

UN ROBOT EN TU INCONSCIENTE

¿HAS TENIDO UNA IDEA GENIAL JUSTO ANTES DE DORMIR, PERO LUEGO LA OLVIDAS POR COMPLETO?

ESTE PROBLEMA PUEDE SER SOLUCIONADO POR DORMIR, UN ROBOT SOCIAL QUE ES UN GUÍA EN NUESTRO INCONSCIENTE.



A través de un guante en tu mano que capta bioseñales como la frecuencia cardíaca y el tono muscular, Dormio detecta cuando entras a la fase de Hipnagogia, o sea, el tránsito entre estar despierto y dormido.



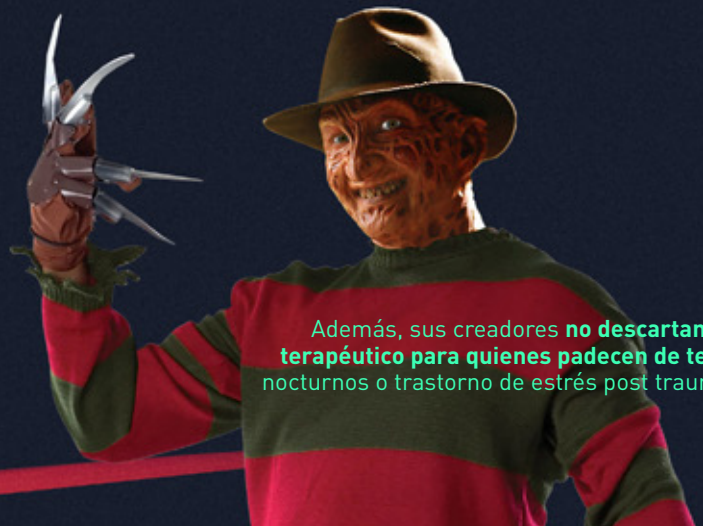
ESTE PROYECTO DESARROLLADO POR EL MIT BUSCA MANERAS DE POTENCIAR LA CREATIVIDAD, TAL CUAL LO HICIERON MARY SHELLEY, EDISON Y DALÍ, QUIÉNES INTERVENÍAN SU ESTADO DE HIPNAGOGIA EN BÚSQUEDA DE NUEVAS IDEAS CON TÉCNICAS MÁS DIVERSAS Y PERSONALES.



En esta etapa, nuestra mente deja fluir los pensamientos sin importar la lógica. Es ahí cuando **Dormio susurra palabras claves que puedan conducir los sueños.**



¿DEJARÍAS QUE LA TECNOLOGÍA DESCIFRARA TUS SUEÑOS O PESADILLAS, PARA MEJORAR TU REALIDAD?



Además, sus creadores **no descartan el uso terapéutico para quienes padecen de terrores nocturnos o trastorno de estrés post traumático.**



Categoría La Ciencia y la Tecnología

1ro y 2do medio Tecnología - Música - Artes Visuales | Priorización curricular

Haz [click aquí](#) para ver la cápsula

Datos contingentes de las cápsulas:

- 1.- ¡Intentar controlar nuestros sueños e incidir en ellos no es idea nueva! Personas como Dalí, Nikola Tesla y Édgar Allan Poe también intentaron capturar las ideas que les surgían durante sus sueños, para potenciar su creatividad.
- 2.- El estado de hipnagogia es un momento de limbo entre que nos quedamos dormidos y estamos despiertos. Aquí nuestra mente se relaja, y deja fluir incluso los pensamientos más irracionales, dando paso a la creatividad.
- 3.- ¿Sabías qué? Dormio está construido con código abierto. Esto quiere decir que cualquier persona con ciertos conocimientos de programación puede instalar el dispositivo y una aplicación móvil para usarlo en casa.

Objetivos de aprendizaje:

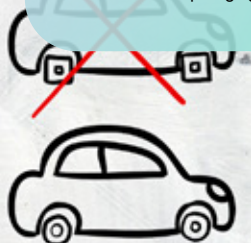
- Primero y Segundo Medio**
- Tecnología:**
- TE 1M OAH h:** Reflexión crítica y responsable: referida a un conjunto de habilidades asociadas a la capacidad de reflexionar sobre tecnología, considerando criterios de impacto social y ambiental, de calidad, de efectividad, de respeto y ética.
 - TE 2M OA 06:** Proyectar escenarios de posibles impactos positivos y/o negativos de las innovaciones tecnológicas actuales en ámbitos personales, sociales, ambientales, legales, económicos u otros.
- Música:**
- MU1M OAH c:** Reflexionar sobre la música y su relación con otras áreas.
- Artes Visuales:**
- AR1M OA 01:** Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

Descripción general de la experiencia de aprendizaje: A través de esta experiencia de aprendizaje, las y los estudiantes podrán comprender los beneficios y dilemas éticos asociados a incidir en el estado de hipnagogia de las personas, como una oportunidad de instalar ciertas ideas en los sueños. Para ello, tendrán que experimentar cómo la música puede contribuir a transformar este estado de hipnagogia, indagando en la temática y diseñando una sala con distintos elementos que permitan intervenir este estado para promover la creatividad.

Meta comprensión: Comprender el estado de hipnagogia y sus posibilidades de intervención, considerando los aspectos éticos relacionados a incidir en los sueños de otras personas.

Pregunta guía: ¿Dejarías que la tecnología descifrara tus sueños o pesadillas para mejorar tu realidad?

Desafío asociado: Diseñar una sala que incorpore distintos elementos (entre ellos, el uso de la música), para incidir en el estado de hipnagogia de las personas, con el propósito de que tengan sueños más creativos.



Flujo de actividades

1.- Presentación: se muestra cápsula “UN ROBOT EN TU INCONSCIENTE”, a partir de la cual las y los estudiantes deben realizar un análisis crítico sobre las posibilidades de intervenir el estado de hipnagogia, buscando referentes de métodos y personas que ya lo han hecho previamente. Se presenta este análisis mediante una infografía que reúna la información recopilada.

2.- Experimento: las y los estudiantes deberán realizar un ejercicio, durante una semana, donde cada día deberán escuchar un estilo musical distinto, previo a quedarse dormidos. Adicionalmente, deberán monitorear su sueño con el uso de una aplicación gratuita, con el fin de analizar estos resultados posteriormente. Al finalizar el séptimo día, deberán realizar una presentación de los resultados de este experimento, mediante la utilización de Power Point (8 láminas: 1 de presentación y 1 para cada día analizado). Se espera que logren analizar los distintos estilos musicales de acuerdo a su nivel de descanso y cómo amanecieron el día siguiente, además de incorporar el reporte realizado por la aplicación utilizada. Además, se debe detallar qué artistas y canciones fueron escuchadas de acuerdo al estilo musical correspondiente.

Para cada día, se sugiere escuchar canciones de acuerdo a los siguientes estilos musicales:

- a. Lunes: música clásica
- b. Martes: rock
- c. Miércoles: jazz
- d. Jueves: reggaetón
- e. Viernes: hip hop
- f. Sábado: pop
- g. Domingo: disco

Se sugiere el uso de aplicaciones como “Sleep Cycle” o “Sleep Time” para el monitoreo del sueño durante la realización de este experimento.

3.- Las y los estudiantes deberán diseñar y realizar una maqueta sobre la sala de sueño perfecta. Esta debería incorporar distintos elementos que, a su juicio o de acuerdo al proceso de indagación anterior, pudiesen incidir en el estado de hipnagogia, con el propósito de tener sueños más creativos.

4.- Presentación de la maqueta al resto del curso con la respectiva justificación de sus componentes.

Instrumento de evaluación

→ Se sugiere la realización de una rúbrica analítica que considere el nivel de logro en torno a distintos elementos que debiesen estar presentes en la infografía: análisis crítico en relación a la interrupción del estado de hipnagogia, métodos de interrupción del estado de hipnagogia, personas que han interrumpido su estado de hipnagogia y cómo lo han hecho, redacción y ortografía, etc.

→ Se sugiere la utilización de una rúbrica analítica que considere el nivel de logro de los elementos de la presentación en Power Point, incluyendo 1 lámina general y 1 lámina para cada día de la semana, considerando el nivel de análisis personal en torno al experimento realizado y las consecuencias que generó -o no- en la posibilidad de interrumpir el estado de hipnagogia.

→ Se sugiere realizar una rúbrica analítica que considere el nivel de logro de los estudiantes en cuanto a la realización de la maqueta, la cantidad de elementos presentes en ésta, el vínculo con la interrupción del estado de hipnagogia y el fomento de la creatividad, etc. su explicación, el tipo de edición del video, la duración del video, etc.

→ Se propone realizar una autoevaluación de acuerdo a la presentación de la maqueta y el nivel de reflexión asociado a su desarrollo, además de generar una heteroevaluación entre compañeros(as).

Cierre: Antes del proceso de cierre, se sugiere volver a proyectar el video.

Considerando que existe la tecnología para intervenir nuestros sueños, ¿podríamos perfeccionar nuestros sueños? ¿podríamos incidir en nuestra salud mental y amanecer “más felices”?