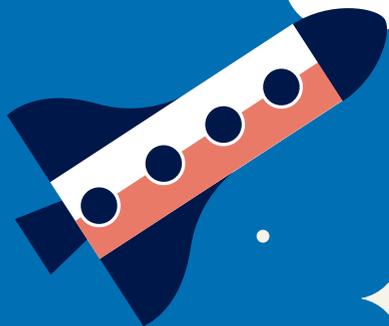


Academia de inventores

POWERED BY
EDELVIVES

Acelerando talento



A stylized illustration of a woman with dark hair, wearing a blue long-sleeved shirt and white pants, climbing a dark blue mountain. She is reaching up towards a large, glowing yellow lightbulb in the sky. At the peak of the mountain, there is a large red trophy with gold handles and a gold base. The background is a light yellow sky with white clouds and a small yellow star. The entire scene is framed by a dashed blue border.

¿Como llegar a ser inventor?

Inventor o inventora es una persona que idea, crea, construye o desarrolla algo que no existía antes. Es una persona creativa, emprendedora, con distintas capacidades que hacen que pueda resolver cualquier problema que se le presente de la manera más efectiva.

Hasta llegar a ser inventor primero hay que pasar un camino de exploración, descubrimiento, investigación y creación. Y todo este proceso es el que queremos que los niños aprendan junto a nosotros. Los niños pueden desarrollar su talento en alto grado si su entorno y personalidad se lo permiten, por lo que hemos diseñado entornos innovadores a medida para el desarrollo de todas sus capacidades.

Trabajaremos las inteligencias múltiples, permitiendo encontrar el área en la que cada niño destaca y sacando lo mejor de ellos mismos, lo que les hace únicos. Queremos acelerar el talento de manera independiente y personalizada.

Para trabajar las distintas áreas hemos diseñado el **currículo de inventor**, dividido en niveles que les servirán como camino de aprendizaje para todas las ramas STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths). Aprenderán ciencia, mecánica, electrónica, robótica y programación. Por su puesto, sin dejar de lado otras competencias como colaboración, trabajo en equipo, liderazgo, comunicación y habilidades sociales, ya que un buen inventor no sólo tiene que saber crear sus ideas sino también saber contarlas al mundo.





Academia de Inventores

Hemos descubierto a través del autoaprendizaje cómo uno llega a ser inventor, y queremos compartirlo en la primera Academia de Inventores del mundo.

Queremos posicionarnos dentro del sector educativo en formación de las competencias del futuro. Con un método pedagógico único, nos dedicamos a la creación e impartición de contenido pedagógico curricular y extraescolar en cualquier tipo de formato y temática, desde infantil hasta bachillerato.

Trabajamos con colegios, universidades, organismos públicos, instituciones privadas y en nuestros centros propios..

+ 5000 Alumnos han iniciado el camino del inventor

+ 50 Instituciones confían en nosotros

Somos Referente nacional y en expansión internacional

Queremos que las niñas y niños dejen de ser simples usuarios de la tecnología y pasen a ser los creadores del futuro.





Nuestro método

La senda del inventor es un camino duro y que requiere de esfuerzo y constancia. Por eso hemos diseñado un sistema propio de aprendizaje y evaluación, independiente de la edad, completamente personalizado y centrado en la evaluación de habilidades y conocimientos necesarios para avanzar hacia la meta de ser un maestro inventor. Según las capacidades de los niños, éstos irán desbloqueando nuevos objetivos y recursos.

Ofrecemos niveles para todos sin importar la edad o la experiencia ¡Todo a tu medida!

Todo ello, de la mano de Edelvives, como aliado en el sector educativo y como potenciador de conocimiento a través de sus múltiples recursos y plataformas de trabajo. ¿Aprenderemos competencias digitales a través de la lectura y la gamificación? ¿Descubriremos cómo la robótica educativa puede ser un aliado único para el aprendizaje del resto de materias? Un universo de posibilidades adaptadas y diseñadas para todas las edades y niveles.

Un recorrido centrado en edades desde los 3 a los 18 años, habilitando niveles especiales por un lado, para los más pequeños y por otro, para los inventores que finalicen el aprendizaje y quieran continuar hacia la excelencia en la Inventoría.

Nuestros servicios

En la actualidad vivimos un momento intenso de implantación de las nuevas tecnologías en nuestro día a día. Este fenómeno requiere de adaptación al cambio efectiva por parte de todas las piezas de la cadena educativa: instituciones, colegios, profesores y familias.

El cambio es constante y necesitamos formar en las tecnologías emergentes, como inteligencia digital, realidad vir-

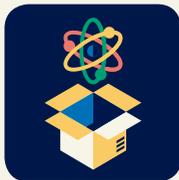
tual o Internet en las cosas... sin dejar los fundamentos de las principales ramas STEAM como mecánica, ciencia, programación o robótica.

Por este motivo, **nuestros servicios se centran en introducir de manera sencilla y accesible las competencias digitales en cualquier ecosistema educativo, adaptándonos a cualquier situación y necesidad.**



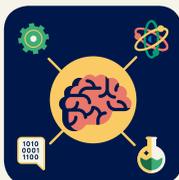
Formación STEAM para docentes

Formación continua y específica en herramientas, tecnologías o proyectos.



STEAM-in-a-box

Material, contenido y método en todas las ramas STEAM, "empaquetado" para su uso directo en cualquier institución y centro. educativo.



Extraescolares para inventores

Coordinación e impartición de actividades extraescolares en ciencia y nuevas tecnologías.



Club de futuros inventores

Solución integral STEAM.

Además, ofrecemos una serie de servicios secundarios de apoyo total a los centros e instituciones:



Soporte curricular STEAM



Servicio técnico y mantenimiento integral



Eventos y actividades a medida

Duración

¿Es una actividad puntual de unas horas? ¿De una semana? ¿O para todo un trimestre o curso escolar?

Horas



Semanas



Meses



Materiales

¿Hay que comprar materiales especiales? ¿Trabajamos con kits que implica un mayor coste?

Basico



Medio



Experto



Equipamiento

¿Es necesario un espacio adaptado? ¿Nuevas herramientas? ¿Muchos recursos?

Aula simple

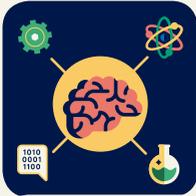


Espacio informática



Makerspace





Extraescolares para inventores

Con la finalidad de ofrecer un completo servicio a centros y familias, nuestro contenido está asociado a distintos niveles y público objetivo, elegido de entre nuestros módulos formativos o a medida según necesidades del centro.

En cada uno de estos módulos, se han creado diferentes actividades que permiten establecer, para cada una de las etapas, unos programas educativos adecuados a las características psico-evolutivas de nuestro alumnado.

Nuestras actividades ofertadas garantizan el correcto cumplimiento de los objetivos programados y cuentan con docentes altamente cualificados y con experiencia en dichos ámbitos.

Las actividades se realizan fuera del horario lectivo escolar, pudiendo elegir en actividades impartidas al mediodía **de 12.30 h. a 15.00 h.** y por la tarde de las **17.00 h a 20.00 h.** Por el correcto cumplimiento de los objetivos programados y cuentan con docentes altamente cualificados y con experiencia en dichos ámbitos.

Ofrecemos

Gestión total de la inscripción, cobros y datos

Grupos de edades homogéneas

Programas y contenido adaptado al nivel

Informes trimestrales

Seguimiento individualizado y diario

Seguro de responsabilidad civil

Difusión y publicidad

Talleres demostración gratuitos

Requisitos mínimos

Grupos de 6 a 12 alumnos máximo, en función de la actividad

Aula disponible con ordenadores (opcional)

Horario

12:30-15:00 h

17:00-20:00 h

Público

Infantil
Primaria
Secundaria

Idiomas



Duración

Mensual



Materiales

Medio



Equipamiento

Espacio informática



Niveles del inventor

medidores de actividad

4

3

2

1

0

Nivel 4 ¡Inventa!

Inventor Máster

En este nivel, dominarás el lenguaje de la programación, el modelado 3D, conocerás las comunidades makers y hackers más famosas e impulsaremos tu trabajo fuera de la academia. Además de desarrollar tus competencias, no sólo como inventor sino como emprendedor.

Nivel 3 ¡Crea!

Inventor Senior

En este nivel, profundizaremos en todas las áreas STEAM y reforzaremos los valores y la actitud emprendedora. Se trabajarán las competencias comunicativas.

Nivel 2 ¡Experimenta!

Inventor Junior

En este nivel se adquirirán las habilidades técnicas necesarias para hacer reales los primeros proyectos innovadores de nuestros inventores.

Nivel 1 ¡Descubre!

Mini Inventores

En este nivel, despertaremos el talento emprendedor y enseñaremos las nociones básicas de cada una de las materias necesarias para ser inventor.

Nivel 0 ¡Explora!

Baby Inventores

La curiosidad no se aprende, se desarrolla. Nuestros Baby Inventores se iniciarán en una aventura de posibilidades infinitas.

Experimentación

 / 10

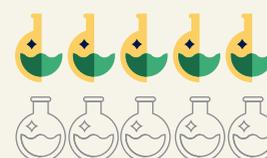
Teoría

 / 10

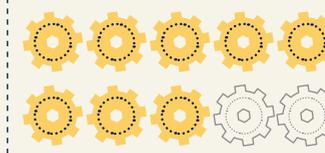
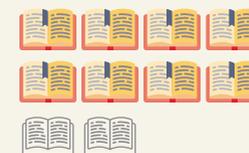
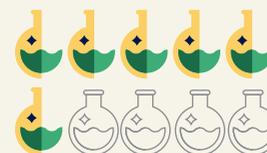
Proyectos

 / 10

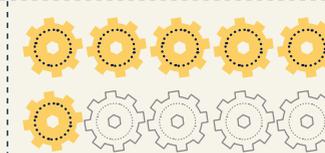
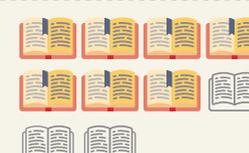
Bachillerato



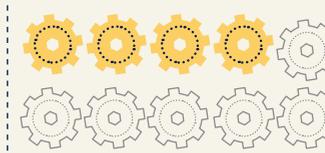
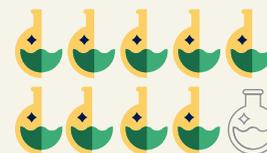
ESO



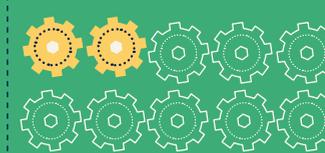
4º- 6º primaria



1º- 3º primaria



Infantil



Módulos formativos

Nuestros módulos formativos se encuentran categorizados por herramientas, proyectos o temáticas, con cientos de opciones y combinaciones. Totalmente adaptables a medida de las necesidades del centro o institución.

Nuestros módulos están enfocados con duración trimestral o anual, permitiendo combinarlos según necesidades del centro.

El coste será calculado tras analizar todas las opciones elegidas y recursos destinados para la impartición.



Herramientas

Temario específico y personalizado en cualquier herramienta, plataforma o proyecto educativo.

Mecánica

Tinkercad	Piskel
OpenScad	Sculptris
Freecad	Inkscape
Blockscad	Animation Stripper
Blender	Sketchup
Gimp	3DSMax

Robótica

Microbit	Robotori
Arduino	Fritzing
Legó We Do	Esp32/Esp8266
Next	Raspberry Pi
Legó Mindstorm	FPGAs
Makey Makey	Eagle
Mblock	



Ciencia

Experimentos básicos
Equipo de laboratorio

Programación

Scratch JR	GoogleTech
Rpgmaker	Swappforkids
Minecraft	Roblox
Doombuilder	Ardublock
Code.org	APP inventor
Scratch	Unity
Tynker	OpenCV
Kodu	Processing
Phyton	Linux

Duración

Mensual



Materiales

Básico



Equipamiento

Aula simple



Temáticas

Centradas en conceptos y áreas de trabajo actuales, combinando tecnologías, experimentos y proyectos en torno a un mismo tema de interés.

Mecánica

Diseño e impresión 3D
Diseño 2D y control numérico
Máquinas hidráulicas
Herramientas básicas y mecanizados
Engranajes y máquinas simples
Diseño vectorial
Geometría paramétrica
Sistemas robóticos
Renderizado 3D



Robótica

Costura electrónica
e-Origami
Circuitos básicos
Robótica básica
Internet en la cosas
Soldadura
Drones

Ciencia

Fuerzas y propulsión
Reacciones químicas
Generadores y motores
Vídeos y stop-motion

Programación

Aplicaciones móviles
Programación secuencial
Programación tangible
Realidad virtual
Realidad aumentada
Inteligencia artificial
Blockchain
Videojuegos
Servidores y web
Repositorios y librerías

1010
0001
1100

Duración

Mensual


Materiales

Medio


Equipamiento

Espacio informática


Proyectos

Proyectos a medida diseñados con cualquier temática o tecnología actual. Adaptados a las necesidades y gustos.

Kits4Kids

Espada láser
Comedero inteligente
La llamada de las plantas
Sumobot
Crackle box
Coche RC
Barco RC
Robots de combate
Coche de batalla
Water Tag
CanSat
Escornabot
Zowi
uArm
Ver sin ojos

Duración

Mensual



Materiales

Experto



Equipamiento

Espacio informática



Nuestro equipo docente y formadores

Nuestros profesores son titulados en ingeniería, informática, magisterio, física...

Cuentan con experiencia docente demostrada

Dinámicos y comprometidos con la formación

Rigurosos y apasionados

Formados previamente por Academia de Inventores

Equipo fundador



Luis Martín

Inventor desde que tiene memoria. De pequeño desmontaba todos los aparatos para ver cómo funcionaban por dentro, en busca del camino para conseguir ser inventor. Entre sus inventos locos hay desde una brújula mágica que apunta a donde "tú más deseas ir" o unas gafas para controlar objetos con la mirada, que le llevaron de viaje a la NASA.



Esther Borao

Ex-científica del programa "El Hormiguero" e inventora española. Defensora internacional del papel de las mujeres en el mundo de la tecnología, soñadora incontrolable y creativa imparable. Buscando llenar el mundo de pequeñas inventoras, empezando por un proyecto para enseñar a programar sin necesidad de saber leer.



Jorge Mata

Maestro constructor de robots, radioaficionado y apasionado de la tecnología aeroespacial. Sus diseños han llegado a visitar la estratosfera. Cada vez que un robot pasa cerca suyo, se oyen sus tuercas tiritar de miedo ante la posibilidad de ser desmontado, con el fin de intentar ser analizado y mejorado.

¿Y si estoy interesado?



Contactar

Nuestro email

info@academiadeinventores.com

Nuestro teléfono de contacto

619 913 824



Conocer

Os presentaremos en detalle todas las opciones disponibles y resolveremos cualquier duda. Podemos agendar una visita o videollamada para facilitar la comunicación.

Disponemos de actividades de demostración gratuitas para conocernos de primera mano.



Definir

Una vez confirmado el interés, junto al equipo directivo o encargado de las actividades en vuestro centro, definiremos la actividad, requisitos y contenido final.



Lanzar

Lanzamos la actividad a promoción, y junto a vuestra ayuda, conseguimos completar las plazas de la actividad.



¡ A inventar!

Nuestros docentes trabajarán con pasión para formar a futuros inventores.

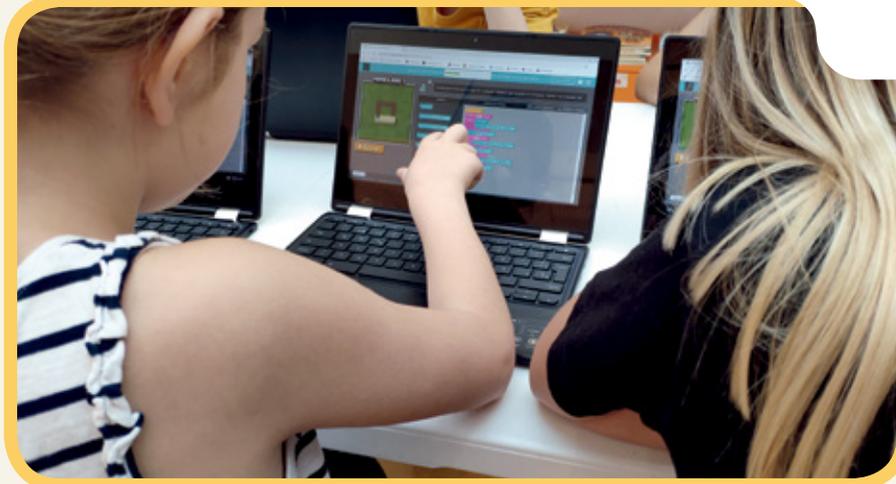


Seguimiento

Durante toda la actividad se realizará un seguimiento continuo. La transparencia y la calidad son nuestra prioridad para garantizar la satisfacción del centro y las familias.



¿Crees que tu grupo de amigos y amigas estáis capacitados para iniciar la tortuosa senda del inventor en pleno siglo XXI? Esto es posible de la mano de Academia de Inventores.





No importa quién eres o qué has
hecho, tu camino empieza ahora.

Descubre con nosotros
las competencias del futuro.

Academia de inventores

POWERED BY
 EDELVIVES

619 913 824

info@academiadeinventores.com

www.academiadeinventores.com