



EDUCAR CON MAGIA: ILUSIONES QUE TRANSFORMAN EL AULA

Emmanuel José Quiroz Padilla

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
FACULTAD DE FILOSOFÍA
LICENCIATURA. EN FILOSOFÍA Y LETRAS
MEDELLÍN
2026**



EDUCAR CON MAGIA: ILUSIONES QUE TRANSFORMAN EL AULA

Emmanuel José Quiroz Padilla

Licenciatura en Filosofía y Letras

Directora

María Paulina Bobadilla González

Asesora

Natalia Andrea Ocampo

**UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE TEOLOGÍA, FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
FACULTAD DE FILOSOFÍA
LICENCIATURA. EN FILOSOFÍA Y LETRAS
MEDELLÍN
2026**

CONTENIDO

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	6
1. FORMULACIÓN DEL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN.....	7
1.1 Objetivo de la sistematización	7
1.2 Delimitación del objeto de sistematización	7
1.3 Eje de sistematización	9
1.4 Fuentes de información	12
1.5 Metodología	15
1.6 Cronograma de actividades	17
1.7 Marco teórico	17
2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO.....	21
2.1 Reconstrucción de la experiencia	22
2.2 Ordenamiento y clasificación de la información	26
3. REFLEXIONES DE FONDO	31
3.1 Análisis y síntesis	31
3.2 Interpretación crítica	33
4. PUNTOS DE LLEGADA.....	36
4.1 Conclusiones y aprendizajes	36
4.2 Recomendaciones	38
REFERENCIAS.....	40

RESUMEN

Este proyecto de investigación exploró como el uso de la magia es una herramienta pedagógica para mejorar la atención de los estudiantes en clases de filosofía en el grado décimo del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB). Se logra observar una falta de atención y un desinterés en los estudiantes, lo que evidentemente afecta su capacidad para comprender conceptos abstractos. La hipótesis que se plantea es que la magia puede captar la atención de los estudiantes, estimular su motivación, y así facilitar la comprensión de temas filosóficos a través de la sorpresa y el asombro. La investigación propone implementación de un plan pedagógico que integra la magia en tres momentos clave de la clase: inicio, intermedio y cierre. Se evaluará el impacto de este enfoque mediante un análisis cualitativo y cuantitativo, con observaciones directas y encuestas.

PALABRAS CLAVE: Magia, herramienta pedagógica, atención estudiantil, filosofía, conceptos abstractos, aprendizaje significativo, educación secundaria, método experimental.

ABSTRACT

This research project explored how the use of magic is a pedagogical tool to improve student attention in philosophy classes in the tenth grade at the Pontifical Bolivarian University (UPB) high school. A lack of attention and disinterest was observed in students, which clearly affects their ability to understand abstract concepts. The hypothesis proposed is that magic can capture students' attention, stimulate their motivation, and thus facilitate their understanding of philosophical topics through surprise and wonder. The research proposes the implementation of a pedagogical plan that integrates magic into three key moments of the class: beginning, middle, and end. The impact of this approach will be evaluated through qualitative and quantitative analysis, with direct observations and surveys.

KEYWORDS: Magic, pedagogical tool, student attention, philosophy, abstract concepts, meaningful learning, secondary education, experimental method.

INTRODUCCIÓN

El desafío de mantener la atención de los estudiantes y lograr una comprensión significativa de conceptos abstractos es un reto común en muchas disciplinas, particularmente en áreas como la filosofía, que requieren un alto nivel de comprensión y reflexión crítica. En el contexto de la educación secundaria, objetivamente en los grados décimos del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana, se observó una falta de atención por parte de los estudiantes, lo que dificulta su capacidad para participar las dinámicas de aprendizaje. Este proyecto de investigación salió de la necesidad de hallar nuevas soluciones para captar y mantener la atención de los estudiantes, utilizando una herramienta poco común pero innovadora: la magia.

La magia, por medio de trucos e ilusiones visuales, tiene la capacidad de estimular la curiosidad y el asombro, elementos clave para promover la participación en salón. Este proyecto se pensó para demostrar que la magia puede ser más que una forma de entretenimiento y convertirse en una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la concentración de los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos filosóficos abstractos. Con base en este presupuesto, se diseñó un plan pedagógico que integró juegos de magia en tres momentos importantes de la clase, con el objetivo de evaluar su impacto en la atención y el aprendizaje de los estudiantes. La presente investigación se desarrolló mediante un enfoque mixto, combinando observación, encuesta para medir la efectividad de esta idea pedagógica.

1. FORMULACIÓN DEL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN

1.1 Objetivo de la sistematización

Sistematizar la implementación de la magia como una nueva estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollada en el aula de décimo grado en la clase de filosofía del colegio UPB, con el fin de analizar cómo esta herramienta pedagógica aportó para captar la atención e interés de los estudiantes, estimular un ambiente de aprendizaje dinámico y estimular la comprensión de competencias filosóficas.

Objetivos específicos

1. Crear propuestas educativas que incluyan juegos de magia, teniendo en cuenta los objetivos pedagógicos del área de filosofía.
2. Llevar a cabo las propuestas para la puesta en práctica de los procesos de integración entre magia y filosofía.
3. Sistematizar la implementación de las propuestas creadas con magia en el área de filosofía como una nueva herramienta pedagógica, para el análisis de su contribución en el aprendizaje de competencias filosóficas.

1.2 Delimitación del objeto de sistematización

El Colegio de la UPB, fundado en 1937 y con sedes en Medellín y Marinilla, es una institución educativa católica que forma parte de la Universidad Pontificia Bolivariana¹. Su propuesta combina la excelencia académica con una formación en valores, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes desde la educación básica hasta la media. Gracias a su vínculo con la universidad, el colegio ofrece experiencias pedagógicas innovadoras y recursos que fortalecen el aprendizaje, en un ambiente que prioriza tanto el conocimiento como el crecimiento humano.

¹ Colegio de la UPB, *Universidad Pontificia Bolivariana (UPB)*, consultado el 7 de octubre de 2024, <https://www.upb.edu.co/es/colegio>

Uno de los problemas más evidentes que se identificaron en las clases de filosofía fue la falta de atención de los estudiantes en el desarrollo de estas. Este hecho se evidenció particularmente en los estudiantes de grado decimo del colegio de la UPB, quienes atravesaron varios factores que afectaban su capacidad de concentración y participación en la clase; entre las causas de este problema, se observó la sobreestimulación que tienen los estudiantes a la constante exposición de dispositivos digitales y redes sociales.

En las aulas de 10-01, 10-02 y 10-08 de esta institución, se observó que hay una dificultad que consiste en la falta de atención y el desinterés que tienen los estudiantes en tres momentos del transcurso de la clase de filosofía: inicio, intermedio y cierre. Esto es un problema para el docente ya que no puede iniciar su clase de manera regular sin antes gastar un tiempo para ubicar a los alumnos, el problema sigue estando presente ya que luego de haber realizado esta acción el profesor tiene que empezar a dictar la clase y evidentemente lo hace con los estudiantes que tienen su atención puesta en lo que él está impartiendo, este grupo es reducido frente aquellos que no están en la disposición de atender lo que se está tratando en clases.

Esta distracción de los estudiantes al iniciar la clase de filosofía trae consigo varias problemáticas que claramente afectan su proceso de aprendizaje y el ritmo dentro del aula. En primer lugar, aquellos estudiantes que no prestan atención se van perdiendo en la introducción de los temas, lo que les dificulta comprender conceptos importantes para el desarrollo de la clase; esta desconexión también provoca que ellos se sientan perdidos a medida que la clase avanza, lo que puede llevar a una pronta disminución de su motivación e interés.

En segundo lugar, los estudiantes que están distraídos tienden a copiar de manera mecánica lo que otros compañeros anotan, sin entender realmente el contenido, lo que claramente afecta su capacidad de comprensión y reflexión en las clases. Evidentemente este problema afecta tanto a los estudiantes como al docente, ya que por un lado, los estudiantes no muestran la disposición necesaria para participar en el desarrollo de las clases, lo que limita su aprendizaje y por otro

lado, el docente puede llegar a percibirse limitado frente a algunas herramientas pedagógicas innovadoras para captar y mantener su atención.

Esta mezcla de factores claramente dificulta un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, afectando el impacto de las clases y limitando el desarrollo de un pensamiento reflexivo. La didáctica tradicional y lineal que se está llevando en las clases de filosofía, donde los contenidos se presentan de una manera expositiva y repetitiva, logra limitar la exploración creativa y participativa de los conceptos, dificultando el desarrollo de un pensamiento lateral² que permita a los estudiantes analizar problemas y proponer soluciones novedosas.

1.3 Eje de sistematización

El proyecto se dio a partir de la identificación de una dificultad que fue muy evidente en el entorno de la práctica investigativa pedagógica II en el colegio UPB, cuando como docente practicante se tuvo la oportunidad de acompañar muy de cerca, el desarrollo de las clases y observar las propuestas pedagógicas desarrolladas por el docente que se encontraba impartiendo la clase, donde se pudo evidenciar una evidente falta de atención e interés por el lado de los estudiantes de grado decimo cuando recibían la clase de filosofía.

Luego de estas observaciones sistemáticas, se vio que los estudiantes, con edades entre los 15 y 16 años, presentaban niveles de distracción, desconexión y desinterés desde los primeros momentos de la clase. En efecto, esta situación afectaba tanto la participación de los estudiantes como la fluidez del proceso de enseñanza-aprendizaje, dificultando la transmisión significativa de conceptos filosóficos que, por su naturaleza abstracta, necesita unos básicos de atención y concentración.

² Edward de Bono definió el pensamiento lateral como una forma de pensamiento creativo que busca soluciones a problemas desde ángulos no convencionales, es decir, no lineales ni lógicos en el sentido tradicional. A diferencia del pensamiento vertical (o lógico), que sigue una secuencia ordenada paso a paso, el pensamiento lateral salta fuera de los patrones habituales, promoviendo ideas novedosas e innovadoras.

Edward de Bono, *El pensamiento lateral: Manual de creatividad* (Barcelona: Paidós, 1993), 11.

Uno de los principales factores que contribuyó en esta situación fueron las pocas herramientas pedagógicas implementadas; lo que si predominaban con mayor fuerza eran metodologías tradicionales, que estaban centradas en la transmisión teórica de contenidos, sin suficientes elementos lúdicos, interactivos o experienciales que lograran despertar el interés de los estudiantes, claramente esta monotonía metodológica que se implementaba, generaba un ambiente poco motivante y el resultado se veía cuando se percibió la débil participación de los estudiantes con los conocimientos impartidos en clase.

Ante este claro panorama, se vio muy pertinente crear e implementar una nueva propuesta pedagógica, que estaba basada en el hacer uso de la magia como herramienta didáctica; ya que la magia, entendida no como simple entretenimiento, sino como recurso significativo que logra estimular a los estudiantes y seguidamente despertar el asombro, la curiosidad y la imaginación, fue vista como una vía para captar la atención de los estudiantes y así fomentar la comprensión de conceptos filosóficos. En ese sentido, esta propuesta se planteó con la hipótesis de que, mediante la sorpresa y la emoción provocadas por los juegos mágicos, se podría estimular de una manera más efectiva el aula, animar la participación y promover procesos de comprensión más conscientes, que son muy importantes para que la enseñanza de la filosofía, en realidad tuviera un aporte en el conocimiento de los estudiantes.

En el tiempo en que se llevó a cabo este proyecto, se desarrollaron tres sesiones en las que se introdujeron los juegos de magia, contextualizados con conceptos filosóficos para generar la reflexión. Un ejemplo de eso, fue cuando se utilizaron juegos de desaparición y aparición de objetos para hacer la introducción de las ideas filosóficas propias del pensamiento de los presocráticos, como la percepción de la realidad, el cambio, el devenir y la búsqueda del *arché* o principio de todas las cosas. En ese mismo sentido, se ejecutaron rutinas de juegos de magia que implicaban paradojas o trucos mentales para estimular la motivación en el análisis de ideas importantes de pensadores como Anaxímenes y Anaximandro, con

sus teorías sobre la naturaleza del universo, o filósofos como Heráclito y Parménides, quienes cuestionaban el devenir, la permanencia y el movimiento.

Con estas estrategias se permitió transformar el ambiente del aula en un espacio más dinámico, acogedor y adecuado para para la generación a un diálogo filosófico, acercando a los estudiantes a contenidos que son abstractos mediante el asombro provocado por los juegos de magia y lo cual generó en ellos la experiencia de hacer uso de sus capacidades imaginativas y creativas; esto sucedía cuando luego de ver un juego de magia, se le pedía que reflexionara sobre el mismo y aplicara una teoría o concepto indicado, para hacer uso de ese juego en su explicación. Gracias a esto, uno de los aspectos más relevantes de esta implementación fue la reacción positiva de los estudiantes frente a esta propuesta, quienes mostraron mayor disposición para participar y formular preguntas, que claramente son objetivos esenciales en el ejercicio del pensamiento filosófico.

Aun así, este ejercicio pedagógico no estuvo exento de algunas dificultades, una de las principales inconvenientes fueron encontradas en el equilibrio entre lo lúdico y lo académico, ya que en algunas sesiones de clase, el componente mágico generó tanto entusiasmo que se desvió un poco la atención del contenido filosófico hacia lo que era la mera curiosidad por los juegos de magia presentados. Esto obligó a reformular algunos momentos de las clases, reorientando la atención hacia la reflexión posterior al juego de magia; aunque también al iniciar la clase se recordaba que los juegos de magia eran un herramienta para facilitar la comprensión de temas filosóficos y así también para que ellos se animaran a participar de la clase de una forma más consiente. También se enfrentaron tensiones a nivel institucional, especialmente en cuanto a los tiempos establecidos para el desarrollo del currículo y la integración de esta propuesta metodológica que se alejaba de los algunos enfoques educativos propuestos, que son normalmente los tradicionales. Sin embargo, la experiencia logró consolidarse como una alternativa válida y enriquecedora, que demostró que el uso de la magia en el aula no solo es posible, sino también pedagógicamente es muy potente, por su misma naturaleza, que es el

de la imposibilidad, el desafiar las leyes físicas y lógicas que rigen pensamiento para comprender el mundo.

1.4 Fuentes de información

El uso de esta herramienta de la magia como una propuesta pedagógica ha sido una práctica explorada a lo largo de los últimos años como un recurso que es innovador, y ese es uno de sus principales tópicos. Y como su raíz está en el juego, en el asombro y la imposibilidad, logra captar la atención especialmente de los niños, lo cual permite la oportunidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y su desarrollo integral, ya que el uso de esta herramienta los motiva a estar más presente en las dinámicas académicas, fomentando así el aumento de capacidades creativas y fortaleciendo su capacidad de concentración y de aprendizaje a nivel educativo. Es por ello, que se quiso tener presente algunas fuentes de información para tener fuentes sólidas en el proyecto.

Desde el siglo XX, la magia comenzó a ser reconocida más formalmente en el ámbito educativo, algunos educadores empezaron a explorar el impacto que el asombro y la sorpresa pueden tener en el ejercicio del aprendizaje. Un precursor de aplicabilidad de los juegos de magia en salón de clases es Xuxo Ruiz, un profesor de primaria de un colegio llamado CEIP San Sebastián en Albaida del Aljarafe, Municipio de Sevilla, España, en el cual empezó a utilizar la magia de manera espontánea y sencilla en sus clases, en este ejercicio el logro ver algo distinto y fue donde noto la mejora en la atención de los alumnos y en su motivación por aprender, y desde ese momento se empezó a hacer preguntas sobre cómo ¿podría la magia ayudar en la enseñanza de los colegios? Por medio de estas incógnitas, fue entonces cuando este maestro decidió crear un método de motivación tangible para los alumnos y es donde nace el libro “Educando con Magia”³.

En una buena medida los estudios sobre el uso de la magia en las aulas se han centrado y experimentado más en la educación infantil y primaria, ya que se

³ Xuxo, Ruiz, *Educando con Magia*, (Madrid: Narcea Ediciones, 2013), 10.

encontró que los trucos de magia, al generar sorpresa y asombro, lograron incrementar significativamente la motivación de los estudiantes, lo que a su vez mejoro su disposición de atender en clase, lo que claramente mejoraba su capacidad para entender mejor los temas vistos. En España surgió el caso de González & Gértrudix-Barrio quienes demostraron que la magia es un recurso didáctico eficaz para estimular la creatividad en niños de cinco años, desarrollando tanto habilidades cognitivas como imaginativas⁴. Por eso, en su investigación, señalan que los estudiantes involucrados en actividades basadas en trucos mágicos muestran una mayor predisposición a participar activamente en el aula, y su capacidad de generar ideas se ve más fortalecida, también observaron que los estudiantes involucrados en actividades basadas en la magia mostraban una mayor predisposición para estar concentrados en lo que se les estaba transmitiendo; además, evidenciaron una mejora en su capacidad para generar ideas, lo que subraya y reafirma el potencial de la magia como recurso didáctico.

Otro campo donde la magia ha demostrado ser efectiva es en la enseñanza de conceptos abstractos, particularmente en el área de matemáticas, los juegos de magia han sido utilizados para visualizar y exponer conceptos difíciles de comprender, permitiendo a los estudiantes desarrollar una comprensión más fácil a través de la experiencia que logra brindar esta herramienta. Y eso fue exactamente lo que realizó Ana Álvarez de Granada González en su estudio sobre el uso de la magia en la enseñanza de las matemáticas⁵, concluyendo que los trucos mágicos no solo fomentan la motivación, la atención y la participación de los estudiantes, sino que también facilitan la comprensión de conceptos, ya que los trucos visualizan ideas complejas de una manera más accesible y cercana a los estudiantes. Es muy claro que este estudio se enfoca en matemáticas, pero su relevancia para la filosofía es evidente, ya que la filosofía por su naturaleza reflexiva, sus conceptos abstractos

⁴ David Lopez Gonzales y Felipe Gértrudix-Barrio, "La magia como recurso didáctico lúdico para el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años", *Aula de encuentro*, n° 21, vol 1, 143-159, <https://doi.org/10.17561/ae.v21i1.8>.

⁵ Ana, Álvarez de Granada González, *El uso de la magia en la enseñanza de las matemáticas*, Estrategias para una comprensión profunda de conceptos abstractos, (Granada: Editorial Educativa, 2022).

también pueden ser representados visualmente mediante juegos mágicos, facilitando así una mayor comprensión, lo cual permita la reflexión.

También, el uso de los juegos de magia ha sido explorado como una estrategia pedagógica para desarrollar el pensamiento crítico, una habilidad que evidentemente es esencial en áreas como la filosofía, ya que la magia por su misma naturaleza de imposibilidad, al desafiar la percepción de la realidad, logra fomentar la reflexión crítica, ya que esto genera preguntas en los estudiantes, que intentan descifrar funcionan los juegos y comprender los mecanismos que hay detrás de las ilusiones generadas. Por ello, González-Puelles & Fragueiro estudiaron cómo los juegos de magia pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y lógico⁶, ellos Argumentan que el proceso de intentar desentrañar los secretos detrás de los juegos de magia, activa mecanismos que son de análisis profundo, lo que lleva a los estudiantes a cuestionar sus percepciones y a formular unas posibles hipótesis sobre cómo funcionan estas ilusiones, este estudio es particularmente relevante para la enseñanza de filosofía, donde el pensamiento crítico es fundamental, porque sin este pensamiento es imposible que pueda haber una reflexión de carácter filosófico.

El aprendizaje necesita de atención, de disposición, de que haya un emisor y un receptor, son los básicos para que se pueda generar una reflexión significativa, pero esto solo se puede llevar a cabo con la participación de los estudiantes; los cuales hoy en día, en medio de tantos estímulos, necesitan claramente de una motivación. Por esto, la magia ha sido reconocida por su capacidad para generar motivación en los estudiantes, lo cual es esencial para su involucramiento en el proceso de aprendizaje, ya que ellos son uno de los principales protagonistas. Estudios como el de Ignacio Moreno Torrijos docente de la universidad de Valladolid, España, ha demostrado que el uso de la magia en el aula puede ayudar a los docentes a crear un ambiente más atractivo y dinámico, que motiva a los

⁶ González-Puelles, Cristina, y Marta Fragueiro, "Desarrollo del pensamiento crítico y lógico a través de la magia en la educación primaria y secundaria." *Cuadernos de Pedagogía* 17, no. 3 (2018): 75-89.

estudiantes a participar y también a comprometerse más en sus estudios. Él concluyó que el uso de la magia en las clases de educación infantil y primaria puede captar de manera más efectiva la atención de los estudiantes y así aumentar su motivación para aprender⁷, porque al incorporar la magia en las sesiones de clase, se logra romper con la rutina, lo que claramente incentiva a los estudiantes a estar más atentos y receptivos a los contenidos impartidos por parte del docente. Claro que es evidente que este estudio se centra en niveles educativos más bajos, pero sus implicaciones en educación secundaria pueden ser evidentes, ya que la motivación generada por la magia puede ser un recurso valioso para captar la atención de los estudiantes en materias tan abstractas y que tienden a ser más expositiva que didáctica como lo es la filosofía.

1.5 Metodología

La metodología del presente proyecto se orientó en el diseñar, implementar y evaluar un programa pedagógico que incorporó juegos de magia contextualizados con conceptos en las clases de filosofía, con el propósito de fortalecer la atención de los estudiantes de grado décimo del colegio de la Universidad Pontificia Bolivariana. Para esto, se adoptó un enfoque mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos que ayudaron a observar, describir y medir el impacto de los juegos de magia dentro del aula.

El proceso inició con una revisión muy detallada de literatura en los campos de la pedagogía, la psicología del aprendizaje y los juegos de magia que han sido integrados y aplicados en la educación. Fue esta revisión la que permitió construir un marco teórico fundamentado en investigaciones anteriores y en los enfoques contemporáneos sobre el uso del asombro y la sorpresa como herramientas para estimular y potenciar la atención, la motivación y el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes.

⁷ Moreno Torrijos, Ignacio. "El uso de la magia en el aula como herramienta para la motivación en educación infantil y primaria." *Revista Española de Pedagogía* 79, no. 276 (2021): 123-138.

Seguidamente se diseñó un programa didáctico compuesto por tres sesiones de clase centradas en la magia como recurso pedagógico dentro del aula, estas sesiones incluyeron juegos visuales, ejercicios de manipulación y dinámicas interactivas, que fueron cuidadosamente adaptadas a los conceptos filosóficos que se iban a tratar y alineadas con objetivos pedagógicos específicos del área de filosofía. Cada sesión, además de articular los efectos del ilusionismo con conceptos filosóficos clave, promovió la motivación de la atención a través del asombro, lo cual movió a la participación.

Durante el periodo de implementación de las sesiones planeadas con los estudiantes que se llevaron a cabo, documento de manera detallada sus reacciones, su interés en participar, y su motivación frente a los estímulos de los juegos de magia presentados. Esta documentación incluyó observaciones directas, registros de participación y anotaciones cualitativas que recogieron tanto las respuestas individuales como las dinámicas grupales generadas por las actividades en clase y los talleres que se propusieron.

Al finalizar la implementación de las sesiones, se realizó un proceso de sistematización y análisis de los datos recolectados, para este ejercicio, se utilizaron herramientas estadísticas que permitieron identificar tendencias presentes en las respuestas de los estudiantes, en gran medida esto permitió interpretar las percepciones y experiencias expresadas durante el proceso que vivieron. La recolección de los resultados fue muy disiente, ya que permitió tener un panorama que fue más detallado y amplio de lo que fue el impacto que pudo tener la magia en la motivación y la atención de los estudiantes.

La metodología implementada para este proyecto, no solo permitió valorar la efectividad que pudo tener los juegos de magia como una herramienta pedagógica, sino también abrir y promover un espacio de reflexión sobre su aplicabilidad en los diversos contextos educativos. Es de esta manera que el proyecto logró integrar la innovación didáctica con el análisis crítico de sus resultados, proponiendo nuevas

perspectivas y caminos para la enseñanza de la filosofía, con el fortalecimiento del vínculo entre docentes y estudiantes que esta herramienta puede generar.

1.6 Cronograma de actividades

Sesión No.	Tema	Propósito de la Actividad	Tiempo Estimado	Materiales
1	Filosofía presocrática - Escuela monista (Tales, Anaximandro, Anaxímenes)	Introducir los conceptos fundamentales de la escuela monista y despertar el interés mediante la magia.	90 Min	Tablero, marcadores, juego de magia 'Puntos divertidos', baraja de cartas
2	Presocráticos pluralistas I (Pitágoras, Parménides y Heráclito)	Explorar la diversidad de pensamiento en los primeros pluralistas y fomentar la reflexión crítica.	90 Min	Baraja invisible, cartas especiales, bolitas de esponja.
3	Presocráticos pluralistas II (Zenón, Empédocles, Anaxágoras, Leucipo y Demócrito)	Comprender las teorías pluralistas sobre la realidad y aplicar conceptos mediante actividades creativas.	90 Min	Tablero, marcadores, Juego de magia "Star néctar" y cuerdas.

1.7 Marco teórico

El marco teórico de este proyecto brinda unas bases conceptuales y teóricas necesarias para poder entender sobre cómo la magia puede ser muy útil como una herramienta pedagógica en lo que refiere al ejercicio de la enseñanza de la filosofía. La magia como recurso didáctico, por su naturaleza, desafía la percepción, lo cual abre nuevas posibilidades de aprendizaje por medio de la sorpresa y el asombro, que son elementos capaces de captar la atención, motivar y de esa manera estimular el pensamiento creativo en los estudiantes de décimo grado. Para esto, se explorarán teorías sobre la atención y motivación, así como fundamentos sobre lo que es el pensamiento crítico en el aprendizaje filosófico y el potencial de la magia como herramienta pedagógica educativa.

La magia tiene una base sólida en la manipulación de la percepción humana, y claramente este principio puede ser dirigido hacia fines educativos, según Xuxo Ruiz la magia tiene un papel único que desempeña la educación, su habilidad para cautivar la atención y fomentar un entorno de aprendizaje positivo, creando un ambiente en el aula de asombro y curiosidad que mejora la conexión entre los alumnos y el contenido, facilitando un proceso de aprendizaje (Ruiz 2013)⁸. Es así que involucra a la mente en una experiencia novedosa que impulsa a los estudiantes a indagar y analizar lo que observan.

Por otro lado, al integrar la magia en el aula, se genera un cambio de visión que incentiva la participación del estudiante. La experiencia mágica ofrece un marco único para enfrentar y cuestionar las limitaciones de la percepción, lo que puede servir como punto de partida para desarrollar habilidades de pensamiento reflexivo. Tal enfoque está respaldado por la teoría constructivista, que postula que los estudiantes construyen activamente su conocimiento al interactuar con experiencias significativas. Bruner promovió un enfoque donde el aprendizaje se convierte en una experiencia significativa y personal, él creía que cuando los estudiantes estaban involucrados en situaciones problemáticas de la vida real son más propensos a conectar conceptos abstractos con experiencias concretas, que desafía la expectativa y despierta la curiosidad del alumno por medio del aprendizaje⁹.

Con relación a la atención y la motivación, que son factores decisivos en el aprendizaje y ejes centrales de la investigación. El modelo de filtro de Broadbent, es un modelo temprano de atención selectiva que explica como el cerebro selecciona información relevante y la procesa mientras ignora la información irrelevante; se basa en la idea de que los humanos tienen una capacidad ilimitada de procesamiento de información. Este recurso es difícil de gestionar en el aula donde el estudiante puede verse difícilmente distraído¹⁰. Es así que la magia ofrece un recurso capaz de captar y dirigir la atención, pues su naturaleza inesperada y

⁸Xuxo, Ruiz, *Educando con Magia*, (Madrid: Narcea Ediciones, 2013)

⁹ Bruner, Jerome. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.

¹⁰ Broadbent, D. E. *Perception and Communication*. Oxford: Pergamon Press, 1958

asombrosa puede romper la rutina y focalizar el interés en el contenido que se quiere enseñar.

La motivación de Deci y Ryan, compone la teoría de la autodeterminación, la de las necesidades psicológicas básicas. Dichas necesidades hacen referencia a los constructos psíquicos que el ser humano necesita para sentirse motivado hacia la conducta, dejando de lado los componentes meramente fisiológicos, resulta útil para entender cómo la magia puede influir en el aprendizaje, especialmente en términos de motivación intrínseca, que proviene de un interés genuino¹¹. Deci y Ryan destacan la relevancia de esta motivación intrínseca, ya que el aprendizaje profundo requiere de un compromiso activo y de la disposición del estudiante para cuestionar y analizar. La experiencia de la magia puede actuar como un catalizador de esta motivación intrínseca al introducir un elemento de sorpresa que fomenta la curiosidad y el deseo de entender; la magia, además, puede ayudar a los estudiantes a involucrarse emocionalmente con los conceptos filosóficos.

La teoría de la emoción y el aprendizaje establece que cuando un estudiante se emociona, la probabilidad de recordar y analizar el contenido aumenta significativamente. Mary Helen Immordino-Yang. Se organizan en torno a tres núcleos temáticos: la relación entre emoción y cognición, el papel de la emoción en el desarrollo moral y la identidad, las implicancias del funcionamiento general para el aprendizaje. Las emociones positivas facilitan la cognición, y la emoción de sorpresa es particularmente eficaz para generar interés y motivación a los estudiantes, quienes se sienten más inclinados a participar y explorar el material.¹² El pensamiento crítico es un componente clave en la educación filosófica, ya que permite a los estudiantes analizar y cuestionar ideas y conceptos de manera lógica y reflexiva.

¹¹ Deci, Edward L., y Richard M. Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Nueva York: Plenum, 1985.

¹² Immordino-Yang, Mary Helen, y Antonio Damasio. "We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education." *Mind, Brain, and Education* 1, no. 1 (2007): 3-10.

En referencia a el pensamiento de Paul y Elder el pensamiento crítico se define como un proceso que es autodirigido, autodisciplinado, autorregulado y autocorrectivo y así el pensamiento abarca habilidades esenciales como la identificación de suposiciones, la formulación de preguntas pertinentes y la evaluación de evidencias, en lo cual el alumno debe reconocer, analizar y evaluar en vez de aceptar cualquier contenido de manera acrítica¹³. Estas habilidades pueden desarrollarse por medio de la magia, ya que esta se presenta a los estudiantes con fenómenos aparentemente imposibles que desafían su comprensión inicial y les incitan a formular preguntas y buscar explicaciones; es por esto que la magia obliga a los estudiantes a examinar la información disponible, a poder distinguir en lo que es apariencia y lo que es realidad, para que de esta manera evalúe la validez de sus interpretaciones.

La enseñanza de la filosofía es también un espacio idóneo para el desarrollo de la creatividad. La magia, al invitar a los estudiantes a explorar diversas interpretaciones y soluciones ante un “misterio”, fomenta un ambiente propicio para la creatividad. Guilford se basa en la consideración de la inteligencia como el proceso mediante el cual el ser humano transforma la información del medio en contenidos mentales, de manera que tiene una visión operativa de esta.¹⁴ Cuando los estudiantes intentan comprender el “truco” detrás de una ilusión, ejercitan su pensamiento divergente, y al mismo tiempo, fortalecen su capacidad de abstracción y conceptualización. En el contexto de la filosofía, donde se busca que los estudiantes desarrollen una mente crítica y flexible, la creatividad es fundamental. Además, según Lipman, el pensamiento creativo en el contexto filosófico promueve una actitud investigativa que permite al estudiante formular preguntas profundas sobre la naturaleza de la realidad y la existencia¹⁵. Su trabajo tuvo como objetivo promover la enseñanza generalizada de la filosofía y una adaptación del concepto

¹³ Paul, Richard, y Linda Elder. *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life*. Boston: Pearson, 2014.

¹⁴ Guilford, J. P. *The Nature of Human Intelligence*. Nueva York: McGraw-Hill, 1967.

¹⁵ Lipman, Matthew. *Thinking in Education*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

de la capacidad de pensar por si mismo. Lipman desarrollo una teoría y práctica inspirada en el trabajo de John Dewey, que se convierte totalmente innovadora: creación de un pensamiento racional y talleres creativos a través de una discusión filosófica. Entonces no solo la magia se convierte en una herramienta que capta la atención, sino también en un medio que estimula la creatividad que es esencial para el estudio de la filosofía.

De esta manera el marco teórico establecido respalda la hipótesis de que la magia, como herramienta pedagógica, tiene un enorme potencial para mejorar la atención, motivación y participación de los estudiantes en las clases de filosofía, fomentando simultáneamente el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. Al crear un ambiente de aprendizaje basado en la curiosidad y el asombro, la magia permite que los estudiantes se sientan motivados a cuestionar y analizar lo que perciben, generando un aprendizaje significativo y transformador. Esta metodología no solo permite una mejor comprensión de conceptos filosóficos complejos, sino que también promueve una actitud reflexiva y crítica que trasciende el aula. A partir de estas bases, el diseño e implementación de un programa pedagógico que utilice la magia puede constituir un aporte relevante a la innovación educativa en el área de la filosofía.

2. RECUPERACIÓN DEL PROCESO VIVIDO

En el transcurso de tres sesiones realizadas, se llevó a cabo el desarrollo de una experiencia de intervención pedagógica con los estudiantes del grado décimo del colegio UPB, en el marco de la práctica pedagógica investigativa. De este modo, el objetivo principal fue combinar la enseñanza de la filosofía presocrática con el arte de la magia, y debe señalarse que no como solo un show de entretenimiento, sino que su función más importante fue el emplearse como un recurso metodológico para despertar la curiosidad, mantener la atención y facilitar la comprensión de conceptos abstractos de la filosofía. Dentro de este orden de ideas, en cada encuentro, el practicante llegaba al aula con anticipación, se acercaba personalmente a cada estudiante para saludarlo en su puesto y establecer un primer contacto cercano, luego escribía en el tablero el tema que se iba a desarrollar y recordaba que la clase

estaría acompañada de juegos de magia diseñados para ilustrar y reforzar los conceptos filosóficos, siempre enfatizaba con mucha claridad que lo más importante era el contenido de la enseñanza y que la magia sería un puente y una ayuda para llegar a él.

2.1 Reconstrucción de la experiencia

El día 14 de febrero del 2025 se llevó a cabo el primer encuentro, este fue dirigido a la filosofía presocrática de la escuela de los monistas, la cual es representada por Tales De Mileto, Anaximandro y Anaxímenes, en esta sesión inicial se introdujo a los estudiantes en la idea central de que los primeros filósofos no se conformaban con explicaciones míticas o sobrenaturales, sino que ellos buscaban identificar un principio único, un arché, capaz de dar cuenta de la totalidad de lo real. Para hacer más cercana esta idea, se explicó que estos pensadores, a diferencia de los poetas o sacerdotes de su tiempo, intentaban hallar una sustancia o elemento que sirviera como fundamento común a todo lo que existe, querían pasar del mito a logos.

Después de esta breve contextualización, se realizó juego de magia con cartas, en el cual estas cambiaban de apariencia repentinamente ante los ojos del grupo y se convertían todas en una misma carta de manera inesperada, claramente la reacción de los estudiantes fue inmediata y no se hizo esperar, algunos hablaron con asombro de lo que habían visto, hubo otros que no pudieron contener la risa de el impacto ante lo inexplicable, y un grupo comenzó a hablar diciendo que eso no era posible; también hubo quienes, intrigados, intentaban deducir el mecanismo del truco comentando unas posibles hipótesis entre ellos, y otros permanecían en completo silencio, observando con mucha curiosidad sin perder detalle de lo que acababan de ver.

Aprovechando ese momento de atención plena y de mucha concentración, que fue generado gracias al juego de magia, se prosiguió a la reflexión hacia la pregunta sobre cómo algo puede transformarse y, sin embargo, seguir existiendo en otro lugar o de otra manera, este fenómeno se vinculó con el concepto de arché en los tres filósofos monistas: Tales De Mileto, quien sostenía que el agua era el

principio de todo, dado que podía adoptar múltiples formas; Anaximandro, que propuso el ápeiron, lo indefinido e ilimitado, como origen de la realidad; y Anaxímenes, que consideraba que el aire, invisible pero vital, constituía la base de la existencia. A partir de allí se entregó un taller grupal, en el cual los estudiantes debían relacionar estos elementos con fenómenos actuales, como la importancia del agua en la vida cotidiana, el aire como condición de la salud y la respiración, el ejercicio permitió que los estudiantes aplicaran el conocimiento filosófico a su propio entorno, estableciendo ideas entre las antiguas teorías y su diario vivir.

A mitad de la sesión de clase se presentó un segundo juego de magia, llamado “Puntos divertidos”, en el cual puntos negros aparecían y desaparecían de una cartulina, de forma que parecía imposible seguir su rastro, el juego generó confusión, sorpresa y risas, y sirvió como recurso pedagógico para invitar a los estudiantes a interpretar el truco a la luz de las teorías monistas y también para seguir motivando a la atención. La clase finalizó con una ronda de reflexiones en la que varios estudiantes manifestaron abiertamente que la filosofía nunca les había resultado tan interesante y llamativa, que no habían sentido la clase tan pesada; otros subrayaron que habían comprendido mejor conceptos abstractos gracias a la combinación de la explicación con la magia, y algunos señalaron que el juego les había permitido imaginar de alguna manera esos conceptos y eso les ayudó a sentir un poco más de interés porque estaban entendiendo algo.

El día 18 de febrero del 2025 tuvo lugar la segunda sesión, centrada en los presocráticos pluralistas iniciales: Pitágoras, Parménides y Heráclito. La clase se abrió con la rutina de bienvenida personalizada, saludando uno por uno a los estudiantes, para generar un clima de cercanía y disposición, se recordó que la magia seguiría siendo parte integral del proceso de aprendizaje, lo que despertó expectación y comentarios entre los jóvenes. En esta ocasión se explicó que, a diferencia de los monistas, los pluralistas iniciales proponían múltiples principios o dimensiones que conformaban la realidad, ofreciendo un marco más complejo para pensar el mundo.

Como herramienta pedagógica introductoria se presentó el juego de la “cuerda rígida”: una cuerda flexible que, tras pronunciar unas palabras mágicas, quedaba firme y se mantenía vertical, suspendida en el aire, desafiando la física de su naturaleza. La reacción no se hizo esperar, fue de rotunda sorpresa, con risas espontáneas y afirmaciones como “para nada eso puede ser real” o “claramente la cuerda es de mentira”. Estas reacciones sirvieron de punto de partida para plantear la pregunta filosófica: ¿Es posible que una realidad cambie sin perder su identidad?, desde allí se abrió el debate en torno a las posturas de Heráclito, quien defendía la idea del cambio constante, donde todo fluye, y la de Parménides, quien afirmaba la permanencia del ser como lo único verdadero.

Posteriormente, se organizó un taller en grupos, en el cual los estudiantes debían representar con ejemplos de la vida cotidiana estas visiones aparentemente opuestas, algunos tomaron el ejemplo de Heráclito y hablaron del río que siempre fluye y nunca es el mismo, otros plantearon la idea de la fotografía que detiene un instante y conserva la apariencia de permanencia, pero fue algo que ya quedó en el paso del tiempo y otros de la llama que cambia de forma constantemente sin dejar de ser fuego. Estas representaciones facilitaron la comprensión de conceptos abstractos a través de imágenes concretas y cercanas al mundo de los alumnos.

En el intermedio de la clase se presentó el juego de magia de la “baraja invisible”, un truco en el que un estudiante debía imaginar una carta inexistente en sus manos y, de manera sorprendente, esa carta se materializaba en las manos del docente, en este punto el asombro fue generalizado, con expresiones de incredulidad y muchos aplausos. Este recurso sirvió para introducir el pensamiento de Pitágoras, quien concebía que más allá de lo visible existían realidades invisibles, pero ordenadas, como los números, capaces de estructurar el universo; el cierre de la sesión de clases se realizó mediante una ronda de reflexiones, en la que los estudiantes señalaron que habían entendido mejor la tensión entre cambio y permanencia, reconocieron que los números podían concebirse como una estructura oculta del mundo, y expresaron que la magia había despertado en ellos

el deseo de seguir cuestionando aquello que parecía evidente y rutinario, ya que en el mundo hay muchos ejemplos de eso.

El día 21 de febrero del 2025 se llevó a cabo la tercera y última sesión, esta fue dirigida a los presocráticos pluralistas posteriores, como Zenón, Empédocles, Anaxágoras, Leucipo y Demócrito. El día comenzó con la ya asimilada rutina de saludo individual, que generaba un ambiente cercano y de confianza con los estudiantes, posteriormente la escritura del tema en el tablero para contextualizar a los estudiantes sobre lo que venía. Se explicó que estos filósofos concebían la realidad como compuesta por un conjunto de elementos, partículas y fuerzas en interacción constante, lo que representaba un paso más allá respecto a las teorías anteriores monistas.

Para lograr captar la atención de los alumnos al comienzo de la clase se realizó un juego de magia de predicción con cartas, un estudiante pensaba una al azar, después la decía en voz alta y esa carta que mencionaba luego aparecía revelada en el bolsillo del docente. Este efecto generó asombro, risas y comentarios en voz alta, lo que abrió camino a la pregunta dirigida: “¿La carta que pensaste fue realmente tu elección o ya estaba predestinado así?”. Con esta incógnita se enlazó la reflexión sobre la teoría del determinismo en los pensadores Leucipo y Demócrito, los cuales afirmaban que todo en el universo obedece a unas leyes establecidas, y sobre la tensión entre azar y necesidad.

Posteriormente, se propuso un taller creativo, donde los estudiantes debían representar, por medio de dibujos o pequeñas dramatizaciones, las distintas teorías: las de Empédocles, con sus cuatro elementos (agua, aire, tierra y fuego) unidos o separados por las fuerzas del amor y el odio; las de Anaxágoras, con sus semillas infinitas presentes en todo cuanto existe; y las paradojas de Zenón sobre el movimiento, que desafiaban la lógica del sentido común. Después, a mitad de la clase se presentó un nuevo efecto de magia, un truco con cuerdas, las cuales era una cuerda pequeña, una mediana y una más grande, luego eran entrelazadas y con un gesto mágico las tres cuerdas de distintos tamaños, quedaban todas iguales

de manera misteriosa, luego se hacia otro gesto y cada cuerda volvía a su tamaño inicial.

La intervención de clases concluyó con una ronda de reflexiones, donde los estudiantes compartieron sus impresiones finales, varios de ellos expresaron que el uso de la magia les había permitido entender con mayor claridad temas que, de otra forma, les habrían parecido demasiado extensos o aburridos; otros comentaron que los filósofos parecían auténticos magos, ya que eran capaces de imaginar y dar forma a lo invisible, y algunos destacaron que la filosofía, presentada de esta manera dinámica y creativa, les ayudaba a mirar la realidad de otra manera y con las clases con otra perspectiva.

En el ejercicio del desarrollo de estas tres sesiones se evidencio con claridad que la magia, no es un elemento distractor o simplemente una herramienta lúdica, sino que su acierto fue la integración de esta herramienta con conceptos filosóficos, lo cual logro que fuera un recurso pedagógico eficiente; funcionó como un instrumento que favoreció la atención, lo cual genero un estímulo en la curiosidad de los estudiantes. El asombro que fue generado en cada sesión de clases abrió las puertas a conversaciones filosóficas que fueron pertinentes, lo cual favoreció la participación de estudiantes que por lo general se mantenían distantes y creó un ambiente de respeto, escucha entre todos. La combinación de pedagogía y arte de la magia transformó el aula en un espacio vivo y más eficaz para la enseñanza de la filosofía, donde aprender se fue mirando no como un acto monótono, sino en una experiencia enriquecedora tanto en lo cognitivo, lúdico y en lo emocional.

2.2 Ordenamiento y clasificación de la información

Al realizar un ejercicio de ordenamiento y clasificación de la información que fue recogida en la práctica pedagógica, donde la experiencia de la magia y la filosofía, en su ejecución, se hizo evidente que la propuesta no solo se limitó a una simple realización de actividades dispersas o aisladas, sino que se logró consolidar como un proceso orgánico, estructurado y dinámico en el que cada sesión se enlazó de manera coherente con la anterior y siempre preparó el camino para la siguiente, la

magia, en este proceso, no fue un adorno de la metodología, ni un recurso de entretenimiento emergente, sino que funcionó como un recurso pedagógico y un articulador transversal entre la experiencia de la magia y filosofía, su papel fue el de darle una coherencia estructurada al proceso, y así mismo le dio sentido a la secuencia, lo cual generó el hilo conductor que unió la experiencia concreta del asombro con la reflexión filosófica.

El primer elemento que fue evidente de este análisis fue el papel central del asombro como uno de los ejes transversales más importantes del proyecto. La novedad de lo inesperado, el juego que desconcierta, la carta que reaparece en un lugar que es totalmente improbable, la cuerda que parece desafiar su propia naturaleza, operó como lo que Broadbent denomina un “estímulo selectivo”: un elemento capaz de interrumpir la dispersión atencional propia de los estudiantes y de convocarlos de inmediato a la experiencia presente¹⁶. Este momento inicial, lejos de quedar reducido a un destello efímero de sorpresa, se prolongó en la forma de una disposición renovada hacia el pensamiento filosófico. El asombro se convirtió en atención sostenida y esta, a su vez, en una curiosidad reflexiva que impulsó a los estudiantes a indagar con mayor profundidad. Lo que en un principio parecía un gesto emocional espontáneo, se transformó en la apertura de un camino de aprendizaje.

Este proceso coincide con el desarrollo que propone el propio Xuxo Ruiz que describe en su experiencia pedagógica. En primer lugar, la magia fue utilizada solamente como un recurso para captar la atención de los estudiantes; no obstante, en la medida en que se fueron incorporando y probando distintos juegos, surgieron nuevas posibilidades educativas. Varias de estas extensiones encontraron un lugar específico dentro del ámbito educativo, permitiendo su aplicación didáctica. Por ellos la magia comenzó a funcionar como una herramienta para motivar, mejorar las relaciones entre docente – alumno, favorecer una mejor disposición en el aula y así el desarrollo de la creatividad. Fue de esta manera que se logró trabajar con una formación multidisciplinar, en la que la experiencia del asombro no solo captara la

¹⁶ Broadbent, *Perception and Communication*, 145.

atención, sino que se lograra integrar de manera eficiente en los procesos de reflexión y en la construcción del pensamiento crítico propios del ejercicio filosófico.

En relación con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, esta curiosidad intrínseca constituye la base del aprendizaje profundo, pues asegura que el conocimiento no se reciba de manera pasiva, sino que se asuma, se interprete y se convierta en búsqueda personal¹⁷. Desde este punto, el aprendizaje no depende únicamente de estímulos externos o de la imposición que se puedan dar de contenidos, sino también de que se de la satisfacción de ciertas necesidades psicológicas básicas que movilizan a una persona hacia la acción cognitiva. Es por esto que Decy y Ryan sostienen que la motivación intrínseca se da cuando el estudiante experimenta un interés genuino por lo que aprende, lo cual favorece un compromiso autentico con el aprendizaje y una disposición real para reflexionar.

Es por esto que el asombro generado por la experiencia de la magia no se limita solo a captar la atención, que también provoca una implicación emocional e intelectual que predispone al estudiante a involucrarse más con los contenidos filosóficos de la clase. De este modo, la magia no solo favorece a la motivación, sino que crea las condiciones para que el aprendizaje se desarrolle desde dentro del interés del alumno, lo cual ayuda a su autonomía y a la apropiación personal de lo que aprende.

El segundo elemento identificado es la capacidad de la magia para convertirse en una auténtica provocación cognitiva, en el sentido que Jerome Bruner otorga a aquellas experiencias que sacuden los marcos de referencia del aprendiz¹⁸. Al integrar la magia en el aula, se produce un cambio en que el estudiante se aproxima al conocimiento, ya que la experiencia mágica no se limita solo a captar la atención, sino que lo estimula a reflexionar sobre aquello que se le presenta, en este caso la enseñanza de la filosofía. Bruner defendía que el aprendizaje se vuelve verdaderamente significativo cuando los alumnos se enfrentan a problemas que

¹⁷ Edward L. Deci y Richard M. Ryan, *Self-Determination and Intrinsic Motivation in Human Behavior*, 83.

¹⁸ Jerome Bruner, *La importancia de la educación*, 102.

desafían y confrontan sus expectativas y lo invitan a hacer conexiones entre lo abstracto y concreto. Es de esta manera que la magia ofreció un privilegio para los estudiantes que vincularon los conceptos filosóficos, con las experiencias que se provocaron en el aula para la reflexión. Es por ello que los juegos de magia se vincularon a analogías de las tensiones propias del pensamiento filosófico, por ejemplo, el cambio y la permanencia en Heráclito y Parménides, lo visible y lo invisible en Anaximandro, o la relación entre azar y necesidad en el pensamiento pitagórico

Un tercer hallazgo que fue importante fue al revisar la secuencia completa de los encuentros realizados, es que la magia no solo cumplió la función de captar la atención inicial ni de facilitar la comprensión puntual de un concepto, sino que ordenó el proceso pedagógico por completo. Es por esto, que cada juego de magia que se presentó dentro del aula, sirvió como un punto de cambio entre un concepto y otro, lo cual abrió una nueva pregunta, la cual encontraba respuesta y desarrollo en los conceptos filosóficos propuestos en el aula; la conexión intencional entre cada juego de magia y cada concepto filosófico demostró que la magia trabajó como un puente que dio cohesión y continuidad a todo el proyecto de manera satisfactoria.

Un cuarto aspecto que merece subrayarse es el impacto de la magia en el desarrollo de la creatividad estudiantil. En los términos de Guilford, la creatividad supone la capacidad de ofrecer múltiples soluciones a un mismo problema, de pensar divergente y de generar propuestas originales¹⁹. Desde este punto la experiencia de los juegos de magia ofreció a los estudiantes un escenario privilegiado para poder poner en práctica este tipo de pensamiento, ya que cada juego se presentaba como un “misterio” abierto a diversas interpretaciones, hipótesis y lecturas posibles por parte de los alumnos; el ejercicio por intentar comprender como funciona un juego de magia no se limitó solo a la búsqueda de una sola explicación, sino que promovió a un proceso de abstracción, asociación y conceptualización, que son fundamentales tanto para la creatividad como para el mismo pensamiento filosófico. Los talleres siguientes a cada juego de magia, en

¹⁹ J. P. Guilford, *Creatividad y educación*, 45.

los cuales los estudiantes elaboraban representaciones gráficas, dramatizaciones, narraciones o analogías, confirmaron que el asombro inicial no se terminaba en la emoción momentánea, sino que evidentemente se prolongaba en una producción intelectual genuina y creativa; es por ello que esta continuidad entre la experiencia y la creación por parte de los alumnos confirma que la magia no solo logra activar la atención, sino que estimula su capacidad para llevar un concepto abstracto a una creación artística, provocada por su creatividad. Los aportes de González y Gértrudix-Barrio permiten comprender este fenómeno: la creatividad se potencia cuando se abre la posibilidad de reinterpretar lo vivido desde diversas perspectivas²⁰. Esto permitió que los alumnos resignificaran la experiencia la incorporaran a su propio horizonte de comprensión.

Finalmente, la experiencia mostró que la magia favoreció de manera directa el pensamiento crítico, entendido, siguiendo a Paul y Elder, como la capacidad de analizar supuestos, evaluar argumentos y formular preguntas pertinentes²¹. Este tipo de pensamiento se alimenta de situaciones que no ofrecen respuestas inmediatas, sino que obligan al sujeto a examinar lo implícito, a contrastar puntos de vista y de esta manera considerar alternativas. Precisamente esto fue lo que ocurrió en las sesiones de clase, los estudiantes, intrigados por los trucos, comenzaron a formular hipótesis sobre su funcionamiento, a discutir con sus compañeros y a poner en duda lo que ellos mismos habían percibido. El salón de clases se convirtió en un espacio de cuestionamiento y diálogo, en el que la búsqueda de explicaciones sobre el truco se transformó en un entrenamiento genuino para la indagación sobre una posible respuesta filosófica.

En síntesis, la clasificación y análisis de la información recogida permiten concluir que la magia fue el recurso integrador que articuló atención, motivación, creatividad y pensamiento crítico en un mismo proceso. Su papel no fue ornamental ni decorativo, tampoco un mero pretexto para entretener, sino el eje pedagógico que

²⁰ J. A. González y E. Gértrudix-Barrio, "Creatividad y pensamiento divergente en la educación," 211.

²¹ Richard Paul y Linda Elder, *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life*, 76.

otorgó unidad, ritmo y sentido a la enseñanza de la filosofía presocrática. Gracias a su mediación, conceptos generalmente abstractos se volvieron más cercanos al lenguaje y comprensión de los alumnos; la participación se amplió y la filosofía dejó de percibirse como un saber imposible reservado para unos pocos y paso a convertirse en una experiencia compartida de exploración y construcción de conocimiento. El orden que se revela en la secuencia pedagógica muestra que el arte del ilusionismo, al unirse con la reflexión filosófica, no solo comunica contenidos de manera más efectiva, sino que transforma el aula en un espacio de asombro, diálogo y experiencia formativa integral.

3. REFLEXIONES DE FONDO

3.1 Análisis y síntesis

El análisis de esta experiencia en el marco de practica permitió descubrir el camino de un proceso que fue continuo, donde en ciertos momentos se presentaron algunas rupturas y por supuesto donde también estuvieron presentes unas tensiones y claro que todos estos hallazgos se hicieron presente en el desarrollo de las sesiones de clase ejecutadas. Lo primero fue las continuidades que se dieron permitieron revelar la importancia de la estructura que se repitió en cada encuentro; lo que fue el saludo personalizado, el nombrar a cada estudiante con atención y respeto, se convirtió en un proceso de inicio que generaba un clima de confianza dentro del aula, el cual fue vital en el ejercicio de la práctica. Lo segundo importante en este proceso, fue el juego de magia que siempre irrumpía en el salón como un instante de asombro que llamaba a la atención de los estudiantes, lo cual siempre provocaba la risa, los comentarios o el silencio ante el juego que habían visto.

Algo que fue muy importante es que el asombro que era generado por el juego no quedaba en el aire como un adorno, sin ningún fin, sino que era reorientado por una pregunta que dirigía esa emoción inicial hacia la reflexión filosófica, que en este ejercicio era lo primordial. Finalmente, la actividad creativa como los dibujos, dramatizaciones, representaciones simbólicas representada por los estudiantes consolidaba lo vivido en un acto de apropiación personal y colectiva dentro del

desarrollo de este ejercicio. Esta secuencia, repetida en las tres sesiones, no fue una rutina vacía, sino un ejercicio de pensamiento que dio estabilidad y coherencia al proceso, permitiendo que los estudiantes reconocieran en la magia no un simple entretenimiento, sino como una herramienta más para llegar a la reflexión, en este caso, filosófica.

En este proceso hubo rupturas, que a la final resultaron significativas, ya que se cambió didáctica centrada en la exposición y la memorización, ya que en lugar de recibir los contenidos de forma catedrática, los estudiantes fueron invitados a experimentar, a dejarse sorprender y a reflexionar a partir de los juegos de magia que veían. Por ello, la magia en este sentido, fue mucho más que un momento lúdico, fue una herramienta pedagógica que transformó la relación con la filosofía con los estudiantes. Los conceptos como arché, cambio, permanencia o multiplicidad, que podrían parecer complicados o lejanos, se hicieron más cercanos en los juegos de cartas que desaparecían, en cuerdas que se volvían rígidas, en predicciones que desafiaban la lógica. Fue claro que ruptura no estuvo solo en la forma de enseñar, sino en la manera en que los estudiantes asumieron su rol, no solo fueron espectadores en la clase, sino se convirtieron en intérpretes y constructores de la reflexión filosófica.

Las tensiones que se produjeron en el aula, claramente fueron inevitables, pero a la vez fueron discentes. Esto se vio ya en los momentos en que lo lúdico parecía imponerse sobre lo teórico de las temáticas abordadas, pues ya que el entusiasmo, el asombro y la intriga de los alumnos por descubrir los métodos que podían estar detrás de los juegos de magia se mezclaba con la reflexión filosófica. En otros momentos, la intensidad y la curiosidad de los diálogos sobrepasaba el tiempo previsto para la reflexión de los temas, lo cual generaba una fricción con el ritmo institucional ya planteado. Pero lo valioso de esto es que las tensiones presentadas no se vivieron como obstáculos, sino como parte de la reflexión pedagógica que permitieron ajustes a tiempo; esto sigue confirmando que la educación y la enseñanza son un espacio donde lo planificado siempre está en

diálogo con las necesidades que se vayan presentando, ya que no hay nada por sentado, sino que en esta labor siempre hay métodos y caminos por explorar.

En este marco, se evidenció la estrecha relación entre el eje central de la sistematización, que fue la magia como una herramienta pedagógica capaz de ayudar a captar la falta de atención y fortalecerla en el sentido de que fuera más sostenida, esto por los hallazgos obtenidos. El asombro inicial generado por cada juego de magia, funcionó como estímulo para la atención, logrando reducir la dispersión que caracterizaba a muchos estudiantes en la clase de filosofía; la curiosidad por los actos de magia se transformó en preguntas filosóficas que dieron apertura al diálogo y al debate, y la creatividad se salió a flote en las actividades de cierre que se plantearon. De esta manera, la secuencia diseñada no fue solo una experiencia lúdica, sino un camino pedagógico coherente que demostró que emoción, atención y reflexión podían encontrarse en un mismo espacio educativo por medio de una herramienta pedagógica capaz de llamar la atención y llevar a los estudiantes a un acercamiento más consiente en la clase de filosofía.

3.2 Interpretación crítica

La lectura y el análisis de lo vivido en el ejercicio de sistematización conduce a afirmar que los logros ocurrieron de esta manera porque el asombro provocado por la magia fue el clic que unió el asombro a la atención, lo cual fue una llave maestra que abrió la puerta a un aprendizaje más fecundo, donde los alumnos no fueran solo unos espectadores, sino los principales generadores de reflexión. Como ya se ha mencionado en repetidas ocasiones, el asombro no se quedó en un instante de sorpresa, sino que operó como dinamismo, lo cual permitió un logro muy importante y valioso, lo que permitió detener la dispersión en gran medida, fijar su atención en el momento de la enseñanza filosófica y así llevar su pensamiento a hacer preguntas, a que participaran y vieran en la filosofía un medio de reflexión valiosa para su aprendizaje. Y es que precisamente esa emoción inicial la que activó la disposición para aprender, generando un terreno más fértil para el ejercicio filosófico. Las teorías educativas presentadas en esta investigación sistemática respaldan esta experiencia, donde lo sorprendente que esta en la esencia de esta

herramienta pedagógica, fortalece la motivación intrínseca y genuina; lo cual ofrece retos cognitivos listos para ser elaborados, y vincula emoción y razón en un mismo proceso, lo cual hace que sea una experiencia donde la participación y la reflexión siempre se hicieron latentes. La experiencia demostró que, lejos de anular el pensamiento, la emoción puede ser ese fuego que enciende, anima y ayuda a orientarlo hacia el quehacer filosófico, que fue lo principal en esta experiencia.

Sin embargo, es muy claro que este proceso no estuvo exento de tensiones y contradicciones, ya que hubo momentos en los que el efecto mágico parecía opacar la idea filosófica, lo cual llevaba a recentrar el diálogo mediante preguntas intencionales, que condujeran a los estudiantes hacia lo más importante, que era el ejercicio filosófico. También se presentaron fricciones con los tiempos institucionales, pues el diálogo que surgía del asombro demandaba pausas más largas de lo previsto, ya que en muchos momentos la emoción de los estudiantes era desbordante. Finalmente, esta herramienta necesita de mucha predictibilidad, ya que hubo momentos que por logística institucional cambiaron el espacio habitual de clase, esto generó un poco de dificultad en la ejecución de los juegos diseñados para dicha clase.

De todo esto surgieron aprendizajes muy valiosos para esta experiencia, lo cual la enriquece y le abre más camino hacia una profundización investigativa más rigurosa. Uno de los más significativos fue constatar que la atención, considerada un desafío en el aula, podía sostenerse a través del asombro mediado pedagógicamente por la magia, y creo esto es uno de los hallazgos más discentes. Los estudiantes no solo miraron, sino que se mantuvieron atentos, dialogaron y participaron constantemente en los procesos de enseñanza y aprendizaje propuesto, incluso aquellos alumnos que eran más dispersos. El pensamiento crítico se fortaleció cuando, al intentar descubrir el secreto detrás de un truco, los jóvenes ejercitaron la capacidad de formular hipótesis, contrastar evidencias y reconocer supuestos, los cuales son ejes fundamentales para la reflexión filosófica, y esto era algo que no hacían los alumnos, pero que importante fue que, gracias a la curiosidad por la magia, fueron movidos a hacerlo, lo más importante es que

esto siempre fue dirigido hacia los conceptos filosóficos planteados. La creatividad salió a flote en la resignificación de los trucos, transformados en dibujos, dramatizaciones o metáforas que hicieron tangible el pensamiento de los estudiantes, eso que en muchas ocasiones les cuesta expresar por medio de formulaciones escritas, lo pudieron hacer por medio de las expresiones artísticas motivadas por la magia. Y, finalmente, se consolidó un clima pedagógico en el que se logró evidenciar que la confianza y la participación se volvieron algo natural de los encuentros, el saludo individual, la risa compartida y la construcción en conjunto del conocimiento generaron un ambiente acogedor, lo cual dio más confianza a los estudiantes para que se animaran a participar, y gracias a esto la filosofía dejó de ser lejana o signo de dificultad, para convertirse en experiencia mas agradable, donde aprender y participar brotara por un propio deseo y no por alguna presión.

Estando en este punto de la reflexión, es muy importante reconocer que la fundamentación académica acerca de la aplicación de la magia como metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje no es un asunto que ha generado grandes o relevantes investigaciones, lo que impide hacer acercamiento más riguroso de relacionamiento entre lo teórico y lo práctico; aunque este ejercicio aporta una nueva mirada a la posibilidad de hacer de la magia una herramienta para que el asombro se convierta en la oportunidad que de nuevos aprendizajes y siga abriendo mas caminos para el proceso de la enseñanza y aprendizaje que ayude a los alumnos a tener una experiencia mas cercana y consiente en sus procesos académicos.

4. PUNTOS DE LLEGADA

4.1 Conclusiones y aprendizajes

El recorrido realizado en la ejecución de este proyecto permite afirmar que la magia, entendida como una herramienta pedagógica, que tiene la capacidad de articular emoción, atención y reflexión en un solo acto; lo cual en principio parecía un simple recurso lúdico de entretenimiento se reveló como una herramienta de mucho potencial capaz de entrelazar vínculos significativos entre lo sensible y lo racional, lo cual es una luz grande en el camino, ya que los estudiantes de hoy son movidos principalmente por este ámbito de las emociones. La experiencia demostró que el asombro no es un accesorio ni un recurso pasajero que se disipa con la risa o la sorpresa, sino que es una auténtica llave maestra importante que une percepción y razón, emoción y pensamiento.

Está claro que cuando el asombro se guía con intencionalidad, se convierte en un generador que impulsa la reflexión y abre la posibilidad de que la filosofía, que es tantas veces percibida como muy complicada y lejana, se haga cercana, encarnada en lo que viven los estudiantes, la hace más significativa y presente en el pensamiento reflexivo de los alumnos. Los rostros motivados por la sorpresa, el gesto espontáneo de la risa, la pregunta que sale de la espontaneidad, donde todos estos signos revelaron que el pensamiento no solo nace de la reflexión pura, sino de la experiencia viva que mueve y hace pensar sobre lo vivido.

Ya en el ejercicio de lo práctico, la secuencia que se pensó de manera estructurada en donde en cada inicio de sesión hubo un juego de magia diseñado para captar la atención, donde luego se condujo a la integración de la magia con el desarrollo temático y en el cierre, donde cada estudiante tenía que dar por sentado su ejercicio de aprendizaje, ya fuera con procesos dialógicos o con la creación de contenidos artísticos, se pudo consolidar un plan práctico y ejecutable. Ese camino mostró que es posible sostener la atención de los estudiantes no mediante la imposición o la exigencia externa constante, sino a través de una dinámica que despierta genuinamente el interés.

La coordinación cuidadosa y detallada entre el juego de magia, la pregunta orientadora y la actividad de cierre resultó decisiva para poder mantener el equilibrio en el desarrollo de la clase. El juego de magia no se agotaba en sí mismo, sino que era resignificado en la orientación filosófica, y la reflexión no quedaba en una catedra, sino que se concretaba en producciones visibles y compartidas por los mismos estudiantes. Este engranaje pedagógico reveló también la importancia del vínculo entre docente y alumno, la cercanía del saludo inicial fue muy vital en esta experiencia, la escucha paciente de cada intervención y el reconocimiento de cada estudiante potenciaron su disposición a la participación para hacer parte de la generación del aprendizaje. La magia, en este contexto, no solo sirvió para ilustrar conceptos más concretos, sino que creó un ambiente de comunidad académica, confianza y participación, donde el aula se transformó en un espacio en el que todos se sentían parte de un mismo proceso, donde no había islas aparte.

Es de esta manera, que puede afirmarse en que la magia constituye una estrategia pedagógica válida y robusta en la enseñanza de la filosofía, siempre que esté guiada por una intencionalidad clara y una ejecución consciente; los efectos de los juegos de magia, al poder tener la capacidad de materializar ideas abstractas en imágenes concretas, no redujeron la complejidad del pensamiento, sino que abrieron caminos más sencillos y aterrizados de acceso al mismo. La conversación filosófica se volvió más accesible porque partió de un lenguaje compartido y común, cercano y cotidiano. Así, nociones como el arché o el cambio no quedaron en un plano teórico lejano, sino que se hicieron visibles, palpables, incluso discutibles en clave de la experiencia vivida en el aula.

Esta práctica dejó una reflexión muy valiosa para la comunidad educativa, la cual demostró que la filosofía no está condenada a ser un discurso distante, rígido, predecible o reservado a “pensadores dotados”, ya que puede habitar en la sorpresa, en la risa compartida, en la analogía que surge de un juego de magia y en la pregunta que nace de cada experiencia personal de cada alumno de acuerdo a lo vivido en el aula. Allí, en ese cruce entre lo que parece imposible y lo pensable, la filosofía se logró abajar, y los estudiantes fueron descubriendo que el ejercicio de

reflexionar, pensar y dialogar pensar no son un ejercicio sin sentido ni valor, sino una experiencia significativa que puede comenzar con el simple gesto de asombrarse.

4.2 Recomendaciones

El futuro de esta propuesta requiere algunas mejoras y ampliaciones, ya que es necesario y de vital importancia asegurar que cada efecto mágico esté acompañado de una pregunta o un dialogo orientado y claramente de un criterio conceptual que permita vincular lo lúdico con lo filosófico de manera efectiva. Del mismo modo, conviene reservar espacios de regulación reflexiva después de cada juego de magia, de manera que la atención no se disperse y pueda orientarse hacia la reflexión, que es inicio y fin de este ejercicio. Resulta útil también diseñar un banco de recursos pedagógicos en el que cada truco esté asociado a una noción filosófica, facilitando así la adaptación y réplica en diferentes contextos.

La evaluación puede enriquecerse mediante la combinación de observaciones cualitativas con instrumentos breves de valoración de atención, participación y comprensión conceptual en la dinámica de las clases. Asimismo, el docente que utilice esta metodología requiere formación en habilidades escénicas, oratoria, manejo de la atención y un conocimiento básico de lo que es el objetivo del ilusionismo, solo así se puede garantizar un uso seguro y respetuoso de la magia en el aula. Es fundamental también prever variantes inclusivas que respondan a las distintas necesidades de los estudiantes, asegurando que la experiencia sea accesible a todos, sin distinción alguna.

Más allá de la filosofía, se recomienda abrir la propuesta a la interdisciplinariedad, a mirar con importancia la cercanía, la reflexión de conceptos en la cotidianidad, y la creación de productos artísticos para ilustrar conceptos puede enriquecer el aprendizaje en áreas como ciencias, literatura o ética, fortaleciendo un enfoque pedagógico más integral. Finalmente, conviene mantener una documentación viva de las experiencias, ya sea mediante registros escritos por

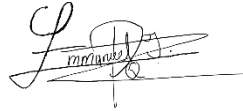
medio de bitácoras o audiovisuales, que permitan reflexionar y mejorar continuamente la práctica de la magia como una herramienta pedagógica.

REFERENCIAS

- Álvarez de Granada González, Ana. *El uso de la magia en la enseñanza de las matemáticas*. Estrategias para una comprensión profunda de conceptos abstractos. Granada: Editorial Educativa. 2022.
- Broadbent, D. E. *Perception and Communication*. Oxford: Pergamon Press, 1958
- Bruner, Jerome. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.
- David López Gonzales y Felipe Gértrudix-Barrio, "La magia como recurso didáctico lúdico para el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años", *Aula de encuentro*, n° 21, vol 1, 143-159, <https://doi.org/10.17561/ae.v21i1.8>.
- Deci, Edward L., y Richard M. Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Nueva York: Plenum, 1985.
- González-Puelles, Cristina, y Marta Fragueiro. "Desarrollo del pensamiento crítico y lógico a través de la magia en la educación primaria y secundaria." *Cuadernos de Pedagogía* 17, no. 3 (2018): 75-89.
- Guilford, J. P. *The Nature of Human Intelligence*. Nueva York: McGraw-Hill, 1967.
- Immordino-Yang, Mary Helen, y Antonio Damasio. "We Feel, Therefore We Learn: The Relevance of Affective and Social Neuroscience to Education." *Mind, Brain, and Education* 1, no. 1 (2007): 3-10.
- Lipman, Matthew. *Thinking in Education*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Moreno Torrijos, Elena. "El uso de la magia en el aula como herramienta para la motivación en educación infantil y primaria." *Revista Española de Pedagogía* 79, no. 276 (2021): 123-138.
- Paul, Richard, y Linda Elder. *Critical Thinking: Tools for Taking Charge of Your Learning and Your Life*. Boston: Pearson, 2014.
- Xuxo, Ruiz, *Educando con Magia*, (Madrid: Narcea Ediciones, 2013), 8.

VALORACIÓN FINAL

FIRMA ESTUDIANTE



FIRMA ASESOR _____

FECHA ENTREGA: _____

FIRMA COMITÉ DE CURRÍCULO

ACEPTADO _____ ACEPTADO CON MODIFICACIONES _____

ACTA NO. _____

FECHA ENTREGA: _____

