



Dossier



¡InventaLand abre las puertas a todos los futuros inventores e inventoras con sus colonias de verano!

Llevamos varios meses trabajando para organizar una experiencia única. Unas colonias de verano tecnológicas centradas en el aprendizaje de la robótica, la mecánica, la ciencia y la programación, sin dejar de lado los valores, el trabajo en equipo y todas las competencias digitales que necesita el inventor del futuro.

Todos nuestros itinerarios, además, estarán influenciados por los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU para el 2030.

Del 29 de junio al 31 de julio comienza esta aventura. Nuestras colonias de verano disponen de 6 itinerarios diseñados a medida para **niñas y niños de 6 a 16 años en el Parque de Atracciones**. Formación y diversión van de la mano, creando una experiencia única e irrepetible.

¡Todos nuestros itinerarios son distintos, así que puedes venir a tantas semanas como te sea posible!

Ven a disfrutar de un verano diferente con Academia de Inventores.

Para inscribirse es necesario escribir a info@academiadeinventores.com indicando el itinerario elegido, y os enviaremos la información de la matrícula.

Descuento del 15% para alumnos de la Academia de Inventores y 10% de descuento para el tercer hijo en adelante.

Además, si te inscribes antes del 15 de Junio tendrás un 15% de descuento en las colonias.

El pago de la reserva de plaza de 50 euros tendrá que ser realizado por transferencia o en nuestra academia en horario de apertura (de lunes a viernes de 17 a 20) antes de 15 días tras haber realizado la inscripción o la plaza pasará al siguiente inscrito.

Descuento por inscripción temprana no acumulable.

¿En qué consisten nuestras colonias?

Nuestra actividad tiene una duración total de 5 días. No es necesario ningún conocimiento previo. En función de la edad, tenemos disponibles **itinerarios** diferentes:

Más de 6 años

PARQUE DE ATRACCIONES

Paseo Duque de Alba, 15, 50007 Zaragoza

Durante toda la semana realizaremos itinerarios tematizados, en los que aprenderemos sobre nuevas tecnologías y con los que nos lo pasaremos genial. Todos los días a media mañana, bajaremos a la **piscina** para almorzar y pasar un buen rato compartiendo experiencias. Además, el último día de la semana, tendremos acceso total a todas las **atracciones** del parque.

Incluye:

- Seguro de accidentes y responsabilidad civil
- Material derivado de las actividades realizadas
- Equipo de inventor y camiseta
- Acceso diario a la piscina del parque
- Uso total de las atracciones del Parque de Atracciones el viernes por la mañana
- Descuento de 10% para acompañantes en entrada, pulsera o piscina.
- Otras sorpresas: diplomas, escape room, juegos colaborativos...

Opciones disponibles:

- Pack básico: Acceso al parque, piscina y viernes de atracciones. De 9.00 a 14.00 horas - **150 €**
- Pack madrugadores: Incluye el pack básico con horario ampliado. De 8.00 a 14.00 horas - **160 €**
- Pack comedor: Pack básico con servicio de comedor (adaptado también a intolerancias o alergias). De 14.00 a 15.30 horas - **190 €**
- Pack completo: De 8.00 a 18.00 h. con servicio de comedor y atracciones las dos últimas horas - **230 €**

El pack completo se realizará si sale un grupo mínimo de 20 niños. Avisaremos con una antelación de 15 días en caso de no salir.

¿Cuáles son nuestros itinerarios?

Para nuestras colonias, la elección de la temática es clave. Es necesario elegir el nivel correcto en cuanto a edad y temática. En cada itinerario nos dividiremos en grupos de un máximo de 8 niños con 1 monitor por grupo.

Todos los itinerarios se repiten a lo largo de las 5 semanas de colonias:

Del 29 al 3 de junio	Semana A
Del 6 al 10 de julio	Semana B
Del 13 al 17 de julio	Semana C
Del 20 al 24 de julio	Semana D
Del 27 al 31 de julio	Semana E

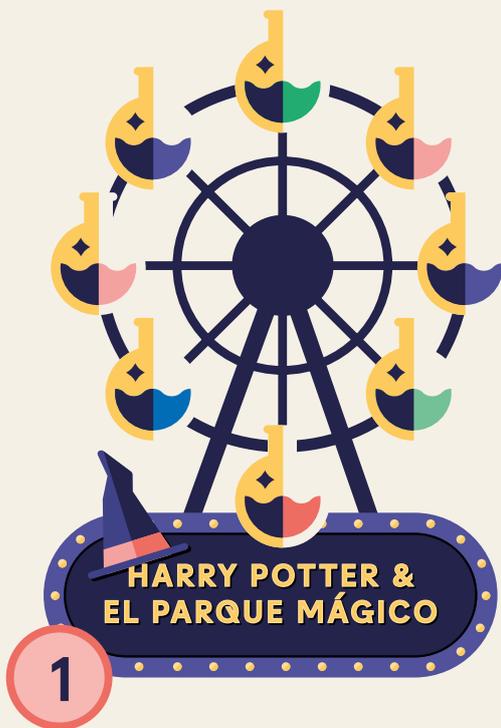
A continuación encontraréis una descripción en detalle de cada uno de ellos.

Itinerarios

Hemos preparado 6 itinerarios únicos centrados en el aprendizaje de las nuevas tecnologías y la ciencia. Los niños deben estar preparados para el futuro. Porque queremos que pasen de ser simples usuarios de la tecnología, a ser los creadores del mundo que está por venir.

A lo largo de cada uno de estos itinerarios, realizaremos actividades diferentes y asociadas a las distintas pruebas o fases de las temáticas a trabajar.





Descubre los mágicos secretos del Parque de Atracciones de Zaragoza

Horario
De 9:00 a 14:00h

Edad
De 6 a 10 años

Lugar
Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influncian:



Harry Potter y el Parque Mágico

Vuelve La Escuela de Magia y Hechicería. El Ministerio de Magia nos ha habilitado para extender nuestra formación a muggles durante lo que queda de verano. Practicaremos los hechizos más poderosos y crearemos desde cero diversos elementos mágicos como varitas y pociones, a la vez que descubrimos los mágicos secretos que ocurren en el Parque de Atracciones de Zaragoza.

Podrás aprender pociones y artilugios mágicos con el destacado profesor Skubble Wulvo, profesor sustituto del colegio de Hogwarts. Skubble es el autor de “La primera vez que explota tu laboratorio” y “Por qué ser un sapo durante una semana no es divertido”.

Además, para poder poner en práctica vuestros hechizos más poderosos y conocer en profundidad los secretos de la fabricación de varitas, contaremos con el apoyo de la archiconocida inventora y maga miembro de la directiva del Wizengamot, Esthoria Paskins, descubridora de la piedra de la salvación ante una bronca de tu madre.

Desde el Parque de Atracciones, nos han informado que se ha visto una manada de Snorkack de cuernos arrugados por las cercanías. Seguramente también nos toque localizar y salvar a estos raros animales mágicos.

¡Así que no dudéis y elegir pasar este verano mágico aprendiendo sobre mecánica, ciencia, programación y robótica con nosotros!

Objetivos:

Comprender los principios básicos de fuerzas eléctricas y electromagnéticas

Aprender sobre la base de las reacciones químicas

Desarrollar habilidades manuales, plásticas y creativas

Fomentar la auto-fabricación

Descubrir conceptos básicos de diseños 3D

Adquirir conocimientos en programación y electrónica



El misterio de las atracciones y su funcionamiento

Horario

De 9:00 a 14:00h

Edad

De 9 a 12 años

Lugar

Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influncian:



Ingeniería Inversa

¿Qué tienen en común las poleas, palancas, motores y pistones? Son algunos de los elementos que usan las atracciones para funcionar. Descubre con nosotros la ciencia y tecnología detrás del Parque de Atracciones. Aprenderemos mecanismos, diseñaremos nuestra propia atracción, o experimentaremos con fuerzas de propulsión y cohetes para crear nuestra propia SpaceMountain.

Aprovechando un entorno único, como es el Parque de Atracciones, pasaremos la semana descubriendo los principios de funcionamiento de las diferentes atracciones que tendremos a nuestro alrededor.

¿Cual es el fundamento científico de la Casa Magnética? ¿Conoces los mecanismos y actuadores robóticos detrás del Revolution?

Pero no todo será analizar. Llevaremos a cabo sorprendentes proyectos mecánicos y robóticos, con nuestras propias manos. Todo esto y mucho más en una aventura tecnológica presentando diversos dispositivos y herramientas educativas en tecnología: Lego, Scratch, Tinkercad, Arduino....entre muchas otras.

Tras una semana de investigación y aprendizaje, ¡nos convertiremos en expertos en parques de atracciones!

Objetivos:

Diseñar mecanismos y comprender su funcionamiento

Aprender sobre la base de las reacciones químicas

Desarrollar habilidades manuales, plásticas y creativas

Fomentar la auto-fabricación

Descubrir conceptos básicos de diseños 3D

Adquirir conocimientos en programación y electrónica



Inventos para espías

Horario

De 9:00 a 14:00h

Edad

De 6 a 10 años

Lugar

Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influncian:



Agente secreto 007

¿Te gusta la ciencia y la tecnología? ¿Tu sueño es crear inventos como los de una película de agentes secretos?

El enigmático espía británico James Bond viene a la Academia de Inventores para que le ayudemos a resolver los misterios de su misión y derrotar a los villanos que se nos pongan por delante.

¿Qué haremos estos días?

:: Robótica: Haremos robots espías para programaremos para superar obstáculos.

:: Mecánica: Diseñaremos y montaremos artilugios para desvelar secretos ocultos a través de motores y sensores.

:: Programación: aprenderemos todos los secretos del código y programaremos nuestros propios videojuegos. ¡Incluso descifraremos la famosa máquina Enigma!

:: Ciencia: Bombas efervescentes, crear humo para escapar, abrir un candado con soluciones químicas. Todo lo necesario para un agente secreto.

¡Prepárate para desentrañar todos los trucos de James Bond en unos talleres llenos de diversión y tecnología!

Objetivos:

Aprender conceptos de narrativa cinematográfica

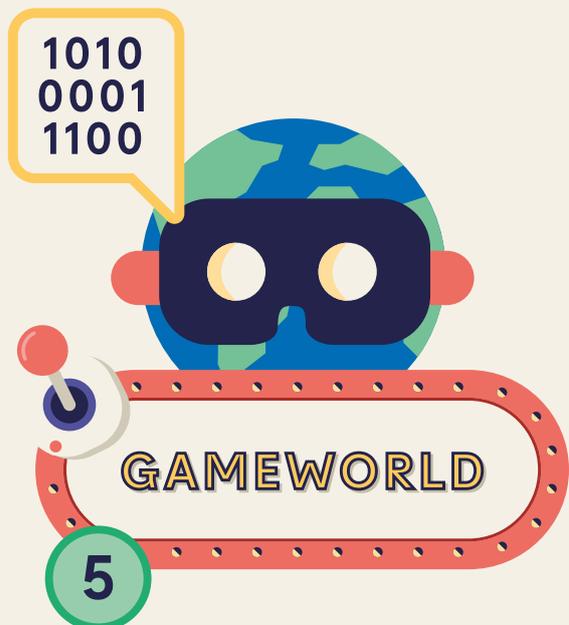
Introducir en el mundo de la creación audiovisual

Desarrollar habilidades manuales, plásticas y creativas

Fomentar la auto-organización y el trabajo en equipo

Adquirir conocimientos mecánicos básicos

Pero, sobre todo...¡La diversión como método de aprendizaje!"



El mundo perdido de la programación

Horario

De 9:00 a 14:00h

Edad

Más de 10 años

Lugar

Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influyen:



GameWorld

El último desafío de programación de Zaragoza se esconde en GameWorld. Ven a sumergirte en el mundo del código binario. Aprende a crear tus propios videojuegos, programar tus propias aplicaciones móviles o diseñar un parque de atracciones virtual en Minecraft.

Descubriremos el proceso que hay detrás de la creación de un videojuego o una aplicación móvil: planificación, producción, diseño, recursos... hasta convertirnos en profesionales del diseño de la programación. Aprenderemos sus principios de funcionamiento, crearemos nuestros propios personajes y diseñaremos escenarios propios a través de las principales herramientas de programación educativa de la actualidad.

¿Os animáis a formar parte de nuestro equipo de programadores y entrar en el mundo del código binario?

Objetivos:

Aprender conceptos básicos de programación

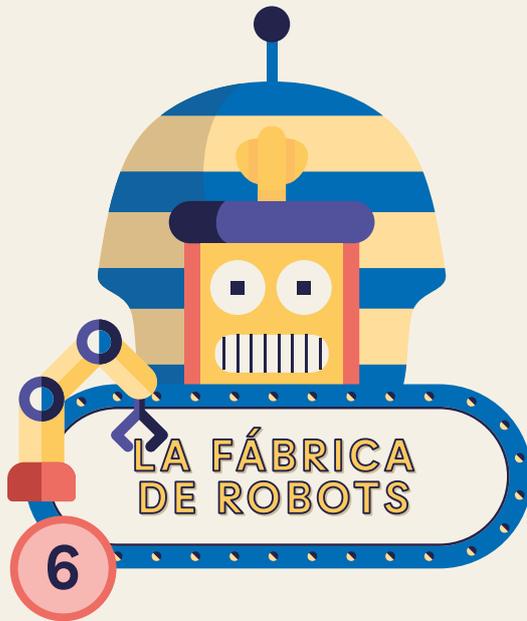
Introducirse en el mundo del diseño de videojuegos

Fomentar la planificación y auto-organización

Adquirir conocimiento sobre algoritmos

Descubrir los entornos 3D

Desarrollar habilidades creativas



Conviértete
en maestro
constructor de robots

Horario

De 9:00 a 14:00h

Edad

Más de 10 años

Lugar

Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influncian:



La Fábrica de Robots

Diversas investigaciones afirman que la primera fábrica de robots de Zaragoza se encuentra situada en el Parque de Atracciones. En este itinerario recurriremos a maestros constructores de robots para aprender a dar vida a nuestra propia entidad robótica inteligente. Y todo ello buscando fomentar el reciclaje electrónico como fuente de materia prima para nuestras creaciones. Aprender a construir, cablear y programar...

En este itinerario buscamos promover los Objetivos del Desarrollo Sostenible propuestos por la ONU para el año 2030, por eso nuestros participantes deberán concienciarse del uso de la energía, el reciclaje y la reutilización.

A todo buen inventor le encanta experimentar con la tecnología e inventar las cosas más inverosímiles. Por eso aprenderemos a crear los robots más locos del mundo.

Durante toda la semana descubriremos los conocimientos y capacidades necesarias para diseñar, construir y programar un dispositivo robótico. Aprenderemos desde habilidades manuales como soldar, hasta conceptos técnicos como interpretar una "hoja de características" de sensores o actuadores.

¡Electrónica en estado puro y robótica sin sentido!

Objetivos:

Desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas

Aprender conceptos básicos de electrónica

Concienciar sobre el reciclaje electrónico

Trabajar en equipo de manera cooperativa

Fomentar la autonomía en la toma de decisiones

Desarrollar habilidades creativas



Los inventos que cambiarán el planeta

Horario

De 9:00 a 14:00h

Edad

De 6 a 10 años

Lugar

Parque de Atracciones
Paseo Duque de Alba, 15,
50007 Zaragoza

ODS que influncian:



Misión Salvar el planeta

Los investigadores del cambio climático han lanzado una llamada a todos los inventores. ¡Necesitan nuestra ayuda para crear ingenios que nos ayuden a salvar el planeta!

En este itinerario usaremos nuestro ingenio, creatividad y habilidades para conseguir los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) sobre la acción por el clima, energía asequible y no contaminante, y vida de ecosistemas terrestres.

¿Crear plástico biodegradable? ¿Usar energías limpias para mover nuestros propios robots?

Vamos a disfrutar de una semana aprendiendo los conceptos más interesantes para combatir el cambio climático, desde experimentos en un laboratorio científico hasta los principios básicos de la electrónica.

Además, aprenderemos a optimizar los recursos que tenemos en el cuidado de los seres vivos. Incluso usaremos la tecnología para mejorar el cuidado de los animales de la pequeña granja del parque de atracciones

Objetivos:

Desarrollar habilidades manuales, plásticas y creativas

Aprender conceptos básicos de electrónica y conductividad

Desarrollar proyectos de manera cooperativa

Fomentar el trabajo colectivo y la toma de decisiones en equipo

Fomentar la autonomía en la toma de decisiones

¿Cómo inscribirse?

:: Se os remitirá el formulario para completar la información básica de contacto y cómo podéis abonar la reserva de plaza de 50 euros, por transferencia o en nuestra academia, en tarjeta o efectivo en horario de apertura (de lunes a viernes de 17 a 20 y sábados de 11 a 13h).

:: Confirmada la plaza, os enviaremos el documento de la matrícula a entregar en la Academia de Inventores, seleccionando el itinerario y los servicios elegidos.

:: Es necesario indicar cualquier observación o necesidad especial en el documento. Además, tenemos disponibles en la web el documento para que otra persona pueda entregar la matrícula.

:: El resto del pago tendrá que ser realizado por transferencia o en nuestra academia, en tarjeta o efectivo en horario de apertura (de lunes a viernes de 17 a 20 y sábados de 11 a 13h) 15 días previos al inicio de las colonias.

:: Una vez finalizado el pago y la inscripción, la plaza quedará reservada. Si no se completa en un plazo no superior a 5 días la plaza pasará al siguiente inscrito y el proceso de inscripción quedará anulado.

Inscripciones antes de 15 de Junio 15% de descuento y tercer hijo en adelante 10% de descuento.

Descuento del 15% sobre el precio básico del itinerario para alumnos de la Academia. Importante avisar en el correo de solicitud de plaza.

Para los acompañantes que quieran entrar al parque el viernes o tras finalizar el servicio de "tardes de atracciones" un 10% de descuento en el parque en entrada, pulsera o piscina.

¿Cómo inscribirse?

A través de nuestro correo
info@academiadeinventores.com

En el plazo de un par de días recibirán una confirmación sobre la inscripción y las indicaciones para completar la matrícula.

Contacto

Teléfono de la organización
Correo electrónico
Nuestra página web
Facebook
Twitter/Instagram

661 54 91 43
info@academiadeinventores.com
www.academiadeinventores.es
Academia de Inventores
@ainventores