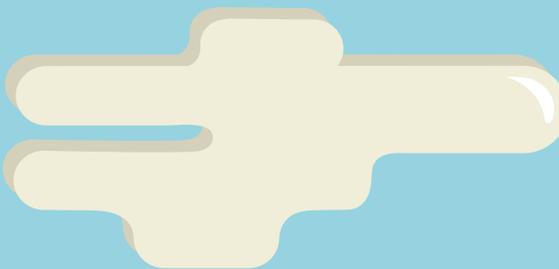




COLONIAS TECNOLÓGICAS DE VERANO

¡Inventaland abre sus puertas en el Parque de atracciones de Zaragoza 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 7 itinerarios diseñados a medida para niñas y niños **de 4 a 16 años en el Parque de Atracciones de Zaragoza**. 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 **Parque de Atracciones de Zaragoza** situado en situado en P.º Duque de Alba, 15, 50007 Zaragoza.

Incluye:

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

Opciones disponibles:

- :: Pack básico: Acceso a instalaciones y atracciones.
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:

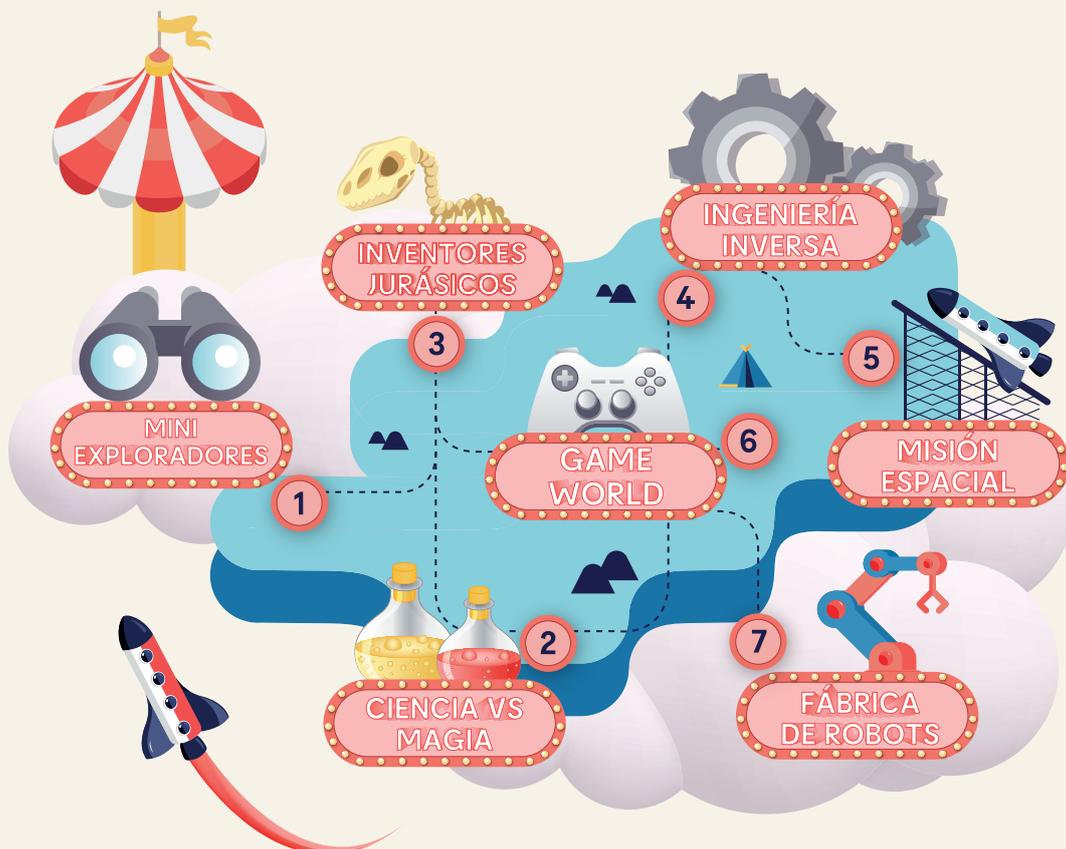
Del 26 al 30 de junio	Semana A
Del 3 al 7 de julio	Semana B
Del 10 al 14 de julio	Semana C
Del 17 al 21 de julio	Semana D
Del 24 al 28 de julio	Semana E

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



Robótica, diversión
y ciencia

Edad
De 4 a 5 años

ODS que influyen:



Robótica, diversión y ciencia

¡Bienvenidas, mini colonias! ¿Tienes un niño o niña de 4 a 5 años? Ven al Parque de Atracciones a pasar unos días fantásticos rodeados de ciencia y tecnología.

En grupos reducidos y profesores especializados, cada día será una nueva aventura donde aprender de primera mano.

¿Qué haremos en este itinerario? Robots estrambóticos, juegos interactivos, construcción de maquetas y por supuesto ¡muchos juegos y piscina todos los días!

Conoceremos la tecnología de una forma cercana adaptada a su edad para que aprendan a utilizarla de una forma nativa, ilusionante y útil. ¡Incluso construiremos nuestro propio dispositivo electrónico desde cero!

Objetivos:

Aprender nociones básicas sobre robótica y tecnología

Construir su primer robot

Fomentar su creatividad

Desarrollar la curiosidad y las habilidades científicas mediante la adquisición de conocimientos acerca de los fósiles de dinosaurio

Ampliar sus conocimientos y su vocabulario acerca de los dinosaurios

2



Ciencia, magia y desarrollo

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 el parque de atracciones de Zaragoza.

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 electro-robóticos adaptados a la edad de nuestros alumnos y, por supuesto, no nos olvidaremos de la programación. Desarrollaremos videojuegos donde nosotros pongamos las normas.

¡No dudéis en 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

3



INVENTORES JURÁSICOS

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 al parque de atracciones 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 imite 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

4



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 experimentamos con fuerzas de propulsión y cohetes para crear nuestra propia lanzadora. Todo en un entorno único para la ingeniería como es el Parque de Atracciones

¿Cuál es el funcionamiento científico de la montaña rusa? ¿Conoces cómo se creó el 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

5



MISIÓN ESPACIAL

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 al Parque de atracciones con nosotros, súmate a la misión espacial y aprende todos los secretos de la física, elementos de 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

6



El mundo perdido de la programación

Edad

De 8 a 10 años

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 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

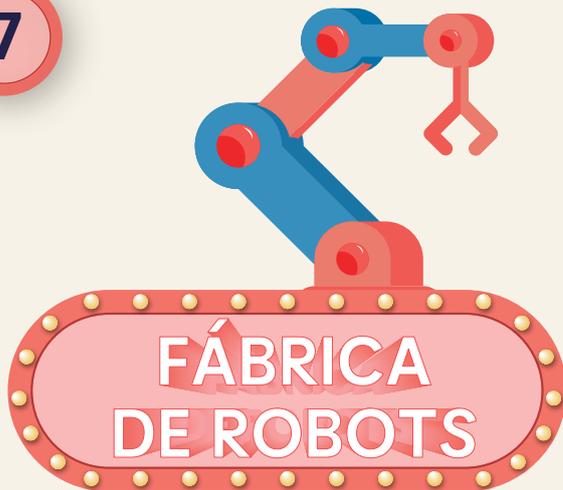
Fomentar la planificación y auto-organización

Adquirir conocimiento sobre algoritmos

Descubrir los entornos 3D

Desarrollar habilidades creativas

7



Conviértete
en maestro
constructor de robots

Edad
Más de 10 años

ODS que influyen:



La Fábrica de Robots

Diversas investigaciones afirman que la primera fábrica de robots de Zaragoza se encuentra situada en el Parque de atracciones de Zaragoza. 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.

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

¿Que es recomendable traer?

Bañador, crema solar, gorra y ropa para cambiarse, ya que en el descanso podremos realizar actividades de agua, acudir a la piscina y montarnos en atracciones.

Además, no hay que olvidar el agua y el almuerzo para el tiempo de descanso.

Se dispone de servicio de vestuarios. No es obligatorio el uso de las piscinas en los descansos.

¿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

661 549 143

Correo electrónico

info@academiadeinventores.com

Página web

www.academiadeinventores.es

Facebook

Academia de Inventores

Twitter/Instagram

@ainventores

