación: beneficios pedagógicos de la magia*. Alvarocondemago.blogspot.com.es. Recuperado de:
<http://alvarocondemago.blogspot.com.es/2013/02/beneficios-pedagogicos-de-la-magia.html>
- Delgado, A. (Ed.). (2018). *Trucos de magia. 100 trucos y consejos*. Susaeta.
- Díaz, P. (Ed.). (2016). *Mis primeros trucos de magia*. Todolibro.
- Dominic, M. (2017). *Trucos de magia. Cerca de 100 trucos y juegos*. Susaeta.
- Duckworth, A. (2018). *Grit: el poder de la pasión y la perseverancia*. Scribner Book Company.

- Esteve, J. M. (2000). *Satisfacciones e Insatisfacciones de los docentes*. XII Jornadas Estatales del Fórum Europeo de Administradores de la Educación. Puerto de la Cruz.
- Etcheverry, J. (2000). *La magia de Ascanio*. Madrid: Laura Avilés-Páginas
- Kuhn, G. (2019). *Experimentar lo imposible: la ciencia de la magia*. MIT Press.
- Luque, J. (2021). *La mano oculta de la magia*. Paginas Libros De Magia.
- Mayrata, R., & Tamariz, J. (1982). *Por arte de magia: Historia de los autómatas precedida de la historia de la prestidigitación y manipulación*. Puntual.
- Nérici, I. G. y Nervi, R. (1973). *Hacia una didáctica general dinámica*. Kapelusz.
- Quiles, M.J. y Espada, J.P. (2004). *Educación en la autoestima*. Madrid: CCS.
- Ruiz, X. (2013). *Educando con magia. El ilusionismo como recurso didáctico*. Madrid: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Tamariz, J. (1980). *Los cinco puntos mágicos*. Madrid: Mágicas Tamariz.
- Tamariz, J. (1991). *El mundo mágico de Tamariz*. Ed. del Prado.
- Vygotsky, L. (1978). *Mente en la sociedad: desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Harvard University Press.