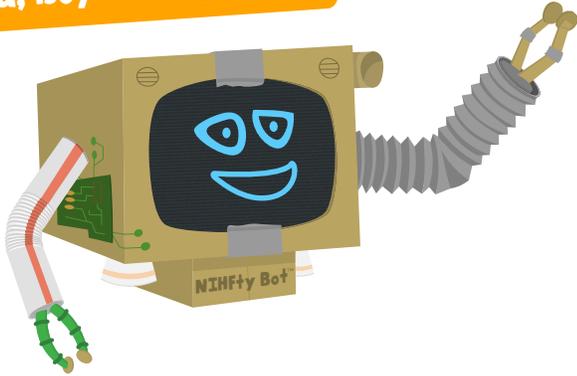


NOTICIAS DE CAMP INVENTION DÍA 1



Camp Invention®

Hola, soy NIHFty Bot™!



¡Bienvenidos al primer día de CAMP INVENTION®!

Cada día, su hijo desarrollará su imaginación y explorará las maravillas de STEM en un entorno seguro y divertido diseñado para liberar su potencial creativo. A medida que su hijo da vida a sus ideas a través de desafíos prácticos, explorará, colaborará con amigos y descubrirá nuevas posibilidades.

ESTO ES LO QUE PASA EN EL CAMPAMENTO

En **Penguin Launch™**, ¡los campistas se embarcan en una ecoexpedición en la Antártida y se convierten en expertos en pingüinos! Se unen a un equipo para explorar la mecánica de un Snow-ver robótico que se une a ellos en su misión de investigación. **¿Qué descubrió su campista sobre el Snow-ver?**



En **Illusion Workshop™**, ¡los campistas ingresan al fascinante mundo de las ilusiones ópticas! Inspirados por Lanny Smoot, miembro del National Inventors Hall of Fame® e Imagineer de Disney, los campistas diseñan y cablean un dispositivo de animación giratorio. **¿Qué ilusiones exploró su campista?**



Durante **In Control™**, los campistas se sientan en el asiento del conductor en el viaje por carretera definitivo. Seleccionan su vehículo, exploran la ciencia de una brújula, montan su propio panel de control e intercambian mensajes en código Morse. **¡Pregúntele a su hijo adónde le gustaría viajar!**

En **Claw Arcade™**, los campistas exploran garras encontradas en la naturaleza para inspirarse en inventos. Los campistas prueban, resuelven problemas y afinan su invento, y luego utilizan sus pinzas para crear un juego único. **¡Pregúntele a su campista sobre su juego!**

CONNECTION QUESTIONS

1. ¿Qué te hizo sonreír hoy en el campamento?
2. ¿Viste alguna cara conocida? ¿Has hecho nuevos amigos?
3. ¿Qué descubrimiento te sorprendió más? ¿Alguna predicción para mañana?

CADA DÍA ES UNA NUEVA AVENTURA

Cada día, su hijo participará en desafíos STEM prácticos inspirados en innovadores que cambian el mundo y fenómenos fascinantes que se encuentran en el mundo natural.

A medida que su hijo se embarca en su viaje innovador, hará descubrimientos emocionantes y desarrollará confianza junto a sus amigos. Aquí en el campamento, cada idea se celebra mientras los campistas juegan, experimentan y mantienen su curiosidad.

Cada año, Camp Invention se reinventa para empoderar a los campistas nuevos y a los que regresan. ¡La aventura continuará el próximo verano con más **experiencias STEM nunca vistas!**



3 formas de apoyar la experiencia de su campista:

1. Hágale preguntas sobre su día. ¡Es probable que aprenda algo nuevo!
2. Fomente la creatividad de su hijo y observe cómo crece su confianza.
3. Recuérdele que debe mantener la curiosidad en casa: el aprendizaje de STEM no termina con el campamento.

¡Estamos ansiosos por ver cómo las grandes ideas de su campista se hacen realidad!

SEGURIDAD

La seguridad de su hijo es muy importante para nosotros. Cuando deje y recoja a su hijo, deberá acompañarle a _____ para firmar su entrada y salida cada día.

ADVERTENCIA GENERAL DE SEGURIDAD: Los materiales enviados a casa desde el campamento pueden suponer un riesgo si se manipulan incorrectamente. Por favor, vigile a los niños y a las mascotas cerca de todos estos materiales. No permita que personas o animales domésticos ingieran materiales del campamento. Los artículos enviados a casa desde el campamento con su hijo pueden contener piezas pequeñas, imanes y/o pilas, incluidas pilas de botón, que no son adecuadas para niños menores de 3 años.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

GRACIAS A NUESTROS PATROCINADORES

El programa Camp Invention es posible gracias al apoyo de varias organizaciones, empresas y personas que creen en la importancia de inspirar a la próxima generación de innovadores.

NOTICIAS DE CAMP INVENTION

DÍA 2



Camp Invention®

ESTO ES LO QUE PASA EN EL CAMPAMENTO !



En **Illusion Workshop™**, los campistas descubren la divertida ciencia del reflejo experimentando con espejos. Aprenden sobre una ilusión llamada el Fantasma de Pepper (Pepper's Ghost), y luego crean su propia ilusión única. **¡Pregúntele a su campista cómo hizo la ilusión del Fantasma de Pepper!**

Durante **In Control™**, los campistas exploran destinos en su mapa y personalizan su panel de control. Para tomar decisiones de viaje importantes, aprenden sobre las innovaciones de la IA y exploran los dispositivos de navegación. **¿Qué descubrió su campista sobre la navegación?**



En **Claw Arcade™**, los campistas despiertan su curiosidad con una actividad de desarme. Exploran la mecánica de una pinza y construyen la suya propia. Usando la imaginación, convierten objetos ordinarios en un dispositivo para rescatar a NIHFty Bot™. **¡Pregúntele sobre el proceso de desmontaje!**

En **Penguin Launch™**, los campistas aplican la resolución creativa de problemas para rescatar pingüinos varados. Investigan las aletas y la física del vuelo antes de construir un lanzador de bricolaje para propulsar su pingüino de peluche por el aire. **¡Pregúntele sobre su lanzador épico!**

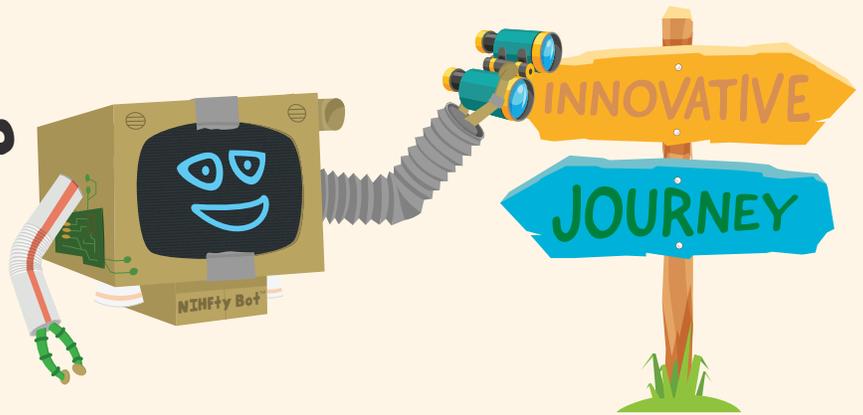


CONNECTION QUESTIONS

1. ¿Cuándo mostraste tu creatividad hoy?
2. ¿Cuál fue tu mayor desafío hoy? ¿Cómo lo superaste?
3. ¿Qué te inspira a hacer a continuación?

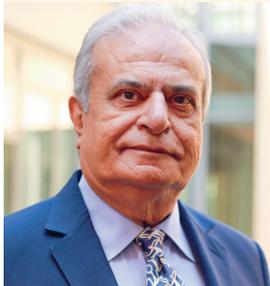
Cada campista
emprende su propio

Viaje Innovador



Desde la música hasta la cocina y la pintura, ¡hay muchos caminos hacia STEM! Cuando los niños siguen sus intereses, su creatividad brilla a medida que descubren que en STEM hay sitio para todos.

Estas historias de inventores del mundo real muestran cómo las pasiones y aficiones personales han inspirado la innovación:



El arte de la ingeniería

El ingeniero Asad Madni, miembro del National Inventors Hall of Fame®, es un apasionado del arte desde la infancia, y su creatividad le ha ayudado a dar vida a sus inventos. Dirigió el desarrollo del giroscopio MEMS para la seguridad aeroespacial y automovilística, ¡salvando innumerables vidas!



Música y programación informática

Radia Perlman, inventora del enrutamiento robusto de redes y puentes, ha desempeñado un papel fundamental en el crecimiento y desarrollo de Internet. Dice que sus estudios de música clásica, piano y trompa inspiraron su enfoque de la ingeniería.



Cocina y química

La química Margaret Wu transformó el campo de los lubricantes sintéticos utilizados en motores de turismos, turbinas eólicas y otras máquinas industriales. Wu es consciente de las similitudes entre la cocina y la química, y sabe que para mejorar hay que perseverar. Su amor por la experimentación le ha llevado a realizar muchas reacciones químicas complejas en su nuevo laboratorio casero: ¡la cocina!

¿Qué inspira a su hijo en su viaje STEM?

ADVERTENCIA GENERAL DE SEGURIDAD: Los materiales enviados a casa desde el campamento pueden suponer un riesgo si se manipulan incorrectamente. Por favor, vigile a los niños y a las mascotas cerca de todos estos materiales. No permita que personas o animales domésticos ingieran materiales del campamento. Los artículos enviados a casa desde el campamento con su hijo pueden contener piezas pequeñas, imanes y/o pilas, incluidas pilas de botón, que no son adecuadas para niños menores de 3 años.

NOTICIAS DE CAMP INVENTION DÍA 3



Camp Invention®

ESTO ES LO QUE PASA EN EL CAMPAMENTO

En **Penguin Launch™**, los campistas analizan muestras de nieve y agua, descubriendo contaminantes microplásticos. Toman medidas para explorar un fluido magnético que se adhiere a los microplásticos y utilizan un imán para retirarlos de los hábitats de los pingüinos. **Pregúntele a su campista qué aprendió sobre los imanes.**



En **Claw Arcade™**, los campistas construyen su propia máquina de garra funcional. Impulsados por la persistencia, los niños idean estrategias de marketing para llevar su máquina de garra al mercado. **¿Cómo se inspiró su campista en la naturaleza para construir su máquina de garra?**



En **Illusion Workshop™**, los campistas conocen el detrás de escena de las técnicas de ilusión utilizadas en la animación. Inspirados por Lanny Smoot, miembro del National Inventors Hall of Fame®, terminan de montar su dispositivo de animación giratorio. **¡Pregúntele a su campista qué utilizó para crear una animación!**

Durante **In Control™**, los campistas canalizan su creatividad para inventar su propio asistente de inteligencia artificial. ¡Luego se unen para crear una solución innovadora para ayudar a un pajarito que se cayó de su nido! **¿Cómo obtuvo su campista su insignia de la naturaleza?**



CONNECTION QUESTIONS

1. ¿Qué ideas hiciste realidad hoy?
2. ¿Cómo usaste tu imaginación en el campamento?
3. ¿Te gusta trabajar solo o colaborar con otros? ¿Cuándo es importante el trabajo en equipo?

¿SABÍAS QUE...?

¡Su campista traerá a casa prototipos que representan las ideas que ha hecho realidad en el campamento! Pídale a su hijo que le señale todos los detalles interesantes y se dará cuenta de las impresionantes características arraigadas en STEM.

Al igual que los inventores del mundo real, los campistas aprenden que la creación de prototipos es un paso esencial en el proceso de invención. ¡Eche un vistazo a algunos de estos increíbles artículos para llevar a casa!

SPIN-O-SCOPE

Mientras su hijo explora el apasionante mundo de las experiencias de entretenimiento, construirá, cableará y personalizará un Spin-o-scope™. Este dispositivo giratorio demuestra la ilusión de animación, ayudando a los campistas a descubrir la neurociencia que hay detrás de las ilusiones ópticas.

La base giratoria y el espejo hacen de este aparato un praxinoscopio.



Alimentado por una batería, este dispositivo introduce a los campistas a la ingeniería eléctrica.

MARIONETA NEUMÁTICA

Antes de que su campista cree su accesorio único, ¡lo dibuja! Mientras su hijo fabrica su propio accesorio móvil para sorprender al público, descubre cómo se puede utilizar la neumática (presión del aire) para crear efectos especiales.

Los campistas toman el control creativo para hacer cualquier cosa, desde una flor floreciente hasta una rana atrapando su próxima comida.



¡La bomba neumática utiliza presión de aire para mover el accesorio!

ADVERTENCIA GENERAL DE SEGURIDAD: Los materiales enviados a casa desde el campamento pueden suponer un riesgo si se manipulan incorrectamente. Por favor, vigile a los niños y a las mascotas cerca de todos estos materiales. No permita que personas o animales domésticos ingieran materiales del campamento. Los artículos enviados a casa desde el campamento con su hijo pueden contener piezas pequeñas, imanes y/o pilas, incluidas pilas de botón, que no son adecuadas para niños menores de 3 años.

GRACIAS A NUESTROS PATROCINADORES

El programa Camp Invention es posible gracias al apoyo de varias organizaciones, empresas y personas que creen en la importancia de inspirar a la próxima generación de innovadores.

NOTICIAS DE CAMP INVENTION DÍA 4



Camp Invention®

¡Nos vemos el próximo verano!

¡Manténgase en contacto!

¿Ya es el último día del campamento? ¡Qué increíble semana de diversión de verano! Esperamos que su campista se haya divertido mucho experimentando, explorando desafíos prácticos y descubriendo la magia de STEM. Estamos muy orgullosos de sus ideas innovadoras y grandes sueños. ¡Esté atento a una nueva serie de aventuras el próximo verano!

Siempre estamos compartiendo los últimos descubrimientos basados en STEM, actividades prácticas y noticias del Camp Invention® en nuestros canales sociales, ¡así que asegúrese de seguirnos hoy mismo!



 facebook.com/CampInvention  [@campinvention](https://instagram.com/@campinvention)  invent.org/blog  [@CampInvention](https://twitter.com/@CampInvention)

ESTO ES LO QUE PASA EN EL CAMPAMENTO



Durante **In Control™**, los campistas descubren el poder de su imaginación durante un desafío de señales en código Morse. Completan la última etapa de su innovador viaje y utilizan circuitos para cablear un transmisor. **¿Cuál fue el destino final de su campista?**

En **Penguin Launch™**, los campistas descubren cómo la innovación puede ayudar a salvar el planeta mientras elaboran mensajes ecológicos convincentes y utilizan la física para lanzar a Pengy a la termosfera, enviando su mensaje a todas partes. **¡Pregúntele a su campista qué escribió en su mensaje!**

En **Illusion Workshop™**, los campistas exploran la ciencia y la creatividad detrás de las ilusiones que hacen que las películas sean mágicas. Utilizan este conocimiento para crear accesorios neumáticos móviles únicos en su tipo. **¿Cómo hizo su campista para mover su accesorio?**

En **Claw Arcade™**, los campistas crean premios únicos para su máquina de garra. Después de completar su máquina, utilizan el pensamiento empresarial, exploran patentes de diseño y crean un logotipo digno de una marca comercial. **¡Pregúntele qué aprendió sobre propiedad intelectual!**



CONNECTION QUESTIONS

1. ¿Qué descubriste sobre ti mismo esta semana?
2. ¿Cuál fue tu parte favorita del Camp Invention?
3. ¿Cómo seguirás inventando este verano?

Durante 35 años, Camp Invention ha dado vida a la exploración STEM a través de planes de estudios únicos.

¿Cómo consigue el campamento ofrecer un programa nuevo cada año? Empezando desde cero, siguiendo un proceso de desarrollo de 20 meses y probando cada nueva experiencia con campistas reales.

Debido a que cada verano trae un tema único, tópicos diferentes y desafíos nunca antes vistos para explorar, los campistas que regresan tienen la garantía de experimentar la alegría de STEM de una manera completamente nueva.

¿A su hijo le encantó el Camp Invention? ¡Estamos ansiosos por verlo emprender las nuevas aventuras del próximo año!



Hasta la próxima

Estamos encantados de que forme parte de la familia de Camp Invention. Su campista puede seguir divirtiéndose:

1. Creando una "Estación de Innovación" en casa.
2. Usando su imaginación para generar ideas y esbozar soluciones a desafíos del mundo real.
3. Visitando [invent.org/blog](https://www.invent.org/blog) para descubrir más oportunidades increíbles de aprendizaje práctico de STEM.



¡Visite [invent.org/program-search](https://www.invent.org/program-search) para preinscribirse en las fechas del campamento de 2026 en un lugar cerca de usted!



ADVERTENCIA GENERAL DE SEGURIDAD: Los materiales enviados a casa desde el campamento pueden suponer un riesgo si se manipulan incorrectamente. Por favor, vigile a los niños y a las mascotas cerca de todos estos materiales. No permita que personas o animales domésticos ingieran materiales del campamento. Los artículos enviados a casa desde el campamento con su hijo pueden contener piezas pequeñas, imanes y/o pilas, incluidas pilas de botón, que no son adecuadas para niños menores de 3 años.

NOTAS DEL DIRECTOR

GRACIAS A NUESTROS PATROCINADORES

El programa Camp Invention es posible gracias al apoyo de varias organizaciones, empresas y personas que creen en la importancia de inspirar a la próxima generación de innovadores.