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

Cappelletti, V.[1]; Masciángelo, L.[2]; Villani, G.[3];

Zalazar, M.[4]; Pérez, C.[5]; Del Rio, P.[6]

[1]UNR/HyA/Antropología, [2]UNR/FCEIA/Tecnicatura en Inteligencia Artificial, [3y4]UNR/FAPyD/Diseño Gráfico/Tecnología, [5]UNR/FCEIA/Subsecretaría de Informática, [6]UNR/FCEIA/Escuela de Posgrado

[1]vircappelletti7@gmail.com,[2]lumasciangelo12@gmail.com,[3]ginavillani7@gmail.com,[4]milagroszalazar1122@gmail.com, [5]carlospb@fceia.unr.edu.ar, [6]pmdelrio@fceia.unr.edu.ar

Resumen

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 q̈obo' 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. Su propósito fue crear 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. El trabajo conjunto entre docente, estudiantes y no docente, en articulación con la comunidad indígena, constituye el núcleo innovador del proyecto. En este proceso no solo combinamos métodos y lenguajes diversos, sino que generamos un espacio de diálogo entre el conocimiento científico, el saber disciplinar y la memoria ancestral. Entre los principales desafíos se destacaron la traducción cultural a entornos digitales, la preservación de la memoria oral y la reducción de brechas tecnológicas. Su potencial educativo radica en promover aprendizajes significativos y colaborativos más allá del aula en el marco de la interdisciplina.

Palabras clave

Interdisciplina, Educación, Patrimonio cultural, Tecnologías emergentes, Realidad aumentada e Inteligencia artificial