



Academia de inventores

POWERED BY I ■■ EDELVIVES

EXTRAESCOLARES PARA INVENTORES





Extraescolares para inventores

Para educación infantil, primaria y/o secundaria

¿**Quieres ser inventor**, pero no sabes cómo? ¿Eres todo un aventurero tecnológico?

¿Te imaginas **creando un robot**, haciendo tu propio experimento, programando un videojuego o diseñando artilugios?

¡Ahora podrás conseguirlo!

Además, intercalamos el aprendizaje con un proyecto anual, que busca la puesta en práctica de conceptos aprendidos, de la mano de la creación de nuestro primer invento.



Nuestras **“Extraescolares para inventores”** son la opción ideal para una formación específica en tecnologías y ciencia en torno a módulos formativos tematizados. Impresión 3D, realidad virtual, programación, videojuegos, robótica educativa...

¡Y mucho más!



ÍNDICE

01

Academia de Inventores

Donde la ciencia y la tecnología van de la mano de la imaginación y la diversión.

05

Presupuestos

Explicación de cuánto cuestan las actividades y los kits educativos incluidos.

02

Equipo

Nuestra nave cuenta con la mejor tripulación que todo astronauta desearía tener a su lado.

07

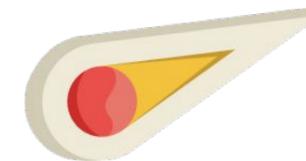
Acuerdo

¿Colaboramos?

03

Propuesta

Nuestra nave cuenta con la mejor tripulación que todo astronauta desearía tener a su lado.



1. ACADEMIA DE INVENTORES



Prepárate para entrar en un lugar donde la **creatividad**, el **emprendimiento** y la diversión irán de la mano de la ciencia y la tecnología.



PROGRAMACIÓN



CIENCIA



ROBÓTICA



MECÁNICA



Cuatro áreas especializadas y aulas temáticas para un aprendizaje completo en todas las ramas **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics).

Todo ello, de la mano de **Edelvives**, como aliado en el sector educativo y como potenciador de conocimiento a través de sus múltiples recursos y plataformas de trabajo.



1. NUESTRO MÉTODO

Mes de iniciación

Primeras sesiones individuales en formato “desafío inventor” en las 4 áreas de Academia de Inventores:



PROGRAMACIÓN



CIENCIA



ROBÓTICA



MECÁNICA

Módulo formativo general

Con temática motivadora

Evaluación continua

Con temática motivadora, entregados a final de curso.

- **IGT** (Informe Grupal Trimestral)
- **IAT** (Informe de avance trimestral)
- **CVI** (Currículum de inventor)

Proyecto anual

Invento final de curso en el que aprenderemos a fabricar desde cero nuestro propio proyecto. Crearemos circuitos, aprenderemos los misterios de la soldadura y ensamblaremos nuestro primer artilugio, lo que nos permitirá iniciar la senda para llegar a ser inventor o inventora.

El contenido de las sesiones es adaptado a la edad y conocimientos de partida de cada uno de los grupos.



2. NUESTRO EQUIPO DE



Ángela Lara GESTIÓN



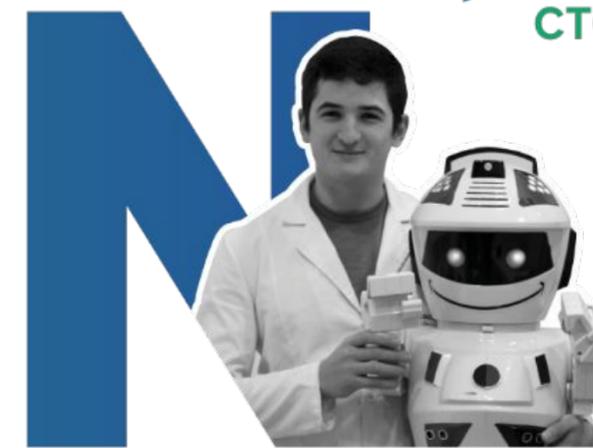
Luis Martín
CEO



Clara Millán GESTIÓN



Jorge Mata
CTO



María García
DISEÑO



DISEÑO

Silvia Cases



Miguel Almarza DOCENCIA



Raquel Flor DOCENCIA



Edelman

2. EQUIPO DIRECTIVO

CTO

Jorge Mata

Maestro constructor de robots, radioaficionado y apasionado de la tecnología aeroespacial. Sus diseños han llegado a visitar la **estratosfera**.

Cada vez que un robot pasa cerca suyo, se oyen sus tuercas tiritar de miedo ante la posibilidad de ser desmontado, con el fin de intentar ser analizado y mejorado.



CEO

Luis Martín

Inventor desde que tiene memoria.

De pequeño desmontaba todos los aparatos para ver cómo funcionaban por dentro.

Entre sus inventos locos hay desde una **brújula mágica** que apunta a donde tú más deseas ir o unas gafas para controlar objetos con la mirada, que le llevaron a la **NASA**.

3. ¿QUÉ OFRECEMOS?



Contenido único y tematizado
¡Creamos nuestro propio temario!



Horarios adaptados a medida
de tu centro educativo.



Seguro de responsabilidad
civil integral.



Profesores titulados en plantilla y con
metodología propia de enseñanza.



Grupos **de 5 a 12** alumnos.



Gestión y evaluación total
de la actividad.

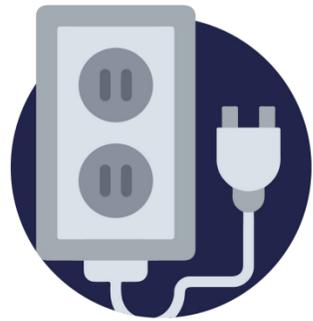
3. ¿QUÉ NECESITAMOS?



Aula o espacio de impartición.



Mobiliario adaptado a las edades de los alumnos.



Tomas de **enchufe** accesibles.



Espacio bajo llave donde colocar **baúl de almacenamiento**.



Equipos **informáticos**.



Aula **laboratorio**.

OPCIONAL

3. PROPUESTA

Propuesta y planteamiento de **actividades extraescolares** de ciencia y tecnología para todo un colegio.

Definición

Compañía / Colegio

Formato

Colegio Menor Nuestra Señora de Loreto

Extraescolares de inventores

Objetivos

La misión principal de esta formación es promover, entre los alumnos del centro, las **competencias STEAM** y el potencial de inventar cosas.

Se busca que cualquier niño o niña pueda llevarlo a cabo sin ningún tipo de conocimientos previos en ciencia, electrónica, robótica y programación. Se plantea a través de unas **actividades tematizadas asociado a cada una de materias del método de Academia de Inventores (mecánica, ciencia, robótica y programación).**



3. PROPUESTA

Definición

¿Quieres ser **inventor**, pero no sabes cómo? ¿Eres todo un aventurero tecnológico? ¿Te imaginas creando un robot, haciendo tu propio experimento, programando un videojuego o diseñando artilugios? ¡Ahora podrás conseguirlo!

Nuestras “**Extraescolares de inventores**” son formación específica en nuevas tecnologías como impresión 3D, realidad virtual, programación de videojuegos o robótica educativa en torno a nuestros módulos formativos tematizados.

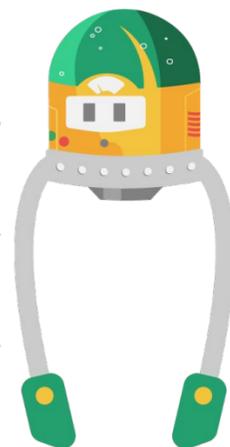
Además, intercalamos el aprendizaje con un **invento anual**, que busca la puesta en práctica de conceptos aprendidos, de la mano de la creación de nuestros primeros dispositivos.

Cursos

De 1º a 3º Ed. Infantil

De 1º a 3º Ed. Primaria

De 4º a 6º Ed. primaria



¿Qué ofrecemos?

Mes de iniciación – Sesiones individuales en las 4 áreas de Academia de Inventores: robótica, mecánica, electrónica y programación.

Módulo formativo – Con temática anual motivadora.

Proyecto anual – Invento de final de curso en el que aprenderemos a fabricar desde cero nuestro propio proyecto. Crearemos circuitos, aprenderemos los misterios de la soldadura y ensamblaremos nuestro primer invento.

Evaluación de curso – IGT (Informe grupal trimestral) IAT (Informe de avance trimestral) y CVI (Currículum de inventor) a final de curso.

Horario

Hora	Días
15:30 a 17:00	Martes
15:30 a 17:00	Jueves

4. PRESUPUESTO

El contenido de las sesiones es adaptado a la edad y conocimientos de partida de cada uno de los grupos.

Impartición



Producto	Precio
1,5 hora / semana	45 € / mes

Materiales



Producto	Precio	Cursos
Baby Inventores	20 € / curso	De 1º a 3º Ed. Infantil
Mini Inventores	40 € / curso	De 1º a 3º Ed. Primaria
Inventores Junior	60 € / curso	De 4º a 6º Ed. primaria



Descuento del 10% para futuras actividades de la Academia de inventores.

5. ACUERDO

Al firmar el documento a continuación, **Luis Martín Nuez** en representación de **Academia de Inventores** y **Carlos García** en representación del **Colegio Menor Nuestra Señora de Loreto** aceptan los términos de esta propuesta comercial y forman un acuerdo contractual que comienza en la fecha de la firma.

Academia de Inventores
FIRMA

**Colegio Menor Nuestra Señora
de Loreto**
FIRMA

FECHA 18/06/2025
Luis Martín Nuez

FECHA 18/06/2025
Carlos García



Gracias por apostar
por un futuro STEAM

