

## STEM MAXIA. A MAXIA COMO ELEMENTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

**PAREDES PAMPÍN, J. RICARDO**  
*IESP de Ames*

*“Calquera tecnoloxía suficientemente avanzada é indistinguible da maxia”*

Arthur C. Clarke 1973

*A arte da prestidixitación extrae o seu artificio da lixeireza das mans, das súas enxeñosas sutilezas e de todos os feitos maravillosos producidos polas ciencias exactas.*

*A física, a química, as matemáticas en xeral, a electricidade e o magnetismo en particular, proporcionan recursos poderosos.*

*Para ser un prestidixitador, se non é preciso coñecer todas estas ciencias en profundidade, é necesario polo menos ter estudado o suficiente para comprender e empregar cando se precisan algúns principios. O que importa sobre todo nesta arte de maxia simulada, é unha gran lixeireza nos dedos e un refinamento extremo de enxeño.*

*Non obstante, tamén se pode facer prestidixitación sen ter lixeireza nin talento. É suficiente para isto proveerse de instrumentos nos que o prestixio xa está feito.*

Robert Houdin, 1868

A maxia e a ciencia levan na sociedade dende tempos inmemoriais. Os magos tratando de sorprender ao seu público con feitos imposibles e inexplicables. Os científicos realizando os seus experimentos para o asombro das diferentes sociedades e tratando de explicalos.

Hoxe en día existe unha grande inquedaanza por motivar aos estudantes cunha busca constante de novas metodoloxías e aprendizaxes innovadores.

A maxia sempre tivo a capacidade de sorprender ao público de épocas diversas e espertar a curiosidade por descubrir como é o truco ou simplemente deixarse levar polo asombro.

Unha habilidade importante do docente é a capacidade de sorprender ao seu alumnado e despexar a súa curiosidade pola aprendizaxe a descubrir aqueles fenómenos que os actuantes (magos e docentes) coñecen perfectamente e que os estudantes poderían aprender.

O proxecto STEM Maxia trata de mesturar a ciencia, a maxia e a tecnoloxía, desenvolvendo e adaptando uns xogos de maxia doados de facer para o profesorado e o alumnado, cun fundamento científico e incorporando un guión adaptado aos coñecementos e niveis do alumnado.

A maxia semella unha volta ao pasado, aos primeiros experimentos científicos, xa que primeiro realizábase o experimento e logo deducíase a súa explicación enunciando a correspondente lei. Realmente na actualidade poderíamos chamarlle “flipped classroom” ou clase ao revés xa que primeiro execútase a maxia e despois ben a explicación. O alumnado tratará de elaborar teorías e explicacións científicas ou tecnolóxicas sobre o funcionamento do xogo, o que exerce de motivación para o alumnado.

O que se pretende co obradoiro é posibilitar ao profesorado e alumnado un achegamento ás áreas STEM a través dos diversos xogos de maxia, e ao coñecemento de novos termos tecnolóxicos da sociedade actual, dentro dun clima lúdico, de imaxinación e de suspense

### REFERENCIAS

<http://www.magorichard.com>