

HOCUS POCUS:

la màgia a l'aula com a eina didàctica

Francesc Xavier Alomar Novila,
mestre de primària

"La màgia t'ensenya a ser més observador que una persona comú"

(Dai Vernon)

"Conta'm i oblidaré, mostra'm i recordaré, involucra'm i entendre"

(Proverbi xinès)

Com a mestres sempre hem d'estar a l'aguait dels interessos dels infants i aprofitar els seus gustos per a fer més positiva la nostra tasca docent. Si observem la programació de les diferents cadenes de televisió, podem veure que darrerament tornen a estar de moda els espais relacionats amb la màgia. També alguns programes, com "El hormiguero", han contribuït amb les actuacions de Luis Piedrahita o Jandro a tornar posar de moda la màgia i l'il·lusionisme. Noms com David Blaine, Dynamo, Cris Ángel, Jorge Blas, Mago Pop, Inés Molina, Juliana Chen... són per als infants d'avui en dia el mateix que per a infants d'altres generacions foren Juan Tamariz, Pepe Carroll, el Màgic Andreu. Aquests programes i aquests personatges són objecte d'atenció per part dels infants i figuren entre els seus temes de conversa.

Aquest fet ens pot fer reflexionar que l'art de la màgia no està

gens passat de moda, i que pot ser motivador per als infants dels nostres centres i estar al mateix nivell de motivació, per exemple, que les noves tecnologies.

L'Institut d'Estudis Catalans, en el seu Dic-

cionari de la Llengua Catalana, defineixi la màgia/il·lusionisme com "l'art de produir en l'espectador la il·lusió d'assistir a fenòmens extraordinaris i increïbles, mitjançant trucs, jocs de mans, etc."

Quin docent no vol provocar en el seu alumnat la il·lusió per aprendre? En aquest punt la màgia és un recurs

sorprenent que contacta amb les emocions dels infants, i permet crear un vincle mitjançant el qual l'aprenentatge es produirà amb menys esforç.

Aquesta eina pot ser considerada des d'una múltiple vessant: com a **element motivador** per introduir continguts o com a "**premi**" a una determinada tasca o actitud. Així com també podem usar la màgia per **remarcar idees** o **reforçar continguts**.

En aquests casos es tractarà d'una activitat puntual: aquí l'infant serà el receptor/espectador del procés màgic.



Com a exemple de tot el que s'ha exposat, a la foto superior es pot observar una sessió de feina a una aula d'educació infantil. L'activitat és "La visita del patge reial" abans de les vacances de Nadal. A més de fer conversa a l'estora i recollir les cartes que els infants han preparat per als Reis Màgics, el patge completa la seva visita amb una sèrie de jocs de mans que complementen l'ambient màgic del moment.



Diferents objectes específics per a màgia, que ens poden servir per a la nostra tasca docent: capses màgiques per a desaparicions/aparicions, cordes, monedes, cartes, figures geomètriques i una copa per a fer el canvi d'una bola.

Ara bé, la màgia també ens pot acompanyar de manera sistemàtica al llarg de tot un curs com a **unitat didàctica, unitat de programació, centre d'interès, racó dins l'aula o taller** en el qual l'alumnat participarà activament en el procés o rutina màgica.

En tot cas el que hem de tenir clar és que el nostre objectiu és el procés d'aprenentatge i no l'actuació màgica, i que en cap cas l'objecte de la màgia és enganar el nostre alumnat/espectador.

La màgia és susceptible de ser utilitzada en qualsevol etapa educativa, on un aspecte important a tenir en compte és el punt evolutiu de l'infant i, per tant, el tipus de percepció que té tant de si mateix com de la realitat que l'envolta. No serà el mateix tenir davant infants de 5 anys que es troben en el període de pensament màgic o en el preoperacional, que infants de 12 anys que es troben a l'etapa de les operacions formals i, per tant, l'impacte que el joc de mans té sobre ells és diferent en cada cas. Els materials que utilitzem, la tècnica,

la dinàmica i els resultats obtinguts s'han d'ajustar al nostre grup classe.

La màgia és susceptible de ser utilitzada en qualsevol etapa educativa

Els aspectes curriculars que podem reforçar amb l'ús de la màgia són molts, a manera d'enunciat tenim els següents: enfortir l'autoestima dels infants exercint l'autonomia i la iniciativa personal, treballar l'àrea del llenguatge, l'àrea de les matemàtiques i les ciències, la psicomotricitat, o incidir en disciplines més plàstiques com el dibuix, el disseny, la música. De la mateixa manera, amb l'ús de la màgia podem contribuir a l'observació i la valoració, l'esperit crític i la potenciació de la creativitat i la imaginació.

Entre els efectes màgics que ens poden ajudar en la nostra tasca docent en destacaria tres: l'**aparició** i la **desaparició** d'objectes, i la

transformació (canvi d'un objecte).

Evidentment, arribat a aquest punt, és necessari precisar que com qualsevol recurs pedagògic dependrà molt de l'interès i el domini que el docent tingui per fer-ne un ús dins l'aula (si el mestre domina la informàtica hi ha moltes més possibilitats que l'ús de la PDI – pissarra digital interactiva – formi part de la feina diària de l'aula; o bé si el docent coneix les fei-

nes del camp, l'hort escolar formarà part de la programació de l'aula...). Qualsevol "joc màgic" que es vulgui realitzar requerirà d'una **tècnica**, senzilla quasi bé automàtica, o bé amb un cert grau de complexitat. Aquesta tècnica ha d'anar vestida d'una **presentació/rutina** on el docent captarà l'atenció dels infants mitjançant diferents mecanismes – humor, misteri, música, etc. – i el fet màgic acabarà amb **el truc**, el desenllaç, la producció màgica que romprà amb la lògica i la seqüència dels fenòmens que l'infant espera i, per tant, crearà en els nostres alumnes l'empremta que ajudarà a reforçar els continguts.

El camp de la màgia és molt ample i, per tant, ens permetrà cercar els materials més adients per poder utilitzar-la en el moment oportú: cartomàgia (amb cartes), **numismàgia** (amb monedes), **metal·lisme**, **màgia de prop amb objectes** diversos (capses, mocadors, bosses, cartes, llibres, pintures...), **màgia amb números** (matemàgia)... o bé arts afins com poden ser la globoflèxia, la papiroflèxia, els malabars, els efectes òptics. I

els objectes que utilitzarem formen també un ample ventall: des d'objectes que estan dissenyats expressament per la màgia a objectes d'ús quotidià.

A tall d'exemple, si un mestre utilitza en una conversa les paraules: lletres, números, colors, figures, davant, darrere, anvers, revers, ordenacions, seriacions, repartir... entendrem que està parlant de llenguatge, matemàtiques, dibuix; però si traslladam aquests termes al món de la màgia podrem treballar tots aquests conceptes amb un simple joc de cartes (A, Q, J, vermell, negre, 1,2...10, cor, rombes...).

Aquest article només vol ser un punt de reflexió i motivació per fer ús del món de la màgia dins l'aula. Si el lector està interessat en saber més coses sobre aquesta eina i vol saber aplicacions concretes en situacions reals recoman la lectura del llibre "*Educando con magia. El ilusionismo como recurso didáctico*". Madrid, Ediciones Narcea (2013) de Xuxo Ruiz Domínguez, mag i mestre de primària de Sevilla; en què l'autor comparteix més d'un centenar de jocs de màgia acompanyats de referències didàctiques i la seva relació amb els aspectes curriculars. De la mateixa manera, a Mallorca des de fa uns mesos podem gaudir de la primera tenda de màgia a càrrec d'un gran mag mallorquí: Enzo Lorenzo, i ben segur que si estam interessats en fer algun joc de mans amb el nostre alumnat ens assessorarà de bon gust.

Per acabar una frase del gran René Lavand (mag que va morir el febrer d'enguany), frase que podem aplicar perfectament a l'escola:

"El major enemic que té un il·lusionista és l'ignorant" ■