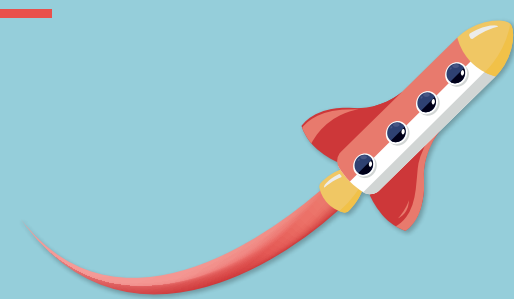




Itinerarios

**Academia de inventores**

POWERED BY  EDELVIVES





**¡Inventaland da la bienvenida a todas las mentes creativas del mañana con sus innovadoras colonias de verano!**

Hemos dedicado meses de trabajo para diseñar una experiencia única: colonias de verano centradas en la tecnología, donde los participantes aprenderán sobre robótica, mecánica, ciencia y programación. Pero no nos limitamos a eso, también fomentamos valores, trabajo en equipo y competencias digitales esenciales para el inventor del futuro.

Nuestros siete itinerarios están inspirados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU para 2030, asegurando que nuestros participantes no solo aprendan, sino que también se conviertan en agentes de cambio positivo.

Esta emocionante aventura comienza el **23 de junio hasta el 25 de julio** en el **Parque de Atracciones de Zaragoza**. Ofrecemos siete itinerarios adaptados a **niños y niñas de 4 a 14 años**. En nuestras colonias, la formación y la diversión van de la mano, creando experiencias únicas e inolvidables.

Cada semana, exploramos un nuevo itinerario, por lo que puedes unirse a nosotros tantas veces como desees y vivir múltiples experiencias durante todo el verano.

Únete a la Academia de Inventores y experimenta un verano fuera de lo común.

**¡Inscríbete hoy mismo en nuestra página web y asegura tu plaza!**

## **¿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 **P.o Duque de Alba, 15, 50007 Zaragoza**.



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

## ¿Cuándo?

JUNIO - JULIO							
L	M	X	J	V	S	D	
23	24	25	26	27	<del>28</del>	<del>29</del>	Semana A
30	1	2	3	4	<del>5</del>	<del>6</del>	Semana B
7	8	9	10	11	<del>12</del>	<del>13</del>	Semana C
14	15	16	17	18	<del>19</del>	<del>20</del>	Semana D
21	22	23	24	25	<del>26</del>	<del>27</del>	Semana E

## ¿Cuánto cuesta?



Pack básico

5 días  
De 9:00 a 14:00

188 €

Acceso a instalaciones y atracciones.



Pack comedor

5 días  
De 9:00 a 15:30

240 €

Incluye el pack básico con servicio de comida.



Pack madrugadores

5 días  
De 8:00 a 14:00

208 €

Incluye el pack básico con horario ampliado.



Pack completo

5 días  
De 8:00 a 18:00

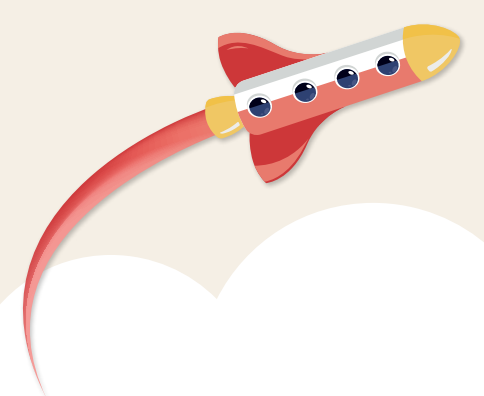
265 €

Con servicio de madrugadores, comedor y actividades recreativas las dos últimas horas.

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.

### Incluye:

- Seguro de accidentes y responsabilidad civil.
- Material derivado de las actividades realizadas.
- Camiseta de Inventaland.
- Acceso de miércoles a viernes a la piscina + viernes de atracciones.
- Otras sorpresas: insignias conmemorativas, juegos colaborativos...



## 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.

Hemos preparado 7 itinerarios exclusivos enfocados en el aprendizaje de las nuevas tecnologías y la ciencia. Nuestro objetivo es que los niños y niñas no solo estén preparados para el futuro, sino que pasen de ser meros usuarios de la tecnología a convertirse en 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 tantas semanas como te sea posible!**

1



**Robots, creatividad y trabajo en equipo.**

**Edad: De 4 a 5 años**

**¡Únete a nuestra brigada de mentes ingeniosas y explora el fascinante mundo de la robótica!** Nos adentraremos en este apasionante mundo a través de desafíos emocionantes y actividades interactivas.

Construiremos robots increíbles, descubriremos cómo funcionan y trabajaremos en equipo para superar retos inspirados en el futuro. A través del juego y la experimentación, aprenderemos a combinar imaginación e innovación para crear soluciones sorprendentes.

¡El Escuadrón Robótico está listo para despegar! ¿Te unes a la aventura?

## Objetivos

- Introducir conceptos básicos de robótica y programación.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas a través de la tecnología.
- Fomentar la creatividad y la colaboración en la creación de robots.
- Aprender a trabajar en equipo para diseñar y construir proyectos tecnológicos.

## ODS que influncian

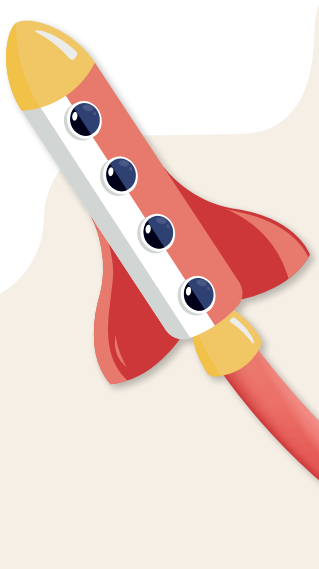
**4** EDUCACIÓN  
DE CALIDAD



**9** INDUSTRIA,  
INNOVACIÓN E  
INFRAESTRUCTURA



**12** PRODUCCIÓN  
Y CONSUMO  
RESPONSABLES



2



**Enigmas digitales y aventura.**

**Edad: De 6 a 8 años**

¡Prepara tu mapa y tu brújula porque estamos a punto de embarcarnos en una travesía única donde la tecnología y la imaginación son nuestros mejores tesoros! **A bordo de este viaje digital, descifrarás códigos misteriosos, explorarás los secretos de la programación y darás vida a increíbles diseños en 3D.**

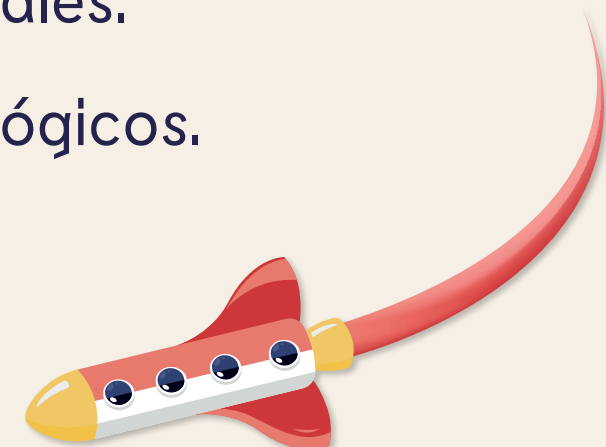
Pero eso no es todo... ¡como buen pirata tecnológico, crearás tu propio videojuego inspirado en la vida en alta mar! Atrévete a navegar por mares desconocidos llenos de retos y enigmas, donde solo los más ingeniosos lograrán encontrar el cofre del conocimiento.

**¡Embárcate en una travesía donde la tecnología será tu mejor aliada para conquistar nuevos horizontes!**

## Objetivos

- Desarrollar habilidades para resolver problemas a través de la tecnología.
- Fomentar el pensamiento lógico y la resolución de enigmas digitales.
- Promover el trabajo en equipo en el contexto de desafíos tecnológicos.

## ODS que influncian



3



**Exploración espacial, curiosidad y diversión.**

**Edad: De 6 a 8 años**

**¡Emprende un increíble viaje por el cosmos y explora los misterios del universo!**

Nos convertiremos en auténticos/as astronautas y viajaremos más allá de las estrellas. Durante esta misión, construiremos nuestra propia base espacial, aprenderemos sobre la física del espacio, y descubriremos cómo funcionan los planetas, las estrellas y las leyes que rigen el universo.

A través de emocionantes actividades científicas y tecnológicas, exploraremos conceptos como la gravedad, los viajes espaciales y la robótica que nos permite explorar el espacio profundo.

**¡Únete a esta fascinante travesía por el universo, llena de aprendizaje, exploración y mucha diversión! ¡La aventura espacial nos espera!**

## Objetivos

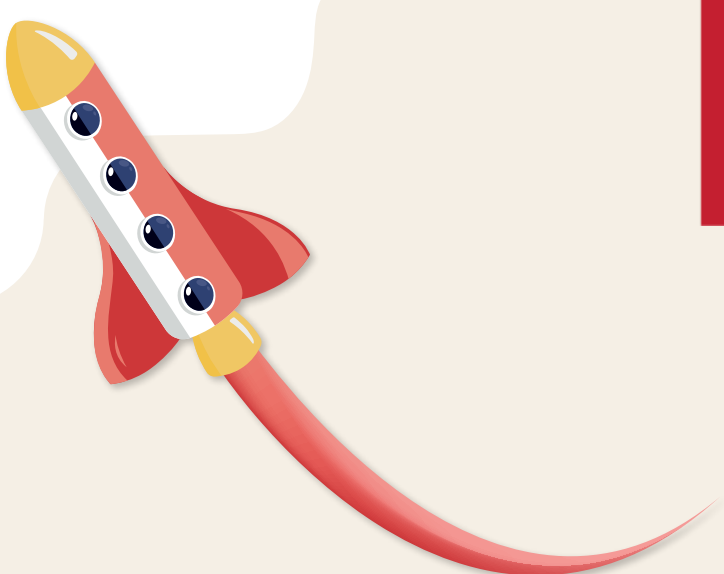
- Introducir conceptos básicos sobre el espacio y el universo.
- Desarrollar la curiosidad y el interés por el entorno natural.
- Fomentar la creatividad mediante actividades relacionadas con el espacio.
- Estimular la colaboración en actividades grupales de exploración científica.

## ODS que influncian

**4** EDUCACIÓN  
DE CALIDAD



**13** ACCIÓN  
POR EL CLIMA



4



**Experimenta, descubre y resuelve con ciencia.**

**Edad: De 8 a 10 años**

¡La ciencia está en todas partes, y en este emocionante viaje de descubrimiento la veremos en acción como nunca antes! Exploraremos el fascinante mundo de los experimentos y los fenómenos científicos que hacen que todo funcione.

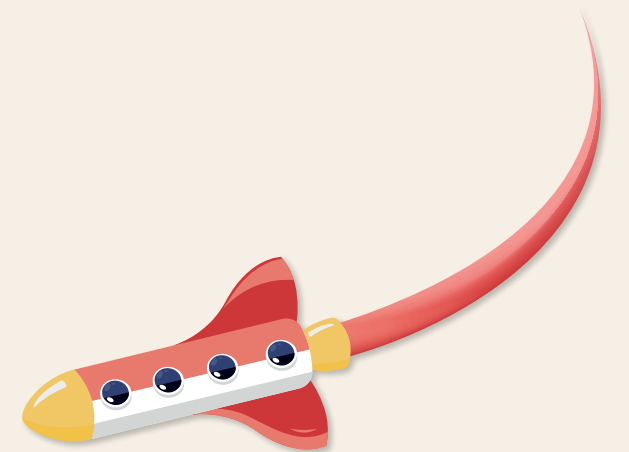
A través de actividades prácticas y sorprendentes desafíos, conoceremos cómo los principios científicos se aplican en nuestra vida cotidiana, **desde la creación de materiales innovadores hasta el desarrollo de productos útiles para nuestro día a día.**

Cada actividad será una oportunidad para entender de manera divertida cómo la ciencia se encuentra en todo lo que usamos y vemos.

## Objetivos

- Conocer conceptos básicos de ciencia a través de experimentos prácticos.
- Desarrollar habilidades de observación, análisis y resolución de problemas.
- Fomentar el trabajo en equipo en actividades científicas.
- Estimular la creatividad e innovación en el campo científico.

## ODS que influncian





5



**Ingenio, motores y proyectos innovadores.**

**Edad: De 8 a 10 años**

**¡Prepárate para dar rienda suelta a tu creatividad mientras nos adentramos en el emocionante mundo de la ingeniería y el movimiento!**

Tendrás la oportunidad de diseñar y construir tus propios inventos, utilizando herramientas y componentes para crear mecanismos que se muevan y funcionen. Aprenderás sobre los principios de la ingeniería, cómo ensamblar y ajustar diferentes piezas, y cómo programar tus inventos para darles vida.

Cada proyecto será una oportunidad para poner a prueba tu imaginación y habilidades, viendo cómo tus ideas se convierten en sorprendentes invenciones en movimiento.

**¡Transforma tus ideas en proyectos motorizados únicos y explora nuevas formas de innovar y crear!**

## Objetivos

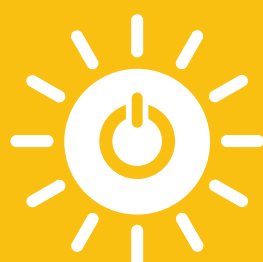
- Introducir conceptos de ingeniería y mecánica en la creación de inventos.
- Desarrollar habilidades de diseño y construcción.
- Fomentar la creatividad en la creación de invenciones funcionales.
- Promover el trabajo en equipo para resolver desafíos de ingeniería.

## ODS que influncian

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



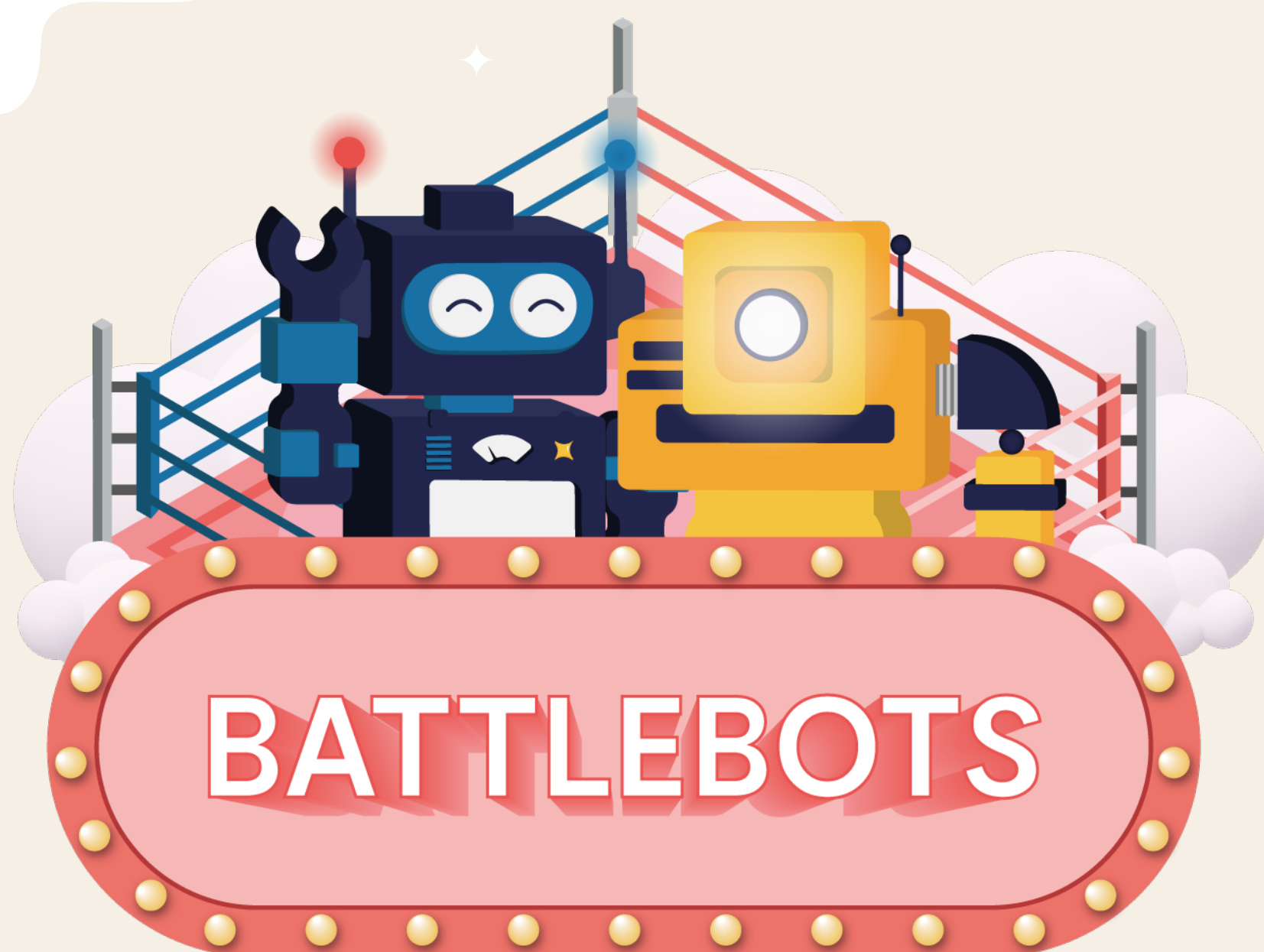
7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA



6



**Robótica, estrategia y competición.**

**Edad: De 10 a 14 años**

**¡Pon a prueba tu ingenio y habilidades en un emocionante desafío donde la estrategia y la tecnología se combinan en la arena!**

Adéntrate en el apasionante mundo de la robótica competitiva, donde diseñarás y construirás tus propios robots de combate. A lo largo de este itinerario, aprenderás a combinar la ingeniería y la programación para construir robots con características únicas, adaptados a distintos desafíos.

A medida que avances, descubrirás cómo ajustar y optimizar tus inventos, experimentando con diferentes diseños, materiales y funciones. La clave será encontrar la estrategia perfecta y darle vida a tus ideas, poniendo a prueba tus habilidades técnicas y tu creatividad.

**¡Es hora de dar rienda suelta a tu imaginación y ver cómo tus robots cobran vida para superar cualquier reto!**

## Objetivos

- Aprender sobre robótica, programación y diseño de robots de combate.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo en proyectos de robótica.
- Fomentar la resolución de problemas a través de la ingeniería y la estrategia.
- Estimular la creatividad y la innovación en el diseño de robots de competición.

## ODS que influncian



7



## Programación y desafíos digitales.

Edad: De 10 a 14 años

**¡Adéntrate en el fascinante mundo de la programación y los desafíos digitales!**

Aprenderás a pensar como un/a experto/a en tecnología mientras resuelves enigmas, descifras códigos y desvelas los secretos del mundo virtual. A lo largo de este itinerario, te sumergirás en el arte de la programación y la resolución de problemas digitales.

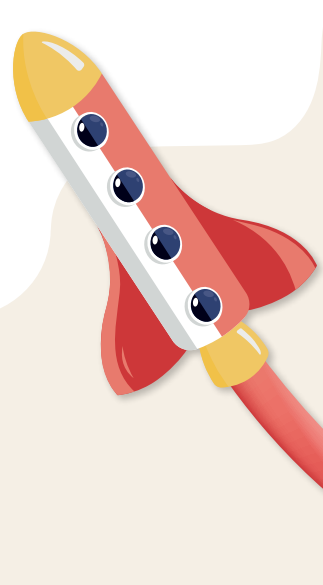
A través de emocionantes misiones y retos interactivos, pondrás a prueba tu capacidad para analizar sistemas, descifrar algoritmos complejos y encontrar soluciones creativas a problemas tecnológicos. Desde hackear simulaciones de sistemas hasta crear tus propios programas. Cada desafío será una oportunidad para desarrollar nuevas habilidades y adentrarte en el mundo del código.

**¡Pon a prueba tus habilidades, desafía tu mente y domina el mundo digital en este emocionante reto!**

### Objetivos

- Conocer los principios básicos de la programación.
- Desarrollar habilidades de resolución de problemas a través de la tecnología.
- Fomentar el pensamiento lógico y la creatividad en el ámbito digital.
- Promover el trabajo en equipo para superar retos tecnológicos.

### ODS que influncian



## ¿Qué 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.

También recomendamos traer un pendrive para que, en caso de hacer algún proyecto con programación, puedan llevárselo a casa.

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 [zaragoza@academiadeinventores.com](mailto:zaragoza@academiadeinventores.com) o a través de nuestra página web en la sección de itinerarios: selecciona el que más te gusta y se adecúe a tu situación y **¡a disfrutar de un verano tecnológico!**

## Contacto

661 549 143

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

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

[@ainventores](https://www.instagram.com/ainventores)



