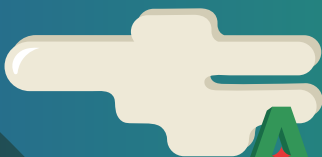
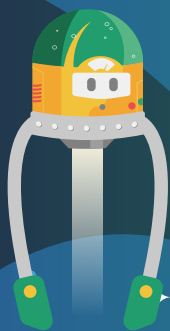




Academia  
de inventores

POWERED BY I EDELVIVES



COLEGIOS



# Acelerando talento



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

Buscamos 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 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.



**+ 50 instituciones  
confían en nosotros**

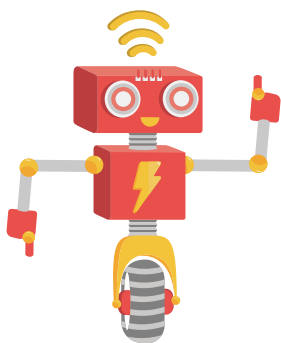


**+ 5.000 inventores  
formados**



**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



Tras más de 15 años de experiencia educativa y a través del autoaprendizaje, hemos descubierto **cómo alguien puede llegar a ser inventor**, y queremos compartirlo con vosotros en la **primera Academia de inventores del mundo**.



Consiste en un sistema propio de aprendizaje, completamente personalizado y centrado en la evaluación de habilidades y conocimientos necesarios para avanzar hacia la meta de ser un maestro inventor. Un método progresivo en el que se van desbloqueando nuevos objetivos y recursos, a medida que se avanza en el aprendizaje, adaptando el contenido a todas las edades y niveles **¡Todo a medida!**



Trabajamos en torno a las competencias **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics). Cada sesión toca una de nuestras 4 áreas formativas impartidas en espacios únicos tematizados: robótica, mecánica, ciencia o 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 solo tiene que saber crear sus ideas sino **también saber contarlas al mundo.**

Todo esto a través de **más de 5 niveles** diseñados para edades comprendidas **entre los 4 y a los 18 años.**

También disponemos de niveles especiales, por un lado, para que los más pequeños pueda iniciar su andadura en nuestro universo de inventos y por otro, para los inventores que finalicen el aprendizaje y quieran continuar hacia la excelencia en la Inventoría. Cada nivel cuenta con proyectos trimestrales que servirán cómo hitos principales de evaluación de las competencias y capacidades obtenidas en el curso.



Además, contamos con la editorial **Edelvives** como aliado en el sector educativo y como potenciador de conocimiento a través de sus múltiples recursos y plataformas de trabajo.

# NUESTROS SERVICIOS

Que el futuro del trabajo ha cambiado es más que una evidencia. Y que la mayor parte de **los trabajos del futuro van a necesitar contacto con la tecnología, una realidad.**

Este cambio requiere de **adaptación efectiva** por parte de todas las piezas de la cadena educativa: instituciones, colegios, profesores y familias.



Si miramos los datos, de los 133 millones de puestos que se crearán a corto-medio plazo, según la estimación de The Future of Jobs Report, se cifran en varios millones

los puestos de trabajo de nueva creación que van a quedar vacíos por la falta de capacitación. A esto hay que sumarle los más de 75 millones de empleos que desaparecerán en 2025, según el World Economic Forum.

Este fenómeno es constante y **necesitamos formación actualizada a las tecnologías emergentes**, como inteligencia artificial, metaverso, programación... sin dejar de lado los principios básicos de las 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.**





### APOYO STEAM

**Formación, consultoría** educativa o impartición de contenido **STEAM**.



### STEAM-IN-A-BOX

**Material** para la impartición de contenido tecnológico, "**empaquetado**" para su uso en cualquier centro educativo.



### EXTRAESCOLARES

**Coordinación e impartición de actividades** en ciencia y tecnología.



### VISITAS ESCOLARES

**Actividad** en nuestra academia con visita y talleres.



### OTROS SERVICIOS

**Solución integral STEAM**, mantenimiento tecnológico, actividades a medida...





# APOYO STEAM



## Formación específica

Formación presencial en distintas herramientas y proyectos educativos para el desarrollo de **competencias científicas, técnicas y artísticas** centradas en nuestros módulos formativos: **mecánica, ciencia, robótica y programación.**



## Consultoría educativa



Soporte integral para la implementación de **contenido curricular o extraescolar para centros.** Entramos a analizar vuestro plan docente desde dentro, colaboramos mano a mano en el análisis del mismo y la elección de las mejores soluciones a medida.



## Impartición contenido STEAM

Debido a la instauración de la nueva ley educativa, la LOMLOE, los centros escolares deben ofrecer la **impartición de contenidos digitales.** Muchos de ellos incluso han invertido grandes cantidades económicas para equipar su centro con estas tecnologías. Sin embargo, no tienen **docentes capacitados para impartir los contenidos.**

Nuestros docentes son capaces de desempeñar el papel de un **“agente STEAM”** y encargarse de impartir bajo supervisión los contenidos tecnológicos.





# STEAM-IN-A-BOX



## Temario trimestral/semestral/anual

Módulos formativos **empaquetados** en torno a 4 áreas de trabajo:



**Programación**



**Ciencia**



**Robótica**



**Mecánica**

Este material no incluye formación presencial, pero sí el **temario completo** y las **guías de impartición**.



## EXTRAESCOLARES



¿Qué hacen los alumnos **al terminar las clases**? ¡Divertirse! **Nuestros programas extraescolares son una innovadora propuesta de ocio educativo.**

Con la finalidad de ofrecer un **servicio completo a centros y familias**, nuestro contenido está asociado a distintos niveles y público objetivo.

Las actividades se realizan **fuera del horario lectivo escolar.**



¿Qué ofrecemos?



**Gestión total y seguimiento individualizado**



**Talleres de demostración gratuitos**



**Grupos de edades homogéneas adaptados al nivel**



**Informes trimestrales**

Para garantizar el correcto cumplimiento de los objetivos programados, contamos con **docentes cualificados y con experiencia en el ámbito tecnológico y pedagógico.**



## VISITAS ESCOLARES



Los centros que así lo deseen **pueden visitar nuestras instalaciones** para disfrutar de una jornada donde **descubrirán, aprenderán y crearán a través de nuestras 4 áreas** de ciencia, robótica, mecánica y programación.

Durante la visita, los alumnos y alumnas podrán conocer cómo funcionan diferentes equipamientos del espacio, y realizar en grupos diferentes actividades como imprimir en 3D, visitar un peculiar laboratorio, reciclar componentes electrónicos o **crear su propio invento**.



Duración de **2 horas** donde **los distintos grupos recorren de forma alterna los espacios tematizados de la Academia de Inventores**.



**Objetivos:**



**Aprendizaje activo "learning by doing"**



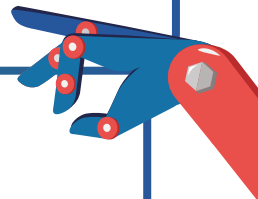
**Fomentar aprendizaje cooperativo**



**Curriculum educativo basado en competencias**



**Estimular la creatividad**



## OTROS SERVICIOS



### SOLUCIÓN INTEGRAL STEAM

Creación de un aula tecnológica “**Makerspace**”. Diseño de un espacio de fabricación, un punto de encuentro, transmisión de conocimiento y democratización del acceso a la invención y creación de prototipos.



## ¿Quieres disponer de tu propia Academia de Inventores de tu centro?

Nosotros **lo hacemos posible** y lo adaptamos a las necesidades del centro.



### ¿Qué ofrecemos?



Diseño, montaje y adecuación del espacio



Gestión total y seguimiento continuo



Formación de profesores



Preparación del contenido





## SERVICIO TÉCNICO Y MANTENIMIENTO INTEGRAL

Acompañamos durante todo el proceso, incluyendo el **mantenimiento** de los equipos y los **proyectos** desarrollados por los centros e instituciones.



## EVENTOS Y ACTIVIDADES STEAM

Diseñamos actividades y eventos **totalmente a medida:**



Campus y campamentos



Semanas de la ciencia



Competiciones



Talleres en familia



# Mini inventores



1



¡Descubre!

# Baby inventores



0

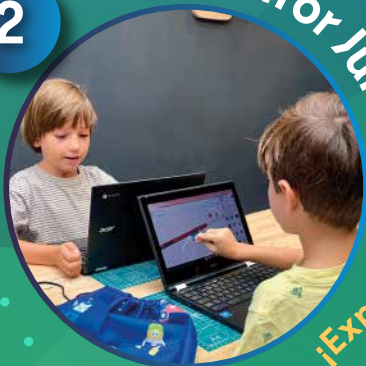
¡Explora!





2

# Inventor Junior



¡Experimenta!

3

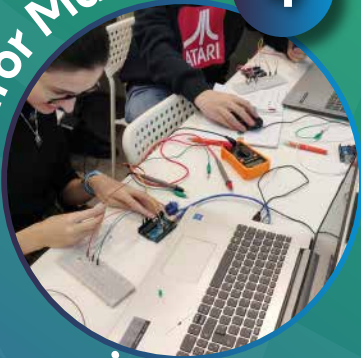
# Inventor senior



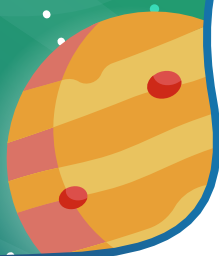
¡Crea!

4

# Inventor Máster



¡Inventa!





# Niveles

0

**¡Explora!**  
**Baby Inventores**  
Público: Infantil

Experimentación  
Aprendizaje  
Proyectos



La curiosidad es innata, se desarrolla. Nuestros Baby Inventores se remangarán sus batas de pequeños científicos para **iniciarse en una aventura de posibilidades infinitas.**

1

**¡Descubre!**  
**Mini Inventores**  
Público: 1º- 3º Primaria

Experimentación  
Aprendizaje  
Proyectos



En este nivel, despertaremos el talento emprendedor, haremos volar la imaginación de nuestros aspirantes y enseñaremos las **nociones básicas** de cada una de las materias necesarias **para ser inventor.**

2

**¡Experimenta!**  
**Inventor Junior**  
Público: 4º- 6º Primaria

Experimentación  
Aprendizaje  
Proyectos



En Junior se adquirirán las habilidades técnicas necesarias para hacer reales los primeros proyectos innovadores de nuestros inventores, se incidirá en el **pensamiento crítico** y la **resolución de problemas** a través de metodologías visuales como el *design thinking*.

3

¡Crea!  
**Inventor Senior**

Público: ESO

Experimentación



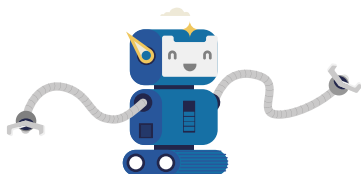
Aprendizaje



Proyectos



En este nivel profundizaremos en **todas las áreas STEAM** y reforzaremos los valores y la actitud emprendedora. Se trabajarán las competencias comunicativas fundamentales para presentar los proyectos a los compañeros... ¡O al mundo!



4

¡Inventa!  
**Inventor Máster**

Público: Bachillerato

Experimentación



Aprendizaje

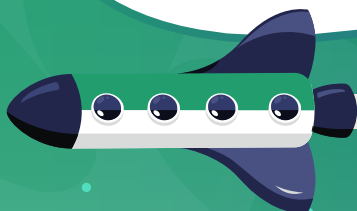


Proyectos



Nuestros inventores Máster dominarán la programación, el modelado 3D, conocerán las comunidades makers y hackers más famosas e impulsaremos su trabajo fuera de la Academia. Además desarrollaremos tus competencias como **emprendedor**.

Este año se centrará en la **finalización de los estudios** asociado con la realización de un **Proyecto Final de Inventoría**, donde demostrar todo lo que han aprendido.



# Módulos formativos



## TEMÁTICAS

### Programación



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

### Robótica



Costura electrónica	Diseño de circuitos
Circuitos	Microprocesadores
Robótica básica	Robótica avanzada
Internet of Things	Sensores
Soldadura	Electricidad
Drones	e-Origami

### Ciencia



Fuerzas y energías  
Reacciones químicas  
Generadores y motores  
Vídeos y stop-motion  
Ciencia remix  
Método científico  
Luz e imagen  
Ondas y estados  
Átomos y materia

### Mecánica



Diseño e impresión 3D	Diseño vectorial
Diseño 2D y control numérico	Herramientas básicas y mecanizados
Máquinas hidráulicas	Sistemas robóticos
Máquinas simples	Visión espacial
Geometría paramétrica	Render 3D
	Cinematía

## HERRAMIENTAS

### Programación



Scratch JR	Ardublock
Rpgmaker	APP inventor
Minecraft	Unity
Doombuilder	OpenCV
Code.org	Processing
Scratch	Linux
Tynker	HTC vive
Kodu	Ardublock
Phyton	Hello blocks
GoogleTech	GDevelop
Swappforkids	AR
Roblox	VR

### Robótica



Microbit	Visión artificial
Arduino	Electrolab
Lego We Do	Drones
Next	Microbit
Lego	Robots
Mindstorm	Tinkercad
Makey Makey	Kubo
Mblock	Cubetto
Robotori	Cirkids
Fritzing	Dash
Esp32 / 8266	FPGAs
Raspberry Pi	Eagle

### Ciencia



Experimentos básicos  
Experimentos multi-temática  
Equipo técnico de laboratorio  
Generadores de medición  
Sistemas interactivos  
Arduino SJ

#### **Totalmente a medida.**

No tienen una **duración** específica, pudiendo combinarlos **según las necesidades del centro.**

### Mecánica



Tinkercad	3DSMax
OpenScad	Renderizado 3D
FreeCAD	Impresión 3D
Blockscad	Lápices 3D
Blender	SOLIDWORKS
Gimp	CNC
Piskel	OnShape
Sculptris	Grabadora
Inkscape	láser
Animation	Bloques de
Striper	construcción
Sketchup	

## ¿QUÉ SIGNIFICA INVENTAR?

**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. Y la realidad es que la senda del inventor es un camino duro y que requiere de esfuerzo y constancia.

Y es que, si trasladamos a los niños y niñas del presente esa pregunta ineludible, nos encontramos ante una situación un tanto crítica, ya que ni siquiera podemos imaginar gran parte de **los trabajos del futuro**.

Por eso mi sueño es simple, que ninguna de esas pequeñas vean truncados sus sueños de ser inventoras, científicas, investigadoras, físicas, artistas...o cualquier otra profesión loca que desde lo más profundo de nuestro interior se repita una y otra vez al despertar, y complete la frase **"yo de mayor quiero ser..."**.

Preparaos para entrar en un lugar donde la ciencia y la tecnología irán de la mano la imaginación y la diversión.

Firmado

UNA INVENTORA CUALQUIERA



# Nuestro equipo de



En esta nave encontrarás a **la mejor tripulación que todo astronauta desearía tener a su lado.**

Tenemos docentes, ingenieros, electrónicos, frikis, hackers, mentes marketinianas, todos ellos **INVENTORES.**



## ¿Y SI ESTOY INTERESADO?

1

### CONTACTAR

Escríbenos a [info@academiadeinventores.com](mailto:info@academiadeinventores.com) o llama al **661 54 91 43**.

2

### CONOCER

Os presentaremos en detalle **todas las opciones disponibles** y resolveremos cualquier duda. Podemos agendar una visita o videollamada.

3

### DEFINIR

Junto al equipo directivo o encargado de las actividades en vuestro centro, **definiremos la actividad, requisitos y contenido final**.

4

### LANZAR

Lanzamos la actividad a promoción, junto a vuestra ayuda.



5

## ¡A INVENTAR!

**Todo está listo** para empezar nuestra aventura formativa.

6

## 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**.

## ¿CÓMO ELEGIR EL MÁS ADECUADO?

Nuestro contenido está **adaptado a las necesidades de cada centro**.



**Duración:** ¿Es una actividad puntual de unas horas? ¿De una semana? ¿O para todo un curso?



**Materiales:** ¿Hay que comprar materiales especiales?



**Equipamiento:** ¿Es necesario un espacio adaptado? ¿Herramientas?



**Idioma:** ¿En qué idioma se quiere impartir la sesión?



**Público:** ¿Es para alumnos? ¿Docentes?



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

Descubre con nosotros las competencias del futuro.



#AcelerandoTalento

 ainventores  661 54 91 43

 [www.academiadeinventores.com](http://www.academiadeinventores.com)

 [info@academiadeinventores.com](mailto:info@academiadeinventores.com)

