

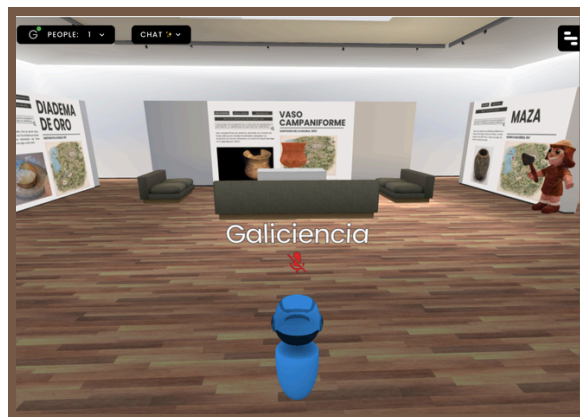
# ARQUEOTECH

Proxecto realizado por Daniela Calvo,  
Alejandro García, Celia Gesto e Noela Vigo.

Presentan a Galiciencia 2026: Alejandro García e Noela Vigo

## BIBLIOGRAFÍA

- Museo Monte Caxado
- Charla de Lucía Brage
- [Manuscrito de Santiago de la Iglesia \(1893\)](#)
- [Museo virtual da USC](#)
- [FrameVR \(Deseño do museo\)](#)
- [MakerWorld \(Creación de elementos en 3D9\)](#)



## RESUMO DO PROXECTO

Este proxecto ten como obxectivo dar visibilidade ao patrimonio arqueolóxico do concello das Pontes mediante ferramentas dixitais e tecnoloxías inmersivas.

Tras unha fase de investigación baseada en documentos históricos, información do museo Monte Caxado e do museo da USC, e entrevistas con especialistas, realizáronse paneis informativos sobre os elementos arqueolóxicos máis importantes da nosa vila.

Posteriormente creáronse modelos tridimensionais mediante escáner 3D e ferramentas de intelixencia artificial, tomáronse fotografías 360 dos elementos que hai actualmente no concello, e se empregou a ferramenta FrameVR para crear un museo virtual, o cal é moi interactivo xa que se pode realizar unha experiencia inmersiva nel mediante as gafas de realidade virtual dende calquer lugar.



# INTRODUCCIÓN

Galicia conta cun importante patrimonio arqueolóxico que axuda a comprender a historia e a evolución das sociedades do pasado. No concello das Pontes atopáronse elementos de gran interese, como o **vaso campaniforme** ou a **diadema de ouro** documentados por **Santiago de la Iglesia**, así como sarcófagos medievais e círculos líticos presentes no territorio.

Porén, moitas destas pezas non son coñecidas pola maior parte da poboación. Este proxecto pretende investigar e divulgar este patrimonio empregando tecnoloxías dixitais e realidade virtual, co obxectivo de facelo máis accesible e atractivo para a comunidade educativa e a sociedade en xeral.

## PROPÓSITO DO TRABALLO

A finalidade deste traballo é **investigar e divulgar o patrimonio arqueolóxico** das Pontes mediante a creación dun museo virtual.

Queremos facilitar o acceso á información histórica a través dun formato visual e inmersivo que resulte atractivo para o público. Ademais, o proxecto busca fomentar o uso educativo das novas tecnoloxías, especialmente a realidade virtual e a creación de modelos tridimensionais.

## ESTUDO DO ESTADO DA ARTE

Nos últimos anos empezouse a usar máis a tecnoloxía para ensinar e dar a coñecer o patrimonio histórico. Por exemplo, co escaneado 3D ou cos museos virtuais pódense ver pezas arqueolóxicas en internet sen ter que ir a un museo. Tamén existen plataformas de realidade virtual, como FrameVR, que permiten crear espazos virtuais onde se pode poñer información e imaxes para que a xente as visite. Pero vimos que **non existe ningún museo virtual sobre a arqueoloxía das Pontes nin un lugar onde estea toda esta información xunta**, nin na internet nin nun museo físico.

Para facer o noso proxecto usamos diferentes fontes, como os manuscritos de Santiago de la Iglesia, información do Museo de Monte Caxado e charlas coa museóloga Lucía Brage.

## HIPÓTESE

Partimos da idea de que crear un museo virtual interactivo **pode facer que máis persoas se interesen polo patrimonio arqueolóxico das Pontes**. Pensamos que utilizar imaxes, modelos en 3D e realidade virtual fai que a información sexa máis fácil de entender e máis atractiva para quen a visita. Por iso cremos que, se presentamos os datos arqueolóxicos nun espazo dixital interactivo, será máis sinxelo que a xente coñeza mellor a historia do noso concello e valore a importancia de conservar este patrimonio.

No momento de presentación deste proxecto, estamos pendentes de recibir aprobación por parte do Concello da nosa vila para promocionalo, e estamos realizando enquisas á nosa comunidade para avaliar os seus coñecementos respecto da arqueoloxía e dos elementos que nos rodean.

## MATERIAL E MÉTODOS

O traballo desenvolveuse en varias fases:

- **Primeiro** realizouse unha **investigación** documental utilizando manuscritos históricos, información museística e entrevistas con especialistas.
- A continuación **seleccionáronse as pezas** e elementos arqueolóxicos máis representativos.
- Posteriormente **creáronse modelos** mediante escáner 3D do centro educativo e ferramentas de intelixencia artificial.
- A información organizouse en **paneis divulgativos** elaborados coa ferramenta Canva.
- Finalmente todo o material integrouse nun museo virtual desenvolvido na plataforma **FrameVR**, que permite explorar os contidos mediante ordenador ou gafas de realidade virtual.

## RESULTADOS

Como resultado do proxecto desenvolveuse un **museo virtual interactivo** que recolle información sobre diferentes elementos do patrimonio arqueolóxico das Pontes. Aquí podedes acceder ao noso museo: <https://framevr.io/filmuseo>

**O espazo inclúe paneis explicativos, modelos tridimensionais e imaxes 360** que permiten ao visitante explorar os contidos dun xeito dinámico.

A experiencia foi presentada a outros estudantes do centro, que puideron coñecer aspectos da historia local que descoñecían. Ademais, o museo virtual constitúe un **recurso educativo que pode ser utilizado nas aulas e mediante gafas de realidade virtual** para facilitar a aprendizaxe sobre o patrimonio histórico.

## CONCLUSIÓN

Como resultado da nosa investigación, moitos dos nosos compañeiros do instituto, aos que lles ensinamos a nosa iniciativa, **puideron descubrir e coñecer toda esta información**. Ademais, é unha forma de coñecer parte da nosa historia desde a comodidade da casa, sen necesidade de desprazarse a ningún museo. Tamén serve para **dar visibilidade a moitas pezas arqueolóxicas atopadas no noso municipio**, pero que foron levadas a outros lugares, fóra do alcance de moitos veciños. En conclusión, este proxecto serviu como unha **forma de comunicar e divulgar a historia arqueolóxica do noso pobo empregando o mundo dixital para iso**.