



AKUMAYA

**VACACIONAL**

Enero 2024 - Presencial

# Nuestra propuesta de valor



Educar niños, niñas y jóvenes para que entiendan y aprendan a usar la tecnología como una herramienta de cambio y progreso, ofreciéndoles así mayores oportunidades para su futuro dentro de una sociedad que está en continua evolución y transformación tecnológica.





El vacacional presencial de AKUMAYA esta estructurado por semanas, se pueden tomar desde 1 hasta 3 semanas, cada semana será siempre diferente. Las actividades están divididas por categorías según la edad.

## Robosports

NIÑOS Y NIÑAS DE 7-11 AÑOS

## Robot MAKERS

NIÑOS Y NIÑAS DE 12 - 15 AÑOS

## CODERS

PYTHON VIDEO GAMES DE 11 - 15 AÑOS

MINECRAFT CODERS DE 7 - 11 AÑOS



# Robosports

NIÑOS Y NIÑAS DE 7- 11 AÑOS

Esta actividad está especialmente diseñada para fomentar la creatividad y el interés por la ciencia y la tecnología en los niños.

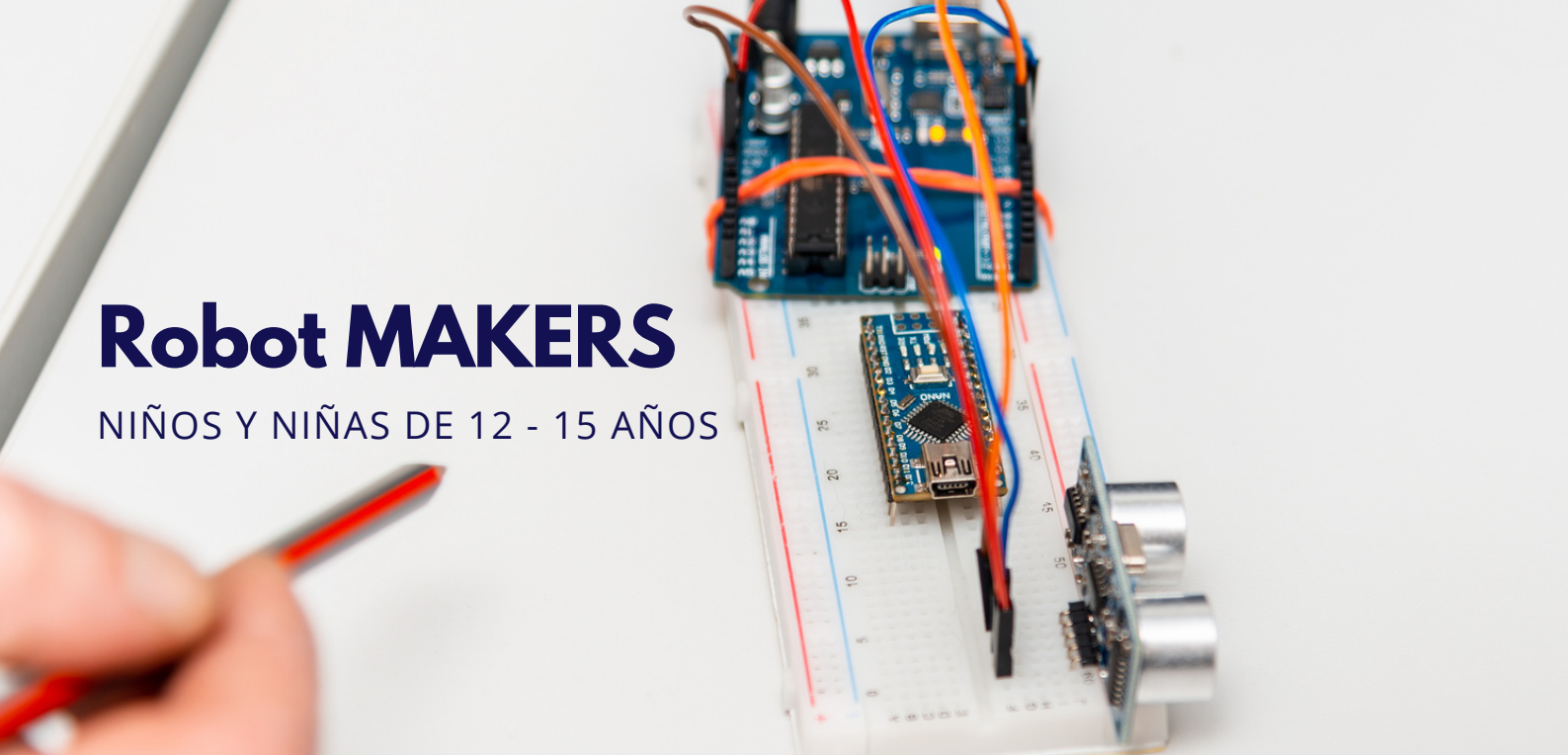
Los niños tendrán la oportunidad de construir modelos de robots inspirados en diferentes deportes. Podrán diseñar y programar robots que simulen diferentes deportes como fútbol, boxeo, gimnasia y muchos más.

Esta experiencia no solo es divertida, sino que también **enseña conceptos básicos de programación, mecánica y resolución de problemas.**



# Robot MAKERS

NIÑOS Y NIÑAS DE 12 - 15 AÑOS

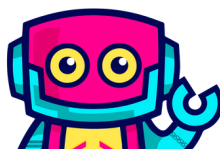
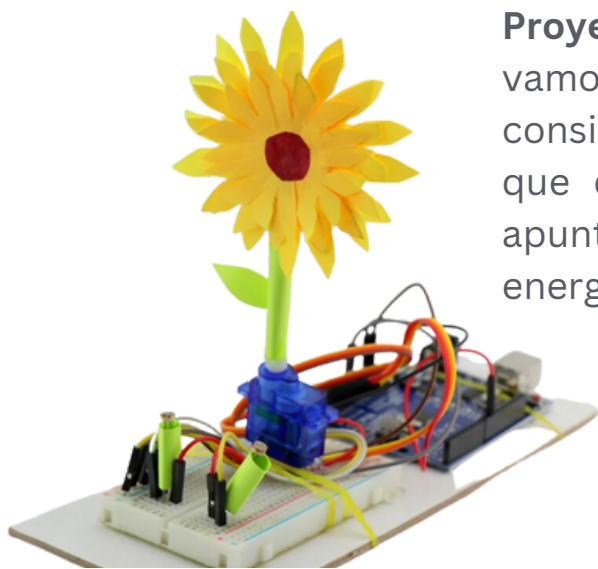


Durante esta actividad, tus hijos se sumergirán en el fascinante mundo de la robótica utilizando la plataforma Arduino. A través de emocionantes proyectos, aprenderán los conceptos fundamentales de la programación, la electrónica y la ingeniería mientras crean proyectos funcionales y creativos.

**Proyecto "Simon Dice"** : Un emocionante desafío basado en el juego "Simon dice". Utilizando Arduino y componentes electrónicos, construirán un juego interactivo donde seguirán secuencias de luces y sonidos. Aprenderán a programar el comportamiento del juego y utilizarán su creatividad para personalizarlo.

**Proyecto "Piedra, papel o tijera"** : un divertido proyecto donde los niños van a construir un proyecto de robótica que recrea el clásico juego de piedra papel o tijeras, aprenderán sobre motores, sensores y por su puesto programación.

**Proyecto "Persiguiendo el sol"** : en este proyecto vamos a construir y programar un proyecto que consiste en una flor de hecha con material reciclable que detecta donde esta el sol para estar siempre apuntando hacia él y no perderse ni un rayo de energía.



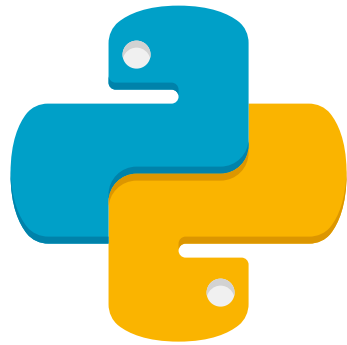
```
main.py
1 from pgzero.actor import Actor
2 import pgzrun
3 from random import randint
4
5 WIDTH = 400
6 HEIGHT = 400
7 score = 0
8 game_over = False
9
10 fox = Actor("fox")
11 fox.pos = 100,100
12
13 coin = Actor("coin")
14 coin.pos = 200,200
15
16
17 def draw():
```



## Python videogames (11 - 15 años)

En esta actividad vacacional los niños y niñas aprenden conceptos básicos de la programación usando Python a través de la creación pequeños videojuegos.

El lenguaje de programación Python es ampliamente utilizado por empresas de todo el mundo para construir aplicaciones web, analizar datos, inteligencia artificial, y claro también videojuegos.



## Minecraft CODERS (7 - 11 años)

Los niños y niñas aprenderán fundamentos de programación a través de diferentes retos dentro de los mundos virtuales de Minecraft, desde misiones espaciales hasta salvar tortugas marinas.





## Calendario y precios

**Semana 9 - 12 enero** (4 días) - \$158.000

**Semana 16 - 19 enero** (5 días) - \$188.000

**Semana 22 - 26 enero** (5 días) - \$188.000



Cra. 45 # 56-76  
Barrio Terrazas  
Bucaramanga



2 Jornadas  
Mañanas 9:00 - 11:30  
o Tardes 2:30 - 5:00

Las actividades que se realizan cada semana son independientes, no se repiten de una semana a otra. Pueden combinarse varias semanas.

Descuento del 5% por dos semanas, descuento del 10% por 3 semanas.

Todos los precios incluyen IVA (19%)





**AKUMAYA**  
EDUCANDO PARA EL FUTURO