



Fernando González, fundador de Invadelab.

Edtech que crea proyectos con realidad virtual y aumentada lanzó cartas educativas

POR PAULINA BOFFI

Crear herramientas de aprendizaje interactivo e inmersivo que permitan llegar con contenidos educativos a niños fue la motivación de Invadelab para crear Aventura Aumentada. Su primer desarrollo fue “La era de los dinosaurios”, un mazo de 21 cartas que exhibieron en la sala de experiencias inmersivas del Congreso Futuro 2025.

Invadelab fue fundada en 2017 por el ingeniero en Computación de la Universidad Católica, Fernando González. Partieron con proyectos de realidad aumentada orientados al juego y al entretenimiento, como duendes mágicos para Cencosud, la que tuvo 250 mil cargas, pero, un año después, tras realizar un proyecto educativo para la Universidad de Talca, optaron por dedicarse exclusivamente a desarrollos para el aprendizaje.

A la fecha, Invadelab tiene un equipo de 10 personas –programadores, modeladores, texturizadores y diseñadores de

■ Invadelab presentó Aventura Aumentada en el Congreso Futuro 2025 y lanzó un mazo de dinosaurios chilenos en el Museo de Historia Natural.

juegos– y ha materializado 200 proyectos con realidad virtual y aumentada, para instituciones como el Museo del Banco Central, el Museo de Historia Natural y la Universidad de O’Higgins.

“Buscamos transformar la educación mediante el uso de la realidad aumentada, ofreciendo experiencias de aprendizaje interactivas que fomenten la participación activa y el desarrollo de actividades tecnológicas”, dijo González.

Aventura aumentada

En 2024, González junto a la administradora de empresas Pamela González, y a la actriz Daniela Valencia, crearon Aventura Aumentada, una startup *spin off* de Invadelab, con la que están crean-

do colecciones de cartas educativas con realidad aumentada y una aplicación con recursos complementarios.

En diciembre de 2024 lanzaron el primer mazo “La era de los dinosaurios” y trabajan en seis colecciones de pueblos originarios, mamíferos marinos, aves del mundo, el cuerpo humano, viajes espaciales y geología. Además, crearon un mazo especial de dinosaurios chilenos para el Museo de Historia Natural y durante esta semana esta institución regalará cartas a los asistentes.

Para acceder al contenido, los usuarios –niños de 8 a 13 años– deben usar la cámara del celular sobre la carta y se desplegará un holograma en 3D de la imagen y el contenido asociado. Y en la *app* encontrarán una serie de recursos como una enciclopedia, juegos interactivos y un coleccionador de animales. González adelantó que están trabajando en adaptar contenidos de ciencias basados en el currículum para llegar a las salas de clase en alianza con entidades educativas.