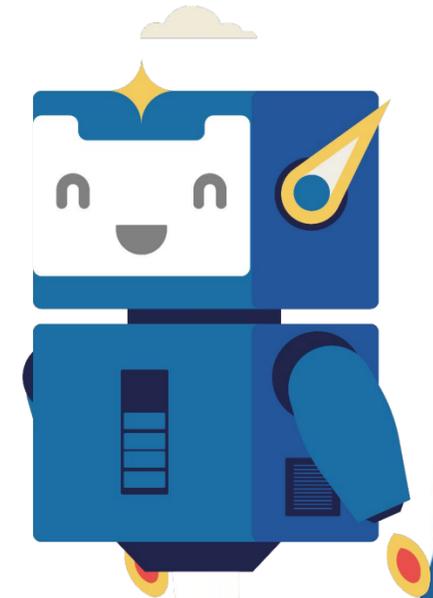




Academia de inventores

POWERED BY I ■■ EDELVIVES

ESCUELA DE ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN





ESCUELA DE ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN

Para educación primaria y/o secundaria

¿Quieres adentrarte en el mundo de la robótica y la programación, pero no sabes por dónde empezar?

¿Eres un apasionado de la tecnología y la innovación?

¿Te imaginas construyendo tu propio robot programando un videojuego desde cero?

¡Ahora es tu oportunidad para hacerlo realidad! ✨

Además, en nuestra Escuela de Robótica y Programación, los alumnos desarrollarán sus propios proyectos desde cero, aplicando los conocimientos adquiridos en cada sesión.



Nuestra "**Escuela de Robótica y Programación**" es la opción ideal para una formación especializada en tecnología, centrada en el desarrollo de habilidades en robótica, programación y creación digital. Desde la construcción y programación de robots hasta el diseño de videojuegos y la inteligencia artificial.



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

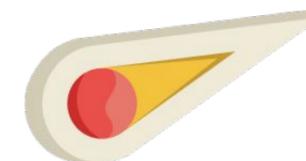
Acuerdo

¿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



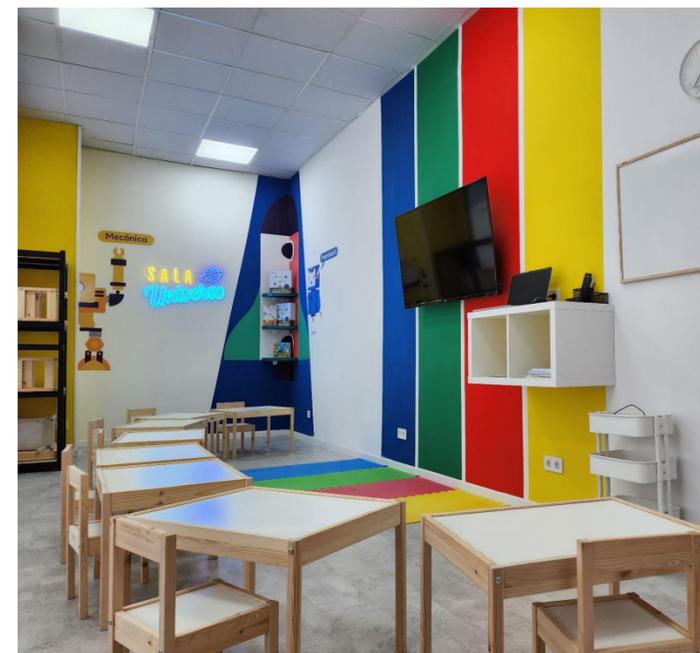
CIENCIA



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.



2. NUESTRO EQUIPO DE



Ángela Lara GESTIÓN



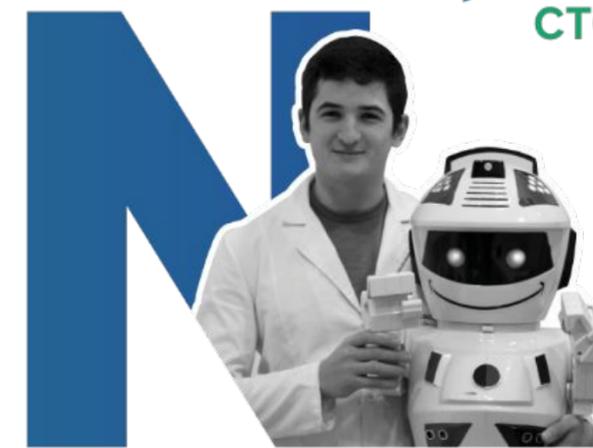
Luis Martín
CEO



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.

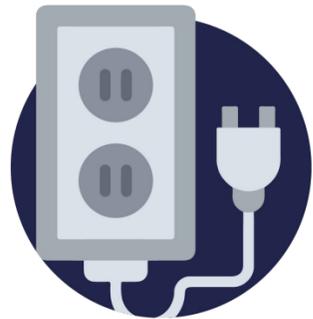
3. ¿QUÉ NECESITAMOS?



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 robótica y programación para todo un colegio.

Definición

| Compañía / Colegio | Formato |
|--|------------------------------------|
| Colegio Menor Nuestra Señora de Loreto | Escuela de robótica y programación |

Objetivos

La misión principal de esta formación es fomentar el desarrollo de **competencias STEAM** entre los alumnos, potenciando su creatividad y capacidad para resolver problemas a través de la robótica y la programación.

Está diseñada para que cualquier niño o niña pueda participar sin necesidad de conocimientos previos en tecnología. A través de actividades dinámicas y tematizadas, los alumnos explorarán conceptos clave en programación, robótica y automatización, aprendiendo de forma práctica y divertida.



3. PROPUESTA

Definición

¿Te apasiona la **tecnología** no sabes por dónde empezar? ¿Te imaginas construyendo tu propio robot, programando un videojuego o diseñando sistemas inteligentes?

¡En nuestra Escuela de Robótica y Programación podrás hacerlo realidad!

Esta formación está diseñada para desarrollar habilidades en robótica, programación y tecnología digital, explorando desde la creación de robots hasta el diseño de videojuegos y la automatización.

A través de sesiones prácticas y dinámicas, los alumnos aprenderán desde cero, combinando teoría y experimentación para desarrollar sus **propios proyectos** en cada clase, fomentando la creatividad y el pensamiento lógico en un entorno de aprendizaje divertido e innovador.



¿Qué ofrecemos?

Aprendizaje por niveles – Los alumnos avanzarán a través de diferentes niveles según su edad y conocimientos previos, asegurando un aprendizaje adaptado y dinámico.

Sesiones temáticas – Cada sesión se centra en un aspecto clave de la robótica y la programación, explorando desde la construcción y control de robots hasta la creación de videojuegos o el desarrollo de sistemas automatizados.

Metodología práctica– Priorizamos el "aprender haciendo". En cada clase, los alumnos trabajarán con herramientas tecnológicas reales, resolviendo retos y diseñando soluciones innovadoras.

Horario

Hora

Días

Por definir

Por definir

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 hora / semana

30 € / mes



Descuento del 5% 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

