



Ciencias, Tecnología e Innovación
en el corazón de las escuelas

Explora el cuerpo humano en 360°

Descripción: El proyecto de n-Lab aspira a estimular en estudiantes del primer ciclo de educación básica (1° y 2° año), la creatividad e innovación, mediante actividades artísticas y fomentar la valorización y apropiación de la tecnología mediante implementación de tecnológicas de realidad aumentada para reducir en etapas tempranas las brechas tecnológicas. Tanto las artes como la tecnología serán herramientas de apoyo para el aprendizaje de las ciencias, en particular para desarrollar actividades lúdicas que tengan por objetivo que los niños y niñas reconozcan las formas, funciones y ubicaciones de los órganos del cuerpo humano, como el corazón, pulmones, estómago, esqueletos y músculos.

Objetivo: Promover la valorización, apropiación y aprendizaje de las ciencias, tecnología e innovación, mediante la implementación de actividades pedagógicas que contribuyen a conocer el funcionamiento del cuerpo humano, utilizando como estrategia la creatividad y las tecnologías de realidad aumentada.

Este proyecto se desarrollará en sesiones teórico-prácticas.

Actividades prácticas:

- Experimentar en forma guiada la creación de los órganos del cuerpo humano, a partir de materiales textiles.
- Aprender sobre la anatomía del ser humano con plantillas de realidad aumentada de las partes del cuerpo, músculos y huesos. A continuación, usan la aplicación gratuita de realidad aumentada para el aula Chromeville Science, los y las estudiantes fusionan la tecnología con el estudio del cuerpo humano.
- Explorar, observar y formular preguntas mediante el uso de una polera con tecnología de realidad aumentada que permite explorar el cuerpo humano, el sistema digestivo, los músculos y el esqueleto con videos en 360°.
- Comparar y comunicar a sus pares de forma oral, las similitudes y diferencias en que fue aplicada la realidad aumentada. Evidenciar los beneficios de incorporar la tecnología en el aula en su proceso de aprendizaje.

Aprendizajes, competencias, habilidades y/o actitudes a desarrollar:

Fomentar la creatividad mediante la exploración, observación, comparación y comunicación. Promover el seguimiento de instrucciones para desarrollar las actividades educativas. Desarrollar habilidades motrices. Reconocer los desarrollos tecnológicos como herramientas de apoyo para el aprendizaje.

Infraestructura necesaria: Este proyecto no requiere de infraestructura especial.

Público objetivo: 1º y 2º año de educación básica.

Servicios Locales:

- Barrancas (Cerro Navia, Lo Prado y Pudahuel), Región Metropolitana.
- Gabriela Mistral (La Granja, Macul y San Joaquín), Región Metropolitana.



Ciencias, Tecnología e Innovación
en el corazón de las escuelas

Asignaturas asociadas: Ciencias Naturales, Tecnología y Arte.