

# AULA MÁGICA

# STEM

# & STEM SOCIAL LAB



La robótica educativa que transforma el aprendizaje en una experiencia **mágica**, **emocional** y **tecnológica**

En **La Maga** seguimos innovando para crear experiencias educativas únicas. Presentamos **Aula Mágica STEM & STEM Social Lab**, un nuevo servicio educativo diseñado para acercar la robótica, la programación, la IA y el pensamiento computacional a niños, niñas, centros educativos, asociaciones y entidades sociales de una forma creativa, inclusiva y emocionante.

## ¿QUÉ ES AULA MÁGICA STEM?

Es un ecosistema educativo innovador donde los participantes:

- ✓ Construyen robots interactivos
- ✓ Aprenden programación real con Arduino
- ✓ Trabajan robótica y electrónica
- ✓ Desarrollan pensamiento lógico y matemático
- ✓ Diseñan sus propios i-Animales robóticos
- ✓ Aprenden mediante retos y gamificación
- ✓ Potencian creatividad, trabajo en equipo y resolución de problemas



Todo ello a través de una metodología práctica, manipuladora y altamente motivadora

## i-GRANJA Robots con alma

Nuestra gran novedad son los i-Animales, robots educativos transformados en animales interactivos que combinan:

**Tecnología Creatividad Diseño**  
**Programación Emoción**  
**Aprendizaje STEAM**

No son simples robots. Son experiencias educativas donde la tecnología se humaniza para conectar con el alumnado de forma cercana y memorable.



## STEM SOCIAL LAB Tecnología que llega a todas partes

Hemos creado un laboratorio itinerante capaz de desplazarse a:

**Colegios**  
**Municipios rurales**  
**Asociaciones**  
**Actividades extraescolares**  
**Talleres educativos**  
**Proyectos sociales**



Llevamos experiencias STEM completas allí donde más se necesitan.

## ¿QUÉ TRABAJAMOS?

Nuestra gran novedad son los i-Animales, robots educativos transformados en animales interactivos que combinan:

**MATEMÁTICAS APLICADAS**

- Distancias y mediciones
- Velocidad y tiempo
- Geometría y trayectorias
- Estadística y probabilidad

**PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA**

- Arduino
- Sensores y automatización
- Programación por bloques
- Control WIFI y App

**COMPETENCIAS CLAVE**

- Pensamiento computacional
- Resolución de problemas
- Creatividad
- Trabajo colaborativo
- Competencias digitales

## ¿QUÉ HACE DIFERENTE A ESTE PROYECTO?

### TECNOLOGÍA + EMOCIÓN

Transformamos robots en personajes con identidad propia.

### APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

El alumnado construye, programa, prueba y mejora.

### INCLUSIVO Y ADAPTABLE

Diseñado para diferentes edades y perfiles educativos.

### INNOVACIÓN EDUCATIVA REAL

Integra STEAM, IA educativa, gamificación y aprendizaje basado en proyectos.

### ESCALABLE Y PORTÁTIL

Podemos implementar el servicio en cualquier espacio.

**YA DISPONIBLE**

