

LA MAGIA COMO RECURSO EDUCATIVO EN EDUCACIÓN INFANTIL

El ilusionismo como recurso didáctico



Autor: **María San Frutos González**
Tutor académico: **Ruth Pinedo González**

Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

2019/2020

Resumen

En este trabajo fin de grado se muestran los beneficios de la magia en Educación Infantil, partiendo de un estudio de investigación a partir de tres objetivos, la participación, el estado de ánimo y las llamadas de atención durante cuatro semanas, donde se tendrá en cuenta los días en los cuales se hace magia y los días en los que no, además del número de participantes y el diseño de investigación que será de carácter cuantitativo cuasiexperimental, haciendo una comparativa entre ellas. Las sesiones con magia estarán basadas en una propuesta de intervención, la cual también exponemos en este trabajo, siguiendo la temática de Harry Potter. Obteniendo así un trabajo donde exponemos los beneficios que tiene la magia como recurso educativo en un aula de Educación Infantil, además de realizar una propuesta de intervención y realizando un estudio de investigación sobre la misma.

Palabras claves

Educación Infantil, Magia, participación, estado de ánimo, llamadas de atención e Inclusión.

Abstract

In this final project, the benefits of magic in Early Childhood Education are shown, starting from a research study based on three objectives, participation, mood and attention calls for four weeks, where it will be taken into account the days when magic is done and the days when it is not. Making a comparison between them. The sessions with magic will be based on an intervention proposal, which we also present in this work, following the Harry Potter theme.

Keywords

Early Childhood Education, Magic, participation, mood, calls for attention and Inclusion

ÍNDICE

Introducción	1
Objetivos del TFG	2
1. Objetivos teóricos	2
2. Objetivos de la intervención	2
3. Objetivos de la investigación.....	2
Justificación.....	3
1. Justificación a nivel personal.....	3
2. Justificación como futuro docente	3
3. Justificación de las competencias del grado.....	4
Fundamentación teórica	4
1. La magia como recurso educativo.....	4
1.1 Por qué usar la magia como recurso educativo	4
1.2 Formas de usar la magia	6
1.3 Para qué utilizar la magia a nivel educativo	8
2. La inclusión educativa	10
3. Enfoque del pensamiento visible.....	11
Propuesta de intervención	12
1. Legislación educativa.....	12
2. Objetivos	12
2.1 Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil.....	12
2.2. Objetivos de la propuesta de intervención.....	13
3. Contenidos.....	13
4. Competencias	14
5. Metodología	15
6. Recursos temporales.....	15
7. Actividades	16
8. Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo	28
9. Evaluación.....	29

9.1	Criterios de evaluación.....	29
9.2	Estándares de aprendizaje evaluables.....	29
9.3	Técnicas de evaluación.....	30
Estudio de la investigación		30
1.	Participantes y contexto	30
2.	Procedimiento	30
3.	Diseño de la investigación e instrumentos de recogida de datos.....	31
4.	Análisis de datos.....	31
Resultados		31
1.	Análisis del alcance del trabajo.....	35
2.	Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones.....	36
Bibliografía y referencias		37
Anexos.....		39
Anexo 1.....		39
Anexo 2.....		42

En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este documento se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidas por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.

Siguiendo las propuestas actuales, también haremos un uso del lenguaje no discriminatorio, evitando términos que puedan resultar ofensivos. Nos referimos en particular a que denominaremos la actividad que realizan, no a la persona, pues estamos de acuerdo en que esto no solo resulta más preciso (la actividad la pueden dejar de ejercer), sino también más humano y menos discriminatorio.

Por último, hemos decidido usar expresiones originales en aquellos casos en que dicho uso esté generalizado (“*wingardium leviosa*”) o no existe un término equivalente en castellano, lo cual exigiría el uso de perífrasis que atentarían drásticamente contra el principio de economía lingüística.

Tabla con la estructura del trabajo

PARTES PRINCIPALES DEL TFG	SUBPARTADOS DEL TFG								
OBJETIVOS DEL TFG	Objetivos teóricos		Objetivos de intervención		Objetivos de investigación				
JUSTIFICACIÓN	A nivel personal		Como futuro docente		Competencias del grado				
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Magia como recurso educativo				La inclusión educativa				
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	Objetivos	De la propuesta de intervención	Contenidos	Competencias	Metodología	Recursos temporales	Actividades	ACNEE	Evaluación
Objetivos generales de la etapa									
ESTUDIO DE LA INVESTIGACIÓN	Objetivos de la investigación		Participantes y contexto		Procedimiento	Diseño de la investigación	Análisis de datos		

Introducción

El presente Trabajo Fin de Grado, consiste en una propuesta de intervención haciendo uso de la magia como recurso educativo. Del mismo modo veremos un estudio de investigación el cual se basa en la observación de diversos ítems.

Tras esta introducción podremos ver los objetivos que se plantean para este trabajo, tanto los de carácter teóricos, como los de la intervención que será llevada a cabo en un aula de Educación Infantil y por último plantearemos los objetivos de la investigación. Seguidamente, conoceremos la justificación, la cual dividiremos en tres apartados, tanto a nivel personal, como futura docente de Educación Infantil y por consiguiente con las competencias del grado que adopta el título por el cual realizo este Trabajo Fin de Grado.

En cuarto lugar, hablaremos de la fundamentación teórica, la cual se divide en tres grupos, que darán respuesta al por qué realizar magia en un aula de Educación Infantil, las formas de hacerlo y para qué. Analizando también si la magia ayuda a la inclusión del aula y, por consiguiente, dando un enfoque hacia el pensamiento visible.

Después del marco teórico, daremos rienda suelta a nuestra imaginación ofreciéndoles una propuesta de intervención sobre cómo llevar la magia a nuestra aula de Educación Infantil siguiendo la temática de Harry Potter. Teniendo en cuenta que tendrá una duración de cuatro semanas donde se hará magia dos días por semana, por lo que tendremos ocho sesiones de magia. Estas serán un pretexto para realizar la observación la cual luego utilizaremos como el estudio de nuestra investigación.

Como venimos diciendo, posterior a la propuesta llevaremos a cabo un estudio de investigación de carácter cualitativo, en el cual analizaremos los ítems que han sido observados durante la intervención. Analizándolo a través de rutinas de pensamiento, como el semáforo o el titular. Los ítems que tendremos en cuenta para nuestra investigación serán: la participación y por lo tanto la inclusión del aula, la mejoría del estado de ánimo los días en los cuales se realiza magia y, por último, las llamadas de atención que se realizan.

Una vez recogidos los datos, los analizaremos mostrando unas gráficas de barras donde quedarán expuestos y explicados. Sacando así las conclusiones del estudio que estarán enlazadas con la fundamentación teórica que se ha expuesto al comienzo del trabajo. Dando

respuesta a si la magia es beneficiosa como recurso educativo para llevar a cabo en un aula de Educación Infantil.

Finalmente aparecerán las referencias bibliográficas consultadas para la realización de este trabajo. Al igual que se mostrarán los anexos donde veremos las imágenes de la propuesta de intervención y parte del material que ha sido utilizado.

Objetivos del TFG

1. Objetivos teóricos

En el presente trabajo planteo como objetivo principal: conocer los beneficios que tiene el uso de la magia en un aula de Educación Infantil.

- Profundizar en el potencial educativo e inclusivo que tiene el uso de la magia en la Educación Infantil.
- Ser conscientes de cómo, cuándo, por qué, y para qué usar la magia como recurso educativo.

2. Objetivos de la intervención

En la propuesta de intervención diseñada para llevar a cabo en el aula de Educación Infantil se plantean los siguientes objetivos:

- Introducir al alumnado de Educación Infantil en las diferencias entre ciencia y magia.
- Provocar en el alumnado emociones y sensaciones positivas con los trucos de magia.
- Promover el gusto por aprender a través de la magia.

3. Objetivos de la investigación

A lo largo de la investigación, pretendo dar respuesta a los objetivos que a continuación planteo:

- Comprobar si el uso de la magia en el aula de Educación Infantil fomenta la participación de todo el alumnado.
- Analizar los cambios que se producen en el comportamiento del alumnado cuando se realiza una sesión de magia en comparación con otras metodologías.
- Contrastar el aprendizaje de los niños cuando realizamos magia en el aula y cuando usamos otras metodologías.
- Comparar el estado de ánimo de los niños cuando se realiza una sesión de magia y cuando se usan otras metodologías.

Justificación

1. Justificación a nivel personal

La elección de este tema surge a partir de la observación de la metodología que seguía un maestro en el centro donde yo impartí mi primer periodo de prácticas.

Dicho maestro enseñaba a partir de hacer trucos de magia, quise saber más acerca del tema, el profesor me dejó entrar en su aula durante varias sesiones de magia y pude notar cambios en el comportamiento de los niños, quiero saber el por qué y a que se debía dicho cambio, quise investigar más sobre el tema. Por este motivo se plantean las bases de este trabajo.

Por lo que decidí, que me gustaría profundizar más en él. Ya que lo considero un recurso innovador y que ayuda al aprendizaje de los niños, incluyendo en el aula a aquellos que tengan unas características peculiares, como por ejemplo puede ser la timidez, desconfianza o incluso si hablamos de alumnos con necesidades educativas especiales.

Por último, me gustaría mencionar un proverbio chino que resume perfectamente como debería de ser la educación, que debe aportar a los alumnos y para llegar a ello, la importancia que tiene un docente en conocer las necesidades de nuestros niños y niñas: “Dime y olvidaré. Enséñame y recordaré. Implicame y aprenderé” (Ruiz, 2017, p.120).

2. Justificación como futuro docente

Cuando yo observe y pude apreciar los cambios que tenían los alumnos que aprendían a través de la magia de los que no lo hacían, me planteé una serie de preguntas como docente: ¿Por qué se daba un cambio en los alumnos, a que se debía?, ¿Qué factor tenía la magia para conseguir eso en los niños?, ¿Por qué los enganchaba de esa manera?, etc.

El tema en sí, capto mi curiosidad y mis ganas de saber más, ya no solo como mera espectadora, sino también como futura docente. Ya que lo considero una herramienta de trabajo gratificante, motivadora, innovadora y sobre todo inclusiva para los alumnos.

Para terminar, me gustaría mencionar que como docente debemos saber y conocer como aprenden nuestros alumnos. Para ello nos da una respuesta la neurociencia, hablándonos de la importancia que tiene el generar en nuestros alumnos recuerdos, vivencias de su aprendizaje en nuestros alumnos. “Aprender a través de la alegría y el placer contribuye a dejar huella en el cerebro” (Bueno, 2017, p.68).

3. Justificación de las competencias del grado

El presente TFG contribuye al desarrollo de todas las competencias del título de Educación Infantil.

Específicamente a:

Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.

Promover y colaborar en acciones dentro y fuera de la escuela, organizadas por las familias, ayuntamientos y otras instituciones con incidencia en la formación ciudadana.

Capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

Reflexionar sobre la necesidad de la eliminación y el rechazo de los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación entre mujeres y hombres, con especial consideración a ello en los libros de texto y materiales educativos

Capacidad para dominar las técnicas de observación y registro.

Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

(Garc, 2007, p.p 8-9).

Fundamentación teórica

1. La magia como recurso educativo

1.1 Por qué usar la magia como recurso educativo

Una de las mejores razones por las que realizar magia en el aula está en una característica principal de los niños: se aburren con facilidad y no aguantan mucho tiempo haciendo lo mismo. Por ello debemos hacer actividades variadas con los niños, garantizándonos así tener su atención y motivación. “La magia es fundamentalmente una experiencia emocional. Parte de lo que representa la magia es un reto intelectual, porque nos intriga, nos parece imposible lo que estamos viendo. Hay una parte cognitiva, pero también una parte emocional” (Oliver, 2019).

Un gran interrogante que nos podemos plantear como bien nos menciona Xuxo Ruiz en su libro “educando con magia” es que somos maestros, no magos, pero si nos paramos a pensarlo, la labor de un mago y de un maestro no se diferencian en mucho. El objetivo principal es el mismo, captar la atención de su público para así poder mostrarles/enseñarles lo que quiera (Ruiz, 2017).

Por lo tanto, ahora buscamos dar respuesta con una base teórica sobre el por qué debemos plantearnos hacer magia en nuestra aula y que beneficios acarrea en nuestros alumnos.

Hoy en día estamos muy familiarizados con el termino neuroeducación/neurociencia. Los maestros debemos conocer el funcionamiento del cerebro de nuestros alumnos para adaptarnos a sus características y así ofrecerles una mejor calidad educativa.

“Educar es ayudar a alguien a desarrollar sus facultades físicas, morales e intelectuales. Transmitir conocimientos, actitudes y valores o formas de cultura; desarrollar y perfeccionar una capacidad o una cualidad y acostumbrarse a actuar de manera determinada” (Bueno, 2017. p.15).

Para educar a nuestros alumnos correctamente, previamente debemos conocer cómo funcionan, cómo son y qué necesitan en cada momento. A mi parecer, realizando magia en el aula logramos que nuestros alumnos aprendan a través del asombro, de la ilusión y motivación. Herramientas necesarias para que nuestros niños quieran aprender. Además, de la neurociencia, tenemos una pedagogía que también nos da respuesta al interrogante planteado: la pedagogía del asombro de Reggio Emilia, la cual: “es un método de enseñanza vivencial basado en el compromiso de todos los miembros encargados de la educación de los niños” (Quicios, 2018).

Por otra parte, nos menciona la importancia de conseguir que el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, que el maestro sea un guía en ese proceso y, por consiguiente, que las actividades planteadas se puedan realizar en diferentes espacios, aportándoles así un mayor enriquecimiento en su aprendizaje (Battro, 2011).

Al igual que nos sugiere la involucración que las familias han de tener. Y, además, nos incita a que debemos provocar experiencias a los niños, de las cuales se pueda aprender, reflexionar y, por consiguiente, puedan sacar conclusiones por sí mismos “La pedagogía del asombro se

basa en que los niños aprenden lo que experimentan y que sin asombro y emoción (sin diversión) no hay aprendizaje posible” (Una mama novata, 2018).

Una vez que hemos visto la importancia de crear experiencias en nuestros alumnos para lograr así un aprendizaje vivencial y por descubrimiento; pasamos a mencionar que la pedagogía de la sorpresa que nos menciona Marcela Gesica Bravo en su revista web donde nos da respuesta a: ¿Cómo funciona el efecto sorpresa en el aprendizaje de nuestros alumnos?

La sorpresa, solo puede ser desencadenada por un acontecimiento repentino e inesperado, es decir de manera súbita, esto genera un impacto profundo pero efímero del ánimo que provoca una actividad cerebral capaz de generar una optimización en la toma de decisiones y mejora el recuerdo, acciones que son importantes y decisivas para el aprendizaje.

Bravo, (2015).

Podemos ver cómo tanto en la actualidad, como a lo largo de la historia de la educación, ya se tenía en cuenta la importancia de crear expectativas de interés y aprendizaje en nuestros alumnos. Esta era la filosofía educativa (pedagogía del asombro) llevada a cabo por una de las mayores pedagogas de la historia de la educación, Reggio Emilia, y consolidada por Loris Malaguzzi quien introdujo este sistema de enseñanza en las escuelas actuales. Por tanto, he de exponer que numerosos estudios han dado respuesta a nuestra pregunta. Desde la neurociencia se afirma que aprender a través de la alegría y el placer contribuye a dejar huella en el cerebro (Bueno, 2017). El poeta y novelista italiano Cesare Pavese, quien nos menciona: “La sorpresa es el móvil de cada descubrimiento” (Citado en Bravo, 2015).

Y, por último, la pedagogía del asombro, impulsada por Reggio Emilia quien nos demuestra lo importante de provocar en nuestros alumnos el gusto por aprender, damos por finalizada la respuesta a nuestro interrogante, acerca de por qué debemos realizar magia en el aula con nuestros alumnos.

1.2 Formas de usar la magia

Dentro de este apartado, vamos a valorar las diferentes posibilidades que tenemos y nos ofrece el uso de la magia dentro del aula, en este caso, concretamente en Educación Infantil.

Es un recurso útil para captar la atención de nuestros alumnos, pudiendo conseguir la motivación en aquellos niños que no les guste asistir al colegio por diversos motivos. También nos puede ayudar para manejar situaciones de discordancia, que se pueden dar tanto

dentro como fuera del aula, utilizando la magia a modo de “refuerzo”, poniendo en práctica la psicología conductista: “ellos niños y niñas que hayan comido el almuerzo, al volver del recreo, podrán participar en una sesión de magia”. Además, sirve para introducir temas o centros de interés que queramos trabajar con nuestros alumnos, si es un contenido que sabemos que a los niños les puede parecer difícil o nada atrayente, como puede ser el ejemplo de las matemáticas. Si lo envolvemos con la magia, puede ser una manera útil de empezar a aprender de manera dinámica. “al empezar un tema de forma mágica, estarán interesados por aprender” (Ruiz, 2017, p. 21).

Por otra parte, el uso de la magia en el aula nos puede interesar para utilizarlo a modo de descanso entre actividad y actividad. Ya que es una forma de evadir a los alumnos de la tarea a la que se les somete durante el horario escolar. Enfocándolo como un juego y no un trabajo. Seguidamente, he de añadir que podemos introducir la magia como una técnica para captar la atención de nuestros alumnos, ya que con ella conseguimos que estén atentos que no se quieran perder en el hilo del truco de magia, e incluso podemos conseguir que alguno de los alumnos quiera descubrir como lo hemos hecho. Asimismo, logramos hacer un uso de la magia productivo para resolver posibles problemas que nos puedan surgir en nuestra rutina. Aportándonos herramientas para solucionarlos y enseñar a nuestros alumnos como poder actuar frente a ellos, evitando ese sentimiento de frustración y rabia de no saber que hacer. López, Gétrudix-Barrio, (2019).

Nos explica Xuxo Ruiz en su libro: “Educando con magia” un momento de conflicto en el aula donde la magia hizo su efecto entre los niños implicados en la discusión:

“Después de la pelea, los senté para que me explicaran sus versiones de lo sucedido; “pero antes os quiero mostrar algo realmente curioso”- les dije. Les hice un juego con monedas, rápido pero muy efectivo. Además, necesite la colaboración de los dos. Después del juego, como habían sido los únicos testigos de algo realmente asombroso, comenzaron a hablar entre ellos sobre lo presenciado y dejaron la pelea como algo secundario porque tenían que ir a contarles a sus compañeros lo que habían visto”.

Ruiz (2017), p.22.

Para terminar, me gustaría añadir que también lo podemos ver como un recurso polivalente, además de un método de relajación, e incluso utilizarlo dentro de una clase de educación artística, y si vemos que a nuestros alumnos les gusta, les motiva y aprenden con el uso de la magia, podríamos realizar una unidad didáctica sobre: “La magia”.

1.3 Para qué utilizar la magia a nivel educativo

Como llevamos dando respuesta a los interrogantes de cómo utilizar la magia como recurso educativo, en este apartado responderemos acerca del para qué sirve utilizar la magia con nuestros alumnos, qué beneficios tiene y cómo nos ayuda en el desarrollo y aprendizaje de estos.

La magia nos ayuda a fomentar y desarrollar tanto la creatividad como la memoria de los niños, ayudándoles a pensar por sí mismos, logrando así conseguir un pensamiento divergente en ellos.

“Haciendo uso de la magia como elemento motivador y desarrollador de su creatividad, el estudiante emplea la pasión ante el juego, la devoción ante lo que espera y la persistencia al ponerlo en práctica. Todo ello no podría alcanzarse, si no se emplea una adecuada enseñanza creativa, ya sea mediante una técnica, un procedimiento o una estrategia”.

López, Gértudix-Barrio, (2019), p.147.

Del mismo modo, favorece a potenciar la memoria, ya que como hemos visto anteriormente “El cerebro recuerda lo que le ha emocionado” (Bueno, 2017). Por lo tanto, si conseguimos que nuestros alumnos aprendan divirtiéndose, lo recordarán y de esta manera ayudará a conseguir un desarrollo y fomento de la memoria, recordando así lo que les ha emocionado, y de manera transversal, lo que han aprendido con ello.

Por otro lado, el uso de la magia sirve para estimular el aprendizaje de los alumnos. Es necesario que, como docentes, busquemos que nuestros alumnos quieran aprender, que lo hagan con ganas y entusiasmo, y no vean ese proceso de enseñanza aprendizaje como algo aburrido y tedioso. La magia también nos puede ser útil para estimular y desarrollar el pensamiento en todas las materias, ya que podemos utilizarla para enseñar las matemáticas, a pensar, a escribir, hablar, etc. Aunque en Educación Infantil no hablamos de materias, ya que buscamos que sea un aprendizaje globalizado, pero también hay momentos de aprendizaje donde se diferencian los contenidos, es a estos momentos a los que nos referimos (Ruiz, 2017).

Al igual, ocurre con la mejora de la expresión oral de los niños, puesto que al ser algo que les asombra y les deja hipnotizados, pensando que es lo que ha pasado, podemos aprovechar ese momento de sorpresa para preguntarles que creen que ha ocurrido, e incitarles a hablar en público y a expresar sus ideas o sentimientos. Logrando así que los niños se desinhiban y participen. “Presentar al público juegos de magia ayudara a tus alumnos a forjar una

personalidad comunicativa, de seguridad y firmeza” (Ruiz, 2019, p.24). Lo mismo sucede con la comunicación escrita, si queremos potenciar esa labor, será más fácil hacerlo cuando nuestros alumnos sepan que es lo que quieren escribir, algo que les emocione, que les provoque ganas y entusiasmo por hacerlo. Al igual que podemos enriquecer el aprendizaje que pueda parecer más complicado o menos llamativo para nuestros alumnos, también podemos utilizar la magia para el desarrollo y perfeccionamiento de la psicomotricidad, como veremos alguna demostración en el apartado de la propuesta de intervención en diferentes actividades (López y Gértrudix-Barrio, 2019).

Por otra parte, el utilizar la magia como recurso educativo dentro del aula, también nos puede ayudar para reducir la tensión en momentos de conflictos, consiguiendo así que mejore la socialización y el clima del aula. Ya que es una actividad donde destaca el dinamismo, la diversión y emoción. Además, el uso de la magia nos puede facilitar la tarea de enseñar ciertos hábitos que fomenten la seguridad de los niños, ya que, aprovechando la oportunidad de tener toda su atención debido a la magia, puedes aprovecharlo para inculcarles mensajes relacionados con la educación en valores. En definitiva, enseñarles a pensar y tomar decisiones por sí mismos, favoreciendo así a su autonomía y desarrollo personal.

“La magia proporciona un instante de asombro dentro de la rutina de las aulas. Así que una vez que hayas captado la atención de los alumnos, cualquier cosa que digas en los siguientes monitos será atentamente escuchada y estudiada por ellos”.

Ruiz, (2017), p.21.

Por último, mencionar que usar la magia como recurso educativo, no solo ayuda a todo lo mencionado a lo largo de este apartado, el cual va dirigido a los alumnos, sino que nosotros, como docentes también podemos sacarle ventajas, como es el reciclaje del profesorado, ya que a lo largo de nuestra carrera profesional nos podemos sentir estancados e incluso llegar a aburrirnos en nuestra labor, y debemos de ser conscientes, que nosotros somos los primeros que transmitimos a nuestros alumnos las ganas por aprender. Si nosotros no estamos motivados para enseñar, ellos tampoco lo van a estar para aprender

1.4 Cuando usar la magia en el aula

Otro de los interrogantes que nos planteamos cuando nos paramos a pensar en usar la magia, es cuando lo hacemos, en qué momentos de la jornada podemos hacerlo. Bien, respondiendo a esta pregunta, principalmente, destacamos cuatro momentos clave:

El primero puede ser, antes de empezar a explicar cualquier contenido o actividad para captar su atención. Ya que, a través de los trucos de magia, se generan muchas preguntas en los niños y por lo tanto se potencia el pensamiento. En segundo lugar, podemos dedicar un rato a la magia después del recreo, consiguiendo que nuestros alumnos vuelvan a la calma, ya que el recreo es un momento para desfogarse. Y la vuelta al aula nos puede parecer complicada en ocasiones, y mucho más volver a tener la atención completa de nuestros alumnos. Como tercer momento, lo podemos utilizar en las salidas que se realicen fuera del centro, puesto que es una manera de volver a captar la atención de los niños, y a su vez podemos hacer cualquier truco de magia relacionándolo con lo que estemos aprendiendo en la salida didáctica. (Ruiz, 2017).

Para finalizar este apartado, podemos introducir la magia en el momento de descanso entre los aprendizajes. Como bien nos cita David Bueno en su libro: “Neurociencia para educadores”:

“Cuando nos distraemos y cuando dormimos el cerebro continúa activo, lo que contribuye a consolidar todo lo aprendido ese día, y también estimula la creatividad. Por eso hay que ir combinando ratos de atención y trabajo con ratos para distraerse.”

Bueno, (2017). p. 40.

2. La inclusión educativa

A lo largo de este apartado vamos a hablar sobre el proceso que conlleva conseguir la inclusión en las aulas y el efecto positivo que acarrea el uso de la magia.

Debemos destacar que para lograr la inclusión en las aulas es necesario que se cumplan tres elementos: 1) Presencia, se refiere al acceso y la permanencia en la escuela u otras modalidades no formales, 2) El siguiente punto sería la participación, que hace alusión al currículo y las actividades educativas, las cuales deben contemplar todas las necesidades de los estudiantes, y 3) tendríamos el progreso o logro, que hacen referencia a la necesidad de todos los estudiantes adquieran en la medida de lo posible los aprendizajes establecidos en el currículo escolar, necesarios para su desarrollo personal y la socialización. (Unesco, 2008).

Para lograr la inclusión educativa, previamente debemos conseguir la presencia de los alumnos en el aula. Y para ello, es necesario que el niño venga motivado a la escuela, que venga con ganas e ilusión por aprender. Sin los cimientos que consolidan la inclusión

educativa no conseguiremos llevar al propósito de las escuelas. (Melba, Gutiérrez de Piñeres y Velázquez, 2017).

El uso de la magia en el aula hace que los niños quieran aprender, les motive y entren en las clases con ánimo, y ganas. Por qué van a pasárselo bien mientras aprenden, y no les supone una tarea pesada. Además, la magia consigue que el niño más introvertido, aunque no participe, este atento y le entre la curiosidad por saber qué es lo que está pasando. Ya que la magia, como hemos mencionado en apartados anteriores, consigue la atención plena del alumnado. Una vez que ya tenemos la presencia del niño con ganas de aprender, pasamos al siguiente componente que conforma la inclusión de las escuelas: la participación. Siendo esta la categoría más relevante para conseguir la inclusión educativa. Puesto que al tener la presencia del amulando, el siguiente paso será conseguir que se involucre en las tareas, que el gusto por aprender se manifieste, y por lo tanto que participe en las tareas. Esta labor puede ser más sencilla de conseguir sin lo hacemos a través de actividades o metodologías que capten la atención del propio niño, en este caso, a través del uso de la magia.

Como venimos mencionando anteriormente, la magia tiene el factor sorpresa, el cual hace que tengamos toda la atención del niño, que lo que ocurre le genere preguntas, le provoque curiosidad y una vez que provoquemos eso en nuestros alumnos, esas ganas de preguntar, ya tendremos la posibilidad de que el niño quiera participar en el aula. En definitiva, que quiera aprender.

Para finalizar con los puntos primordiales para conseguir la inclusión educativa, tan solo nos falta dar pie a la manifestación de esos aprendizajes, es decir el progreso o los logros que han ido adquiriendo nuestros alumnos.

Esto destaca la responsabilidad moral de garantizar que los grupos estadísticamente en situación de mayor riesgo sean cuidadosamente monitoreados y que, donde se estime necesario se tomen las medidas para asegurar su presencia, participación y progresos o logros en el sistema educativo.

(Ainscow 2004 p.12)

3. Enfoque del pensamiento visible

Es necesario hacer mención en este apartado del enfoque del pensamiento visible, el cual busca conseguir que nuestro alumnado no solo aprenda a pensar por sí mismos, sino que también nosotros, como docentes conozcamos el pensamiento de nuestros alumnos.

“Para que el pensamiento ocurra, los estudiantes, primero que todo, deben tener algo en qué pensar y hay que pedirles que piensen al respecto. Como docentes, debemos crear oportunidades de pensamiento. Sin embargo, aun cuando existen las oportunidades para pensar, tenemos que reconocer que el pensamiento es básicamente un proceso interno.”

Ritchhart, Church y Morrison (2011), p.69.

Perkins afirma que el aprendizaje es consecuencia del pensamiento (Perkins, 1997) por lo que podemos usar este enfoque para visibilizar el aprendizaje de nuestro alumnado. Por la importancia que ello acarrea se puede recurrir a las destrezas y rutinas del pensamiento como herramientas que posibilitan la visibilización del pensamiento y el aprendizaje. Además de favorecer que los estudiantes aprendan a pensar de forma eficaz, dado que se guía su pensamiento a lo largo de los pasos que se llevan a cabo con las destrezas y rutinas (Salmon, 2015).

Se observarán diferentes ítems que algunos de ellos serán evaluados a través de rutinas de pensamiento. Recogiendo las respuestas que nos den los niños sobre el juego de magia realizado en cada sesión. Logrando así visibilizar el pensamiento de nuestros alumnos. “Las rutinas de pensamiento son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez, hasta convertirse en parte del aprendizaje de la asignatura misma.” (Perkins, 1997).

Propuesta de intervención

Título de la propuesta de intervención:

“WINGARDIUM LEVIOSA”

1. Legislación educativa

Decreto 38/2008 de la Comunidad Valenciana del 28 de marzo.

2. Objetivos

2.1 Objetivos generales de la etapa de Educación Infantil

ÁREA 1: El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

3. Adquirir progresivamente autoconfianza y una imagen ajustada y positiva de sí mismo e identificar sus características y cualidades personales.

10. Desarrollar actitudes y hábitos de colaboración y ayuda articulando su propio comportamiento con las necesidades, demandas, requerimientos y explicaciones de los demás.

ÁREA 2: El medio físico, natural social y cultural. (Conocimiento del entorno)

14. Identificar algunas de las propiedades más significativas de los elementos de su entorno inmediato y mediato estableciendo relaciones cualitativas y cuantitativas entre ellas que induzcan a organizar y comprender progresivamente el mundo en que vive.

9. Mostrar interés y curiosidad por los cambios a los que están sometidos los elementos del entorno, para identificar algunos factores que influyen sobre ellos.

ÁREA 3: Los lenguajes: comunicación y representación.

2. Conocer los diferentes lenguajes y aplicar técnicas para que desarrollen la imaginación y la creatividad.

3. Utilizar las distintas formas de representación para expresar y comunicar situaciones, acciones, deseos y sentimientos conocidos, vividos o imaginados.

2.2. Objetivos de la propuesta de intervención

En la propuesta de intervención diseñada para llevar a cabo en el aula de Educación Infantil se plantean los siguientes objetivos:

- Introducir al alumnado de educación infantil en las diferencias entre ciencia y magia.
- Provocar en el alumnado emociones y sensaciones positivas con los trucos de magia.
- Promover el gusto por aprender a través de la magia.

3. Contenidos

ÁREA 1: El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.

d) Valoración y actitud positiva ante las demostraciones de sentimientos, de emociones y de vivencias propias y de los demás. El control gradual de las mismas.

Bloque 2. El juego y el movimiento.

d) El desarrollo del juego protagonizado como medio para conocer la realidad.

ÁREA 2: El medio físico, natural social y cultural. (Conocimiento del entorno)

Bloque 1. Medio físico: relaciones y medidas

i) La estimación de la duración de ciertas rutinas de la vida cotidiana en relación con las unidades de tiempo.

Bloque 2. El acercamiento a la naturaleza.

b) La observación de los fenómenos atmosféricos: causas y consecuencias.

ÁREA 3: Los lenguajes: comunicación y representación.

Bloque 2. Lenguaje verbal

2.1. Escuchar, hablar y conversar

g) La participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como el acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales.

Bloque 3. La lengua como instrumento de aprendizaje

g) La comprensión de las explicaciones de la maestra o del maestro sobre un tema de interés, los pasos de una tarea, la manera de buscar información..., sin que se le deba explicar individualmente.

4. Competencias

En la propuesta de intervención me propongo trabajar las siguientes competencias:

Competencia en comunicación lingüística: habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita. Esta competencia se trabaja a lo largo de toda la unidad ya que tendrán que usar la lengua en diferentes contextos.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Curiosidad, imaginación. Actitud curiosa, observadora y crítica ante lo que nos rodea... Formularse preguntas, investigar. Gusto por aprender. Observar, leer, buscar información Experimentar, explorar soluciones diferentes, distinguir causas y consecuencias

Competencia para aprender a aprender: competencia en la cual los alumnos desarrollan su capacidad para iniciar el aprendizaje, siendo capaces así de alcanzar los conocimientos por sí

mismos y lograr un aprendizaje significativo. Esta competencia se trabaja en algunas actividades en las que construirán su propio aprendizaje.

Autonomía e iniciativa personal: Aprender a ser feliz, aceptarse, sentirse persona digna y capaz de tomar decisiones y enfrentarse con las dificultades Adaptación a las circunstancias cambiantes, a nuevos entornos Control emotivo y del estrés. Inteligencia emocional. Capacidad para expresar los sentimientos.

5. Metodología

Dentro del currículo, en el cual me baso para realizar esta propuesta de intervención, podemos observar algunas líneas metodológicas claras que, en mi opinión debemos tener en cuenta a la hora de crear actividades para los niños, logrando que estas sean lo más completas/globalizadas posibles y ayudarles en su desarrollo.

El maestro debe utilizar unas metodologías concretas para así lograr que exista un fuerte vínculo de enseñanza-aprendizaje ya que esto llevará a que el niño sea capaz de realizar aprendizajes significativos.

Algo imprescindible en Educación Infantil es el juego, ya que este pueda ser un medio de aprendizaje y disfrute que favorece la imaginación y la creatividad. Posibilita interactuar con otros y así ayudar a ampliar las actitudes hacia los demás (lo social).

Los alumnos deben tener relación directa con todos los objetos a su alcance dentro del aula. Su manipulación y utilización hace de estos una excelente herramienta a la hora de desarrollar habilidades motrices. Por último y no menos importante recalcar lo transcendental de realizar una buena evaluación junto con unos adecuados criterios de evaluación.

6. Recursos temporales

En el presente apartado se mostrará un calendario en el cual aparecerán los días en los cuales se llevarán a cabo los diferentes trucos de magia.

Calendario escolar 2019 - 2020 de Comunidad Valenciana



- Se realizará la sesión número 1 denominado: “*Amato, animo, animato, animagus*”
- Se realizará la sesión número 2 denominado: “*Emancipare*”
- Se realizará la sesión número 3 denominado: “*Legeremancia*”
- Se realizará la sesión número 4 denominado: “*Encantamium*”
- Se realizará la sesión número 5 denominado: “*Alarte ascendare*”
- Se realizará la sesión número 6 denominado: “*Anapneo*”
- Se realizará la sesión número 7 denominado: “*Aparecium*”
- Se realizará la sesión número 8 denominado: “*Abrete sésamo*”

7. Actividades

Realizaremos un total de 8 trucos de magia durante cuatro semanas, dos días a la semana, martes y jueves. A continuación, paso a detallarlos uno a uno:

Sesión N.º 1	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 11/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 25 alumnos)	
Título de la actividad	“ <i>Amato, animo, animato, animagus</i> ”	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir que pongan su nombre reconociendo las letras sacadas detrás de la oreja. 	
Recursos materiales: Cartas con las diferentes letras del abecedario poniendo alguno de los nombres de los niños.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos

<p>Saludo y asamblea inicial</p>	<p>En primer lugar, colocaremos a los niños en modo asamblea y les pasaremos a explicar que vamos a jugar a ser magos. Que el profesor y yo les haremos un truco de magia pero que tendrán que ser ellos quienes hagan el resto.</p> <p>Les explicaremos como se llama la actividad, preguntándoles si conocen Harry Potter. Les contaremos que cada juego que hagamos durante las siguientes semanas, van a tener nombres de conjuros que se hacen en las películas, y les contaremos en que consiste este nombre: <i>“Amato, animo, animato, animagus”</i>. Es un conjuro para hacer amigos magos.</p>
<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>Seguidamente, el maestro ira sacando cartas de detrás de las orejas de todos los niños, y los propios niños tendrán que descubrir que lo que hay en las cartas, son letras.</p> <p>Cuando todas las cartas estén repartidas, les pediremos que las esparzan por el espacio y hagan un círculo. A continuación, pasaremos a explicar que entre todos tendrán que ir poniendo las cartas una detrás de otra, de tal manera que al juntarlas se vayan formando alguno de los nombres de los compañeros de la clase.</p> <p>Una vez estén todas las cartas con los nombres completos, pediremos a los niños que busquen entre ellos a ver si está el suyo.</p>
<p>Vuelta a la calma y asamblea final</p>	<p>Una vez que ha finalizado la actividad, nos volveremos a sentar en modo de asamblea y les preguntaremos a los niños si han encontrado a su amigo mago, si le han ayudado a formar los nombres y si han encontrado el suyo formado con las cartas.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Lo mejor de la actividad han sido las adaptaciones que ha hecho el profesor para envolver la magia en el ambiente. Mientras contaba en qué consistía el hechizo mágico que teníamos que aprender ha puesto la BSO de Harry Potter y les ha pedido que nos diéramos todos un abrazo, pudiendo así meter en el bolsillo las cartas con los nombres de una de las niñas (la cual había estado sola durante el recreo), haciendo magia puesto que había sido la lechuza de Harry Potter quien había dejado las cartas en el bolsillo de su babi.</p> <p>Por otra parte, también ha hecho la adaptación de repartir las cartas con las letras de los niños que no estaban en la mesa, obligándoles así a tener</p>

	<p>que formar el nombre de un compañero y no el suyo propio. Eso se ha realizado al principio como bien planteaba la actividad.</p> <p>Los niños han estado entusiasmados y buscando respuestas hacia la pregunta de cómo han aparecido las cartas con las letras del nombre de la niña en la cual han aparecido en el bolsillo de su babi.</p>
--	---

Sesión N.º 2	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 13/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 24 niños)	
Título de la actividad	<i>“Emanicipare”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el número cinco y sus derivaciones en las sumas a través del uso de las regletas. • Desarrollo de la psicomotricidad fina. 	
Recursos materiales: Regleta y bolsa mágica	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo y asamblea inicial	<p>Como venimos haciendo en todas las sesiones de magia, vamos a explicar a los niños que hoy aprenderemos un nuevo conjuro: <i>“Emanicipare”</i>, les explicaremos que este hechizo sirve para liberar las ataduras de un objeto. A continuación, pediremos a los niños que con sus varitas lo digan un par de veces, cuando ya lo tendrán dominado, pasaremos a la acción.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>Seguidamente, les pediremos a los niños que estén atentos a lo que va a ocurrir con la bolsa mágica. Les mostraremos que dentro de ella no hay nada, dándole la vuelta por ambos lados.</p> <p>Una vez que agiten sus varitas y digan el conjuro que hemos aprendido doy <i>“emanicipare”</i> por arte de magia aparecerán las figuras que componen las regletas.</p> <p>Los niños quedarán asombrados de tal manera que captaremos su atención para aprender las sumas que forman el número cinco.</p> <p>Les pediremos a los niños que, por grupos de mesas, intenten coger las figuras de la regleta que han ido saliendo de la bolsa mágica para hacer sumas que den el número cinco de resultado.</p>	

Vuelta a la calma y asamblea final	Una vez que hemos hecho las sumas que dan el número cinco, enseñamos las regletas a los profesores y los volveremos a meter en la bolsa mágica, daremos unos toquecitos con nuestra varita diciendo el conjuro de hoy: “ <i>Emancipare</i> ” y por arte de magia... las piezas de la regleta volverán a desaparecer de la bolsa mágica.
Observaciones	<p>Me ha encantado escuchar algunas de las respuestas de los niños, como por ejemplo al poner la BSO de Harry Potter han dicho: “callaros que viene Harry y nos va a hacer magia” y enseguida ha habido un completo silencio teniendo la atención de todos.</p> <p>El hecho de poner la música, les hace asociarlo con un momento de intriga, misterio y silencio porque saben que va a ocurrir algo que a todos les gusta.</p> <p>A uno de os niños le ha costado hacer la actividad, buscando sumas que formen el cinco, y uno de los amigos les ha dicho: “¿te ayudo? Que a mi Harry Potter me ha ayudado”.</p>

Sesión N.º 3	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 18/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 24 niños)	
Título de la actividad	<i>“Legeremancia”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los números • Conocer que sumas de números dan el cinco • Conseguir evitar el miedo a las matemáticas 	
Recursos materiales: Una pizarra, un papel y lápiz	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo y asamblea inicial	Como viene siendo común en las sesiones de magia, les hemos pedido a los niños que se sienten en la alfombrita y cojan sus varitas que hoy aprenderemos un truco nuevo, deberemos decir “ <i>Legeremancia</i> ” esto nos ayudara a leer la mente y a jugar con ello para adivinar las cosas que no sepamos y nos pidan conocerlo.	

Desarrollo de la actividad	<p>Una vez que ya hemos aprendido el conjuro, pedimos a los niños que se sienten en su sitio, repartiremos unos trozos de folio y les pediremos que pongan tan solo una suma de números que crean ellos que da de resultado el número 5.</p> <p>Mientras, el maestro les dirá que miren con atención. Él va a escribir en la pizarra una suma que también de cinco y que luego esa suma coincidirá con la que uno de los niños haya escrito.</p>
Vuelta a la calma y asamblea final	<p>Cuando ya tenemos todos los papeles de las sumas de los niños dobladas, iremos pidiendo a alumnos saltados si quieren que quitemos ese papel con la suma o por el contrario nos le guardamos. Alguno nos dirá que si nos le quedamos y otros los tiraremos a la basura.</p> <p>Pero finalmente tan solo quedará un papel que contendrá la misma suma que anteriormente ha escrito el profesor en la pizarra y nadie más ha visto.</p>
Observaciones	<p>Me ha encantado ver como todos los niños cuando se pone la música de la BSO de Harry Potter se callan, están en silencio y cada uno se va a su sitio, porque asocian la música con un momento de diversión y de aprendizaje jugando para ellos.</p> <p>Al pedirles hacer sumas de cinco todos los niños han mostrado entusiasmo y todos en silencio se han concentrado para escribir la suma en el papel y doblar la hoja.</p> <p>Cuando han visto que la suma del papel coincidía con la suma que había escrito en la pizarra ha habido diversas reacciones, siempre las hay. Puesto que hay niños con más imaginación que otro e incluso alguno algo más escéptico que no cree en la magia.</p>

Sesión N.º 4	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 20/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 24 alumnos)	
Título de la actividad	<i>“Encantamium”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la habilidad de resolver problemas • Repasar las figuras geométricas y series matemáticas a través de estas figuras. 	

Recursos materiales: La olla magia, figuras geométricas de diferentes colores azul, rojo y amarillo (círculo, triángulo, rectángulo y cuadrado).	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo asamblea inicial	<p>Como viene siendo rutina en las sesiones de mágica, hoy explicaremos a nuestros pequeños magos, que vamos a aprender no un hechizo ni un conjuro, sino un encantamiento, de ahí el título: “<i>Encantamium</i>”, puesto que los encantamientos nos permiten mover de sitio ciertos objetos o cosas con un ligero movimiento de nuestra varita, sin necesidad de mover todo nosotros.</p> <p>A continuación, se les explicará que vamos a introducir en la olla magia un círculo de color amarillo y que cuando abramos la tapa mágica aparecerá transformado en otro color. Pero que para ello deberán de agitar sus varitas y decir todos a la vez... “<i>Encantamium</i>”.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>Una vez que ya tenemos a los niños encandilados con la magia que se ha producido cuando hemos introducido un círculo de color amarillo y ha salido rojo, les pedimos a los niños que ahora van a tener que hacer ellos la magia.</p> <p>Les explicamos que vamos a poner una canción y cuando se pare la música tendrán que cambiar con otro compañero que tenga la misma figura geométrica, pero de distinto color.</p> <p>Después repetiremos la misma dinámica, pero pidiéndoles que lo que tienen que hacer es cambiar de figura geométrica. Esto lo repetiremos tantas veces como queramos. La condición es que cada vez que se cambie de figura con un compañero tienen que decir el conjuro que hemos aprendido hoy: “<i>Encantamium</i>”.</p> <p>Por último, lo que haremos será pedirles que hagan una serie matemática pero humana. Es decir, que tendrán que ponerse en una fila siguiendo el orden, dependiendo de la figura geométrica que ellos tengan la mano y también dependiendo de la que toque en la serie.</p>	
Vuelta a la calma y asamblea final	<p>Una vez que se ha terminado la actividad, les pediremos a los niños que se vuelvan a situar en modo de asamblea. Les diremos que nos recuerden que es lo que hemos estado haciendo, de que colores eran las figuras, que tipos de figuras geométricas había, y en qué consistía el conjuro que hemos aprendido hoy.</p>	

Observaciones	Como viene siendo tradición, lo que más me sorprende de las sesiones de magia es que los niños captan totalmente el momento de la magia, puesto que se les pone la BSO de Harry Potter y se reconoce que les gusta porque, en vez de alborotarse y ponerse a gritar, todo lo contrario, se quedan en silencio y algún niño si susurra.... Que viene Harry Potter, y al reconocer el momento de la magia, su comportamiento y estado de ánimo es totalmente diferente al que tenían apenas unos segundos antes.
----------------------	--

Sesión N.º 5	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 25/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 23 alumnos)	
Título de la actividad	<i>“Alarte ascendare”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Aportar herramientas al alumnado para la resolución de problemas. • Realizar trabajar la educación en valores a través de los diferentes colores. 	
Recursos materiales: Rotulador negro edding, pañuelos de colores azul, amarillo y rojo, paraguas y la olla mágica. Folios y rotuladores.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo y asamblea inicial	<p>En esta ocasión le vamos a decir a los alumnos que lo que aprenderemos será un hechizo nuevo para hacer que las cosas malas se vayan volando y que las buenas se queden con nosotros.</p> <p>Les explicamos que lo haremos a través de un paraguas de colores y que por arte de magia aparecerán escritas las palabras mágicas que previamente habremos metido en la olla mágica. Y cuando lo tengamos todo preparado, tendremos que gritar mientras movemos las varitas: <i>“Alarte ascendare”</i>.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>Primeramente, lo que haremos será pedir a los niños que nos digan situaciones feas que no les gusta que les pase o que les hagan los compañeros. Cuando ya nos hayan dicho varias, pediremos que por favor nos digan cosas buenas, cuando tengamos varias seleccionadas, les diremos que vamos a escribirlas en pañuelos de diferentes colores:</p>	

	<p>como, por ejemplo, amistad en el pañuelo amarillo, en el rojo escribiremos amor y cariño y en el azul escribiremos ayudar.</p> <p>Cuando tengamos todos los pañuelos, los meteremos en la olla mágica y.... al abrirla por arte de magia desaparecerán... pero el maestro tendrá que actuar haciendo parecer que se encuentra muy mal... y detrás de su capa de mago, aparecerá un paraguas como el de Mary Poppins con las palabras que habíamos escrito en los pañuelos.</p>
Vuelta a la calma y asamblea final	<p>Por último, lo que haremos será decir a los niños que tienen hacer un dibujo para algún amigo que en algún momento no le hayamos ayudado cuando lo necesitaba o no le hayamos pedido perdón, o le hagamos hecho algo malo. Cuando le tengamos hecho le diremos las palabras mágicas que hemos aprendido hoy “<i>Alarte ascendare</i>” y con ello todo lo malo se habrá ido volando con ayuda del paraguas.</p>
Observaciones	<p>Algo que me ha encantado es ver como el maestro ha tratado los temas de la educación en valores, captando y teniendo toda la atención de los alumnos, puesto que es un tema importante y que los niños estén atentos.</p> <p>Lo curioso ha sido cuando les ha pedido a los niños que dibujasen un dibujo para algún compañero con el que se haya portado mal.</p> <p>He de decir que este truco lo ha utilizado de esta manera puesto que ha habido una discusión en el recreo entre dos de ellos.</p> <p>Cuando había que regalarle el dibujito me ha encantado lo que el “culpable” le ha dicho al otro niño: “<i>¿me perdonas? pero que sea de verdad y se vaya volando con el paraguas ¿vale?</i>”</p>

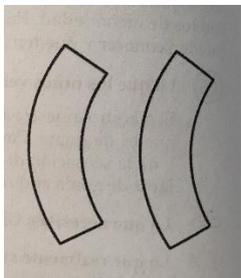
Sesión N.º 6	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 27/02/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 24 alumnos)	
Título de la actividad	<i>“Anapneo”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer que elementos flotan en el agua y cuáles no. • Averiguar la diferencia de porqué una mandarina flota con la piel y no sin ella. 	

Recursos materiales: Barreño con agua, mandarina con y sin piel, todos los objetos que queramos introducir en el barreño que estén por clase.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo asamblea inicial	<p>Para dar comienzo a esta sesión de magia, primero les colocaremos a los alumnos en modo asamblea, y en el centro del círculo estarán los materiales que necesitamos para este truco de magia. El barreño, la mandarina y los diferentes objetos que vayamos a sumergir.</p> <p>Como viene siendo costumbre, les explicaremos a los niños que vamos a utilizar un conjuro que hace que determinados elementos se hundan en el agua. Y para ello deberemos de decir cada vez que sumerjamos uno la palabra mágica: “<i>Anapneo</i>”.</p>	
Desarrollo de la actividad	<p>En primer lugar, haremos el truco/experimento de sumergir una mandarina con la piel, y pediremos a los niños que digan la palabra mágica para que se sumerja. Pero esta no lo hará. En cambio, cogeremos otra mandarina y le quitaremos la piel. Cuando la vayamos a sumergir les pediremos que digan: “<i>Anapneo</i>” y la mandarina se hundirá en el fondo del barreño.</p> <p>Les pediremos a los niños que cojan determinados objetos que encuentren en el aula y los introduzcan por orden en el barreño. Observando cuales se hunden y cuáles no.</p>	
Vuelta a la calma y asamblea final	<p>Cuando ya les hayamos dejado explorar con determinados materiales, les pediremos que vuelven a atentos en modo asamblea. E introduciremos un pato de goma, viendo que en un principio si flota, le apretaremos y les mostraremos como salen burbujas de dentro del pato. Dándoles así la respuesta a las preguntas que les han ido surgiendo, acerca de por qué unos objetos flotan y otros no, o a que se debe, etc.</p> <p>Demostrándoles que es debido a la cantidad de aire que hay en los objetos. Y que lo mismo ocurría con la mandarina, cuando la introducimos con la piel, quedaba una capa entre medias de aire que eso provocaba que flotase, y cuando se la quitábamos ya no estaba esa capa de aire que le impedía que se hundiese.</p>	
	<p>La actividad de hoy trataba sobre el principio de flotación de Arquímedes, en el cual se pretendía enseñar a los niños por que unos</p>	

Observaciones	<p>cuerpos flotan y otros no. Hacerles ver la diferencia entre si lo que ocurría lo podíamos llamar magia o ciencia.</p> <p>A lo largo de la sesión me he dado cuenta de que los niños tenían interés por aprender más sobre el tema, han aprendido lo que es una hipótesis, y un experimento.</p> <p>Ellos solos han llegado a la conclusión de que la mandarina sin la cascara se hundía porque era la cascara la que le hacía hundirse, puesto que un trozo de cascara sola si flotaba.</p> <p>Lo que más quiero destacar es que un niño, de los más brillantes, hay que decir, me ha preguntado qué ¿dónde estaba el aire? Y el solo me ha preguntado: ¿en la cascara de la mandarina?</p> <p>Lo que nos ha llevado a hablar sobre el tema del aire, si huele, se saborea, se ve, se escucha, se siente... y hemos estado comprobándolo.</p>
----------------------	--

Sesión N.º 7	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 10/03/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 25 alumnos)	
Título de la actividad	<i>“Aparecium”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los colores, su visión y sus respectivos nombres. • Clasificar los colores fríos y cálidos. Y distinguir sus sensaciones. • Fomentar el aprendizaje de las sumas y restas. 	
Recursos materiales: Ceras de colores Manley, folios, acuarelas y pinceles, vasos de plástico con agua.	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo y asamblea inicial	<p>Primeramente, como viene siendo común en las sesiones de magia, donde aprendemos un hechizo nuevo, en el día de hoy descubriremos como desvelar mensajes ocultos o cualquier cosa que nos quieran esconder.</p> <p>Estando en modo asamblea le pediremos al encargado del día que nos traiga una caja de ceras Manley.</p>	

<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>Una vez que ya tenemos la atención de los niños, pediremos un voluntario, echándolo a suertes si hay muchos participantes a través de la canción de: “En la casa de pinocho, todos cuentan hasta ocho”.</p> <p>Pediremos a nuestro elegido, que escoja una pintura, el maestro estará con los ojos tapados y mirando hacia la pared, también les habrá que decir que guarden todas las ceras que sobran para que el maestro/mago no las vea al darse la vuelta y pueda descartar cual es la que falta y así adivinarlo.</p> <p>El alumno le pondrá la pintura en la mano y con tan solo tocarla descubrirá de qué color se trata.</p> <p>Cuando se descubra que el maestro/mago ha adivinado el color de la pintura, el ayudante les pondrá en cada mesa una hoja, con un mensaje escrito, el cual los niños deberán de descifrar, para ello a medida que pintan con las acuarelas sobre el papel, deberán de ir diciendo en voz alta el conjuro que hoy hemos aprendido que es: “<i>Aparecium</i>”.</p>
<p>Vuelta a la calma y asamblea final</p>	<p>Finalmente, cuando los niños ya habrán pintado el papel con acuarela, se darán cuenta que aparece un mensaje escrito, que son números, más concretamente, sumas y restas, las cuales están pintadas con cera blanca y sobre el folio no se distinguían, pero al poner agua y color, (acuarelas), se describirán las sumas y restas que tendrán que realizar.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>A lo largo de esta actividad he podido darme cuenta de que los niños con un poco de misterio de por medio que haya ya les atrae, sientes como tienen ganas de aprender más, de preguntar, la curiosidad se apodera de ellos. Y te das cuenta de que tienen ganas de aprender, y eso es el primer ingrediente que se necesita para cerciorarte de que el niño realmente va a aprender.</p> <p>Además, en esta actividad, al final he tenido que improvisar un poco sobre lo ya programado. Para cerrar la actividad he aprovechado que el encargado de hoy, su nombre tenía 6 letras y he juntado varias de las sumas que les ha salido en el mensaje oculto y mágicamente la suma del resultado de varias sumas, ha dado 6 que era el número de letras que tiene el nombre del encargado del día.</p>

Sesión N.º 8	Categoría: 4º de Educación Infantil	Fecha: 12/03/2020
N.º de alumnos	25 (Han asistido 23 alumnos)	
Título de la actividad	<i>“Ábrete sésamo”</i>	
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar entre el concepto de grande y pequeño. 	
Recursos materiales: Dos piezas de cartulina de una forma especial, como veremos en la foto a continuación:  Figura 1: ejemplo forma visual (Ruiz, 2017, p 156). La olla mágica	Recursos espaciales: El aula	Recursos temporales: 30 minutos
Saludo y asamblea inicial	Previamente les pediremos a los niños que se sienten en modo de asamblea. Les explicaremos como viene siendo común en estas sesiones, que en este momento toca ser magos, que el maestro ha estado en Hogwarts aprendiendo magia, entre todas las cosas un conjuro que se llama: <i>“ábrete sésamo”</i> que nos ayuda a abrir las cosas que no podemos.	
Desarrollo de la actividad	Cuando ya hemos introducido lo que vamos a hacer, les mostramos a los niños dos piezas de cartulina con una forma especial. Les preguntaremos cual creen que es más grande, y que nos la señalen. Una vez vemos que los niños tienen claro cuál es el grande, el maestro/mago moverá las figuras mientras hace un soplando mágico consiguiendo así que la que les parecía grande ahora será la pequeña. Esto se debe a que la forma es una curva, y lo que conseguimos es que haya un efecto óptico en nuestros alumnos, ya que el trozo de cartulina que este al lado de la curva exterior de la otra, parecerá ser más pequeña.	

	<p>Como esto les puede confundir a los pequeños en el aprendizaje del concepto grande pequeño, lo que haremos a continuación será introducir algunos elementos del aula dentro de la olla mágica.</p> <p>Esta se encarga de cambiar el tamaño, el color, y otras propiedades de los objetivos que introducimos en ella. Por ejemplo, si metemos un cuadrado pequeño, sale de la olla convertido en un cuadrado grande. Cuando metamos dentro de la olla mágica cualquier objeto deberemos de decir “<i>ábrete sésamo</i>”.</p>
Vuelta a la calma y asamblea final	<p>Para terminar la sesión de magia de hoy les preguntaremos a los niños que había pasado con la forma de la cartulina, que como eran al final los dos trozos, iguales, o uno más grande que el otro.</p> <p>Por último, les preguntaremos que pasaba dentro de la olla mágica. Esperando la respuesta de que al meterlos eran más grandes y salían más pequeños o al revés.</p>
Observaciones	<p>Lo curioso de esta actividad ha sido ver como los niños se quedaban pensativos cuando les mostraba las dos figuras, pues en un principio se lo he mostrado separadas y tenían muy clara cuál era la más grande pero luego al superponer una encima de la otra ellos han dicho, pero si son iguales, y luego les hemos vuelto a separar.</p> <p>Eso hacía que se parasen a pensar que era lo que estaba pasando, mi respuesta claramente ha sido... que estábamos haciendo magia.</p> <p>Algo que me ha servido para esta actividad, fue el hecho de que ambas figuras fuesen de distinto color, yo pensaba que al ser diferentes colores les podría afectar para distinguir el tamaño, pero de no haberlo hecho así no habrían sabido a cuál se estaban refiriendo, ya que en estas edades aun no tienen definida la lateralidad ni los conceptos izquierda y derecha.</p>

8. Alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo

No tengo ACNEE (Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales) en mi aula de prácticas, en el cual realizo la propuesta de intervención del presente TFG.

9. Evaluación

9.1 Criterios de evaluación

ÁREA 1: El conocimiento de sí mismo y la autonomía personal.

1. Utilizar el cuerpo como instrumento de relación con el mundo y como vehículo para descubrir los objetos de aprendizaje a través de la percepción y de la sensación.

ÁREA 2: El medio físico, natural social y cultural. (Conocimiento del entorno)

3. Utilizar el conocimiento del medio físico, natural, social y cultural como marco en el que están situados los objetos de aprendizaje con los que interactúa y aplicar actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza, la sociedad y la cultura.

ÁREA 3: Los lenguajes: comunicación y representación.

8. El aprendizaje del lenguaje oral y escrito se realiza a través del intercambio verbal que los niños y las niñas realizan entre ellos y con otros miembros de la sociedad; mediante estos intercambios controlan y regulan los intercambios sociales en contextos comunicativos diversos.

9.2 Estándares de aprendizaje evaluables

Lo que evaluaremos a lo largo de los trucos de magia serán los siguientes ítems. Que se corresponderán con los mismos que más adelante utilizaremos para realizar nuestra investigación acerca de cómo la magia interviene en el aprendizaje del alumnado:

La participación del alumnado, la cual lo recogeremos a través de una rejilla de observación. En la cual 0 significa que no participa en ningún momento, 1 será que participa muy poco o su participación es disruptiva, 2 simboliza que participa en la mayor parte de la sesión y apenas tiene comportamientos disruptivos y finalmente el 3 representa que participa adecuadamente durante toda la sesión (Ritchhart, Church y Morrison 2011).

El estado de ánimo será otra variable de interés, la cual analizaremos a través de la rutina de pensamiento del semáforo, siendo el verde positivo, el amarillo regular y el rojo negativo. (Ritchhart, Church y Morrison 2011).

El aprendizaje lo conoceremos a través de los datos que nos ofrezca la rutina de pensamiento el titular. Recopilándolo en grupo y de forma oral. Tanto los días en los que se realiza magia (martes y jueves), como los que no (lunes y miércoles).

Las llamadas de atención siendo este, el último ítem que analizaremos, anotando el número de veces que se les llama la atención, siendo 0 ninguna vez.

9.3 Técnicas de evaluación

La técnica de evaluación que utilizaré para evaluar las diferentes actividades propuestas utilizando los trucos de magia, será a través de una tabla de observación, con sus respectivas herramientas y escalas graduadas (Este punto se ampliará en el siguiente apartado denominado Estudio de la investigación).

Estudio de la investigación

En la presente investigación vamos a estudiar cómo afecta el uso de la magia en el desarrollo tanto cognitivo como socioafectivo de nuestros alumnos, al igual que como afecta en la inclusión de nuestros alumnos.

1. Participantes y contexto

La intervención y el estudio se han llevado a cabo en un CEIP concertado de la ciudad de Alicante. En un aula de Educación Infantil, con 25 niños de 4 años, durante los meses de febrero y marzo.

2. Procedimiento

Se ha llevado a cabo la observación de todos los alumnos durante cuatro semanas. Debido a que la clase observada consta de veinticinco alumnos, vamos a dividir las observaciones en dos días por semana.

Realizaremos dos trucos de magia distintos durante la semana, uno los martes, y otro diferente los jueves. Por el contrario, también observaremos los lunes y miércoles, que serán los días en los que no se hará magia en el aula. Estas observaciones las realizaremos a la misma hora los cuatro días, de 11:30 a 12:00h, tras la vuelta del recreo.

Los trucos de magia tendrán una duración de 30 minutos aproximadamente. Observaremos cada día a la mitad de la clase, dividiendo a la clase en dos, donde el maestro realizará la sesión de magia con quince de los niños mientras que al resto de la clase se les mandará hacer otro

trabajo, así a mí se me permitirá realizar la tarea de la observación y la recogida de datos para la investigación. De este modo en una semana habremos observado a todos los alumnos.

3. Diseño de la investigación e instrumentos de recogida de datos

Se ha llevado a cabo un estudio cuantitativo cuasiexperimental sin grupo control. Se han recogido datos de cuatro variables que analizaremos a continuación, con su herramienta correspondiente, teniendo en cuenta que la rejilla de observación la cual utilizare para la recogida de datos es de creación propia.:

La participación del alumnado, la cual lo recogeremos a través de una rejilla de observación. En la cual 0 significa que no participa en ningún momento, 1 será que participa muy poco o su participación es disruptiva, 2 simboliza que participa en la mayor parte de la sesión y apenas tiene comportamientos disruptivos y finalmente el 3 representa que participa adecuadamente durante toda la sesión Ritchhart, Church y Morrison, (2011).

El estado de ánimo será otra variable de interés, la cual analizaremos a través de la rutina de pensamiento del semáforo, siendo el verde positivo, el amarillo regular y el rojo negativo Ritchhart, Church y Morrison, (2011).

El aprendizaje lo conoceremos a través de los datos que nos ofrezca la rutina de pensamiento el titular. Recopilándolo en grupo y de forma oral. Tanto los días en los que se realiza magia (martes y jueves), como los que no (lunes y miércoles).

Las llamadas de atención siendo este, el ultimo ítem que analizaremos, anotando el número de veces que se les llama la atención, siendo 0 ninguna vez.

4. Análisis de datos

Se ha llevado a cabo un análisis de datos descriptivo e inferencial, en el que se han comparado las medias de las variables dependientes en las sesiones donde se ha usado la magia y las sesiones donde no se ha usado.

Esto lo hemos realizado a través de una prueba t de Student, para comparar si las medias son estadísticamente significativas, con $p < .05$.

Resultados

A continuación, se exponen los resultados de la investigación siguiendo el orden de los objetivos planteados:

Objetivo de investigación 1: Comprobar si el uso de la magia en el aula de Educación Infantil fomenta la participación de todo el alumnado.

En primer lugar, se muestra un gráfico de barras en el que se representa la participación, durante las cuatro semanas de las que consta el estudio tanto de las sesiones con magia y sin ella.

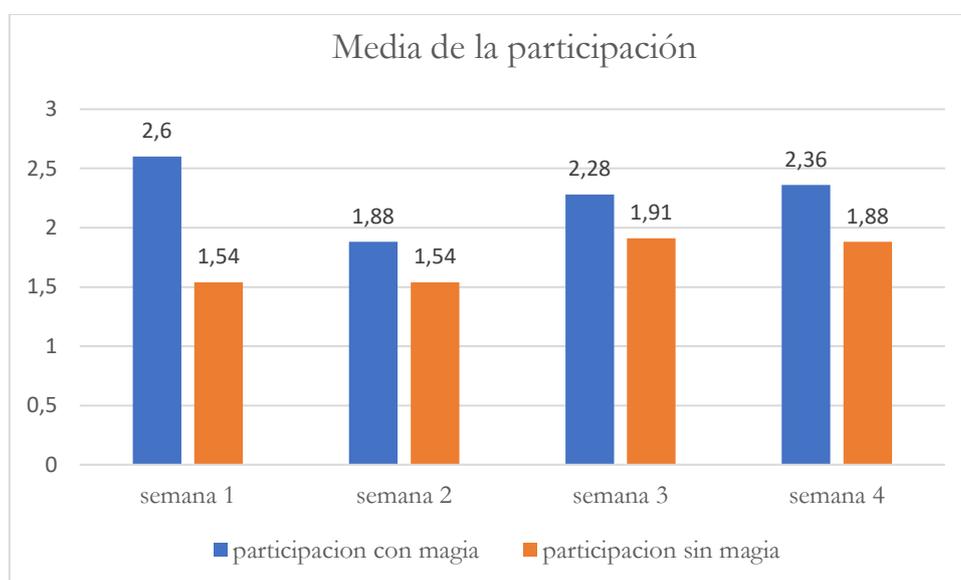


Figura 1. Media de la participación de los estudiantes en cada semana, con y sin magia.

Como bien podemos observar en la gráfica barras, vemos como la participación del alumnado es mayor en las sesiones donde se realiza magia que en las que no. De hecho, cuando se ha calculado la diferencia entre las medias de las sesiones con ($M=2.28$, $D.T.=.78$) y sin magia ($M=1.72$, $D.T.=1.06$) mediante una prueba t se han obtenido diferencias significativas ($p=.001$). La participación durante la primera semana del estudio es donde más diferencia de participación hay, esto puede deberse al tipo de actividades que se realizaron, utilizando material apropiado de la magia y que capte su atención en mayor medida. El resto de las semanas la participación sigue siendo mayor en las sesiones con magia, pero no es tan evidente como en la primera.

Objetivo de la investigación 2: Demostrar si el uso de la magia en el aula de Educación Infantil ayuda al estado de ánimo de todo el alumnado.

A continuación, se muestra un gráfico de barras donde podemos observar cómo es el estado de ánimo del alumnado en las sesiones en las cuales se realiza magia y en las que no.

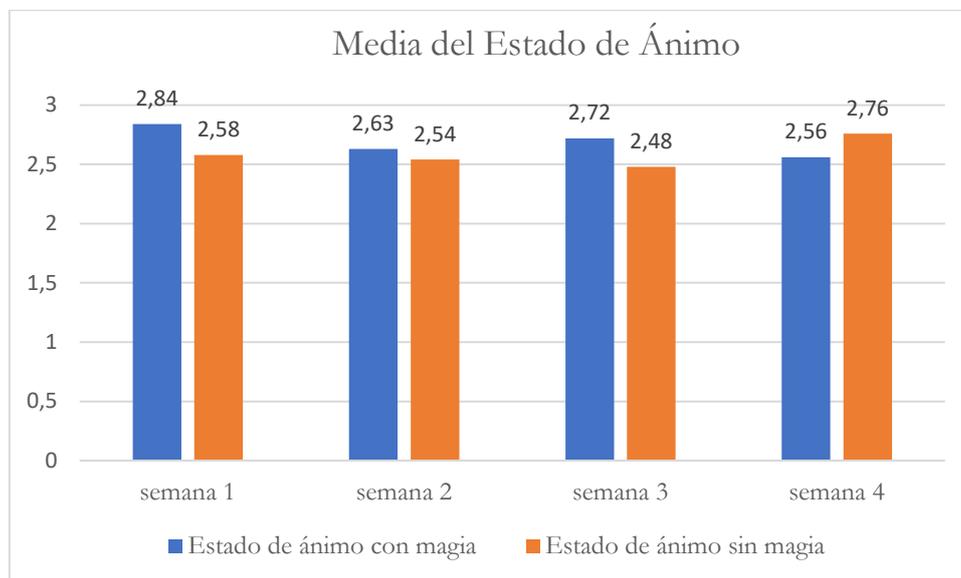


Figura 2. Media del estado de ánimo de los estudiantes en cada semana, con y sin magia.

En cuanto a la media del estado de ánimo, recordemos que una mayor puntuación se correspondía con un estado de ánimo más positivo, se puede comprobar que las sesiones con magia tienen medias más elevadas que las sesiones sin magia. Cuando analizamos más detenidamente la diferencia de medias en el estado de ánimo entre sesiones con magia ($M=2.69$, $D.T.=.53$) y las sesiones sin magia ($M= 2.59$, $D.T.=.63$) mediante una prueba t , se puede comprobar que no son significativas ($p=.16$). Como se puede ver en el gráfico, las medias en el estado de ánimo son en general muy elevadas.

Por lo que se podría decir, que el uso de la magia en el aula beneficia al estado de ánimo del alumnado.

Objetivo de la investigación 3: Señalar si el uso de la magia en el aula de Educación Infantil favorece a disminuir las llamadas de atención de todo el alumnado.

Seguidamente se muestra un gráfico de barras donde se representa la media de las llamadas de atención que se dan en las cuatro semanas que dura el estudio de investigación, teniendo en cuenta las sesiones con magia y sin ella.

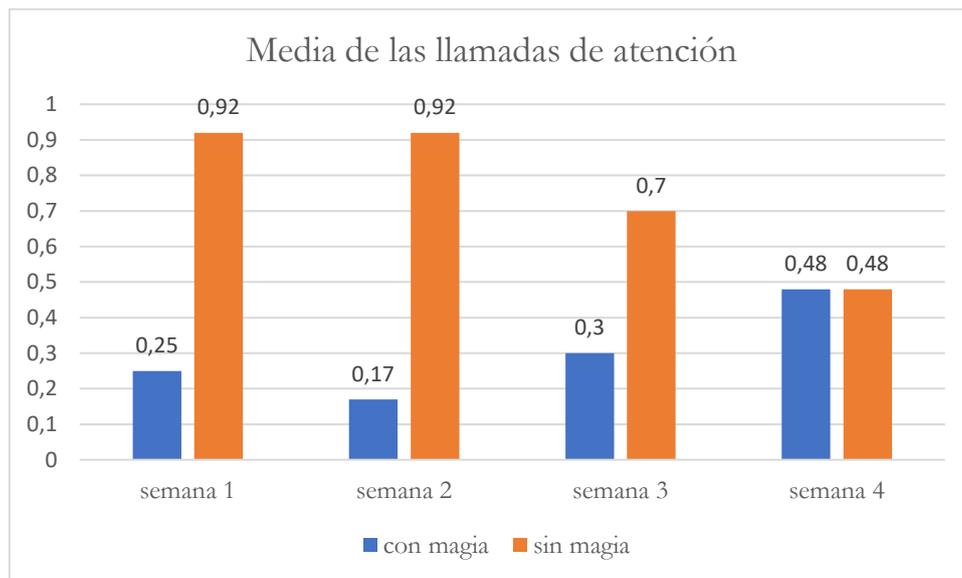


Figura 3. Media de las llamadas de atención de los estudiantes en cada semana, con y sin magia.

Por último, mostramos una tercera gráfica de barras donde exponemos la media de las llamadas de atención que se han ido registrado a lo largo de las semanas. En general, podemos observar que se llama más la atención al alumnado cuando no hay magia de manera muy significativa. Cuando se realiza una comparación de las medias en las llamadas de atención en las sesiones con magia ($M=.30$, $D.T.=.30$) y las sesiones in magia ($M=.75$, $D.T.=.81$) se ha encontrado que esta diferencia es estadísticamente significativa ($p=.001$). Exceptuando los datos de la cuarta semana, donde son similares tanto en las sesiones con magia y sin ella. Esto podemos achacarlo a la falta de la figura del tutor, el cual realizaba los trucos de magia, o de igual manera, al tipo de actividades de magia que se han realizado en esa semana.

Para terminar, exponemos una gráfica de barras en la cual mostramos la media de los datos que nos han salido en el estudio de investigación. En el cual podemos observar los ítems que hemos evaluado, tanto en las sesiones con y sin magia.

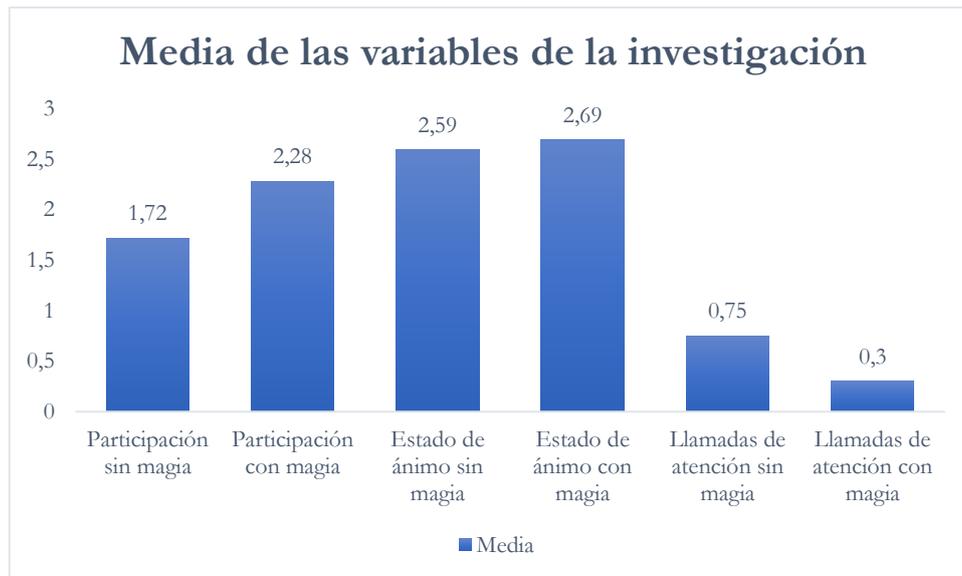


Figura 4. Media de las variables de investigación de los estudiantes con y sin magia.

Podemos darnos cuenta que la participación con magia es mayor que sin ella, siendo este un dato significativo para nuestro estudio; al igual que nos ocurre con el ítem de las llamadas de atención, siendo mayor cuando no se hace magia en el aula. De igual manera, nos damos cuenta que el estado de ánimo es más o menos equitativo tanto en las sesiones con magia y sin ella.

1. Análisis del alcance del trabajo

Primeramente, analizaremos las oportunidades y limitaciones del contexto con las que nos hemos encontrado al llevar a cabo el estudio. Agradeciendo que el maestro con el cual he realizado mi investigación era experto en la materia, por lo tanto, la oportunidad que me brindó para conocer los beneficios que tiene la magia son muy favorecedores.

Pude no solo hacer trucos de magia en los cuales se diferenciase la ciencia de la magia, como ocurrió en la sesión de la mandarina, o en las sumas mágicas, sino que también tuve la ocasión de utilizar material propio de la magia, como la olla magia, el paraguas de valores, la bolsa magia, el oso Mariano, una varita para cada niño, etc. que son elementos propios de la magia y por lo tanto captan la atención de los niños.

Además, ayudó mucho el hecho de que el maestro tenía ambientada el aula con decoración de Harry Potter, lo cual sirvió todavía más para que los niños se metiesen en el papel, ya que

las actividades planteadas tenían como temática la magia de Harry Potter. Muestro tanto el material utilizado como la decoración del aula en el [Anexo 2](#).

Por último, mencionar que la única limitación que me encontré en el estudio fue que, debido a un problema personal, el maestro encargado de realizar los trucos de magia se tuvo que ausentar la última semana del estudio, por lo que tuve que ser yo quien, aparte de realizar la observación y recogida de los datos, hacer también el propio truco de magia. Cambiando el orden de las actividades planteadas y realizando las que no requerían de utensilios propios de la magia los cuales yo no sabía utilizar. Dejando para los últimos días, la actividad de la ciencia y la de las sumas mágicas.

2. Consideraciones finales, conclusiones y recomendaciones

Como conclusión, podemos deducir que la magia es un buen recurso educativo para llevar a cabo en el aula, debido a que como nos demuestran los datos obtenidos en el estudio de la investigación, el uso de la magia en el aula favorece a la participación del alumnado y por lo tanto a la inclusión del mismo, además, ayuda a reducir las llamadas de atención por mal comportamiento y refuerza la motivación del alumnado por querer aprender.

De igual modo, hay que mencionar que la propuesta de magia que se ofrece en este trabajo responde a las preguntas planteadas en el libro: “el ilusionismo como recurso educativo” de Xuxo Ruiz, (2018). Porque hacer magia, cuando hacer magia y como hacerla. Dándonos cuenta de que es un recurso útil para llevarlo a la práctica en el aula puesto que favorece al aprendizaje del alumnado, su participación e inclusión y a su estado de ánimo. Siendo estos los ítems que hemos observado en la investigación que hemos realizado a lo largo de este trabajo.

Por último, quiero recomendar que el uso de la magia dentro del aula sea no solo a través de sesiones planteadas que luego introduzcan al aprendizaje de un contenido, sino que también lo llevemos a cabo como forma de descanso entre actividad y actividad, ya que es una manera de mantener a los alumnos atentos, pero descansando de su actividad habitual. Esto lo podemos conseguir de forma fácil si nos sabemos algunos trucos básicos y fáciles de hacer en cualquier momento.

Bibliografía y referencias

- Ruiz, X. (2017). Educando con magia. El ilusionismo como recurso didáctico. Narcea, S.A. de ediciones. Madrid.
- Decreto 38/2008 del 28 de marzo del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Valenciana.
- Bueno, D. (2017). Neurociencia para educadores. Octaedro- Rosa Sensat. Barcelona.
- Battro, A. (2011). Neuroeducación: el cerebro en la escuela. La pizarra de Babel. Puentes entre neurociencia, psicología y educación, 25-70.
- Unesco. (2008). Dossier: Educación inclusiva. *Revista Trimestral De Educación Comparada*, XXXVIII (0304–3053), 1–181. Retrieved from: www.ibe.unesco.org
- Ainscow, M. (2004). El desarrollo de sistemas educativos inclusivos: ¿Cuáles son las palancas de cambio? *Journal of Educational Change*, 5(4), 1–20.
- Garc, E. (2007). *Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la UVA*. 1–8.
- Fortea, M. Á. (2009). Metodologías Didácticas Para La Enseñanza. *Unitat de Suport Educatiu (USE)*, 1–24.
- Bravo. M. G. (2015). *¿Funciona el efecto sorpresa sobre el aprendizaje?* Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Funciona-el-efecto-sorpresa-sobre>
- Piscitelli. A. (2013). *Pedagogía de la sorpresa. Hackeando el espacio, el tiempo y la evaluación*. Recuperado de: <https://creaconlaura.blogspot.com/2013/12/pedagogia-de-la-sorpresa.html>
- Bueno. D. (2019). *El cerebro recuerda lo que le ha emocionado*. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/david-bueno-cerebro/99980.html>

- Quicios. B. (2018). Pedagogía Reggio Emilia para niños o como aprender mediante la observación. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/pedagogia-reggio-emilia-para-ninos-o-como-aprender-mediante-la-observacion/>
- Llasera. T. (2018). Reggio Emilia, la pedagogía del asombro. Recuperado de: <https://www.unamamanovata.com/2018/02/19/reggio-emilia/>
- Torres. A. (2019). Neuroeducación: el aprendizaje basado en la neurociencia. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/desarrollo/neuroeducacion-aprendizaje-neurociencias>
- Sabater. V. (2019). *Neuroeducación: conociendo el cerebro infantil para educar niños felices*. Recuperado de: <https://eresmama.com/neuroeducacion-conociendo-cerebro-infantil-educar-ninos-felices/>
- Salmon, A. K. (2015). El desarrollo del pensamiento en el niño para escuchar, hablar, leer y escribir. *Revista Electrónica Leer, Escribir y Descubrir*, 1(2), 2–12.
- Harry Potter wiki (s.f). *Lista de hechizos*. Recuperado de: https://harrypotter.fandom.com/es/wiki/Lista_de_hechizos
- Oliver. D. (2019). *La magia y sus beneficios educativos en el aula*. Recuperado de: https://elpais.com/elpais/2018/12/20/mamas_papas/1545306510_636599.html
- González, D. L., & Gértrudix-Barrio, F. (2019). *La Magia como recurso didáctico-lúdico para el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años*. *Aula de Encuentro*, 21(1), 143-159.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Hacer visible el pensamiento*. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de Los estudiantes. Recuperado de: www.paidosargentina.com.ar
- Perkins, D. (1997). *¿Cómo hacer visible el pensamiento?* Artículo publicado por la Escuela de Graduados de la Universidad de Harvard. Traducido por Patricia León y María Ximena Barrera.
- Melba A, Gutiérrez de Piñeres C. y Velázquez J. (2017). *Estrategias de inclusión en contextos escolares*. *Diversitas*, 13(1), 13–26. Recuperado de:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982017000100013

Anexos

Anexo 1

Imágenes de las sesiones de magia realizadas en el aula con los alumnos.



Imagen 1: Sesión 1: “*Amato, animo, animato, animagus*”

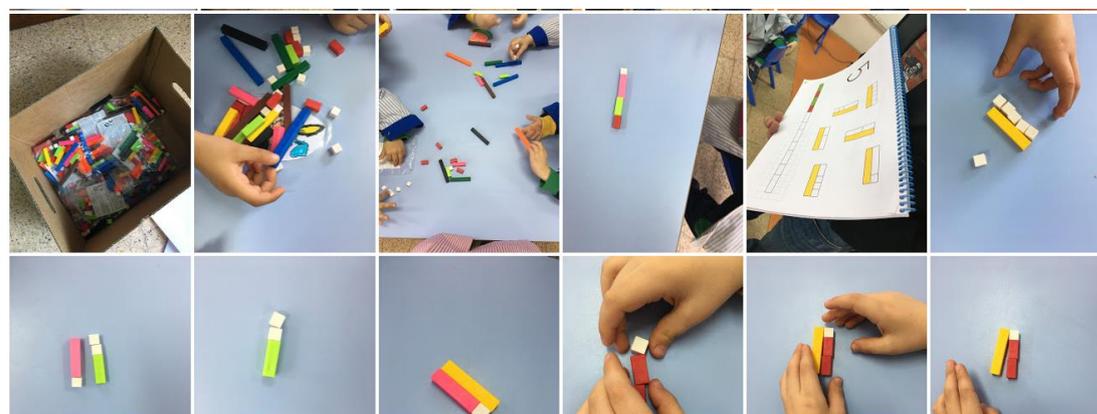


Imagen 2: Sesión 2: “*Emancipare*”

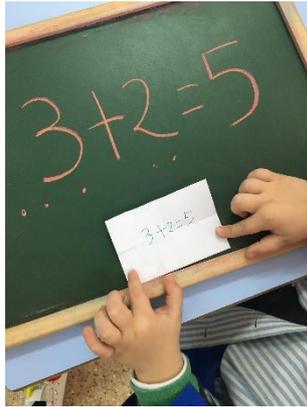
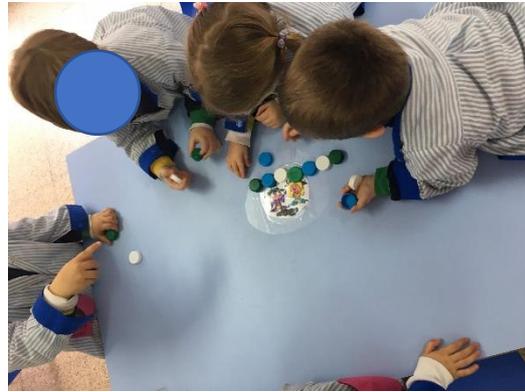


Imagen 3: Sesión 3: “Legeremancia”



Imágenes 3 y 4: sesión 4: “Encantamium”



Imagen 5: sesión 6: “Anpneo”



Imagen 6: sesión 7: “*Aparecium*”



Imagen 7: sesión 8: “*Ábrete sesamo*”



Imagen 8: palabras mágicas de los niños: “pin pan pun: bocadillo de atún”

Anexo 2

Imágenes del material y decoración utilizados para las sesiones de magia.



Imágenes 9 10 y 11: bolsa mágica, baritas y olla mágica.



Imagen 12: oso mariano que adivinaba sin mirar.



Imagen 13 y 14: Sesión 5: “*alarte ascendare*”



Imágenes 15, 16, 17 y 18: decoración del aula sobre Harry Potter