

# bMaker

bMaker es un proyecto de Macmillan Education, empresa líder en contenidos educativos, y BQ Educación, pionera en educación tecnológica en España, que busca preparar a los niños y niñas para el futuro a través de la tecnología y la creatividad.

El objetivo de Macmillan Education y BQ Educación es ser el *partner* de confianza de los centros educativos y proporcionarles soluciones tecnológicas con las que sus alumnos y alumnas **pasen de usuarios a creadores de tecnología**, trabajen las **competencias digitales** y alimenten las **soft skills clave** en su desarrollo personal y futuro laboral.

Para ello, cuenta con dos programas para los centros:

- **bMaker School**: una solución integral para el **horario escolar**.
- **bMaker Academy**: una innovadora **actividad extraescolar** de tecnología.



bMaker  
School

**bMaker School** es una solución integral para llevar al aula el pensamiento computacional, el STEAM y las competencias digitales de forma sencilla, creativa y divertida.

Es una solución flexible y en continua evolución con todo lo que docentes y alumnado necesitan para trabajar estas competencias y adentra a los niños y niñas en la programación, el diseño 3D, la robótica y las apps móviles. Incluye:

- Una plataforma interactiva con un completo sistema de gestión del aula.
- Contenidos digitales para Primaria y Secundaria.
- Materiales para el aula adaptados a la evolución de los niños y niñas.
- Seguimiento durante el curso.

Además, es una solución 100% alineada con la LOMLOE y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU.

bMaker  
Academy

**bMaker Academy** es una innovadora extraescolar en la que los niños y niñas aprenden todas las tecnologías clave para el futuro: inteligencia artificial (IA), programación, mundos virtuales, robótica, diseño 3D...

Cuenta con dos modalidades, una **presencial** (impartida en centros educativos de toda España) y **otra online** que permite a los niños y niñas que viven en zonas rurales o pequeños municipios (donde es difícil encontrar formación presencial) aprender también estas tecnologías.

Ambos programas cuentan con una metodología creativa, divertida y práctica basada en el STEAM, el aprendizaje cooperativo por proyectos, el Design Thinking y la gamificación.

## bMaker en cifras



60 centros educativos



7.000 alumnos y alumnas

[bmaker.es](http://bmaker.es)

**Sede central:** c/Rosario Pino, 14, 4ª Planta, 28020 (Madrid)

**Contacto para prensa:**

**Departamento de comunicación:** [comunicacion@bmaker.es](mailto:comunicacion@bmaker.es)

bq | Educación

 macmillan  
education