

## Jugamos con Magia



Con el propósito de integrar a los niños y niñas en el mundo futuro: la educación **CITIM** propone e intenta ofrecerles la posibilidad de integrar, ciencia, ingeniería, matemática, tecnología y arte, invitándolos a poner en juego: una mirada atenta, despertando la curiosidad, el deseo de conocer, de encontrar nuevas explicaciones, nuevas relaciones entre los hechos... iniciándose en la formulación de preguntas e hipótesis, recolección

y procesamiento de información, en la anticipación de resultados, en la confrontación de ideas, la resolución de problemas y enunciación de conclusiones.

Los desafíos de CITIM tienen como objetivo que aprendas construyendo, en esta oportunidad: “Con magia”.

La magia es un entretenimiento muy antiguo. Hace muchos siglos, los magos se vestían con trajes largos y oscuros. Usaban capas, túnicas y bonetes para darle a su actuación un efecto fantástico y misterioso. A veces se los llamaba magos, y otras veces hechiceros, brujos o adivinos. Los magos actuales usan otra ropa. Algunos se visten con traje negro muy elegante, y a veces llevan una capa, galera y guantes blancos.



Mago antiguo

<https://images.app.goo.gl/jh3eKtiCGBFHs0Le9>

Mago moderno

<https://images.app.goo.gl/1rjjFratXwGbDwycA>



La vestimenta de mago moderno, fue usada por primera vez en 1845 por un grandioso mago francés llamado Robert Houdin, a quien se reconoce como el padre de la magia moderna.



Imagen de: <https://images.app.goo.gl/mydpEe4mcjDarhQWA>

### Te invitamos a conocer la historia del Padre de la Magia.

Comenzó a estudiar por un libro de magia que le habían vendido por error. Así se dio cuenta que necesitaba ser muy hábil y rápido con las manos para realizar esos trucos. Para conseguirlo tomó clases de movimientos de manos y de malabares. Gracias al constante entrenamiento se fue convirtiendo en un gran mago.

Le dio un nuevo estilo a la magia. Los magos de su época usaban artilugios complicados, pero él hacía muchos de sus trucos con objetos cotidianos. Antes de Houdin, los magos decían tener poderes especiales, pero él se atrevió a desmentirlo por primera vez y a denunciar a quienes engañaban al público haciéndoles creer esas farsas.

Un truco que lo hizo famoso fue “El naranjo fantástico”. Houdin mostraba al público un pequeño árbol de naranjas que parecía crecer y llenarse de frutas maduras. Lo más impactante era que, al final del truco, el mago hacía aparecer dentro de una de esas naranjas un pañuelo de seda que dos mariposas mecánicas se llevaban volando.

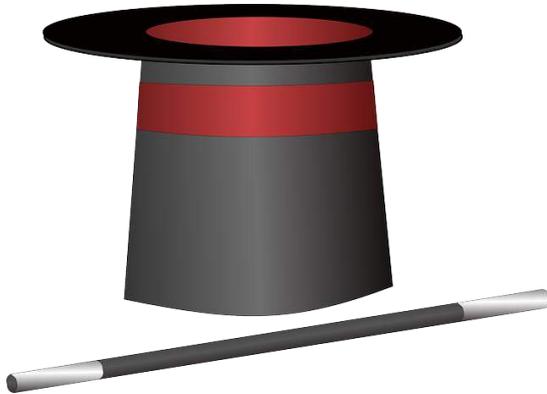
### Ahora sí: ¿A convertirnos en magos?

En los últimos tiempos, los magos se presentan con atuendos muy diversos.

Te invitamos a buscar entre tu ropa y crear “tu traje”.

Dibujá y escribí todo lo que seleccionaste para tu vestimenta de Mago/a.

Todo mago tiene su varita. Elegí la tuya: cuchara, rama, palo, varilla, etc. Vestite con tu traje, tomá el objeto que elegiste para convertir en varita.



### PARA QUE UNA RAMA SE CONVIERTA EN VARITA MÁGICA

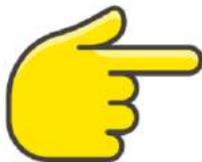
Se cierra los ojos, se agita tres veces la rama y se repite con fuerza:

*Supercalifragilística espiralidosa,  
supercalifragilística espiralidágica:*

¡Que esta rama se convierta en vara mágica!

### Cosas de Magia

La mayoría de los elementos que usan los magos para sus trucos son objetos comunes, fáciles de conseguir, como cajitas, naipes, fósforos, cuerdas, pañuelos, monedas o pelotitas. Pero para algunos trucos son necesarios objetos especiales que los magos llaman artilugios. Los artilugios se llaman así porque tienen “trampas” que el público no conoce. Por ejemplo, naipes marcados, recipientes con doble fondo, cuerdas con nudos corredizos, cajas con espejos. Esos artilugios son preparados especialmente por el mago antes de la función.



**Para ser un mago necesitás:**

**Utilizar el arte de la distracción**

Para despistar al público y que no descubran los pasos secretos de tus trucos, es necesario hacerlos apartar su atención de lo que estás haciendo. Para eso podés contar alguna historia divertida (no importa si tiene que ver o no con el truco). Para que dé resultado y los espectadores se interesen en tu narración es muy importante que pienses una buena historia de antemano y te la aprendas muy bien. Si te sirve, podés escribirla en tu cuaderno o carpeta, con o sin ayuda, practicarla en voz alta varias veces y probarla con algún amigo o familiar para ver cómo resulta.

### Practicar, practicar y practicar

Practicar muchas veces cada truco hasta que lo hagas tan bien que no tengas que preocuparte por el paso siguiente. Y por sobre todas las cosas: ¡¡NUNCA, JAMÁS, POR NINGÚN MOTIVO, REVELAR TUS SECRETOS!!!



**Ahora sí te desafiamos** a elegir uno de estos dos trucos, practícalo y cuando estés listo, ¡Sorprende a tu familia! Para hacerlos necesitarás a un adulto que sea tu ayudante en la práctica de los trucos. Cuando tengas listo tu truco, pedile a alguien que te filme o saque una foto y compartila con tu seño y compañeros.

### Truco #1: ¿Quién quiere ganar diez pesos?

Materiales:

- Cinco sobres iguales.
- Un billete, puede ser inventado, de diez pesos.
- Cuatro papeles del mismo tamaño del billete.



#### Preparativos antes de la función:

Poner el billete dentro de un sobre y cerrarlo con pegamento.

Dibujar con un lápiz un pequeño punto que solamente vos puedas reconocer en el sobre para poder identificarlo.

Poner los otros papeles en los demás sobres y cerrarlos con pegamento.

Antes de poner los papeles en los sobres, podés pensar frases ocurrentes y divertidas para escribir en ellos, por ejemplo: “Espero que tengas más suerte la próxima vez” o “El billete se voló” o alguna otra frase que se te ocurra.

#### Durante la función:

1. Agarrá los cinco sobres con una mano, en abanico. Mostralos al público y decí: “En uno de estos sobres hay un billete y voy a darles la oportunidad de ganarlo”.
2. Dale los sobres a alguien del público y pedile que los mezcle como si fueran naipes.
3. Cuando te los devuelva, volvé a mezclarlos de manera que el sobre marcado (que contiene el billete) quede en el segundo lugar comenzando por arriba.

4. Dale los cinco sobres a un espectador. Pedile que deletree la palabra MAGIA de la siguiente forma: "Cada vez que decís una letra, el sobre que está arriba de todo pasa al final de la pila". Así, este espectador se quedará con el sobre que le toca cuando dice la última letra A.

5. Los cuatro sobres restantes pasan a otro espectador. Le pedís que haga lo mismo: se quedará con el sobre que le toque al decir la última letra A.

6. Repetí lo mismo hasta que solamente quede un sobre, que es el que tiene el billete. Ese último sobre debe volver a tus manos.

7. Cada espectador tiene que abrir su sobre, que solamente tienen papeles. Por último, vos debés abrir el tuyo, que es el ganador.

### Algunas ideas graciosas, para que el truco sea más divertido

- A medida que los espectadores abren sus sobres, podés ponerle un poco de suspenso o de humor. Por ejemplo, apoyar la oreja en el sobre como si escucharas algo y poner cara de duda; o preguntarle qué haría con el dinero si se ganara el billete; o anunciar con gran pompa un ganador equivocado.
- Si escribiste frases divertidas en los papeles, hacé que las lean en voz alta.

### Truco #2: Dos globos y un alfiler.

#### Materiales:

- 2 globos.
- cinta adhesiva transparente.
- 1 alfiler.



Primero inflamos los **dos globos** y luego, afirmamos que, con nuestros poderes de concentración, podemos impedir que el globo estalle al pincharlo con un alfiler.

Una vez que conseguimos la atención de todos, hacemos que el primer globo se reviente. Esto causará risas a causa de nuestro fracaso. En la segunda oportunidad, al clavar el alfiler, el globo **¡No estalla!**

¿Cómo hacemos este truco? Al segundo globo le ponemos cinta adhesiva transparente, impidiendo así que explote.

**Shhhhhh esto es secreto, te contamos por qué no explota....**

Cuando la aguja hace un agujerito en el globo, el aire que quiere salir tiene la suficiente fuerza para reventarlo, pues el mismo globo le ayuda a ello agrietándose. Pero si le ponemos cinta adhesiva, esta hace que el globo no sepa por dónde empezar a agrietarse. La cinta protege de grietas a la superficie del globo y por eso no se parte ni explota.



Ya estás casi listo/a, solo te falta música de fondo para tu magia.  
<https://youtu.be/dLqHizdUjGE>

¡A jugar!

>>Ahora que completaste las actividades, te proponemos que respondas las preguntas en este formulario: >>enlace

<https://forms.gle/qEudQWxSMay54uvL6>

Si tus papás lo desean pueden compartir una foto o video de la actividad que más te gustó, en su perfil de facebook, Instagram o twitter y arrobarlos.



Facebook:  
@DGEMendoza



Twitter  
@MzaDGE



Instagram  
@dgemendoza

Página de consulta:

<https://www.educ.ar/recursos/118012/el-mundo-de-la-magia?coleccion=118471&from=150922>



