



Recepción de resúmenes CCG

Título / Autores / Institución

TÍTULO DE LA PONENCIA

SEYNEKUN 4D: CIENCIAS DE LA TIERRA CON LA IA Y REALIDAD AUMENTADA

AUTORES

María Luisa Arrieta Domínguez, Yenny Aleida García Gonzalez

INSTITUCIÓN

Fundación Universitaria del Área Andina

CORREO ELECTRÓNICO

marrieta16@estudiantes.areandina.edu.co, ygarcia68@areandina.edu.co

Estilo preferido

ESTILO DE PRESENTACIÓN

- Presentación Oral
- Poster

Categoría del resumen

ÁREA TEMÁTICA

Inteligencia Artificial

LINEAS TEMÁTICAS AI

Inteligencia Artificial

Resumen

PALABRAS CLAVE

inteligencia artificial, museo, realidad aumentada, seynekun

CONTENIDO DEL RESUMEN

El Museo Geológico Seynekun, en la sede de Areandina Valledupar, está listo para convertirse en un epicentro de innovación educativa y tecnológica. Este proyecto propone una transformación radical, fusionando las maravillas de la ingeniería y la geología con tecnologías de vanguardia como la inteligencia artificial (IA) y la realidad aumentada (RA). Imagina un espacio donde las rocas hablen, los fósiles cobren vida y los visitantes puedan viajar en el tiempo para presenciar la formación de montañas o la desaparición de dinosaurios. Este proyecto romperá esquemas, posicionando al museo como un referente no solo en ingeniería



geológica, sino en experiencias inmersivas que desafían los límites de la ciencia y la tecnología.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, J., Torres, M., y Ramírez, L. (2020). El impacto de los museos virtuales en la educación y divulgación científica . *Revista Colombiana de Ciencias de la Tierra*, 8(2), 102-120.
- Azuma, RT (2017). Un estudio sobre realidad aumentada . *Presencia: teleoperadores y entornos virtuales*, 6(4), 355-385.
- Camarena, L., Muñoz, A., y Gómez, P. (2022). Inteligencia artificial en museos: Un enfoque educativo . *Innovación en Ciencias*, 5(3), 88-101.
- Gutiérrez, A., Muñoz, L., y Pardo, C. (2022). Innovación tecnológica en museos geológicos: Oportunidades para la divulgación científica en Colombia . *Revista Colombiana de Ciencias de la Tierra*, 5(2), 55-73.
- Hylland, OM (2020). Museos en la era digital: nuevas formas de consumo y participación cultural . *Revista Internacional de Política Cultural*, 26(3), 330-343.
- Hsu, C., Tsai, T., y Lin, H. (2021). Personalización del aprendizaje en entornos museísticos mediante inteligencia artificial . *Museum Journal of Digital Interaction*, 15(2), 234-247.
- Jiménez, M., y Orozco, R. (2022). Educación inmersiva: La transformación de los museos con IA y RA . *Innovación y Ciencia*, 12(3), 98-114.
- Liu, Y., Cheng, Y., y Wang, J. (2019). Aplicaciones de realidad aumentada en museos de ciencias . *Museología y Ciencias Naturales*, 7(4), 231-244.
- López, R., y Sánchez, D. (2021). El uso de la realidad aumentada en la educación geológica . *Geología Educativa*, 14(1), 23-39.
- Servicio Geológico Colombiano (SGC). (2021). Estrategias para la modernización de museos geológicos en Colombia . Bogotá: SGC.
- Villamizar, E. (2021). Museos regionales y el reto de la digitalización: El caso del Museo



Geológico Seynekun .

Revista Geológica del Caribe, 11(1), 34-50.

Wang, X., Su, L., y Zhang, T. (2019). Tecnologías emergentes en museos: cerrando la brecha entre educación y experiencia . Revista de Tecnología Educativa, 20(3), 211-225.

Zhao, S., y Yuen, K. (2020). Museos virtuales y accesibilidad cultural . Patrimonio Cultural y Preservación, 9(2), 146-165.