

Magia educativa



¿Cree que la Tierra es redonda?
¿Esférica y achatada por los polos,
tal vez? Eso está muy bien.

Pero la siguiente pregunta es: ¿Por
qué lo cree?

Tómese su tiempo.

Seguramente las razones que le lleve a ni siquiera dudar de ello sean, exactamente, las mismas que llevaban a los sabios más sabios del siglo XV a poder demostrar, de manera científica e irrefutable, que era plana.

Magia Educativa es un proyecto que nace fruto de la fascinación por lo que consigue el ilusionismo:

“Lograr lo que la realidad aparente demuestra que es imposible”

¿Cree que se pueden enseñar los conceptos matemáticos de todo un trimestre a un alumno en dos horas?

¿Creen que se puede aprender matemáticas por arte de magia?

Pues a eso nos dedicamos.

Magia educativa

Fundamentos

Básicamente utilizamos una herramienta: **comprender qué cosas son datos y qué cosas suposiciones** que hacemos sobre dichos datos. Lo que no son datos, son sólo interpretaciones de la realidad.

Sabiendo comprender que las matemáticas son un sistema representativo de la realidad, cuyas normas forman parte de un maravilloso juego, es fácil comprender intuitivamente cada concepto que encierran y aprender a **jugar** con ellas.

Sin dificultad, con ilusión y fascinados por lo que con ellas puede armarse.



Antes de leer el resto del dossier es importante que sepa algo de suma importancia:

Absolutamente ningún ser humano puede tocarse las muelas de atrás con la lengua... NADIE.

Sabiendo esto, es bueno que piense en un número entre el 1 y el 10. Ahora multiplíquelo por 2. Al resultado súmele 12. Divida lo que le dé entre 2. Y a eso réstele el número que había pensado al principio. Recuerde este resultado final y siga leyendo.

Magia educativa

¿Para qué?

El objetivo de **Magia Educativa** es que cada alumno comprenda a la perfección los **conceptos** que encierran las **matemáticas** correspondientes a su curso mediante el uso de **juegos de magia** y otras herramientas atractivas.

Herramientas absolutamente tangibles para que los alumnos puedan usarlas como útiles de apoyo a la labor docente desarrollada por los profesores.

Una vez hecho esto, el objetivo secundario es que sea capaz de traducir dicha comprensión a la expresión correcta de los datos mediante los cuales será evaluado conforme al programa educativo vigente.

Es decir, mejorar cualitativa y cuantitativamente la comprensión y uso de las matemáticas.



Magia educativa

Ah, qué bien... Y entonces, ¿esto cómo funciona?

- Cada trimestre se realizará un taller de dos horas.
- En cada taller se explica, de forma clara, excitante, intrigante y estimulante, el conjunto de conceptos correspondientes a la educación reglada de un trimestre de la asignatura de matemáticas.
- Para todas las edades. Desde 1º de primaria hasta 2º de bachillerato.
- Grupos de entre 12 y 15 alumnos
- Prueba escrita antes y después de cada taller. Para ver el efecto de estas sesiones se realizará una prueba escrita antes de realizar el taller y otra prueba después. De esta forma se podrán comparar los resultados objetivos, esto no tiene truco.



Magia educativa

Modelo pedagógico



- Explicación del concepto de manera intuitiva mediante su aplicación a casos reales.
- Demostración del funcionamiento del concepto en la ejecución de un juego de magia.
- Explicación de cómo ejecutar dicho juego de magia y aprendizaje del mismo por parte de los alumnos. Practicamos este juego desarrollando nuestras inteligencias múltiples.
- Prueba en forma de juego constructivo. Sin embargo, para padres y docentes, esta prueba arrojará una evaluación directa de los conocimientos del alumno conforme a los criterios de aptitud reglados.

Magia educativa

¿Qué pretendemos?

Que los alumnos adquieran **la habilidad de diferenciar entre los datos y la interpretación** de estos, desarrollando con ello la capacidad para generar soluciones alternativas a los problemas que “no tienen solución”.

Que los alumnos **comprendan** realmente los conceptos explicados haciendo que su uso les resulte sencillo y útil.

Esto hace que mejoren de forma inmediata como consecuencia de:

- La comprensión de los conceptos matemáticos.
- El mayor interés y curiosidad por las matemáticas.
- La práctica de los trucos afianzando los conceptos.
- Aprender divirtiéndose y enseñando los trucos a todo el mundo.
- El aumento de su autoconfianza.

Todo esto a corto plazo nos hará felices a todos. Y generará unas enormes ganas de saber más.

Magia educativa

¿De dónde sale todo esto?

José María de la Torre Maroto (Txema Gicó) es un ingeniero en electrónica industrial (I.T.I.E.I.) por el ICAI que, tras haberse dedicado al campo de la domótica como ingeniero, empresario y docente, decidió meterse a mago cuando se dio cuenta de que hacer un juego de magia consiste, exactamente y por definición, en “lograr algo que, en base a los datos disponibles y en función del análisis que todo público experto hace de esos datos, se puede demostrar que es imposible”.



Actualmente Txema tiene una empresa de “Desarrollo Estratégico Ilusionista” (www.octima.es) con la que se dedica al desarrollo de estrategias empresariales para alcanzar objetivos concretos e “imposibles” según los expertos en un determinado mercado.

Carlos Pastor Paz, ingeniero en Telecomunicaciones por la UPM, master en Electrónica por la UPM y master en Diseño para Todos y Accesibilidad Universal por la EOI Escuela de Negocios. Empresario y apasionado de la innovación tras su etapa investigadora en la UPM durante más de 6 años actualmente es director de ALOHA Mental Arithmetic en Madrid Sur y cofundador de Dardo&Co (www.dardocompany.com). Junto con Txema desarrolla este proyecto innovador y sorprendente de Magia Educativa.



Magia educativa



Por cierto...

... su resultado era el 6, se ha estado tocando las muelas de atrás con la lengua y está sonriendo ahora mismo.

Cualquier alumno de primaria que haya trabajado con nosotros podrá explicar cómo se hace el truco.

Llenos de ilusión, a su servicio.

Contacta con nosotros:

www.aprenderporartedemagia.com
direccion@aprenderporartedemagia.com

www.aprenderporartedemagia.com