

# **NEUROMAGIA PARA DOCENTES**

UNA PEDAGOGÍA EMOCIONANTE

Quizá no sea la forma habitual de comenzar un libro, pero he pensado que hay que empezar fuerte, por lo que te voy a compartir un efecto de magia realmente **impactante**, **motivador** e **inspirador** para que tus alumnos se sientan precisamente así: impactados, motivados e inspirados.

**Tómalo con calma, lee las instrucciones con detalle y practica hasta sentirte seguro.**

**!!!El viaje hacia tu mejor versión como docente está a punto de iniciarse!!!**

**Símbolos que utilizo en este libro:**



Te explico cómo realizar un alucinante efecto de magia.



Te explico la base teórica del mismo e incluyo algunas reflexiones personales para que valores.

que reflexiones sobre todo lo descrito y que obtengas tus propias conclusiones, que sin duda serán las mejores.

Mi forma de escribir me pedía todo el tiempo que me dirigiera a ti en singular, porque quiero que estemos juntos, solos tú y yo en esta aventura. Quizá me hayas sufrido en alguna de mis conferencias y cursos. Si es así, no te extrañará que percibas mucha emoción, quizá demasiada, en algunos fragmentos del libro, pero sigo siendo un pequeño aprendiz que se emociona cuando tiene la sensación de haber escrito algo desde el corazón. Es algo que se siente. Esto no quiere decir que lo que haya escrito sea lo acertado, pero sí que lo he hecho desde el corazón y eso es, al menos para mí, algo muy importante. Ojalá una vez hayas aprendido alguna de las teorías, y sobre todo los juegos, tengas la sensación de querer compartirlo con tus alumnos y hacerlo desde el corazón.

Espero no disminuir tu ilusión cuando leas las instrucciones y explicaciones de los juegos, ya que en ocasiones este secreto se compone de una pequeña colocación previa, como es el caso del juego del candado, o bien de un pequeño artificio o una sutileza en el lenguaje empleado. Deberás guardar el secreto de estos pequeños trucos, porque tras ellos hay una historia de creatividad, ingenio, historia y mucha ilusión. Además, he puesto un detector secreto en cada libro y en el momento en que reveles uno de los secretos, me presentaré en tu casa, o en tu colegio, para pedirte explicaciones.

Por último, recuerda que como docente es bueno que además de generar un contexto amable y saludable para el aprendizaje, tengamos siempre en mente los objetivos que queremos cumplir con la aplicación de un determinado efecto de magia u otro. No me refiero solo a contenidos de tipo curricular, sino también a la relación que el efecto de magia pueda tener con las

## Neuromagia para docentes

tan importantes competencias emocionales. De hecho, el juego del candado es un gran ejemplo para trabajar la autoestima de una manera directa, y además frente al resto de alumnos. De hecho, este juego se convirtió en una contribución oficial a la edición del año 2023 del Congreso Educativo EDUNOVATIC, que llevó por título: «*El ilusionismo como herramienta de empoderamiento en el aula de educación primaria. Una propuesta mágica*», que puedes consultar como publicación.



### **La neuromagia es de modernos**

Últimamente parece que a las cosas a las que queremos dotar de importancia les añadimos el prefijo «neuro». De esta manera, existen nuevos términos relacionados con disciplinas muy variadas como la neuroeducación, el neuromarketing, las neuroventas o las «*neuroyoquesé*». Está bien, creo que al final de lo que se trata es de hacer conscientes a las personas que lean estas palabras de la importancia de vincular el cerebro y sus procesos cognitivos en todas estas disciplinas. La magia, como arte y como herramienta pedagógica, no está exenta de esta moda y he visto con cierta preocupación el florecimiento de neuroeducadores y neuromagos sin demasiada formación en neurociencia.

Una de las razones de ser de este libro es que juntos construyamos y pongamos en valor la relación del cerebro y sus procesos con el arte del ilusionismo. Todo ello enfocado al aula y con la idea de mostrar a nuestros alumnos que existe otra realidad, es decir otra forma de ver las cosas. De manera general, dejo de lado la explicación en los aspectos más técnicos del cerebro, porque se perdería el hilo principal del libro y además existen obras muy interesantes en este sentido.

Ya descubrirás más adelante como todo comienza con un pensamiento, y el arte de la magia es fabuloso para hacer pensar a nuestros alumnos en dos sentidos. El primero hace que se planteen esta pregunta: «¿Cómo lo hizo?». Y el segundo, y más importante, tiene que ver con la historia que les vamos a contar y las reflexiones que se van a generar. Fíjate en la presentación del candado. Está llena de frases empoderantes como «la magia está en ti».

Afortunadamente hay cosas que nunca vienen precedidas por «neuro», como, por ejemplo, las croquetas. No me imagino leyendo la carta de un restaurante y pidiendo una ración de «neurocroquetas». Estoy convencido de que, para su elaboración, el cocinero o cocinera ha empleado también su cerebro y todas las posibilidades que este ofrece. Eso sí, lo habrá hecho de tal manera que parezca que no lo haya usado. Es decir, ha fluido y, como es un proceso que ha repetido tantas y tantas veces, simplemente lo ha hecho.

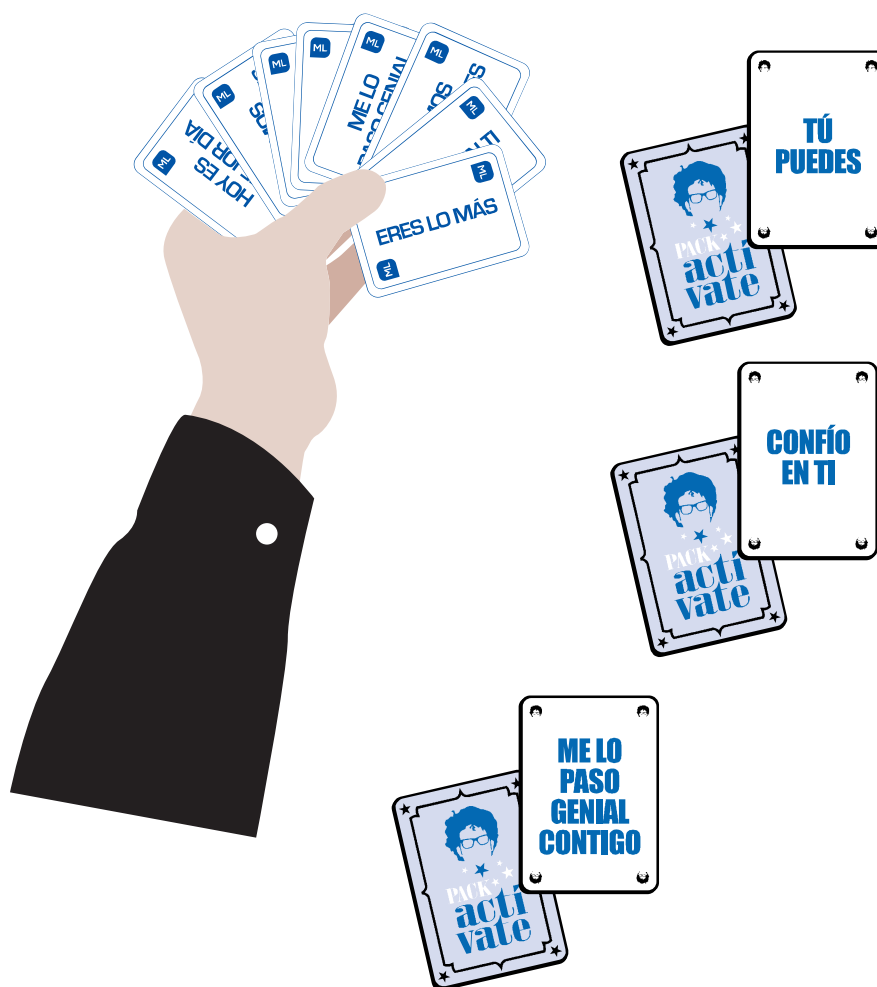
Con este concepto denominado *neuromagia* me quiero referir a la importancia que en estas páginas le vamos a conceder a los procesos cognitivos, tanto los tuyos, querido docente, como los que se dan en las mentes de vuestros alumnos. Podemos afirmar que los magos han demostrado históricamente su competencia para aprovechar los avances científicos y así crear nuevos tipos de distracción y mejorar sus métodos (Steinmeyer, 2003).

Al tratarse el arte de la magia en el contexto educativo, es evidente que hemos de hablar en algún momento de neuroeducación para ver su relación con la llamada neuromagia, en el caso de que este concepto existiera. En el caso de la neuroeducación, y bajo mi punto de vista, hemos de señalar que, a día de hoy, no puede ser considerada aún como una disciplina académica, ya que carece de un cuerpo reglado de conocimientos que

## Neuromagia para docentes

*Venga, empiezo yo con alguna frase que os debería decir más a menudo, y que a veces se me olvida (mientras las verbalizo, señalo a algunos alumnos):*

TÚ PUEDES  
CONFÍO EN TI  
SOMOS LOS MEJORES  
ERES LO MÁS  
ME LO PASO GENIAL CONTIGO  
HOY ES EL MEJOR DÍA  
JUNTOS AL FIN DEL MUNDO  
VAMOS A POR ELLO



»Muy bien, ahora vamos a escribir estas frases en las tarjetas por una de las caras. La otra se quedará en blanco. En el ejemplo hemos puesto un dorso, pero tú lo puedes dejar en blanco. Una frase en cada tarjeta y quizá mejor en horizontal para ocupar toda la superficie de la cara. De esta manera tendremos listo nuestro pack del poder, que vamos a llamar Pack ACTÍVATE. Me encanta, quiero que cada uno de vosotros lo mezcle bien con la cara en blanco hacia arriba, así no sabremos el orden de las frases. Hacedlo como yo. Cogéis todo el paquete en la mano y pasáis algunas de arriba a abajo y de abajo a arriba para que queden muy descolocadas...

»Bien, ahora quiero que, sin que nadie os vea, las miréis por el lado que está escrito, y vayáis leyendo en voz baja las frases. Cuando lleguéis a la que más os gusta, quiero que la cojáis y os la pongáis aquí en el corazón y, para hacer un poco más de fuerza, coloquemos el resto de las tarjetas encima (haces tú el ejemplo). Para la explicación que veremos más adelante, usaremos la carta que dice: “ERES LO MÁS”.

»Solo vosotros sabéis la frase que tenéis junto a vuestro corazón, ¿verdad?. Pues quiero que penséis en esa frase en voz baja, sin hablar... De esta manera hemos unido la mente, porque estamos pensando, y el corazón, porque lo estamos sintiendo. ¡Perfecto! ¿Seguimos?

»Muy bien, coged todo el paquete de nuevo siempre con la cara que no está escrita hacia arriba para que no se pueda ver nada, y dejad que os cuente lo que va a pasar a continuación.

»Cuando queremos conseguir algo en la vida, en clase, en casa, con nuestros amigos, en el deporte, donde sea, tenemos que ir a por ello, no basta con pensarlo o sentirlo, como hemos hecho en el juego, tenemos que activarnos para poder conseguirlo.

«no, es que yo llevo toda la vida haciéndolo así». Estas son solo algunas de las dos respuestas más usadas para justificar nuestro propio comportamiento, aun sabiendo que estamos justificando algo que no está bien, y que no nos ayuda.

Hay personas que incluso van más allá y apelan a ese componente genético que nos hace ser de una determinada manera. Esto es cierto, nuestra información genética nos condiciona para ser de una manera determinada, pero no frente a todas las situaciones que se nos plantean. El llamado determinismo genético evidentemente nos afecta, pero no podemos olvidar que, excepto en casos extremos, este componente genético es solo una parte de nosotros. Existe un conductismo de tipo posibilista que dice que cualquier realidad es posible con independencia de este componente genético.

En mis primeros años en la facultad de Psicología, descubrí y me enamoré de muchos psicólogos que, con sus estudios y aportaciones, habían hecho de esta ciencia algo muy grande. La verdad es que para mí era difícil engancharme a una sola teoría y me encantaba observar con cierto escepticismo la *prepotencia* de alguno de ellos. Sin ir más lejos, el máximo exponente del conductismo, el señor John Broadus Watson, que fue uno de los psicólogos americanos más importantes del siglo XX, es conocido por fundar la Escuela Psicológica Conductista, que inauguró en 1913 con la publicación de su artículo *La psicología tal como la ve el conductista*. Cuando me refería a la prepotencia es por frases como esta que reproduzco de manera literal: «Dadme una docena de niños sanos, bien formados, para que los eduque, y yo me comprometo a elegir uno de ellos al azar y adiestrarlo para que se convierta en un especialista de cualquier tipo que yo pueda escoger -médico, abogado, artista, hombre de negocios e incluso mendigo o ladrón- prescindiendo de su talento,



## Neuromagia para docentes

A continuación, en tu pizarra digital último modelo (o en una cartulina), aparecen muchas letras y con muchos colores diferentes. Pides que cada uno se fije en la letra que está pensando. Una vez hecho esto, que identifique el color que tiene esa letra. Ahora mismo todos los alumnos han de tener un color en su mente. Es decir, hemos pasado de una letra a un color. A continuación, sacaremos una hoja o seguiremos usando la pantalla. En esta hoja habrá una columna con dibujos y otra a su lado con un color. Los alumnos se fijarán en el color que estaban pensando y van a elegir el dibujo que le corresponde, es decir, el que está al lado. Asignaremos de esta manera dibujo a cada color....

Y tú estás en disposición de adivinar el dibujo que todos han pensado.

Este efecto de magia es muy bonito y muy engañoso, y dependiendo de la edad puede suponer una magnífica base para explicar la estructura interna del mismo y, juntos, construir un nuevo juego. Evidentemente para explicarlo hablo de alumnos de secundaria, incluso de bachillerato. Si estás en primaria no debes explicarlo para que alucinen. Te aseguro que si haces una buena presentación, rápida y ágil, no se van a *coscar de ná*.

La explicación es sencilla. Mira, la mayor parte de las personas solemos llevar las mismas prendas puestas: camisetaA, pantalónN, chaquetA, calcetineS, calzoncilloS, calcetineS, zapatoS, faldA, leotardoS, mediaS, ropa interiorR, etc. Así que, elijan la prenda que elijan, todos los alumnos estarán pensando solo en estas letras: N, A, S, R. Esto indica que en la pizarra digital, o en la hoja que muestres, habrá muchas letras y muy diferentes, pero tendrás que poner siempre estas letras (N, A, S y R) en el color que elijas (seguimos con el azul). Para que no cante mucho, también añade dos más de este mismo color y luego ya el resto de colores diferentes, por ejemplo: C, M, O, y D las pones en

## Neuromagia para docentes

por todos que un anillo es una circunferencia sólidamente cerrada y que no es posible introducir ni sacar nada de él.



### Un anillo escalador

Se trata de un juego que pone de manifiesto la percepción que se tiene de la magia y como con un simple objeto, en este caso un anillo, se pueden conseguir cosas increíbles. En realidad, van a ser dos efectos en uno, para que puedas hacerlo en cadena. Lo ideal sería hacer este juego con un anillo prestado, pero entiendo que será difícil encontrar uno de ellos entre tus alumnos.

En el primero de los juegos cogerás tu anillo y para que los alumnos vean que es un anillo normal y corriente se lo darás a examinar y les dirás que revisen bien para comprobar que no hay ninguna pequeña fisura por donde se pueda esconder nada. También darás a examinar una goma elástica de esas marrones de toda la vida. Una vez que seas consciente de que no hay ninguna duda con respecto a los materiales que vas a emplear, comienza el efecto. Pasas la goma por dentro del anillo, y colocas ésta formando un puente entre tus dos manos. Usarás para coger la goma elástica los dedos pulgares e índices de cada mano. La mano izquierda está un poco más levantada que la derecha y el anillo evidentemente reposa cerca de tu mano derecha. Sería imposible que el anillo ascendiera por la goma. Pues no. Lo hará. Mágicamente el anillo comienza a ascender por la goma hasta que llega junto al dedo pulgar e índice de la mano izquierda.