

MÉS ENLLÀ DEL “PENSAMENT MÀGIC”

La màgia com a recurs didàctic a l'educació infantil

Francesc Xavier Alomar Novila,
mestre

“La màgia és un pont que et permet anar del món visible a l'invisible i aprendre coses d'ambdós mons”.

Paulo Coelho

En altres articles (PISSARRA 147 i 150) vaig fer una anàlisi de l'art de la màgia i l'il·lusio-nisme com a recurs didàctic i de com ens pot ajudar en la nostra tasca docent. En el present article, la meua intenció és aprofundir una mica més en l'ús d'aquest art a l'etapa de 0 a 6 anys, a l'**educació infantil**. La meua exposició parteix d'una hipòtesi: l'ús de la màgia és una gran eina didàctica, però a educació infantil s'han de tenir en compte una sèrie de condicionants per tal d'obtenir el profit desitjat.

Per comprendre quins són aquests condicionants i quina és la particularitat o dificultat d'utilitzar la màgia com a eina educativa amb infants de 0 a 6 anys, cal fer una sèrie de consideracions sobre la psicologia evolutiva dels nins i nines d'aquesta edat. Partirem de la premissa que la màgia consisteix en fer creïble el que és impossible i, per tant, en causar confusió i sorpresa, aquest fet fascina tant adults com infants. Però no serà fins els 4 anys quan els infants tindran





la capacitat de raonar sobre el que veuen i comencin a sospitar que darrera de la màgia pot haver-hi algun truc, fins a aquest moment **la màgia és màgia sense més**. Vegem-ho amb més detall. Els nins petits tenen una visió particular del món que els envolta, una visió quasi bé màgica on la realitat es mescla amb la fantasia. Aquesta visió és el resultat del seu pensament, que es regeix per l'emoció i els fa creure en personatges com el Ratolinet Pérez, els Reis Màgics, Santa Claus, les bruixes i els monstres o les fades i els unicorns. Els infants petits tenen una mirada diferent, ho viuen tot com un joc ple de màgia i il·lusió constant.

Dos conceptes, estudiats pel psicòleg suís **Jean Piaget**, influeixen en el pensament de l'infant i a la vegada tenen una relació directa sobre el tema que ens ocupa, la màgia com a instrument educatiu.

El primer concepte és **“la permanència de l'objecte”**, aquest es fonamenta en el fet que els objectes segueixen existint encara que no puguin ser vists, escoltats o tocats. Els infants no tenen aquesta capacitat fins al voltant dels 2 anys i, per tant, fins a aquesta edat no

seran capaços d'entendre els objectes, de desenvolupar una imatge mental, mantenir-la en la seva ment i fer raonaments sobre ells. Si tenim en compte que molts de jocs de màgia que podem realitzar amb els infants es fonamenten en gran mesura en l'aparició i desaparició d'objectes o en la seva transformació, podrem entendre que la màgia no ens serveix com a recurs didàctic per fer cap tipus de joc, doncs l'infant quedarà impassible (si feim desaparèixer un peluix davant l'infant, amagant-lo, per ell únicament haurà desaparegut i aquí s'acabarà la història). Serà a partir dels 2 anys quan podrem començar a utilitzar jocs senzills de màgia per reforçar els continguts, ja que l'infant tindrà un desenvolupament motor i cognitiu (etapa *sensoriomotora*, segons Piaget) durant la qual anirà vinculant les representacions visuals, tàctils i motores dels objectes; seran jocs de màgia molt senzills que podrem reforçar amb música i activitats que impliquin molt de moviment amb molt poques regles ja que són incapaços d'entendre-les i, per tant, de respectar-les.

El segon concepte és **“el pensament màgic”** que va lligat amb el desenvolupament que experimenta l'infant al vol-

tant dels 2 anys i que pot allargar-se fins als 7 anys aproximadament. Aquest tipus de pensament té una important funció, l'infant no està capacitat per entendre el món que l'envolta i donar explicacions abstractes al que succeeix; per aquest motiu desenvolupa una estratègia que li permet comprendre i donar sentit a aquest món gran, desconegut, estrany, caòtic... I això ho fa creant la seva pròpia realitat on hi troba seguretat, on tot és possible, controlable i, per tant, amb solucions. És una realitat paral·lela, fantàstica, mitjançant la qual dona sortida a conflictes, frustracions, pors o emocions i, d'aquesta manera, obté una explicació de la realitat que l'envolta. Piaget anomenà aquesta etapa amb la terminologia de *preoperacional*, i n'establí les característiques del pensament dels infants:

- **Màgic:** el seu cervell no és capaç de separar la realitat de la ficció. No existeix la paraula impossible. Tot el que l'infant pensa es pot fer (els desitjos es poden complir), la màgia els permet imaginar el que és impossible i també creure que tot el que es proposen es possible, és l'època dels desitjos. Això ens ha de fer estar a l'aguait per evitar perills.
- **Concret:** el principi de “la part pel tot”; és a dir, una part pot tenir les propietats del tot al qual pertany. Es fixen en el detall concret i no en el conjunt.
- **Egocèntric:** l'infant segueix connexions associatives concretes, de proximitat, continuïtat o semblança. Encara no és una relació causa-efecte, ja que no té pensaments abstractes.
- **Animista:** atribueix sentiments i pensaments humans a objectes.
- **No diferencia l'aparença de l'essència.** És més important el continent que el contingut, per exemple una persona disfressada de monstre sempre serà un monstre.

Nosaltres, a l'aula d'infantil, utilitzarem la **màgia** com un instrument al servei del desenvolupament maduratiu i cognitiu de l'infant, que ens ajudarà a estructurar els pilars de la seva creativitat. Aquesta eina sempre diver-

tida i sorprenent serà un font de motivació important; amb la màgia podem participar del particular món dels nins i formar part d'aquest pensament màgic. El món de la màgia ajudarà els infants a motivar-se, a generar un major grau de creativitat i atenció, contribuirà a la socialització, a l'estimulació del pensament i la memòria.

A partir dels 3 anys els infants s'emocionen i es diverteixen amb les activitats màgiques i creuen fermament en el que veuen (si utilitzam una vareta com a instrument màgic aquesta realment tindrà poders i serà l'eina que provocarà que la bolla aparegui o desaparegui de dins la mà); és l'etapa dels amics imaginaris i de l'existència de monstres... A partir d'aquests moments podem integrar una sèrie de rutines màgiques per donar suport a altres dinàmiques, com poden ser l'hora del conte, la conversa a l'estora, el joc simbòlic, etc. Podrem fer ús de jocs senzills que impliquin aparicions i desaparicions o canvis de colors. Per entendre la idea podem dir que a aquesta edat, per als infants, **la màgia és màgia**, no hi ha truc ni "engany".

A partir dels 4 o 5 anys els nins comencen a sospitar que, darrera dels jocs de màgia, hi ha algun truc, i poden començar a qüestionar-se com funciona la mà-

gia i fer petits raonaments; fins i tot començar a dissenyar petits jocs. Aquesta etapa és un bon moment per començar a utilitzar la màgia com a reforç a l'aprenentatge de les habilitats lògicomatemàtiques. La regla per utilitzar la màgia es basarà en jocs curts i directes, sense necessitat de recordar el que ha passat fa uns minuts; la seva capacitat d'atenció és limitada, la sorpresa tindrà un paper important, tot incentivant la seva participació voluntària i l'ús d'objectes habituals com pilotes, mocadors, cordes, globus, etc. i, en funció del grau de desenvolupament, també podem introduir els jocs de cartes.

L'ús de paraules màgiques, de disfresses, de músiques, i altres materials màgics així com la utilització de les capsas màgiques, ens ajudaran a crear una atmosfera de misteri i fascinació. Un recurs que funciona a aquesta edat és el del mag que té errades en la resolució del joc i que necessita de l'empatia i ajut dels infants per fer la màgia: és una manera de fer dels infants els protagonistes i, a la vegada, introduir l'humor a la màgia.

A mesura que els infants creixen els haurem d'ajudar a separar la realitat de la fantasia. Ells començaran a comprendre la lògica de la nostra realitat i

la màgia s'anirà reduint fins quedar limitada al món de la fantasia; el pensament es transformarà en més complex i l'infant, que ja pot pensar en abstracte sense recórrer al simbolisme de la fantasia, anirà desenvolupant un pensament més analític i més racional.

Aquest és el moment on la màgia cobra entitat per ella mateixa (a partir dels 8-10 anys) i esdevé el moment ideal per començar a estudiar màgia i aplicar aquesta a l'aprenentatge de les matemàtiques, la lògica, etc; precisament perquè amb el desenvolupament cognitiu sabem que la màgia va en contra del que hem après a través de les experiències i, per tant, podem utilitzar tot el seu potencial de sorpresa.

"La infantesa té les seves pròpies maneres de veure, pensar i sentir; res hi ha més insensat que intentar substituir-les per les nostres."

Jean Jaques Rousseau

"A la màgia no hi ha engany, hi ha il·lusió."

Juan Tamariz

Les capsas màgiques tenen un gran valor i protagonisme, els objectes inanimats que hi depositem adquiriran un gran simbolisme que es relacionaran amb els pensaments, les paraules i, fins i tot, els desitjos dels infants. Les podem utilitzar per centrar l'atenció, crear expectatives, provocar la il·lusió... En definitiva, promoure el seu desenvolupament cognitiu i potenciar el pensament a la recerca de solucions innovadores davant problemes plantejats.

Gràcies als mites i a les fantasies el món cobra sentit. La fantasia és una necessitat evolutiva.



“El vaixell del capità”

PRESENTACIÓ:

Aquest és un joc clàssic i mescla una manualitat de papiroflèxia (origami) amb una història engrescadora pels infants i, finalment, hi ha una resolució sorprenent, màgica.

DESENVOLUPAMENT:

Es conta la història d'un capità que volia anar de viatge però no tenia vaixell, i amb molta paciència va construir-ne un (tècnica de papiroflèxia per fer el vaixell, passant per l'estadi del capell de capità). Una vegada que el va tenir acabat, decidí emprendre un viatge per la mar: durant la navegació un llamp va rompre la xemeneia del vaixell (i amb la mà rompem la punta superior del vaixell...) però el vaixell va continuar navegant. Uns dies després hi havia molta boira i el vaixell va xocar contra unes roques (i amb la mà rompem la punta de davant del vaixell...) però el vaixell va poder continuar navegant. Uns dies després, una gran tempesta va fer que la part de darrere del vaixell xocàs contra unes restes de naufragi que hi havia enmig de la mar (i amb la mà rompem la punta de darrera del vaixell). Aquesta vegada el vaixell s'enfonsà, però el capità va poder arribar nedant a una platja. I quan estava assegut sobre l'arena va veure que sobre l'aigua surava una cosa. El docent demanà què pot ser...

FONAMENTS PEDAGÒGICS:

Podem utilitzar l'activitat per conversar sobre el temps i els seus fenòmens, treballarem les sensacions com fred, calor, humitat, etc.

FET MÀGIC:

Es desplegarà el que queda del vaixell i els infants comprovaran que és la camiseta del capità, una camiseta de màniga curta (i hi pot haver un segon canvi, girant l'obertura del paper, es pot transformar en una camiseta màniga llarga). ■

