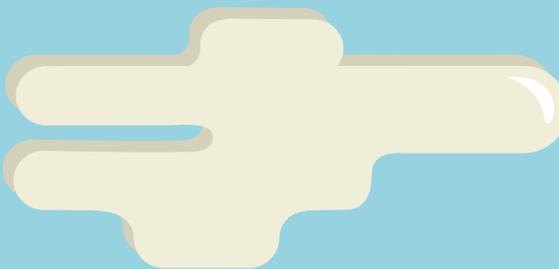




INVENTALAND

COLONIAS TECNOLÓGICAS DE VERANO

¡Inventaland abre sus puertas en la Academia de Inventores de Madrid a todos los futuros inventores e inventoras!



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.

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

Del 26 de junio al 28 de julio comienza esta aventura. Nuestras colonias de verano disponen de 5 itinerarios diseñados a medida para niñas y niños de 6 a 16 años en la **Academia de Inventores de Madrid**. Formación y diversión van de la mano, creando una experiencia única e irrepetible.

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

Ven a disfrutar de un verano diferente con la **Academia de Inventores**. Puedes inscribirte entrando en nuestra página web.

¿En qué consisten nuestras colonias?

Cada semana de nuestra actividad tiene una duración total de 5 días. **No es necesario ningún conocimiento previo.**

Durante toda la semana realizaremos itinerarios tematizados, en los que aprenderemos sobre nuevas tecnologías y con las que nos lo pasaremos genial. Todos los días a media mañana, tendremos un tiempo multiaventura y pasaremos un buen rato jugando y almorzando.

Todos los itinerarios se desarrollarán en el **la sede de la Academia de Inventores, en Avenida Camino de Santiago, 21.**

Incluye:

- :: Seguro de accidentes y responsabilidad civil
- :: Material derivado de las actividades realizadas
- :: Equipo de inventor y camiseta
- :: Otras sorpresas: diplomas, room escape, juegos colaborativos...

Opciones disponibles:

- :: Pack básico: Acceso a instalaciones.
De 9.00 a 14.00 horas – **165 €**
- :: Pack madrugadores: Incluye el pack básico con horario ampliado.
De 8.00 a 14.00 horas – **185 €**
- :: Pack comedor: Incluye el pack básico con servicio de comida.
De 9.00 a 15:30 horas – **215 €**
- :: Pack completo: con servicio de comedor y actividades las dos últimas horas. De 8.00 a 18.00 horas – **245 €**

El pack completo se realizará si sale un grupo mínimo de 10 niños. Avisaremos con una antelación de 10 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 12 niños por grupo.

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

Del 26 al 30 de junio	Semana A
Del 3 al 7 de julio	Semana B
Del 10 al 14 de julio	Semana C
Del 17 al 21 de julio	Semana D
Del 24 al 28 de julio	Semana E

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

Itinerarios

Hemos preparado 5 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.



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

1



Descubre
los mágicos secretos
de la academia.

Edad
De 6 a 8 años

ODS que influyen:



Ciencia, magia y desarrollo

Vuelve La Escuela de Magia y Hechicería. El Ministerio de Magia nos ha habilitado para extender nuestra formación a científicos durante el verano. Crearemos desde cero diversos elementos mágicos como varitas y pociones, a la vez que descubriremos los mágicos secretos que ocurren en la academia.

Podrás aprender pociones y artilugios mágicos con el destacado profesor Skubble. Porque... ¿Cuándo termina la tecnología y comienza la magia? ¿Acaso la ciencia de laboratorio no es como una clase de hechicería?

Aprenderemos los misterios que hay detrás de las reacciones químicas para simular una magia digna de un colegio de hechicería. Crearemos nuestros prototipos electrorobóticos adaptados a la edad de nuestros alumnos y, por supuesto, no nos olvidamos de la programación. Desarrollaremos videojuegos donde nosotros ponemos las normas.

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

Objetivos:

Ampliación de conocimientos sobre electroquímica

Robótica educativa e ingeniería infantil

Descubrimiento y desarrollo de videojuegos con Scratch

Creación de prototipos y promoción de la creatividad

2



Dinosaurios,
ciencia y tecnología

Edad
De 6 a 8 años

ODS que influncian:



Inventores jurásicos

Creemos que para fomentar el aprendizaje es imprescindible que el entorno y contexto que les resulta interesante y atractivo para los niños y, ¿hay algo mejor que los dinosaurios? ¡A nosotros nos encantan! Ven con nosotros y conviértete en un inventor paleontólogo para traer de vuelta a los triceraptors, braquiosaurios ¡o incluso al T-Rex!

Aprenderemos la ciencia que hay detrás del descubrimiento de los fósiles, cómo gracias a la tecnología 3D se recrean las estructuras óseas de estos gigantes y hacer nuestro prototipo electro-robótico que limite el movimiento de nuestro dinosaurio favorito.

Un itinerario en el que, a través del juego, aprenderemos ciencia y tecnología de una forma sencilla e interactiva; una educación más global y completa que engloba desde la programación a la electromecánica.

Objetivos:

Aprender sobre un uso responsable de la física y química

Mejora de la capacidad espacial

Desarrollo de prototipos electrónicos

Fomentar el trabajo en equipo y la auto-gestión

Descubrir la fabricación de energías renovables y limpias

Conocer los conceptos básicos del diseño e impresión 3D

3



Física,
ingeniería infantil
y tecnología

Edad
De 8 a 10 años

ODS que influyen:



Ingeniería inversa

¿Qué tienen en común las poleas, palancas, motores y pistones? Son algunos de los elementos que usan las máquinas para funcionar. Descubre con nosotros la ciencia y tecnología detrás de la ingeniería y descubre tu pasión por ella. Aprenderemos mecanismos, diseñaremos nuestro propio prototipo, o experimentaremos con fuerzas de propulsión y cohetes para crear nuestra propia lanzadora. Todo en un entorno único para la ingeniería como es la Academia de Inventores.

¿Cuál es el funcionamiento científico de un motor? ¿Conoces cómo se crearon las impresoras 3D?

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 tecnología!

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

4



Astronauta,
física y
tecnología

Edad
De 8 a 10 años

ODS que influyen:



Misión espacial

¿Os imagináis iniciaros en el mundo de los astronautas? ¡Es un sueño que nunca habíamos imaginado experimentar! Ven con nosotros, súmate a la misión espacial y aprende todos los secretos de la física, elementos a propulsión, tecnología e inventos.

En este itinerario acercaremos las nociones básicas de la ciencia aeroespacial para comprender algunos inventos que llevaron al hombre a visitar el espacio. ¿Quién será Amstrong? ¡Houston, tenemos un problema!

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.

Lanzamiento de cohetes a propulsión, diseño 3D, realidad aumentada y realidad virtual son algunas de las actividades que vamos a aprender como aprendices de astronauta.

Una aventura que combina el juego, ingeniería, ciencia y tecnología.

Objetivos:

Incorporar conceptos básicos de física aplicada

Aprender la historia aeroespacial contemporánea

Desarrollar proyectos de manera cooperativa

Fomentar el trabajo colectivo y la toma de decisiones en equipo

Descubrir conceptos básicos de diseños 3D

Adquirir conocimientos en programación y electrónica

5



El mundo perdido de la programación

Edad

De 8 a 10 años

ODS que influyen:



GameWorld

El último desafío de programación de Madrid se esconde en GameWorld. Ven a sumergirte en el mundo del código binario. Aprende a crear tus propios videojuegos, programar tus 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 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

¿Que es recomendable traer?

No hay que olvidar el agua y el almuerzo para el tiempo de descanso.

¿Cómo inscribirse?

En caso de tener dudas sobre el proceso de inscripción, itinerarios o plazas disponibles, se puede pedir información a través de nuestro correo madrid@academiadeinventores.com

Contacto

Teléfono de la organización	626 52 33 59
Correo electrónico	madrid@academiadeinventores.com
Página web	www.academiadeinventores.es
Facebook	Academia de Inventores
Twitter/Instagram	@ainventores

