



Ciencias, Tecnología e Innovación
en el corazón de las escuelas

Maker Campus es la primera academia de creadores basado en tecnología, el cual integra conocimientos en tecnologías de vanguardia a diversos niveles con una experiencia de trabajo a partir de proyectos/desafíos

Descripción: Maker Campus es la primera academia de creadores basado en tecnología, la que integra conocimientos en tecnologías de vanguardia a diversos niveles con una experiencia de trabajo a partir de proyectos/desafíos. Bajo esta metodología, es posible lograr el desarrollo tanto de habilidades profesionales con el desarrollo de conocimiento técnico en algunas de las tecnologías que están generando cambios importantes en la actualidad. La academia permite hacer convivir estudiantes con diferente nivel técnico y enfrentarlos a desafíos comunes para la búsqueda de soluciones consensuadas y participativas.

Objetivo: Diseñar e implementar una academia de desarrollo de talentos tecnológicos como herramienta que permita la generación de habilidades del siglo XXI con foco en la generación de conocimiento en distintos niveles técnicos de manera simultánea.

En esta academia, las capacitaciones se realizan en formato taller-práctico, permitiendo que el aprendizaje se adquiera en base a experiencias, a iterar soluciones mediante “prueba y error” y practicar la resolución de problemáticas. Las tecnologías desarrolladas durante el programa abarcan las áreas de la electrónica, la manufactura digital, la inteligencia artificial y la realidad virtual, permitiendo a los participantes profundizar en tecnologías de vanguardia y entregando herramientas para el desarrollo de soluciones basadas en estas tecnologías. El enfoque en proyectos permite generar un sistema participativo importante lo que incuba el desarrollo de la autonomía desde un inicio y el aprendizaje colaborativo entre pares al tener un objetivo común. La intención de la academia es entregar el conocimiento de base y lograr a partir de las dinámicas participativas una mayor profundización del conocimiento y también, una apropiación de la aplicación de ese conocimiento que permita el aprender por motivación.

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

- Reconocer el valor relevante del trabajo interdisciplinario, integrando visiones diversas para abordar desafíos tal como suceden en la realidad. Entender que el emprendimiento y la innovación son herramientas que sustentan el progreso. Algunas competencias que se quieren trabajar es la autoconfianza, abstracción, análisis y síntesis, empatía, perseverancia, emprendimiento, innovación, metacognición, trabajo en equipo, comunicación, creatividad, toma de decisiones y resolución de problemas.

Infraestructura necesaria: Este proyecto no requiere de infraestructura especial. Para el óptimo funcionamiento, el oferente pondrá en calidad de préstamo computadores, impresoras 3D, microcontroladores como arduinos y lo necesario para llevar a cabo la academia.

Público objetivo: 1º, 2º, 3º y 4º medio.



Ciencias, Tecnología e Innovación
en el corazón de las escuelas

Servicios Locales:

- Barrancas (Cerro Navia, Lo Prado y Pudahuel), Región Metropolitana
- Andalién Sur (Concepción, Chiguayante, Florida y Hualqui), Región de Biobío
- Gabriela Mistral (La Granja, Macul y San Joaquín), Región Metropolitana

Asignaturas asociadas: Tecnología y Matemáticas.