

LA MAGIA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA



MÉRIDA

Curso 24/25

¿Quién no se maravilla ante un buen truco de magia? La magia no solo asombra, sino que también comunica emociones y valores. La magia estimula la imaginación y despierta la mente. Es un lenguaje universal que conecta a alumnos y docentes.

En este curso, aprenderemos a utilizar la magia como un recurso motivador y divertido para el aprendizaje. A través de trucos y efectos, los alumnos desarrollarán su creatividad, agudizarán su ingenio, mejorarán su atención y autoestima mientras emprenden un viaje emocionante hacia un mundo donde la ilusión y el aprendizaje se entrelazan. Crearemos un ambiente donde el aprendizaje se transforma en una experiencia mágica.

Descubriremos cómo integrar la magia en nuestras clases de manera efectiva y compartiremos herramientas, recursos, ideas y consejos muy prácticos y útiles para mejorar y potenciar buenas prácticas educativas que consigan afianzar contenidos curriculares en el alumnado de manera lúdica.

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

- Descubrir una herramienta poderosa para fomentar la creatividad, la atención y el aprendizaje en el entorno escolar creando momentos mágicos.
 - Explorar diferentes estilos de magia, desde los trucos con cartas hasta las ilusiones mentales.
 - Aprender el lenguaje de los magos, sus trucos y las reglas que rigen su arte.
 - Crear, manipular, poner en práctica y sumergirse en diferentes técnicas mágicas para poder aplicarlas en el aula.
 - Proporcionar herramientas prácticas aplicables al instante y al alcance de todos, sin necesidad de conocimientos, habilidades ni experiencia previas.
 - Practicar la comunicación efectiva, tanto verbal como no verbal, para cautivar a nuestra audiencia, aumentando la motivación y autoestima del alumnado.
-
- Fundamentos teóricos y prácticos de la magia para crear momentos mágicos que cautiven a nuestro alumnado.
 - Integración de la magia en nuestras lecciones en el aula para asombrar y mejorar la enseñanza.
 - Desarrollo de un catálogo diverso de trucos y efectos, en la mayoría de los casos con elementos de uso cotidiano, que incluirá:
 - Juegos con cartas
 - Magia con papeles, monedas y billetes
 - Juegos con cartones, tarjetas y flashcards
 - Dominó mágico
 - Magia con el ordenador.
 - Juegos matemáticos, de lógica y de ingenio
 - Mentalismo y predicciones
 - Ilusiones ópticas

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

Fomentaremos una metodología activa y participativa.

Se celebrarán 5 sesiones presenciales los días 7, 9, 15, 17 y 22 de octubre de 2024. Las sesiones se desarrollarán de 17:00 a 20:00h en el aula de expresión del CPR de Mérida.

TEMPORALIZACIÓN

CRITERIOS DE SELECCIÓN

El número mínimo de participantes es de 10 y el máximo de 20. Si el número de solicitudes fuese superior al de plazas ofertadas se aplicarán los siguientes criterios de selección:

1. Profesorado en servicio activo de cualquier etapa educativa de centros educativos del ámbito de la demarcación del CPR de Mérida.
2. Resto de solicitudes.

Se tendrá en cuenta el orden de inscripción al aplicar cada criterio.

Alberto Rodríguez (conocido como Alberto, el mago), profesor de Tecnología en el I.E.S. Turgalium de Trujillo. Apasionado del mundo del ilusionismo, con más de 15 años de experiencia en la realización de juegos de magia y formación sobre la puesta en práctica de la magia en el aula.

PONENTE

RESPONSABLE

Manuel Marín López
Asesor de innovación educativa
CPR de Mérida
Telf. 69743
marinlopez1@educarex.es

De acuerdo con lo indicado en la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE nº 128, de 4 de noviembre), se reconocerán **15 horas** de formación (**1,5 crédito**) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de las sesiones.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

INSCRIPCIÓN

Se realizará a través del enlace a la ficha de inscripción de la web del CPR hasta el 3 de octubre de 2024.

La lista de admitidos se publicará el día 4 de octubre 2024