



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

  
**BOGOTÁ**  
Instituto para la Investigación  
Educativa y el Desarrollo Pedagógico



## MAESTROS Y MAESTRAS QUE INSPIRAN

EDUCACIÓN Y ARTE

**Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo  
Pedagógico, IDEP**

**Alcaldesa Mayor de Bogotá**

**Claudia Nayibe López Hernández**

### © AUTOR

Juan Pablo Bohórquez, Xuxo Ruiz

### © CONFERENCISTAS INVITADOS

Xuxo Ruiz, Martha Ospina, Catalina Valencia,  
Alexander Rubio

### © IDEP

#### DIRECTOR GENERAL

Alexander Rubio Álvarez

#### SUBDIRECTORA ACADÉMICO

Juliana Gutiérrez Solana

#### ASESORA DE LA DIRECCIÓN

Amanda Cortés Salcedo

#### EQUIPO DE TRABAJO

Dayana Rengifo Flórez

Equipo comunicaciones del Idep

**Libro ISBN digital 978-958-5584-59-4**

**Primera edición**

**Año 2020**

#### COORDINACIÓN EDITORIAL

**Corporación Magisterio**

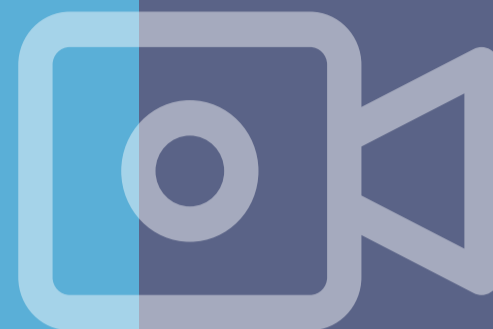
Este libro se podrá reproducir y/o traducir siempre que se indique la fuente y no se utilice con fines lucrativos, previa autorización escrita del IDEP.

**Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo  
Pedagógico, IDEP**

**Avenida Calle 26 No. 69D-91, oficinas 805, 806, 402A y  
402B.**

**www.idep.edu.co - idep@idep.edu.co**

**Bogotá, D. C. - Colombia**





# 1

INTRODUCCIÓN

# 2

EDUCACIÓN, ARTE Y MAGIA



# 3

CONFERENCIA:  
EDUCAR POR ARTE DE MAGIA

XUXO RUIZ

# 4

PODCAST:  
ARTE Y EDUCACIÓN EN BOGOTÁ

CATALINA VALENCIA

ALEXANDER RUBIO



# 5

PODCAST:  
EL ARTE EN LA EDUCACIÓN Y EN  
LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

MARTHA OSPINA



**E**l Seminario Internacional de Educación «Maestros y maestras que inspiran», organizado por el IDEP, llevó a cabo su cuarto encuentro el día 20 de agosto de 2020. El conferencista invitado fue el maestro español Xuxo Ruiz, quien nos introdujo en el mundo de la educación con magia. Abrió puertas para reflexionar sobre cuál es la forma adecuada, atrayente y precisa para introducir ciertos temas y para hacer comprender otros en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el mismo sentido, el IDEP produjo su quinto *podcast*, en el que Catalina Valencia Tobón, directora del Instituto Distrital de las Artes (Idartes), y Alexander Rubio Álvarez, director del IDEP, dialogan acerca del arte y la educación en el Distrito Capital ([IDEP, 2020a](#)).

La magia permite construir nuevos espacios para fomentar la imaginación de los alumnos que buscan el libre pensamiento, la creatividad y la valoración de percepciones. Esto contribuye al surgimiento de una generación dinámica, de estudiantes con curiosidad y con capacidad de asombro ante los paradigmas de la educación. Estos escenarios aumentan el interés y permiten motivar al alumno para que se disponga al conocimiento.

El maestro Ruiz desplegó, en esta conferencia, de una manera aparentemente simple, una reflexión sobre el mundo (los temas o conceptos a ser abordados en clase), la pregunta acerca de quiénes son los que se encuentran directamente involucrados en el proceso educativo en el aula (los estudiantes y los maestros) y sobre sus relaciones<sup>1</sup>. En otras palabras, aquello que llamamos el objeto de conocimiento, que debe ser aprehendido por quienes están en interrelación en el proceso enseñanza-aprendizaje, suscita distintas formas de distanciamiento de sí mismo. Estas emociones y sentimientos pueden facilitar o dificultar su aprendizaje.

<sup>1</sup> Nos hemos basado, para este análisis, en el texto de Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*. Merleau-Ponty (1993, p. 19) atribuye la función de pensar el mundo, al otro y a sí mismo al filósofo; la educación exige esto mismo en su propia disciplina.

01

El arte y la cultura son fundamentales para la formación integral de las personas. Es decir, un niño, la niña que se puede dar la oportunidad de experimentar las artes y la creación, sobre todo, es un ser humano más consciente, más empático, más conectado con otros mundos posibles

– Catalina  
Valencia

En esta sesión del seminario, como en las tres anteriores, el objeto de reflexión se centró en quiénes son los alumnos, en cuáles son sus características –en todos los órdenes: cultural, sexual, social, político, físico, en el de las formas de aprendizaje, entre otros– y en el papel del docente y en quién es (esto está entre los objetivos de este seminario internacional, «Maestros y maestras que inspiran»).

02

El trabajo del maestro Ruiz ([IDEP, 2020c](#)) no introduce un artilugio para la enseñanza; nos lleva a reflexionar sobre las condiciones mismas del proceso de enseñanza-aprendizaje y sobre el papel que la ilusión (magia) y el arte, junto con el juego, desempeñan en el proceso educativo escolarizado.

Como docentes debemos conseguir desarrollar la creatividad, la imaginación

– Xuxo Ruiz

06

Lo anterior se hace cada vez más necesario ante la notoria falta de motivación de los alumnos para ir a la escuela. Esto presupone una serie de elementos para analizar, como las situaciones en los hogares, la vida personal o el ruido de la sociedad que impiden que los estudiantes se concentren en los temas y en los objetos de estudio de la escuela. Así, se imposibilita un trabajo colaborativo, se dificultan los procesos de aprendizaje y la creación de criticidad. En este sentido, Bauman (2004) afirma que vivimos en un mundo que ensimisma al individuo y no permite que este desarrolle su potencial, que le niega las posibilidades de surgir en su mejor versión no solo para sí mismo, sino para los demás.

El trabajo del maestro Ruiz no solo motiva, sino que abre los espacios para entablar un diálogo acerca de la producción del conocimiento a través de la atención que se obtiene gracias a la magia. Esta experiencia invita, además, a crear nuevos métodos para la interacción, para conquistar a cada alumno para que asuma un papel activo dentro de la escolaridad en cuanto a la relación con el otro.



80 «De cualquier manera que se aborden las cosas, el problema último resulta ser a fin de cuentas el de la distinción: distinciones de la realidad y lo imaginario, de la vigilia y del sueño, de la ignorancia y el conocimiento, etcétera; en una palabra, distinciones todas de las que una actividad válida debe alcanzar la toma exacta de conciencia y la exigencia de resolución».



# Ilusión

Ha reaparecido, en las ciencias sociales, la pregunta sobre la relación entre esencia y apariencia, entre ilusión y realidad, entre realidad virtual y realidad (Han, 2013; Žižek, 2003b). Esta se ha manifestado, igualmente, en términos de cómo se produce la percepción y de cuáles son las condiciones para que surja en los sujetos. No obstante, si se habla de los procesos educativos, como lo expone el maestro Ruiz ([IDEP, 2020c](#)), nos encontramos frente a la forma en que la ilusión contribuye a la aprehensión y a la producción de conocimiento de los y las estudiantes. En ese sentido, se trata de desplazar la aparente verdad que existe tras la ilusión, con objeto de descifrar las realidades que se nos presentan, por lo tanto, la ilusión es un medio y, quizás, una condición para la producción de la verdad y del conocimiento.

La ilusión se produce, de acuerdo con Ernst Gombrich (2000, pp. 203-205), cuando confluyen tres elementos: la mentalidad, las expectativas y la apariencia de familiaridad de los eventos que consiste en la experiencia de situaciones por parte de los sujetos. En otras palabras, los dispositivos dan forma a los procesos de sujeción de los seres humanos, a lo que ellos esperan o desean que suceda en una situación determinada. Los procesos que les son ya conocidos, o aparentemente conocidos, llevan a que una ilusión sea posible. Por consiguiente, la ilusión no es un engaño o una falsedad, es una conexión entre un mundo «material», «el mundo vivido» y la configuración de los sujetos en todos sus ámbitos; o, por lo menos, una mirada parcial, como argumenta Žižek (2003a), sobre lo que es la ideología, sobre los elementos de la totalidad de la realidad o de un fenómeno percibido por los sujetos.

01

Podemos utilizar la magia en casi todas las áreas del currículo; todas las áreas son sensibles de ser impregnadas con magia

– Xuxo Ruiz

Esto nos lleva, tal como lo muestran Charria Angulo, Isaza Merchán y Torres Zambrano (2000) en su publicación con el auspicio del IDEP, a la necesidad de transformar la relación de los maestros con los estudiantes y del mismo proceso de enseñanza, de tal modo que se pueda generar la construcción de espacios de convivencia pacífica, en los términos del respeto y la motivación para el incentivo de la educación. Así, se ha venido registrando una falta de motivación en los estudiantes hacia el trabajo que realizan en la escuela en torno a los objetos del conocimiento, situación que puede mitigarse con estrategias como las que nos presenta el maestro Xuxo Ruiz.

Pérez Acevedo (1998) recalca que, a la hora de establecer una relación de enseñanza-aprendizaje efectiva, es fundamental la manera en que son impartidos los contenidos: no tanto el qué, sino el cómo se abordan los temas. Más allá de la escuela, es necesario ampliar la mirada sobre la realidad sociocultural de los estudiantes y enfocar los esfuerzos pedagógicos en desarrollar el potencial de estos dependiendo de las inclinaciones, las aspiraciones y las posibilidades de cada uno. Esto con el fin de renovar el interés y trascender las aulas en la formación de ciudadanos autónomos y capaces.

Propone, entonces, combinar reflexión y acción con el fin de estimular ciertas habilidades, como la concreción de conocimientos que contribuye a hacer aportes a la sociedad; transformar las condiciones de trabajo, ofreciendo espacios que generen bienestar; promover una relación maestro-alumno mediada por el diálogo, la colaboración, el buen trato y la empatía, así como una enseñanza enfocada en necesidades concretas; y fomentar el trabajo colectivo con el fin de encontrar soluciones a problemáticas reales. Igualmente, se han de tener más en cuenta las predilecciones y las expectativas de los estudiantes (Pérez Acevedo, 1998, *passim*).

De acuerdo con lo anterior y con lo planteado por el maestro Ruiz, Ernst Tugendhad (2017) afirma que es preciso interrogarse sobre la acción para poder determinar si se está frente a la verdad. Según la veracidad del interrogante, la respuesta la darán los alumnos, en el caso de la interpretación de la realidad, buscando siempre abrir el horizonte de pensamiento y generando los espacios comparativos para partir de dos posturas: la primera, la verdad está dada y hay que descubrirla; la segunda, la verdad se construye. En esta medida, es posible, no solo preguntarse acerca de la verdad, sino sobre las «acciones» y las condiciones de posibilidad de producir conocimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el proceso de captar la «esencia» de la verdad y del conocimiento que se quieren producir en las aulas de clase, la ilusión ayuda a enfocar los esfuerzos de reflexión de los estudiantes para encontrar o para crear verdades y conocimientos. Estos se pueden diferenciar plenamente de una ilusión de o una verdad aparente. Esta reflexión surge a partir de la deconstrucción de realidades o de ilusiones para buscar el fondo de las discusiones y del análisis en cualquier área del conocimiento. Por otra parte, hablar de ilusiones<sup>2</sup>, especialmente en este contexto del proceso educativo, para retomar las palabras de Merleau Ponty (1993, p. 16) «[...] afirma la capacidad de descubrir el error» o, como señaló el profesor Ruiz (IDEP, 2020c), apoyándose en matrices numéricas, es la posibilidad de que el estudiante descubra los principios que subyacen en un proceso determinado y, de esta forma, produzcan conocimiento. Así, se llama la atención en tanto se establecen las conexiones internas con los objetos del conocimiento y la relación de la actividad en la que los sujetos engendran, en la relación de maestros-estudiantes, conocimiento.

<sup>2</sup> La producción de ilusión ya sea con magia, pintura o sonido, por solo mencionar algunos métodos, se considera tanto como un juego, como parte del proceso de creación artística (Caillois, 1997; Gombrich, 2000). En este trabajo sobre la conferencia del maestro Xuxo Ruiz no realizamos una diferenciación, pues el objeto de la ilusión o del juego es contribuir a la reflexión y a la producción de conocimiento en la escuela.

02

[los niños] consiguen,  
gracias a los juegos de  
magia que ellos hacen,  
generar felicidad en  
los demás

– Xuxo Ruiz

En los procesos en los que se trabajan las matemáticas, los estudiantes pueden establecer hipótesis o determinar principios y algunas reglas generales, lo que redundará en una mejora de la atención y de la concentración (Arévalo Ruiz, Chaves Caro y Cepeda Ramírez, 2012; Ruiz Murcia, 2012). A su vez, el juego contribuye no solo al aprendizaje, sino a desarrollar responsabilidad y procesos de orden participativo más equitativos e igualitarios, entre otras cosas (Caillois, 1997; Maturana y Verden-Zöllner, 2003).

# Educación lúdica

12

Si bien se ha afirmado que el ser humano se ha apropiado del mundo a través del trabajo, el juego, junto con la educación que se configura a su alrededor, es también una forma de adueñarse del mundo, de aprehenderlo en su dimensión creativa y, sobre todo, más allá de la intencionalidad de formar para el mundo del trabajo. En los estudiantes, la educación a través de la lúdica permite adentrarse en el mundo afectivo, conocerlo y gobernarlo al mismo tiempo que inventamos de nuevo el mundo y sus reglas (Escobar Navia, 1985). Así mismo, trabajar el conocimiento desde la educación lúdica va a permitir que el estudiante se motive y tenga una percepción del saber como algo divertido en lo que consume su energía, pero cuyo propósito es la felicidad.

Carlos Rodríguez Sabariz (2018) describe cómo los términos de trabajo y de juego se planteaban como completamente distintos hasta que John Dewey examinó el organismo humano y, con base en este análisis, hizo una correlación de los conceptos de trabajo y juego. Afirma que cada organismo crece en una constante interacción con el entorno, por lo

tanto, el estado de acción y la actividad son su esencia. El trabajo y el juego, en tanto acciones que emprende el sujeto, tienen en común la búsqueda de un resultado. Sin embargo, el trabajo carga con la fama de ser rutinario, pesado y desagradable a diferencia del juego, cuyas actividades no son forzadas, se ejecutan de manera instantánea y muchas veces de forma competitiva. De esa forma, podemos convertir trabajo en juego a través de incentivos que, si siguen una estructura de sana competencia, se concretan en victorias. Así, llegan a desarrollar al máximo capacidades y logran un equilibrio energético en cada individuo (Rodríguez Sabariz, 2018).

Al convertir el trabajo en actividad lúdica, se percibe que los niños examinan su alrededor junto con todos aquellos actos y objetos que captan su atención, permitiendo mayor concentración en la actividad a desarrollar. Así, cuando se centran en una actividad que requiere de mucho tiempo, necesitan un factor lúdico como un estímulo para renovar la actividad que, con el paso del tiempo, decae. Es aconsejable, en el campo educativo, la actividad investigativa y de pensamiento que tenga como finalidad el sentir. El trabajo artístico representa el mejor ejemplo de la confluencia entre trabajo y juego. Como plantea Rodríguez Sabariz (2018), la actividad del niño y la tarea del maestro en el campo educativo deberían estar animadas por el mismo esfuerzo, por la misma pasión y por la misma creatividad que pone un artista en la realización de su obra (Rodríguez Alfieri y Roca, 2016).

Por ejemplo, a partir del reconocimiento de ciertas dificultades de aprendizaje de los estudiantes del grado sexto, en el Liceo Nacional Agustín Nieto Caballero, se propuso el uso de juegos de mesa para reforzar la atención, la concentración y el comportamiento de los alumnos. Se trazó una ruta de implementación a partir de la cual se definieron los principios elementales del proceso, así como la elección de los juegos. Se pretendía emplear la lúdica-pedagógica no solo de manera

complementaria, sino como estrategia en sí para motivar y generar procesos de aprendizaje en la escuela (Arévalo Ruiz et al., 2012). Como resultado, se concluyó que el empleo de juegos como herramienta metodológica estimula el interés de los estudiantes y resulta efectiva al ser aplicada en la escuela. En palabras de los autores,

El uso de los juegos de mesa se constituye en una metodología de enseñanza encaminada a incrementar en los estudiantes comportamientos y destrezas adecuadas; es decir, no solo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye a la motivación por las asignaturas. Además, establece una forma de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje que brinda variedad en procedimientos para el desempeño y toma de decisiones en la solución de diversas situaciones problemáticas. (Arévalo Ruiz et al., 2012, pp. 139-140)

14

La educación lúdica, entonces, consiste en un trabajo que requiere de una actividad placentera, libre y espontánea, fundamental en la infancia para el desarrollo de las capacidades de cualquier orden. En este sentido, «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente» (Fernández-Oliveras, Molina Correa y Oliveras, 2016, p. 374). Se produce, de este modo, un orden dentro de la libertad: «este juego libre no es del todo libre, no carece de objetivo, pues es un preludio al conocimiento en cuanto que trabajo. Pero todavía siguen jugando» (Han, 2015, p. 60)<sup>3</sup>.

La magia, como el arte y la educación lúdica, se convierte en medio-fin para el enseñar-aprender. Estos son una estrategia de organización, de planificación, de manejo de tiempo, de recurso y de relaciones humanas que han de ser parte de

<sup>3</sup> Es preciso señalar que Han se refiere, en este pasaje, a lo bello y conecta el arte y el juego.

los diversos procesos que se llevan a cabo entre docentes y estudiantes. Esta estrategia lleva al maestro a planear sus clases de formas diferentes para lograr romper la estructura social-cognitiva negativa que se ha creado en torno a «clases aburridas» y a «trabajo rutinario» al instrumentalizar diferentes conceptos multidisciplinarios que incentiven al alumno a realizar sus procesos de aprendizaje a partir de la comunicación y del crecimiento entre pares en el aula de clase (Huer-tas Camacho, Juvinao Gamarra, Ponce Llanos y Ramos Jara-ba, 2018).

# Arte y educación

15

Se ha considerado que, en Colombia, el sistema educativo re-lega a un segundo plano la enseñanza del arte ([IDEP, 2020a](#); [Romero Rey, 2013](#)). Así, se priva a los miembros de la comuni-dad educativa de posibilidades para desplegar una serie de capacidades que pueden tener para expresar emociones y producir sentimientos que instauren otra relación con el mun-do. Del mismo modo, anula un modo de relacionarse del suje-to que lo conmueva y le dé la capacidad de sentir, de apreciar y de reflexionar sobre su mundo. En un sentido fuerte, el arte conmociona a los individuos, los enfrenta a la negatividad y los interpela para que cambien (Han, 2015).

[Tatiana Romero Rey \(2013\)](#) afirma que, a partir de los nuevos contextos y realidades, la agenda internacional ha plantea-do nuevos desafíos alrededor de la educación con el objetivo de hacer frente a las problemáticas aún vigentes, tales como pobreza, desigualdad, inequidad de género, acceso, y demás, con el fin de cerrar las brechas existentes y contribuir a gene-rar un mayor bienestar social para todos. El arte no parece tener cabida en dicha agenda.

03

El arte y la cultura son fundamentales para la formación integral de las personas. Es decir, un niño, la niña que se puede dar la oportuni-dad de experimentar las artes y la creación, sobre todo, es un ser humano más cons-ciente, más empático, más conectado con otros mundos posibles

– Catalina  
Valencia

Sin embargo, luego se incluyó el desarrollo de la primera infancia y se reconoció el papel que tiene la formación artística para lograr cambios en el sistema nervioso central, fundamentales en los procesos de aprendizaje: «Cambiar conexiones en el cerebro es aprender. En algunos casos, tales cambios no se producen en todas las sustancias químicas a menos que la emoción y las estructuras del cerebro estén involucradas» (Romero Rey, 2013, p. 170). Así, teniendo en cuenta lo anterior, las emociones juegan un rol fundamental a la hora de crear las conexiones necesarias para retener los contenidos en los procesos de aprendizaje. El arte, como medio de expresión y forma de plasmar las emociones, se convierte en un campo valioso para incentivar procesos de aprendizaje en los que se afiancen formas creativas de abordar los problemas en cuestión.

El arte, como expresión del corazón, representa una manera de reconocer e incluir, en el contexto escolar, esas otras voces que han estado apagadas durante mucho tiempo en nuestra complejidad histórica a través de diversos lenguajes y estéticas que reproducen emociones, sensaciones y sentimientos. La educación artística, en tanto expresión cultural, constituye «una forma representativa de grupos humanos en un contexto, en un tiempo y lugar, que comparten una visión particular sobre asuntos propios de su vida, de su existencia. Formas a veces ritualizadas que están dotadas de sentido profundo, de motivaciones de orden espiritual, moral y ético. Y son fundadoras de arraigos, pertenencias, identidades» (Hernández Dávila, 2016, p. 209).

En ese sentido, el trabajo *Susurros de creatividad* (Romero Ibañez, 2000) recoge tres experiencias pedagógicas y ocho encuentros relacionados con la formación de los estudiantes y el arte. En la primera parte, dos aproximaciones en las que se descubren los recursos pedagógicos basados en procesos creativos, en la percepción y en el pensamiento divergente.



La segunda parte recoge diferentes métodos para trabajar los temas anteriormente citados y se comparten a través de talleres, así como los trabajos desarrollados en el colegio Stella Matutina. La tercera experiencia se divide en dos encuentros. El primero expone los resultados de los talleres llevados a cabo por las estudiantes del colegio Stella Matutina en formato de galería artística. El proyecto finaliza con el octavo encuentro en el que, gracias a una metodología lúdico-pedagógica, se propuso la creación de juegos didácticos enfatizando en los temas propuestos inicialmente (Romero Ibáñez, 2000, pp. 15-16). Así, incluir el arte dentro de la formación de los estudiantes como herramienta metodológica ofrece numerosas ventajas en torno al mejoramiento de la calidad educativa y al desarrollar las habilidades de los escolares pues permite «el Aprendizaje Significativo en el que el conocimiento adquirido no se pierda en el laberinto del olvido y la mente no se convierta en la inútil red por donde se escapa el mar de los recuerdos» (Romero Ibáñez, 2000, p. 247).

Al mismo tiempo, Antón Sancho y Gómez Alonso (2016) han propuesto un modelo de integración curricular que, aparentemente, responde a las necesidades de la modernidad y la globalización. Esto a través de la sensibilización del estudiante por medio de las artes, siguiendo el modelo constructivista que analiza las necesidades especiales de los alumnos para poder fomentar, en su máxima expresión, el crecimiento personal, social y académico en cada caso particular de la experiencia de aprendizaje (tema que el IDEP ha tratado, en distintas oportunidades, a partir de la inclusión educativa y que fue eje del tercer encuentro del seminario «Maestros y maestras que inspiran» (2020b)). Los autores proponen, con el método planteado, la enseñanza de la geometría a través del arte en la educación infantil.

El análisis del arte, en este caso concreto, conlleva a generar percepción crítica, observación analítica, análisis de contextos

y profundización de contenidos que hacen parte del desarrollo integral. Esto permite avanzar en los procesos de desarrollo cognitivo, social y pedagógico. Estos procesos fomentan la acción de pensamiento junto con la acción comunicativa y crean espacios de interés cultural que se asocian con las disciplinas académicas tradicionalmente impartidas.

Desde ese punto de vista, el arte no solo permite llamar la atención y generar procesos de atención del alumno para propiciar el interés en sus materias, sino que también lo lleva a producir nuevas posturas de pensamiento que asocia con las materias impartidas. Puede correlacionar sus conocimientos y sensibilizarse ante las perspectivas que el arte muestra, además de desarrollar ambos hemisferios del cerebro. Todo lo anterior en sincronía entre las estructuras y las artes. Muchos de los temas tratados en la escuela tienden a ser olvidados y se tornan irrelevantes cuando los egresados se enfrentan a la realidad de la vida adulta. La desmotivación llega una vez que se pierde la esperanza. La forma tradicional de enseñar y de transmitir los conocimientos no se ajusta a las dinámicas actuales. El arte y la experiencia que este ofrece, como vehículo impulsor de voluntades y de sueños, reflejan las ventajas que este promete dentro de las aulas en el país. Otro aspecto a considerar está relacionado con el campo de la productividad. Las artes desarrollan el potencial de varias cualidades en los aprendices: «Una fuerte educación artística promueve las habilidades que los niños, niñas y jóvenes necesitan para tener éxito. La exposición a la educación artística promueve el aprendizaje autodirigido, mejora la asistencia a la escuela y agudiza las habilidades críticas y creativas. De hecho, varios estudios recientes han concluido que la creatividad y la innovación utilizada en el proceso artístico podría ser muy valorada por los empleadores en los países desarrollados en los próximos años en la medida que están buscando cambios para transformar la economía global» (Romero Rey, 2013, p. 170).

Una educación fundamentada en principios de formación artística sería, a la sazón, la clave para afrontar los desafíos actuales en un entorno cada vez más competitivo y complejo. La creatividad, el trabajo autónomo y, sobre todo, la motivación constituyen elementos esenciales para que los estudiantes desarrollen, por sí mismos, el gusto por aprender, por asistir a la escuela, por tomar de cada experiencia lo mejor de esta.

«El arte nos rodea. El arte no pertenece únicamente a los museos, está presente en las calles, en las personas, en nuestro día a día. ¿Por qué, entonces, no vemos el arte presente en las aulas? ¿Se debe a falta de conocimiento? ¿A la falta de interés? ¿Es el arte valorado en la educación?» (Rubio Gorrochategui y Riaño Galán, 2019, p. 54). Estos interrogantes son los mismos que nos deja la intervención del maestro Ruiz: estamos en un momento en que necesitamos, como sociedad, de la sensibilización que el arte produce. El arte en las aulas forma, necesariamente, una nueva generación docente que está más atenta a las necesidades culturales y sociales de su población estudiantil (IDEP, 2020a). Esta clase de visiones permite una nueva serie de alumnos, educados para ampliar su espectro de conocimiento más allá de las materias tradicionales, con una mente fuera del aula para la construcción teórica de nuevos problemas y de su correspondiente resolución.

Educar con magia, con juego y con arte conlleva procesos que permiten captar el interés y los deseos de los estudiantes para que quieran aprender al disponer el saber en un plano distinto al solo ejercicio académico-escolar. Del mismo modo, se precisa de la interacción con los alumnos en la construcción de realidad y de verdad a partir de la reflexión que surge de los tres campos mencionados. Igualmente, compete a la ampliación de propuestas metodológicas para el esquema curricular que permitan incentivar nuevos tipos de saber.

Una educación de calidad deberá incorporar, en sus lineamientos, componentes artísticos-lúdicos articulados con las

El arte genera algo muy bello a nivel del conocimiento, modificabilidad cognitiva [...] y pensar divergente. [...] lo planteo porque muchas veces las áreas del cuerpo son relegadas, son las cenicientas del paradigma educativo

– Alexander  
Rubio

necesidades y con los contextos particulares de los jóvenes. No obstante, ha de mantenerse siempre presente que el arte, el juego y la percepción son actividades inherentes al ser humano y cuya utilización siempre trascenderá cualquier ejercicio utilitarista que de ellos se pretenda por loable que este sea. Tomamos como propias las palabras de Guattari: «Lo importante no es la mera confrontación con una nueva materia de expresión, sino la constitución de complejos de subjetivación [...]. En efecto, estos complejos ofrecen a la persona posibilidades diversificadas de rehacerse una corporeidad existencial, salir de sus atolladeros repetitivos y, en cierto modo, resingularizarse. Se operan así injertos de transferencia que no proceden sobre la base de dimensiones “ya ahí” de la subjetividad, cristalizadas en complejos estructurales, sino de una creación y que, por ese carácter, dependen de una suerte de paradigma estético» (1996, p. 18).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Charria Angulo, B., Isaza Merchán, L., y Torres Zambrano, G. (2000). *Evaluación y formación de valores para la convivencia: análisis de las interacciones docente-alumno en la educación secundaria*. Bogotá: IDEP; Fundación Universitaria Monserrate. <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/179>
- Antón Sancho, Á. y Gómez Alonso, M. (2016). La geometría a través del arte en educación infantil. *Enseñanza & Teaching*, 34(1), 93-117.
- Arévalo Ruiz, Á. R., Chaves Caro, E. E. y Cepeda Ramírez, M. R. (2012). Ahí va jugando el conocimiento... el saber también es divertido. En *Pedagogía y didáctica: experiencias de maestros en sistematización de proyectos de aula*, (pp. 135-142). IDEP. <http://www.idep.edu.co/?q=content/pedagog%C3%ADa-y-did%C3%A1ctica-experiencias-de-maestros-en-sistematizaci%C3%B3n-de-proyectos-de-aula>
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida* (J. Arrambide Squirru y M. Rosenberg, trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (1993). *El mito y el hombre* (J. Ferreiro, trad. Vol. 4). Fondo de Cultura Económica.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

- Escobar Navia, R. (1985). La educación lúdica en la promoción del civismo. En *Escuela y comunidad: el colegio de la esquina*, (pp. 64-74). IDEP. <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/169>
- Fernández-Oliveras, A., Molina Correa, V. y Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 373-383.
- Gombrich, E. H. (2000). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation* (11<sup>th</sup> ed.). Princeton University Press.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis* (I. Agoff, trad.). Manantial.
- Han, B. C. (2013). *La sociedad de la transparencia* (R. Gabás Pallas, trad.). Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2015). *La salvación de lo bello* (A. Ciria, trad.). Herder Editorial.
- Hernández Dávila, O. (2016). Notas sobre expresiones culturales. En *Transformaciones y desafíos de la escuela actual: de subjetividades, ciudadanías, derechos y paisajes*, (pp. 201-211). IDEP. <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/282>
- Huertas Camacho, N., Juvinao Gamarra, A., Ponce Llanos, E. y Ramos Jaraba, V. (2018). *El proyecto lúdico pedagógico y el taller como formas de trabajo que promueven las competencias en el grado transición* [tesis de maestría]. Universidad del Norte, Barranquilla.
- IDEP (Productor). (2020a). *Arte y educación en Bogotá*. Catalina Valencia Tobón y Alexander Rubio Álvarez. <https://youtu.be/-6rs6mNXlqw>
- IDEP. (2020b). *Inclusión educativa: las barreras como oportunidades*. Silvana Corso. Corporación Magisterio (productor). <https://youtu.be/olPrDB5k2xo>
- IDEP. (2020c). Xuxo Ruiz: Educación con magia. En Corporación Magisterio (productor). IDEP. <https://youtu.be/NUsu5tmw23U>
- Maturana, H. R. y Verden-Zöllner, G. (2003). *Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano, desde el patriarcado a la democracia* (6a. ed.). JC Saez Editor.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción* (J. Cabanes, trad.). Planeta-Agostini.
- Pérez Acevedo, L. M. (1998). *Determinantes de la relación maestro-alumno que inciden en la motivación del estudiante adolescente en su proceso educativo*. Universidad de los Andes.
- Rodríguez Alfieri, R. y Roca, E. R. (2016). *Magia y educación* [tesis de maestría]. Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- Rodríguez Sabariz, C. (2018). Una salida al dualismo: juego y trabajo en John Dewey. *Endoxa*, (41), 135-156.
- Romero Ibáñez, P. (2000). *Susurro de la creatividad. Una propuesta efectiva para afinar la*

*percepción, desarrollar el pensamiento divergente y la creatividad.* IDEP.  
<https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/278>

Romero Rey, T. (2013). Arte y creatividad en la escuela. Apuntes para una reflexión sobre arte y creatividad en la escuela. En *Memorias del Seminario Internacional Ciudadanía y convivencia: un espacio de reflexión desde la educación y la pedagogía*, (pp. 165-175). IDEP.  
<http://www.idep.edu.co/?q=content/memorias-del-seminario-internacional-ciudadan%C3%ADa-y-convivencia-un-espacio-de-reflexi3n-desde>

Rubio Gorrochategui, L. y Riaño Galán, M. E. (2019). Arte y educación: instalaciones en el aula de infantil. *Revista d'innovació docent universitària*, (11), 54-64.

Ruiz Murcia, Ó. R. (2012). Del juego a las matemáticas: una estrategia innovadora en la práctica docente. En *Desarrollo del pensamiento científico en la escuela: proyecto Innovación en Formación Científica.* IDEP.  
<http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Desarrollo%20del%20pensamiento%20cient%C3%ADfico%20en%20la%20Escuela.pdf>

Tugendhat, E. (2017). *Ser-verdad-acción: Ensayos filosóficos* (R. H. Santos-Ihlau, trad. 2a. ed.). Gedisa.

Žižek, S. (2003a). ¿Cómo inventó Marx el síntoma? (I. V. Nuñez, trad.). En S. Žižek (Ed.), *Ideología. Un mapa de la cuestión*, (pp. 329-370). Fondo de Cultura Económica.

Žižek, S. (Ed.) (2003b). *Ideología. Un mapa de la cuestión*. Fondo de Cultura Económica.



Los caminos del aprendizaje deben ser divertidos y emocionantes para los alumnos ya que, de esta forma, irán motivados y felices al colegio.

La *magia* debería llenar todas las aulas de todas las escuelas del mundo. Estoy totalmente convencido de que debemos hacerlo. ¿Por qué? Porque la palabra *magia* reúne todo lo que debe tener un docente.

«M» de *motivación*. Los docentes deben motivar y estar motivados. Eso se traduce en que debemos ser maestros por vocación, porque nos gusta y amamos lo que hacemos y no nos podemos imaginar haciendo otra cosa. Para mí, es la mejor labor posible. Me gusta trabajar con niños, creo que son personitas mágicas que nos hacen brillar y hacen salir nuestra magia interior. Además, aprendemos a diario de ellos, a ver la vida de forma diferente. Nos enseñan mucho.

Por otro lado, los docentes tenemos un espíritu inquieto: nos gusta aprender todo el tiempo. En cualquier escuela los retos y los aprendizajes son diarios tanto para nuestros alumnos, como para nuestros compañeros maestros. Por eso, motivar debe ser uno de los principales desafíos de los docentes: conseguir que los estudiantes quieran venir a la escuela. Y que vengan felices.

Aunque hay algo que es quizá más importante... Y es que los docentes estén animados. Si amas lo que haces, es mucho más fácil transmitir que te sientes motivado y motivar a tus alumnos.

Si un docente está entusiasmado, tendrá más posibilidades de conseguir que su clase también lo esté. De igual forma, un maestro aburrido, desganado y al que no le gusta lo que hace, difícilmente conseguirá despertar el interés de su clase. Un docente cansado de lo que hace tendrá, casi con seguridad, y por imitación, una clase sin ganas de aprender.



«A» de *apasionados*. A los docentes no nos basta, únicamente, con conocer nuestra asignatura; nos tiene que apasionar para despertar la pasión por seguir aprendiendo.

«A» de *actitud*. Una actitud que nos hace actuar, de forma equilibrada, para mostrar nuestra apertura de mente frente a nuevos métodos de enseñanza, frente a un mundo escolar más humano, sin impaciencias, sin espacios rígidos o poco flexibles, en continuo cambio y adaptándonos a nuestro entorno y al alumnado.

«G» de *ganas*, de *grandes ganas*. Para hacer grandes cosas, no hace falta tener grandes medios sino grandes ganas. Y eso no nos debe faltar.

Debemos ser conscientes de que tenemos, en nuestras manos, la sociedad del futuro (maestras, médicos, jueces...). Podemos educarla y mostrarle numerosas herramientas para que pueda mejorar el mundo. Sembrar valores en los corazones de nuestros pequeños nos asegurará una sociedad más justa y más equilibrada y la magia nunca acabará.

«I» de *ilusión*. Siempre debemos empezar el día abriendo la puerta del aula de clase con ilusión. Quizá somos como niños (no debemos olvidar nuestro niño interior) y nos ilusionamos con todo: con una nueva actividad, con una excursión que haremos con nuestro curso, con un nuevo alumno que llega... Y somos capaces de transmitir esa ilusión a nuestros alumnos.

«I» de *inspirar* porque un buen docente no es el que enseña, sino del que se aprende. Debemos inspirar el compromiso, el esfuerzo, la dedicación para llegar a la «I» de *imborrable*. Imborrable debe ser la huella que vamos a dejar en nuestro alumnado en su paso por la escuela. Debemos conseguir que ese paso sea muy positivo e inolvidable.

«A» de *amor* a nuestra profesión docente y a nuestros alumnos. Esa A nos hace *adaptarnos* a ellos, adaptarnos a las diferentes situaciones con las que nos encontramos, adaptarnos a múltiples estrategias y metodologías. Esa adaptación nos hace convertirnos, en cierta forma, en camaleones, porque vamos cambiando de color según sea necesario de acuerdo con la situación o con nuestros alumnos.

A esta *magia* tan especial, debemos añadir la otra *magia*, la que a mí me llegó cuando tenía siete años: un mago sacó una moneda de mi oreja. Todavía recuerdo la sensación de sorpresa, de asombro, de alegría que sentí. Todavía hoy la siento. Esa emoción me llevó a aprender a hacer magia para despertar en los demás todo lo que yo había experimentado.

Aprender magia no era algo sencillo cuando era pequeño. Era algo bastante complicado y requería de mucho esfuerzo: no existía internet y debía buscar nuevos juegos entre familiares, revistas, libros, bibliotecas... Esto no hizo que mi interés por la magia disminuyera; al contrario, creció y quise aprender más. Cada vez que encontraba un juego nuevo, las ganas de investigar y de aprender se hacían más grandes.

Pasaron los años y empecé a estudiar magisterio, que bauticé «magiasterio» ya que, a varias prácticas de las diferentes asignaturas les daba mi toque mágico. Pretendía reproducir en mis compañeros y maestros todas las sensaciones y sentimientos que tuve a los siete años.

Cuando comencé a trabajar como maestro, me di cuenta de que un gran porcentaje del alumnado iba muy desmotivado a clase: el aburrimiento era algo normal para ellos. Me negué a aceptarlo y sentí una necesidad de crear un método de *motivación real* al unir mis dos pasiones: la magia y la educación.

La razón principal para usar magia surgió de ese problema: la alta desmotivación escolar que veía en las aulas. Era muy común ver clases aburridas o tediosas. Creo que el aprendizaje debe de ser todo lo contrario: divertido. La magia es divertida y capta con potencia la atención.

El otro motivo es que al 99% de los niños (por no decir el 100%) les encanta la magia, así que es un gran recurso del que nadie, hasta el momento, había hecho la sistematización de su uso en el aula. Al principio lo aplicaba de forma puntual, pero poco a poco fui comprobando que mis alumnos iban mejorando su atención, su motivación y las familias me decían que tenían más ganas de ir al colegio. Así fue como empecé a introducir juegos de magia para aspectos tales como aumentar autoestima, enseñar valores o desarrollar el pensamiento lógico-matemático.

Con el paso de los años hice más sistemático su uso en mis clases; elegía los juegos más adecuados para cada sesión, para cada grupo o, incluso, para cada alumno, para fomentar todos los beneficios que la magia puede traer a nuestros alumnos. Durante quince años investigué, probé y modifiqué cientos de juegos. Toda esa experiencia la plasmé en mi libro *Educando con magia*.

# La clave es emocionar para captar la atención

Gracias a la neurociencia, sabemos que el cerebro necesita una emoción para aprender algo. Esta es muy importante en nuestros estudiantes para que prioricen la atención. Siempre vamos a prestar una mayor atención a algo que nos genera cambios emocionales. A eso le debemos sacar partido en nuestras aulas. No me refiero tanto a hacer clases amenas, sino a añadir «pequeñas píldoras mágicas» en nuestros cursos, de forma que tengamos en nuestras manos la posibilidad de emocionar a los alumnos y, así, despertar esa atención y esa curiosidad para que se dé el aprendizaje.

Tal y como afirma el doctor Francisco Mora, las emociones mueven el mundo. Todo lo que vemos, olemos u oímos pasa por el filtro de la emoción. Si eso tiene un significado emocional, se aprenderá y se recordará. Si no, es probable que se olvide. Por ese motivo, el aprendizaje y la emoción deben de ir de la mano.

En las escuelas, es muy normal ver cómo se enseñan conceptos de manera «poco motivadora» o «aséptica» emocionalmente hablando. Esa forma llevará al error si lo que realmente queremos es hacer interesante lo que enseñamos y despertar un chispazo en el cerebro de nuestros alumnos para conseguir avivar su curiosidad.

Todos los docentes buscan una fórmula que les permita emocionar, captar la atención y despertar la curiosidad en sus estudiantes. Los maestros quieren aprender instrumentos, obtener recursos y planear estrategias para hacer más interesantes sus enseñanzas.

La *magia* atrae la atención del alumnado de una forma muy efectiva y nos permite dirigirla hacia donde queramos. Una explicación con magia inyectará curiosidad en nuestros estudiantes y fomentará su disposición a aprender.

# Sin experiencia previa ni habilidades especiales

Una pregunta común es: ¿cualquier persona puede hacer esa magia en su escuela o con sus hijos? Para comenzar, en el mundo de la magia no es necesaria una formación dura ni tediosa. Lo que sí es fundamental es que el docente tenga ganas de aplicar esos juegos en sus clases. Son juegos que no necesitan habilidad especial, son fáciles de llevar a cabo y, con un mínimo de práctica, conseguirán lo que pretenden: despertar la curiosidad de los alumnos en el colegio. Además, tampoco necesitan materiales especiales, ya que se usan objetos escolares de uso común y se fomenta el reciclaje.

Los docentes, cuando comienzan alguna formación sobre la magia educativa, dicen: «yo no tengo ninguna habilidad y creo que no se me dará bien». En un par de horas ya saben hacer varios juegos y están entusiasmados por aplicarlos en sus clases. Eso es algo muy reconfortante, porque descubren ese gran potencial de la magia. Aprenden recursos didácticos motivacionales, prácticos y emocionantes para el alumnado. Lo mejor es que, lo que se aprende, puede ser usado «al momento», la formación en magia educativa ofrece explicaciones con apoyos visuales y fascinantes que pueden ayudar a explicar conceptos con un mayor impacto para que sean

recordados durante más tiempo. Esto, debido a la implicación emocional de los estudiantes.

# Un alumnado motivado

Si queremos que nuestros estudiantes estén motivados, es de vital importancia brindarles métodos de enseñanza-aprendizaje diferentes, con un alto atractivo y personalizados. El responsable de llevar esto a cabo es el docente. Es de su competencia ayudarles a aprender, guiarles en el proceso y crear una buena disposición con condiciones óptimas.

30

Un alumno motivado en el aula rendirá mejor, se sentirá más cómodo porque disfruta del proceso y del acto de aprender y estará más interesado en el aprendizaje, ya que dirige su pensamiento y su acción hacia el proceso mismo de aprender. En este punto hay que destacar que hay muchos estudiantes con bajo interés por aprender, y en no pocos casos, puede ser por la metodología que se les impone. De ahí la importancia de ofrecerles alternativas que calen en ellos y provoquen ganas de estudiar.

Con la magia podemos conseguir despertar esa chispa de motivación en ellos.

# Es un recurso para cualquier asignatura

La magia es un recurso didáctico que se puede usar en cualquier asignatura o nivel. Todas las áreas son sensibles de ser tratadas con esta. Si bien es cierto que en algunas se puede trabajar de una forma más cómoda, la magia se ha podido implementar de forma demostrada en: Educación Física, Lengua, Inglés, Matemáticas, Ciencias, Arte...

En Matemáticas, a través de la «Matemagia», se pueden enseñar conceptos tanto a alumnos de infantil, primaria y secundaria, como a los universitarios.

La idea es estimular la curiosidad y desarrollar el pensamiento lógico-matemático mientras los estudiantes se divierten. Cuando haces una clase con dinámicas divertidas, sacas de la rutina a los alumnos. De esta forma, ven las matemáticas de una manera diferente. Ya no ven números y fórmulas aburridas, sino que están más inmersos en su propio aprendizaje: investigan, prueban, se hacen preguntas y, lo mejor, experimentan con sus propias manos. Eso se traducirá en una mayor concentración y conseguirá desaparecer el miedo y la desconfianza de algunos alumnos ante las matemáticas.

En el área de Lenguaje, la usamos para mejorar la expresión oral y escrita. Oral, ya que los estudiantes presentan sus juegos en público, lo que les da una mayor confianza, seguridad y desarrollan una personalidad comunicativa que se destaca frente al alumnado que no lo hace. Con este trabajo, favorecemos el estímulo de las habilidades sociales y comunicativas. A nivel escrito, entre otras actividades, escriben en un cuaderno el procedimiento para hacer magia. Hacen hincapié en

redactar las explicaciones de una forma detallada y usando todas las reglas gramaticales y ortográficas que se hayan estudiado hasta el momento.

En Educación Física, podemos reforzar el aprendizaje de conceptos como la memoria muscular, el sistema circulatorio, el centro de gravedad y otras nociones físicas. Gracias a los juegos y a los experimentos de magia, conseguimos que nuestros estudiantes conozcan mejor, y de una forma divertida, el funcionamiento del cuerpo humano.

Independientemente del trabajo que se puede hacer con magia en el aula y en las diferentes asignaturas del *currículum*, también se trabaja el pensamiento crítico de los pequeños. Con la magia se desarrolla el potencial de dicho pensamiento: ¿lo que nos muestra esa magia es real o es solo una ilusión? ¿Es cierto lo que hemos visto? Ellos saben que el cerebro nos puede engañar ya que nos muestra una realidad que puede que sea ficticia. Es bueno inculcar cierto «sano escepticismo» y fomentar desde la infancia un pensamiento crítico constante.

## Abanico de posibilidades. Beneficios

Usar magia tiene muchos beneficios para nuestra clase y para nuestros alumnos y les aportará habilidades que van a utilizar en cualquier momento a lo largo de sus vidas. Es un gran elemento dinamizador del aula que facilitará el aprendizaje y hará muy divertidas y fascinantes las explicaciones o los repasos de los contenidos.



A modo de ejemplo podemos destacar:

- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático.
- Trabajar diferentes valores.
- Controlar la conducta de una clase entera y los comportamientos de alumnos conflictivos.
- Hacerles pensar y fomentar la imaginación en los estudiantes.
- Desarrollar la atención.
- Mejorar las relaciones entre alumnos y alumnos, y entre alumnos y docentes.
- Dinamizar actividades de la escuela.

De entre todos los beneficios cabría destacar dos que, a mi parecer, son especialmente importantes: la creatividad y el autoestima.

Es muy común que, en las escuelas, se dé más importancia a trabajos y a actividades que desarrollen el hemisferio izquierdo, favoreciendo de esta manera la parte verbal y lógica. El hemisferio derecho, en cambio, es el que está relacionado con la intuición, con la imaginación, con soñar despiertos... y con la creatividad.

En nuestro papel como docentes, debemos enseñar, en forma de juego, a utilizar el hemisferio derecho para desarrollar la creatividad. Dos formas probadas para conseguirlo serían: una vez que el docente haya realizado un juego de magia, los alumnos tienen que escribir cómo creen que lo ha realizado. Y la otra a través de la resolución de acertijos y de problemas de magia planteados por los maestros. De cualquiera de las dos formas, se favorecerá el pensamiento lateral. Este tipo de ejercicios conseguirán entrenar una personalidad más imaginativa, intuitiva y creativa.

Para la autoestima, la magia ayuda a nuestros pequeños de una forma casi milagrosa. Los alumnos hacen actividades y

se convierten en pequeños magos; cuando lo hacen, se desinhiben y mejoran sus habilidades sociales y comunicativas. Esas habilidades tan importantes para poder transmitir a los demás lo que necesitamos decir. Cuando los alumnos presentan juegos de magia educativa a sus compañeros, a sus padres o a sus familias, aprenden a relacionarse y a desinhibirse. Eso les da seguridad y una mayor confianza en sí mismos, y favorecerá al alumnado en todo momento. Los estudiantes van a sentir que pueden conseguir nuevas experiencias con su esfuerzo.

Llegados a este punto casi final, podrás preguntarte si las clases deben convertirse en una «función de magia» continua... Nada más lejos de la realidad. La función docente no es nada fácil y debe abarcar muchísimos aspectos. La magia es un recurso más, aunque puede convertirse en uno de los favoritos de los alumnos. Por ese motivo, os animo a que probéis, de primera mano, el enorme potencial que tiene. Es un uso diferente de la magia, alternativo y, sobre todo, motivador para los alumnos del presente. La riqueza de su aplicación en la escuela será muy beneficiosa tanto para el alumnado, como para las familias y los docentes.

¡Abrid el telón y llenad de magia la educación!

Reproducir conferencia completa

Reproducir síntesis de la conferencia

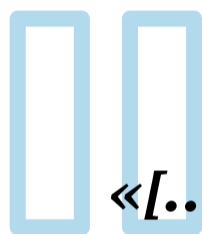
## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Mora, F. (2017). *Neuroeducación*. Alianza Editorial.

Ruiz, X. (2013). *Educando con magia*. Editorial Narcea.



Este *podcast* nos permite adentrarnos en la reflexión sobre educación y cultura en Bogotá. Catalina Valencia Tobón, directora del Instituto Distrital de las Artes (Idartes), y Alexander Rubio Álvarez, director del IDEP, nos introducen al debate acerca del sentido del capital cultural, la cultura y la cultura ciudadana; sus palabras nos llevan a comprender cómo el arte transforma a los seres humanos al hacerlos más conscientes, empáticos y sensibles, al mismo tiempo que potencia las relaciones no violentas y les posibilita una visión integral del mundo.

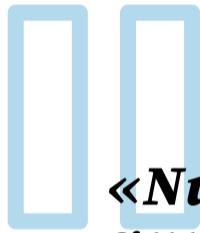


**«[...] el capital cultural se mide, creo, que por los rituales que tiene. Digamos, los rituales, me refiero a cuáles son esas prácticas, esas creencias, esas apreciaciones del mundo en las que fue construido ese ser humano y su entorno».**

Reproducir podcast



**E**ste *podcast* cuenta con la participación de Martha Ospina, coordinadora del proyecto curricular Arte Danzario, de la Facultad de Artes, ASAB, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. En este diálogo con el IDEP, la maestra Ospina explica los hitos del desarrollo y consolidación de la danza como disciplina de formación profesional en Colombia. Esta consolidación está acompañada de una reflexión sobre el papel del arte en la formación de los sujetos: formar y transformar al ser humano en sus condiciones existenciales, estéticas, éticas y políticas. El arte, entonces, contribuye al poder realizador de las personas y la escuela juega un papel decisivo en ello.



**«Nuestro pueblo es esencialmente configurador de nuevas formas y valores que configuran la existencia».**

Reproducir podcast

## PERFILES DE LOS INVITADOS

### **XUXO RUIZ** ESP

Maestro y mago, con más de veinte años de experiencia. Pionero en el uso de la magia educativa. Autor de *Educando con magia*, libro educativo más vendido en España en 2013. Tiene varios reconocimientos por su labor, entre los que destacan: un Guinness Record y ser uno de los finalistas del Global Teacher Prize en 2018. Es considerado uno de los mejores maestros de España por su forma tan original de dar clases.

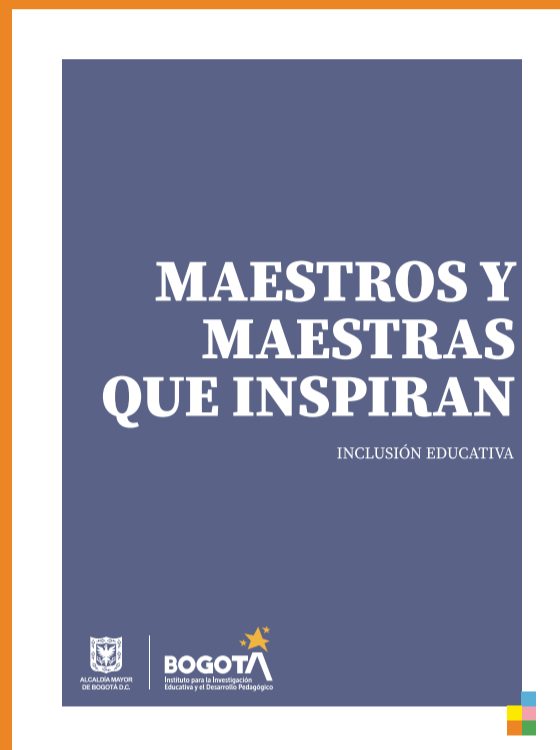
### **CATALINA VALENCIA** COL

Coreógrafa de la Universidad Nacional de las Artes de Argentina y magíster en Gestión Cultural de la Universidad de Buenos Aires. En 2018 recibió la beca YLAI Young Leaders of the Americas Initiative, del gobierno de Estados Unidos, reconocimiento otorgado a un número selecto de líderes de América Latina y el Caribe. Como gestora cultural, ha trabajado asesorando a diferentes entidades distritales y nacionales como la Secretaría de Educación, el Instituto Distrital de las Artes, la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición, y como directora de la Fundación 24-O. Fue docente de la cátedra de Historia Sociocultural del Arte de la Universidad Nacional de las Artes de Argentina y realizó diversas investigaciones y ponencias relacionadas con la gestión cultural, las industrias creativas y la enseñanza de la historia del arte.

### **ALEXÁNDER RUBIO** COL

Director del Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP. Maestro del colegio Rodrigo Lara Bonilla desde 1999. Doctor en Educación y Ciencias del Deporte de la Universidad de Baja California. Magíster en Docencia e Investigación de la Universidad Central de Chile. Finalista del Global Teacher Prize 2017, Dubai. Ganador del Global Education Award, New Delhi, India. Poseedor de dos Guinness World Record. Creador de la pedagogía del Loto: respirar, pensar, actuar, educando como acto de amor.

OTRAS PUBLICACIONES DE ESTA SERIE:



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

