

13 de noviembre de 2025

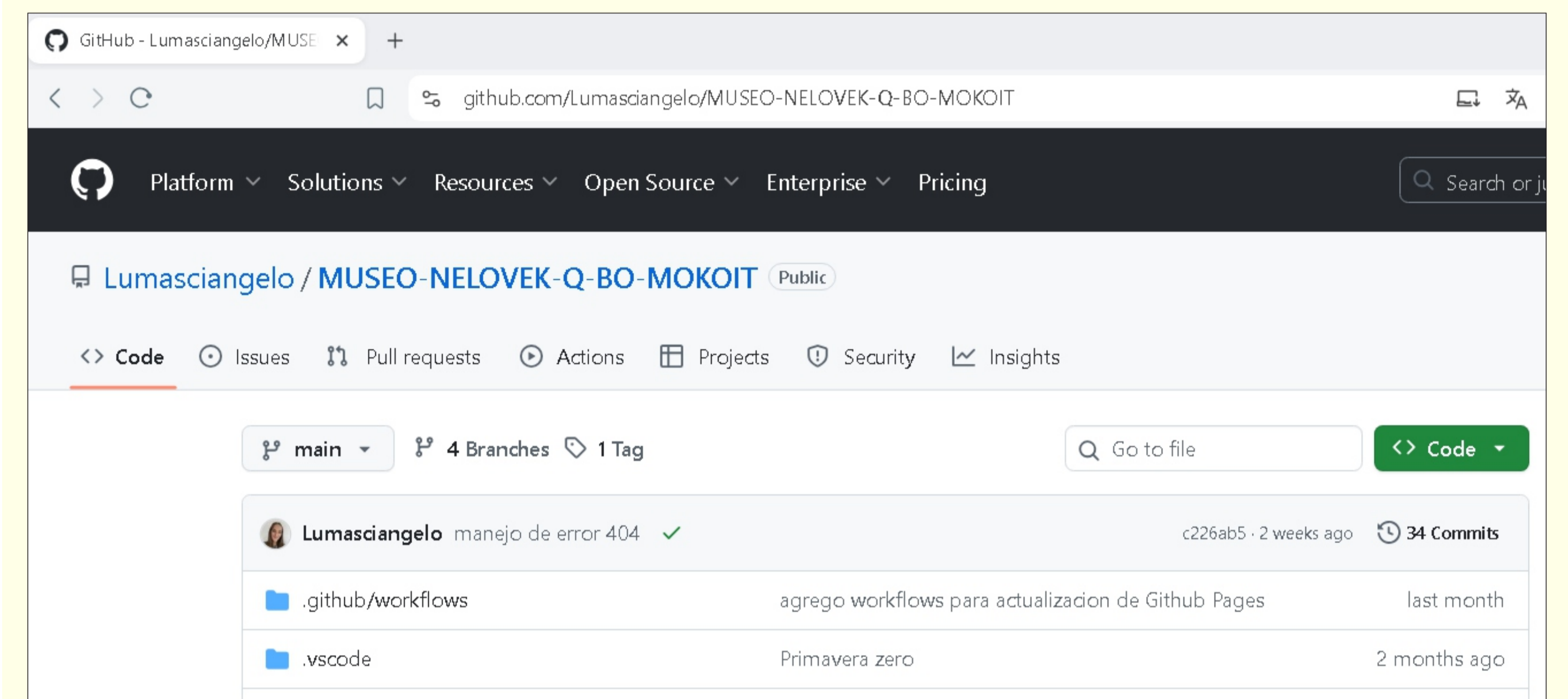
## Interdisciplina y aprendizaje en la era digital: la experiencia del Proyecto Museo Virtual Nelovek qobo' Mokoit

Virginia Cappelletti<sup>1</sup>, Lucía Masciangelo<sup>2</sup>, Gina Villani<sup>3</sup>, Milagros Zalazar<sup>4</sup>, Carlos Pérez<sup>5</sup>, Paula del Río<sup>6</sup>.

<sup>1</sup>UNR/HyA/Antropología, <sup>2</sup>UNR/FCEIA/Tecnatura en Inteligencia Artificial, <sup>3,4</sup>UNR/FAPyD/Diseño Gráfico/Tecnología, <sup>5</sup>UNR/FCEIA/Subsecretaría de Informática, <sup>6</sup>UNR/FCEIA/Escuela de Posgrado

### Introducción

El objetivo de esta presentación es comunicar la experiencia desarrollada en el marco de la convocatoria #XperienciaUNR, impulsada por el Laboratorio de Experimentación Tecnológica (LET UNR), desde una mirada educativa e interdisciplinaria. El proyecto Museo Virtual Nelovek qobo' Mokoit constituyó una experiencia que integró saberes de la antropología, la arqueología, la informática, la inteligencia artificial y el diseño gráfico. Traspasó disciplinas y unidades académicas en un proceso colaborativo e innovador, de aprendizaje continuo y desafiante.



### Resultados y consideraciones finales.

Como anticipamos, el propósito del proyecto fue desarrollar un prototipo orientado a la creación de un museo virtual que articule el patrimonio tangible e intangible del Pueblo Mocoví de Colonia Dolores, incorporando tecnologías emergentes como la Realidad Virtual, la Realidad Aumentada y la Inteligencia Artificial.

Como resultado se logró desarrollar una App, accesible mediante un código QR, que acompaña el recorrido en el museo ampliando y detallando una de las exposiciones.

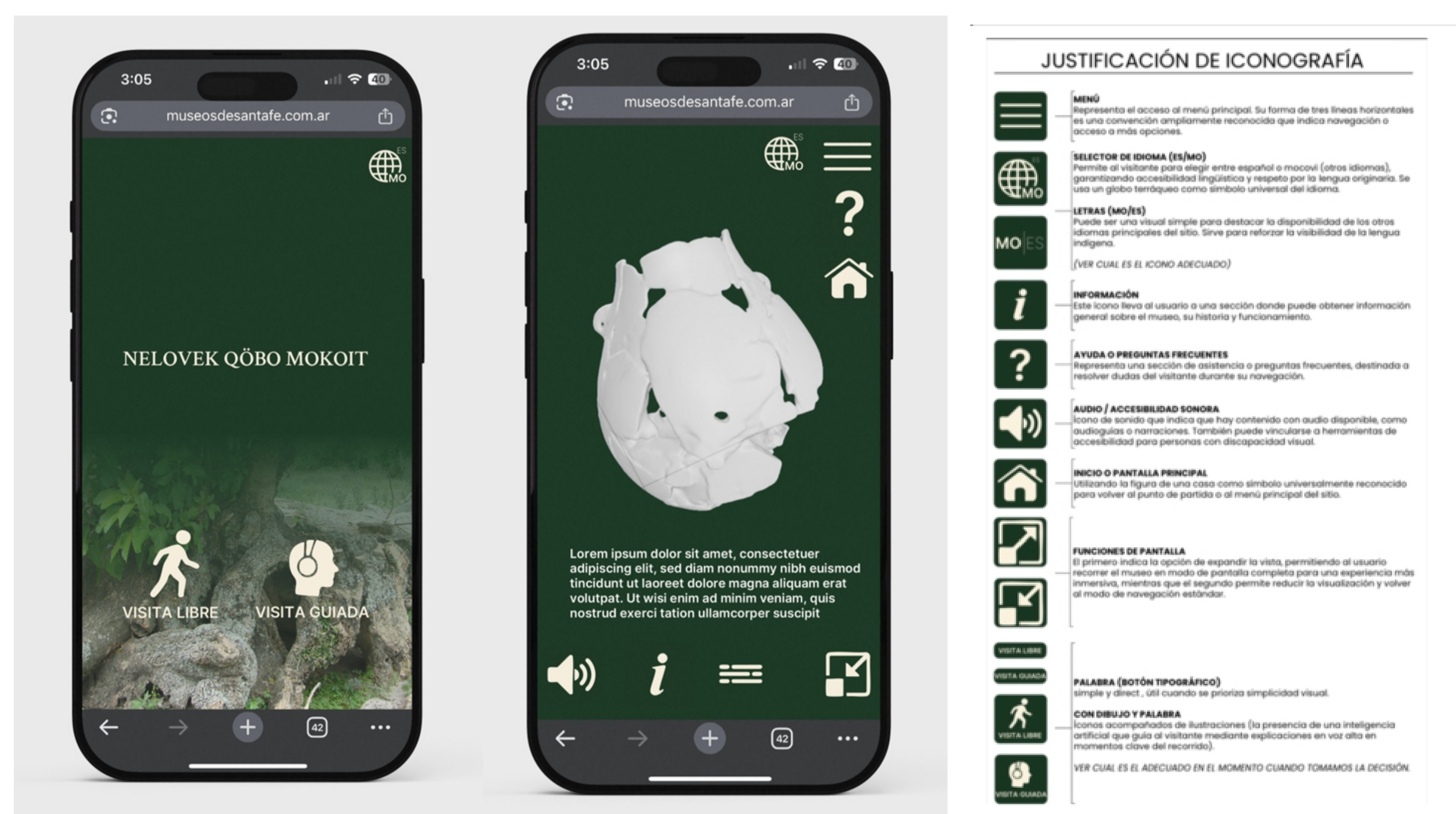
La App es solo una muestra del trabajo de selección de recursos digitales y diseño gráfico que hemos realizado, se trata de un prototipo, con grandes posibilidades de escalar.

El trabajo conjunto entre disciplinas diversas de la academia, en articulación con los saberes de la comunidad indígena, se constituyó en desafíos en el plano del aprendizaje. En este proceso no solo combinamos métodos y lenguajes diferentes, sino que generamos un espacio de diálogo entre el conocimiento científico, el saber disciplinar y la memoria ancestral.



### Metodología

Con el apoyo constante del LET trabajamos en tres etapas. La primera focalizada en desarrollar la idea proyecto y crear los insumos para un prototipo que consistiría en una sección de una App orientada a funcionar como autoguía en el museo. La tarea se concentró en el equipo 1: Antropología/Arqueología. Se seleccionó una muestra del museo, de la exposición permanente, y se trabajó en el guión y la construcción de la biblioteca de medios (audiovisuales, visuales, sonoros, objetos 3D, etc.). La segunda etapa, el equipo DIS: Diseño Gráfico, diseñó las vistas detalladas de los esquemas visuales necesarios para el prototipo.



En la tercera etapa se incorporó el equipo DES: Informática e Inteligencia Artificial. En primer lugar definiendo las herramientas que hicieran posible el desarrollo de una App con el diseño propuesto desde los perfiles de diseño e incluyendo los recursos que se propusieron en la presentación y el desarrollo de la idea proyecto.

En esta instancia la interacción entre los diferentes saberes tomó protagonismo, comenzaron las pruebas y los diálogos entre disciplinas tuvieron que reinventarse, ya no como compartimentos estancos y etapas independientes, sino que la comunicación se tornó en un eje crucial para lograr el desarrollo del prototipo.

Entre los principales retos del proyecto se destacaron la traducción cultural a entornos digitales, la preservación de la memoria oral y la reducción de brechas tecnológicas. Desde el plano educativo, la experiencia propició la promoción de aprendizajes significativos y colaborativos más allá del aula en el marco de la interdisciplina.

