Diseño de una Experiencia Interactiva de Interpretación para Reconocer el Patrimonio Cultural de los Municipios Pertenecientes al Cañón del Chicamocha

María Paula Gelves Castle, Miguel Felipe Villarreal Silva

Trabajo de Grado para Optar el Título de Diseñador Industrial

Directora
Denis Senith Cabrera Anaya
Diseñadora Industrial y Mgt. en Semiótica

Codirector
Esteban Gutierrez Trujillo
Diseñador Industrial

Universidad Industrial de Santander
Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas
Escuela de Diseño Industrial
Bucaramanga
2026

Agradecimientos

Quiero agradecer en primer lugar a Dios, a mi papá y a mi mamá por darme la oportunidad de estudiar esta carrera y siempre poder contar con su apoyo. También a la profesora Denis que ha sido luz y guía a lo largo del desarrollo del proyecto. A la profesora Violeta. A la artesana Alix Plata y a su familia que nos abrieron las puertas para colaborar y llegar a este resultado tan maravilloso. A mi compañero de proyecto y de vida, Felipe, por su paciencia, amor y dedicación. Finalmente, a mí, por no rendirme nunca y dar lo mejor.

Dedicatoria

Para Ángel Gelves y Aydee Castle.

-María Paula Gelves Castle

Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, por regalarme la vida, la salud, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar este sueño. Por acompañarme, por sostenerme en los momentos difíciles y por permitirme llegar hasta aquí con fe y esperanza.

A mis padres, les agradezco de todo corazón por su amor incondicional, su apoyo y por creer en mí siempre. Su esfuerzo, sus enseñanzas y su presencia han sido mi motor para seguir adelante y han forjado la persona que soy. A mi hermano, que aunque lejos, siempre presente.

A mi directora de proyecto, la profesora Denis, le agradezco sinceramente por su orientación, toda su paciencia, su confianza y por compartir con nosotros sus conocimientos durante todo el desarrollo de este trabajo. Su guía fue fundamental para darle forma a este proyecto y para fortalecer mi formación académica.

A la artesana Alix Plata y su familia por recibirnos tan calurosamente, por confiar en nuestras ideas y visión, y por confiarnos sus saberes para este proyecto.

A mi compañera María Paula, por todo su amor, apoyo, esfuerzo y compañía, fundamentales en todo momento.

También quiero agradecer a todos mis maestros, por sus enseñanzas, por su dedicación y por contribuir a mi crecimiento profesional con vocación y compromiso. A mis compañeros, gracias por su apoyo y por todas las formas en que me ayudaron durante este proceso. Cada gesto, palabra y colaboración fue valiosísima para mí.

Comparto este logro con todas las personas que me acompañaron con amor, paciencia y apoyo en este largo camino. A todos ellos, mi gratitud más sincera.

Dedicatoria

A mi madre, Nelly Silva Bautista, mi padre Wilson Villarreal Gómez, y mi hermano Andrés Villarreal Silva.

Tabla de Contenido

Pág.

1. Planteamiento del Problema 17
   1.1. Descripción del Problema 17
   1.2. Contextos que Originan la Situación de Estudio 19

2. Justificación 20

3. Pregunta De Diseño 21

4. Objetivos 21
   4.1. Objetivo General 21
   4.2. Objetivos Específicos 22

5. Alcance 22

6. Marco Referencial 23
   6.1. Antecedentes 23
      6.1.1. Antecedentes de la Situación de Estudio 23
      6.1.2. Benchmarking 24
   6.2. Marco Conceptual 26
      6.2.1. Cañón del Chicamocha 26
      6.2.2. Geoparque 27
      6.2.3. Red Global de Geoparques 27
      6.2.4. Comité Colombiano de Geoparques 27
      6.2.5. UNESCO 28
      6.2.6. Turismo Cultural 28
      6.2.7. Economía Cultural 28

6.2.8. Patrimonio Mundial 29
6.2.9. Cultura 29
6.2.10. Valor Cultural 29
6.2.11. Prácticas Artesanales Tradicionales 29
6.2.12. Producto Artesanal 30
6.2.13. Museo 30
6.2.14. Museografía 30
6.2.15. Centros de Interpretación 31
6.3. Marco Teórico 31
6.3.1. Patrimonio Cultural 31
6.3.2. Patrimonio Cultural Inmaterial 32
6.3.3. Valor del Patrimonio Cultural 32
6.3.4. Reconocer 32
6.3.5. Transferencia del Conocimiento Tácito 33
6.3.6. Modelo Multicapa de Valor 33
6.3.7. Diseño de Experiencia 34
6.3.8. Diseño de Experiencias en el Turismo 34

7. Metodología 36

8. Etapa 1: Contextualizar 37
8.1. Revisión Bibliográfica 38
8.1.1. Tipos de Fuentes y Ejes de la Revisión 38
8.1.2. Identificación de Oficios Clave en la Región 39
8.1.3. Estrategias de Salvaguardia, Visibilidad y Turismo Cultural 40
8.1.4. Implicaciones para el proyecto 41
8.2. Trabajo de Campo en Museos 41
8.2.1. Visita al Museo Arqueológico Regional Guane (Floridablanca). 42
8.2.2. Visita al Museo Paleontológico y Arqueológico Isaías Ardila Díaz (Guane). 43

8.2.3. Visita al Museo Casa de Bolivar (Bucaramanga). 44
8.2.4. Visita al Museo GUA (Bucaramanga). 45
8.3. Participación en Experiencias Patrimoniales y Educativas 46
8.3.1. Taller de Divulgación Arqueológica (Vereda La Ciénaga, Los Santos). 46
8.3.2. Experiencia “Cerámica para el Patrimonio Guane” 47
8.4. Entrevistas con Expertos y Actores Clave 48
8.4.1. Entrevista a Dra. Mónica Gidelmann. 49
8.4.2. Entrevista al Dr. Emilio Arenas. 49
8.5. Entrevistas con Artesanos y Artesanas 51
8.5.1. Entrevista a Alix Plata. 52
8.5.2. Entrevista a Doña Gilma. 54
8.5.3. Entrevista a Eduardo Silva. 56
8.5.4. Entrevista a Blanca Rincón. 58
8.6. Encuesta de Prácticas Artesanales del Cañón del Chicamocha 60
8.6.1. Resultados de la Encuesta 61
8.6.2. Implicaciones para el Diseño 65
8.7. Resumen de la Etapa 1: Contextualizar 66

9. Etapa 2: Definir 67
9.1. Target y Usuarios Arquetipo 67
9.2. Mapas de Empatía 68
9.3. Contexto de Uso 70
9.4. Matriz de Selección de Prácticas Artesanales 71
9.5. Lista de Requerimientos de Diseño 74

10. Etapa 3: Idear 74
10.1. Visita a Zapatoca 74
10.1.1. Documental 75
10.1.2. Taller: Elaboración de un Canasto 76
10.2. Ejes Curatoriales 79

10.3. Brainstorming 80
10.3.1. Tablero de inspiración 81
10.3.2. Bocetos 81
10.4. Alternativas de diseño 82
10.4.1. Alternativa 1: Diseño Plegable Radial 83
10.4.2. Alternativa 2: Diseño Plegable Acordeón 83
10.4.3. Alternativa 3: Diseño de Paneles Modulares 84
10.5. Criterios de Selección de Alternativas 85
10.6. Concepto General de la Experiencia (Alternativa final) 87
10.6.1. Nombre y Concepto 87
10.6.2. Propósito 88
10.6.3. Propuesta de Valor 88
10.6.4. Sistema de Experiencia 88
10.6.5. Flujo del Usuario 89
10.6.6. Componentes de la Experiencia 91
10.6.7. Consideraciones de Montaje, Transporte y Almacenamiento 93
10.6.8. Configuración Espacial 94
10.6.9. Recursos Curatoriales e Interpretativos 97
10.6.10. Articulación de los Recursos Interpretativos 102
10.6.11. Escenarios de Implementación 103

11. Etapa 4: Evaluar 108
11.1. Verificación 108
11.2. Evaluación de la Propuesta 108
11.3. Prototipo de Evaluación 108
11.3.1. Presentación de Ejes Curatoriales. 109
11.3.2. Kit de Materiales. 110
11.3.3. Apoyos Visuales y Tangibles 111
11.4. Objetivo de la Evaluación 112
11.5. Diseño de la Evaluación 113

11.5.1. Protocolo de Evaluación 114
11.5.2. Participantes 118
11.5.3. Instrumentos de Evaluación 120
11.5.4. Resultados Cuantitativos 122
11.5.5. Resultados Cualitativos 123
11.5.6. Triangulación de Resultados 127
11.6. Cumplimiento de los Objetivos de la Propuesta 128

12. Conclusiones 129

13. Recomendaciones 131

Referencias Bibliográficas 135

Lista de Tablas

Pág.

Tabla 1 *Artículos del benchmarking* 24
Tabla 2 *Relación entre conocimiento, posesión y avistamiento de los procesos* 61
Tabla 3 *Lista de criterios con su descripción operativa y su justificación teórica* 71
Tabla 4 *Resultados de los cálculos para seleccionar la práctica artesanal* 72
Tabla 5 *Criterios de Selección de Alternativas* 86
Tabla 6 *Resultados de selección de alternativas* 86
Tabla 7 *Flujo de experiencia del usuario* 90
Tabla 8 *Componentes de la experiencia interactiva* 91
Tabla 9 *Caracterización de Participantes* 119
Tabla 10 *Indicadores de Validación* 122
Tabla 11 *Resultados Cuantitativos* 123
Tabla 12 *Triangulación de Resultados* 127

Lista de Figuras

Pág.

Figura 1 *Matriz FODA* 26
Figura 2 *Gráfico de relaciones de conceptos* 36
Figura 3 *Diagrama de metodología sintetizado* 37
Figura 4 *Evidencia de Visita al Museo Arqueológico Regional Guane* 43
Figura 5 *Evidencia Visita Museo Paleontológico y Arqueológico Isaías Ardila Díaz* ... 44
Figura 6 *Evidencia de Visita al Museo Casa de Bolivar* 45
Figura 7 *Evidencia de la Visita al Museo GUA* 46
Figura 8 *Evidencia de Taller de Divulgación Arqueológica* 47
Figura 9 *Rodillos y Pintaderas en cerámica* 48
Figura 10 *Evidencias Visita Alix Plata* 53
Figura 11 *Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para cestería en bejuco* ... 54
Figura 12 *Evidencia Visita Gilma* 55
Figura 13 *Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para talla en pauche* 56
Figura 14 *Evidencias Visita Eduardo Silva* 57
Figura 15 *Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para talla en piedra* 58
Figura 16 *Evidencia Visita Blanca Rincón* 59
Figura 17 *Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para tejeduría en fique* 60
Figura 18 *Gráficas de los resultados de la encuesta* 64
Figura 19 *Presentación del target y usuarios arquetipos* 68
Figura 20 *Mapa de empatía de artesana* 69
Figura 21 *Mapa de empatía de turista* 69
Figura 22 *Mapa de empatía de docente/guía cultural* 70
Figura 23 *Lista de requerimientos de diseño* 74
Figura 24 *Documentación audiovisual del proceso artesanal* 76
Figura 25 *Equipo participando del taller* 77

Figura 26 *Journey Map sintetizado* 78
Figura 27 *Resumen de los Ejes Curatoriales* 80
Figura 28 *Tablero de inspiración* 81
Figura 29 *Ejemplo de bocetos* 82
Figura 30 *Alternativa 1* 83
Figura 31 *Alternativa 2* 84
Figura 32 *Alternativa 3* 85
Figura 33 *Configuración tipo isla* 95
Figura 34 *Configuración estándar* 96
Figura 35 *Configuración ampliada* 97
Figura 36 *Proceso de Construcción del Prototipo de Validación* 109
Figura 37 *Kits de Materiales* 111
Figura 38 *Evidencia de Apoyos Visuales y Tangibles* 112
Figura 39 *Modelo de Validación Mixta* 114
Figura 40 *Protocolo de validación* 115
Figura 41 *Customer Journey Map Validación* 116
Figura 42 *Evidencia taller práctico* 117
Figura 43 *Participantes tejiendo sus canastos* 118
Figura 44 *Evidencia resultados de Focus group* 127
Figura 45 *Impacto de la Experiencia Interactiva* 129

Lista de Apéndices

Apéndice A. Benchmarking

Apéndice B. Transcripción Mónica

Apéndice C. Transcripción Emilio

Apéndice D. Transcripción Alix

Apéndice E. Transcripción Gilma

Apéndice F. Transcripción Eduardo

Apéndice G. Transcripción Blanca

Apéndice H. Encuesta de Prácticas Artesanales

Apéndice I. Tabla de Interés en Experiencias Interactivas

Apéndice J. Tabla de Criterios de Selección de Prácticas

Apéndice K. Journey Map Completo

Apéndice L. Información de los ejes Curatoriales

Apéndice M. Bocetos

Apéndice N. Ejes Curatoriales Presentación de Validación

Apéndice O. PreTest

Apéndice P. PostTest

Resumen

Título: Titulo completo del proyecto*

Autor: María Paula Gelves Castle, Miguel Felipe Villarreal Silva**

Palabras Clave: Patrimonio cultural inmaterial, experiencia interactiva, centros de interpretación, prácticas artesanales tradicionales, Cañón del Chicamocha.

Descripción: El presente trabajo de grado aborda el diseño de una experiencia interactiva de interpretación orientada al reconocimiento del patrimonio cultural de los municipios pertenecientes al Cañón del Chicamocha, con énfasis en sus prácticas artesanales tradicionales. El proyecto se desarrolló en el marco del Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha, a partir de la identificación de una problemática asociada a la invisibilización de estos oficios, la baja comprensión de sus procesos y las limitaciones de los formatos expositivos tradicionales para generar apropiación en públicos contemporáneos.

La investigación se estructuró mediante una metodología basada en Design Thinking, organizada en cuatro fases: contextualizar, definir, idear y evaluar. En la primera fase se realizó revisión bibliográfica, trabajo de campo en museos, experiencias patrimoniales, entrevistas con expertos y artesanos, y una encuesta exploratoria a 112 personas, lo cual permitió identificar cinco prácticas artesanales clave y reconocer una brecha entre el conocimiento del objeto artesanal y el desconocimiento de su proceso de elaboración.

A partir de estos hallazgos se seleccionó la cestería en bejuco de Zapatoca como práctica central para el desarrollo de la propuesta. La experiencia diseñada integró narración, apoyos visuales y tangibles, y un taller práctico de aproximación al tejido. Su validación con 19 participantes evidenció un aumento significativo en el nivel de familiaridad con las tradiciones artesanales de la región y una valoración reforzada de su preservación. En consecuencia, el proyecto concluye que una estrategia interactiva de interpretación puede contribuir de manera efectiva al reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial, fortaleciendo procesos de mediación, sensibilización y apropiación social en torno a las prácticas artesanales del territorio.

---

* Trabajo de Grado

** *Facultad de Ingenierías Físicomecánicas. Escuela de Diseño Industrial. Director: Denis Senith Cabrera Anaya. Magíster en Semiótica. Codirector: Esteban Gutierrez Trujillo. Diseñador industrial

Abstract

Title: Design of an Interactive Interpretive Experience to Foster Recognition of the Cultural Heritage of the Municipalities Belonging to the Chicamocha Canyon*

Author: Maria Paula Gelves Castle, Miguel Felipe Villarreal Silva**

Key Words: Intangible cultural heritage, interactive experience, interpretive centers, traditional craft practices, Chicamocha Canyon.

Description: This undergraduate thesis addresses the design of an interactive interpretive experience aimed at fostering recognition of the cultural heritage of the municipalities belonging to the Chicamocha Canyon, with emphasis on their traditional craft practices. The project was developed within the framework of the Chicamocha Canyon Geopark Project and responds to a problem related to the invisibility of these crafts, the limited understanding of their processes, and the constraints of conventional exhibition formats in generating meaningful engagement among contemporary audiences.

The research followed a Design Thinking-based methodology structured into four stages: contextualize, define, ideate, and evaluate. In the first stage, the study combined literature review, fieldwork in museums, participation in heritage-related experiences, interviews with experts and artisans, and an exploratory survey of 112 participants. This process made it possible to identify five key craft practices and to reveal a gap between recognition of the finished object and understanding of the making process.

Based on these findings, wicker basketry using bejuco vine from Zapatoca was selected as the central practice for the proposal. The designed experience integrated storytelling, visual and tangible supports, and a hands-on workshop introducing participants to basic weaving techniques. Validation with 19 participants showed a significant increase in familiarity with the region's craft traditions and a strengthened appreciation of their preservation. Therefore, the project concludes that an interactive interpretive strategy can effectively contribute to the recognition of intangible cultural heritage, strengthening mediation, awareness, and social appropriation processes around the craft practices of the territory.[1]

* Degree Work

** Faculty of Mechanical Engineering. School of Industrial Design. Director: Denis Senith Cabrera Anaya. Master of Semiotics. Co-director: Esteban Gutierrez Trujillo. Industrial Designer.

Introducción

El presente proyecto se enfoca en el diseño de una experiencia interactiva para el reconocimiento y valoración de las prácticas artesanales que se dan en la región del PGCCh, el cual se encuentra proyectado en una zona de gran relevancia geológica y biodiversidad en Santander, Colombia, y que aspira a obtener el estatus de Geoparque Mundial otorgado por la UNESCO. La importancia de este proyecto radica en la necesidad de promover el reconocimiento del patrimonio cultural propio de la región.

Los museos cumplen un papel fundamental en la comunicación y reconocimiento del patrimonio cultural, sin embargo, las estrategas tradicionales que implementan estos, hacen que se pierda el interés de ciertas personas, por caso los jóvenes, en aprender sobre estos temas (Santacana Mestre et al., 2017). Por ello, resulta pertinente diseñar una experiencia interactiva que permita a los usuarios explorar y comprender de manera dinámica y atractiva, aspectos importantes sobre las prácticas artesanales de la región.

A través de este proyecto, se busca promover el reconocimiento de dichos elementos patrimoniales, donde la interactividad, el diseño y la pedagogía se convierten en pilares fundamentales para lograr este propósito, creando un puente entre las generaciones actuales y futuras para preservar y transmitir este valioso patrimonio cultural.

1. Planteamiento del Problema

1.1. Descripción del Problema

Este proyecto se enmarca en el macroproyecto Geoparque Cañón del Chicamocha (PGCCh), un área de gran riqueza geológica, paleontológica, arqueológica y cultural en Santander, Colombia, que abarca once asentamientos urbanos: Aratoca, Cepitá, Jordán Sube, Los Santos, Barichara, Villanueva, Guane, Molagavita, Curití, Umpalá y Zapatoca. Esta región aspira a la designación como Geoparque Mundial UNESCO, lo que resalta su patrimonio natural y cultural como motor de desarrollo sostenible (Cañón del Chicamocha Geoparque–UIS, 2023; Ministerio de Relaciones Exteriores, 2022).

Prats (1998) sostiene que la historia moldea la imagen e identidad de las comunidades, haciendo esencial preservar elementos tangibles e intangibles del pasado como Patrimonio Cultural. En particular, el patrimonio cultural inmaterial (PCI), incluyendo las prácticas artesanales tradicionales, preserva la memoria colectiva y fortalece la identidad comunitaria mediante saberes transmitidos generacionalmente (UNESCO, 2003a).

En Colombia, estas prácticas, como el tejido en fique o tallas en piedra del cañón, se gestionan principalmente por Artesanías de Colombia, que promueve competitividad y comercialización (Artesanías de Colombia, 2024). Sin embargo, persiste una problemática concreta: la invisibilización y debilitamiento de estas prácticas en el contexto del PGCCh.

Las causas radican en transformaciones sociales como urbanización acelerada, migraciones y reorganización familiar, que reducen las interacciones intergeneracionales; además, los sistemas educativos formales tienden a infravalorar saberes manuales tradicionales (UNESCO, s/f-f). En Colombia se evidencia una transición urbana mediante la cual el país pasó de ser predominantemente rural a uno en el que la mayor parte de la población reside

en zonas urbanas (DANE, 2021), donde Santander alcanza cerca de 75% de población urbana. El Sistema de Información Estadístico de la Actividad Artesanal (SIEAA), de Artesanías de Colombia, reporta más de 25.000 artesanos caracterizados en el territorio nacional, cifra que da cuenta de la relevancia del sector en Colombia (Artesanías de Colombia, s/f). Sin embargo, el octavo reporte de economía cultural y creativa del DANE señala que, entre las 33.558 personas dedicadas a la actividad artesanal, el 73,1% tiene más de 40 años y el 29,4% tiene 60 años o más (DANE, 2022), lo que revela que la actividad presenta una estructura etaria envejecida y una baja tendencia al relevo generacional.

Por otro lado, los museos y centros de interpretación no solo acogen tesoros del pasado, sino que actúan como agentes de cambio social (Nascimento Júnior, 2008), transformándose en herramientas para el rescate del patrimonio cultural y la salvaguarda de la diversidad cultural (ICOM, 2022). Sin embargo, en Santander, con más de 20 museos congregados en la Red de Museos (2024), las estrategias tradicionales que estos implementan, como paneles de texto, ilustraciones y vitrinas, limitan esta función, generando aburrimiento especialmente en los jóvenes (Santacana Mestre et al., 2017) y baja apropiación cognitiva (Ballesteros Romero, 2023).

Si persiste, conlleva consecuencias graves: deterioro y riesgo de desaparición del PCI por falta de salvaguardia (UNESCO, 2003a), pérdida de significados simbólicos asociados a las prácticas, un "empobrecimiento nefasto" del patrimonio universal (UNESCO, 1972), debilitamiento territorial (menor sentido de pertenencia, apropiación social y dinamismo económico local) y desconexión generacional inferidos de la interrupción de transmisión de saberes (Prats, 1998), afectando la sostenibilidad cultural del Geoparque. Por ello, este estudio se centra en proponer una experiencia interactiva de interpretación para reconocer estas prácticas artesanales en el PGCCh.

1.2. Contextos que Originan la Situación de Estudio

Colombia reconoce el patrimonio cultural inmaterial como prácticas y saberes transmitidos generacionalmente que dan identidad a las comunidades (Ministerio de Cultura, s/f-b; UNESCO, 2003a). Sin embargo, estos elementos están en riesgo por modernización y falta de relevo, como muestra, el octavo reporte de economía cultural y creativa del DANE señala que, entre las 33.558 personas dedicadas a la actividad artesanal, el 73,1% tiene más de 40 años y el 29,4% tiene 60 años o más (DANE, 2022). Esto demanda estrategias para evitar que prácticas como las artesanías queden invisibilizadas.

El Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha ocupa una región montañosa en Santander de gran valor geológico y paisajístico, convertida en atractivo turístico regional/nacional que genera ingresos y empleo (CDMB, 2022; Delgadillo Méndez & Delgadillo Méndez, 2013). Económicamente, el turismo es clave para desarrollo local y nacional. El Plan Sectorial prioriza tipologías como el turismo de naturaleza y reconoce que el turismo cultural ofrece importantes oportunidades que requieren esfuerzos adicionales de articulación y promoción para su aprovechamiento (Ministerio de Cultura, 2018).

Comunidades de artesanos, agricultores, emprendedores, y entidades (en este caso, como el Ministerio de Cultura, la Gobernación de Santander, las alcaldías y la Secretaría Turismo), impulsan la preservación sostenible del PCI (UNESCO, 2003a). Aunque hay unos 20 museos en Santander, congregados en la Red de Museos (2024), las estrategias tradicionales que estos implementan, como paneles de texto, ilustraciones y vitrinas, limitan su función, generando aburrimiento especialmente en los jóvenes (Santacana Mestre et al., 2017) y baja apropiación cognitiva (Ballesteros Romero, 2023).

2. Justificación

La región del PGCCh atesora un valioso legado artesanal. Sin embargo, pese a los más de 20 museos de Santander integrados en la Red de Museos (2024), las estrategias expositivas tradicionales que estos implementan, como paneles de texto, ilustraciones y vitrinas, limitan su función comunicativa del patrimonio cultural, generando aburrimiento en los jóvenes (Santacana Mestre et al., 2017) y baja apropiación cognitiva (Ballesteros Romero, 2023). Esto, sumado a que, en el octavo reporte de economía cultural y creativa del DANE (2022), se evidencie que, entre las 33.558 personas dedicadas a la actividad artesanal, el 73,1% tiene más de 40 años y el 29,4% tiene 60 años o más, revelando así, que la actividad presenta una estructura etaria envejecida y una baja tendencia al relevo generacional, con más de 50 técnicas en riesgo de extinción nacionalmente (SIART, 2011).

Santacana Mestre et al. (2017), encontraron que los museos preferidos por los jóvenes son aquellos que integran recursos manipulativos analógicos como juegos y experimentos, y digitales como juegos digitales, AR/VR e interactivos de sala, ya que fomentan la acción y la participación. Por otro lado, Ballesteros Romero (2023), demuestra en Güepsa que enfoques interactivos presentan mejoría frente a los enfoques tradicionales, elevando la retención y el valor patrimonial. Por ello, este estudio se centra en proponer una experiencia interactiva para reconocer las prácticas artesanales en el PGCCh.

Este proyecto integra el diseño experiencial con el patrimonio cultural inmaterial, para mejorar la transmisión del conocimiento tácito, entendido como las prácticas artesanales. También, beneficia a los artesanos y la comunidad preservando el valor simbólico y cultural de las prácticas. En cuanto al público más joven, genera motivación y orgullo por su

herencia, y aumenta la participación y comprensión (Pérez Santos et al., 2025), así como transformar visitantes pasivos en protagonistas activos del aprendizaje (Benítez Arrieta, 2023).

El proyecto fortalece el PGCCh como geoparque UNESCO apoyando el geoturismo y la geoeducación con una herramienta de interpretación cultural para turistas y locales. Desde la noción de conocimiento personal y del componente tácito del conocer propuesta por Polanyi (1962), puede entenderse que, cuando no se transmite ese conocimiento tácito en la práctica, las artesanías tienden a reducirse a souvenirs comerciales, desvinculados de su contexto simbólico y técnico.

3. Pregunta de Diseño

A partir de la revisión del territorio y de los antecedentes del proyecto, se evidenció que las prácticas artesanales tradicionales del Cañón del Chicamocha constituyen una parte relevante del patrimonio cultural inmaterial de la región, pero su conocimiento social sigue siendo limitado. Al mismo tiempo se identificó que los formatos expositivos convencionales, como los museos, suelen privilegiar la observación pasiva por encima de la participación, lo que reduce la apropiación e interés en el público.

En ese escenario, surge la pregunta de diseño:

¿Cómo el diseño y desarrollo de una experiencia interactiva interpretativa puede ayudar a reconocer el patrimonio cultural inmaterial de la región del Cañón del Chicamocha a través de sus prácticas artesanales tradicionales?

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Diseñar una experiencia interactiva que permita reconocer el valor del patrimonio inmaterial de los municipios pertenecientes al cañón del Chicamocha, a partir de sus prácticas

artesanales, mediante actividades didácticas e interpretativas en el marco del Proyecto Geoparque cañón del Chicamocha.

4.2. Objetivos Específicos

Identificar las prácticas artesanales de los municipios pertenecientes al Cañón del Chicamocha, así como información relevante acerca de su gestión (significado sociocultural y simbólico).

Definir las prácticas artesanales que se van a promover y los requerimientos para el diseño de la experiencia.

Desarrollar una experiencia interactiva de interpretación que permita dar a conocer las prácticas artesanales.

Evaluar el impacto de la experiencia interactiva en términos del reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial de la región.

5. Alcance

Se establece un alcance tipo TRL 4. Este proyecto delimita su abordaje al diseño de una experiencia interactiva, mediante actividades didácticas e interpretativas, para reconocer valor del patrimonio cultural del Cañón del Chicamocha, a partir de sus prácticas artesanales tradicionales.

La validación de esta experiencia se centra en la verificación del cumplimiento de criterios y requerimientos obtenidos a partir de la revisión de la bibliografía, el estudio realizado a los posibles usuarios y la investigación experiencial que se hizo durante su desarrollo.

El proyecto no incluye aspectos como la comercialización de productos artesanales, la construcción de infraestructura fija, ni el análisis de impactos económicos directos en la región.

En cambio, se centra exclusivamente en el diseño, desarrollo y validación de un prototipo de la experiencia interactiva.

6. Marco Referencial

6.1. Antecedentes

6.1.1. Antecedentes de la Situación de Estudio

A nivel internacional, Suib (2019) realizó un estudio en Malasia titulado *The Intangibles: Values of Heritage Products for Design and Sustainability Initiatives*. Su objetivo fue mejorar el intercambio de conocimientos entre artesanos y diseñadores para explorar valores intangibles de productos patrimoniales. Usó metodología cualitativa con talleres de intervención de diseño; los resultados mostraron que estos espacios transforman conocimiento tácito en valor explícito, adaptando tradiciones al mundo moderno sin perder esencia cultural. Esto resalta cómo la colaboración diseño-artesanía visibiliza prácticas, aunque en contexto asiático. Por otro lado está el hallazgo de Santacana Mestre et al. (2017) titulado *¿Qué opinan los adolescentes sobre los museos y la didáctica?*, donde se revela que los adolescentes en museos no se sienten parte del espacio cuando se privilegian exposiciones pasivas, y que la participación mejoraría si se ofrecieran experiencias activas como demostraciones de experimentos, y participativas como juegos digitales o manipulativos que el visitante puede tocar, accionar o experimentar directamente, no solo mirar.

En Colombia, Morelo Rodríguez & Padilla Cavadía (2018) en su tesis de maestría *El turismo de experiencias como forma de turismo cultural en el barrio Getsemaní de Cartagena de Indias*, propusieron estrategias sostenibles vía grupos focales, entrevistas y encuestas. Destacaron talleres prácticos, rutas culturales y centros de interpretación para vincular turistas con comunidades; fortalecieron lazos locales, pero sin énfasis en artesanías específicas.

Regionalmente, Ballesteros Romero (2023), en su tesis de grado *Innovación en museografía: una estrategia desde el design thinking para el rescate del patrimonio cultural*, aplicó Design Thinking en el Centro de Interpretación Cunyaya. Propuso experiencias que combinan estímulos visuales, sensoriales y emocionales, transformando exposiciones pasivas en inmersivas para conectar emocional y cognitivamente a los visitantes con el patrimonio, enfocado al oficio panelero, pero no en artesanías regionales ni geoturismo.

A nivel institucional, el Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha (PGCCh) promueve geoturismo con énfasis en artesanías como tallas en piedra y uso de arcillas para cerámica, vía rutas y ferias (Ríos et al., 2020). Artesanías de Colombia (2023) lanzó 12 rutas turísticas, incluyendo Santander: visitas a talleres en Curití (tejeduría en fique), Barichara (papel, cerámica), con los perfiles de los artesanos reconocidos de la región. Apoyan relevo generacional, pero usan estrategias tradicionales como visitas guiadas para los jóvenes.

Si bien estos antecedentes abordan patrimonio artesanal, turismo cultural y museografía innovadora, no evidencian diseños de experiencias interactivas centrados en reconocer y valorar las prácticas artesanales del Cañón del Chicamocha.

6.1.2. Benchmarking

En la búsqueda de antecedentes también se hizo un estudio del estado del arte (tabla 1), para encontrar hallazgos con enfoques similares a este proyecto.

Tabla 1

Artículos del benchmarking

Nombre del artículo	Lugar y fecha
Multi-sensory discovery at	Musée d'Arts de Nantes (Francia), 2024

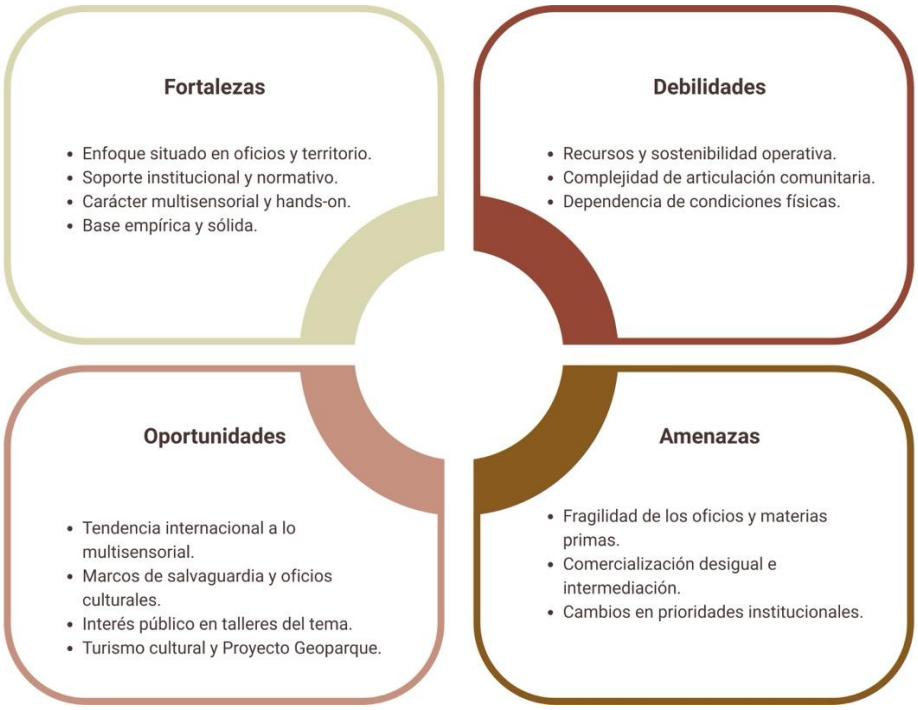
the Musée d'Arts de Nantes ("Musée d'Arts de Nantes", s/f).	
Touching Art: A tactile exploration of Art ("Touching Art | A Tactile Exploration of Art", s/f)	B&E Goulandris Foundation, Atenas, Grecia, 2025
Multi-Sensory Museum Experiences (tesis) (Baccaglini, 2018)	Seton Hall University, EE. UU., 2018

Para visualizar la tabla completa con resumen y hallazgos de cada artículo, mirar el Apéndice A.

6.1.2.1. Matriz FODA. Para resumir los hallazgos encontrados en el benchmarking se realiza una matriz FODA (figura 1) que permite relacionar las características encontradas en los artículos.

Figura 1

Matriz FODA



6.2. Marco Conceptual

6.2.1. Cañón del Chicamocha

El Cañón del Chicamocha es un destacado accidente geográfico ubicado principalmente en el departamento de Santander, con extensión hacia Boyacá, formado por la erosión del río Chicamocha sobre la cordillera Oriental de los Andes (Delgadillo Méndez & Delgadillo Méndez, 2013). Con aproximadamente 227 km de longitud, una profundidad máxima cercana a los 2.000 m y una extensión de alrededor de 108.000 ha, se posiciona como uno de los cañones más grandes y profundos del mundo, caracterizado por escarpadas laderas, formaciones rocosas y una

notable diversidad de flora y fauna que le otorgan alto valor escénico, ecológico y geológico (Delgadillo Méndez & Delgadillo Méndez, 2013; Gonzáles Tejada, 2021). En los últimos años, este territorio se promueve como candidato a Geoparque Mundial UNESCO, integrando su relevancia natural con el patrimonio cultural de las comunidades locales para fomentar geoeducación, geoturismo y desarrollo sostenible (Gonzáles Tejada, 2021; Velosa Araque, 2025).

6.2.2. Geoparque

Según la UNESCO, un Geoparque Mundial de la UNESCO es un área geográfica delimitada sin discontinuidades donde los paisajes y lugares de relevancia geológica internacional se gestionan de manera integral para promover la educación, la conservación y el desarrollo sostenible de la región (UNESCO, s/f-c).

6.2.3. Red Global de Geoparques

Se trata de un grupo de individuos comprometidos a colaborar y compartir ideas sobre prácticas sostenibles y proyectos con el propósito de mejorar los niveles de calidad de todos los productos y prácticas asociados a un Geoparque Global (Global Geoparks Network, s/f).

6.2.4. Comité Colombiano de Geoparques

Es una entidad a nivel nacional cuya labor consiste en coordinar, asesorar y fomentar el desarrollo de las iniciativas de geoparques en Colombia. Este comité, liderado por el Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible (MADS) a través de la Dirección de Bosques, Biodiversidad y Servicios Ecosistémicos, se encarga de garantizar el cumplimiento de los protocolos establecidos para la postulación de dichas iniciativas ante la UNESCO. Además del MADS, participan en este comité entidades como Parques Nacionales Naturales de Colombia

(PNN), la Cancillería colombiana y el Servicio Geológico Colombiano (SGC) (Servicio Geológico Colombiano, s/f).

6.2.5. UNESCO

La UNESCO, una organización internacional conocida como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, fue establecida en 1945 y tiene su sede en París, Francia. Su objetivo es fomentar la paz, la erradicación de la pobreza, el desarrollo sostenible y el diálogo intercultural mediante la educación, las ciencias, la cultura, la comunicación y la información, asimismo entre sus metas fundamentales están promover la educación de calidad, el desarrollo sostenible, la preservación del patrimonio cultural y natural, el respeto a la diversidad cultural, la defensa de la libertad de expresión, la facilitación del acceso a la información y el impulso del progreso en ciencia y tecnología (UNESCO, s/f-g).

6.2.6. Turismo Cultural

El Turismo Cultural se define como aquel viaje turístico motivado por conocer, comprender y disfrutar el conjunto de rasgos y elementos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social de un destino específico (Secretaría de Turismo, 2015).

6.2.7. Economía Cultural

La economía cultural se refiere al estudio y análisis de las actividades económicas relacionadas con la producción, distribución y consumo de bienes y servicios culturales, incluyendo áreas como las artes, el patrimonio cultural, el turismo cultural, los medios de comunicación, entre otros aspectos de la cultura que generan valor económico y contribuyen al desarrollo socioeconómico de una sociedad (Throsby, 2001). La economía cultural va más allá

de simplemente cuantificar el valor monetario de la cultura, ya que también aborda su significado y su papel en la sociedad (Hutter & Throsby, 2007).

6.2.8. Patrimonio Mundial

El patrimonio mundial comprende aquellos bienes culturales y naturales con un valor universal excepcional que los Estados se obligan a identificar, proteger, conservar y transmitir a las generaciones futuras, según lo establecido en la Convención de 1972 sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural (UNESCO, 1972).

6.2.9. Cultura

La cultura es un sistema dinámico de conocimientos, valores, creencias, prácticas y expresiones simbólicas, que se transmite y reinventa continuamente de generación en generación, dando sentido a la identidad y la vida de las personas en relación con su entorno (UNESCO, s/f-b).

6.2.10. Valor Cultural

Los valores culturales son significados, principios y criterios de valoración que una comunidad atribuye a sus bienes, prácticas y formas de vida, y que orientan lo que considera digno de conservar, transmitir y representar como propio (Prats, 1997).

6.2.11. Prácticas Artesanales Tradicionales

Las prácticas artesanales tradicionales pueden entenderse como el conjunto de conocimientos, técnicas y procesos de elaboración manual transmitidos de generación en generación dentro de una comunidad, mediante los cuales se producen objetos y se realizan actividades vinculadas a usos cotidianos, rituales o simbólicos. Estas prácticas articulan habilidades técnicas y significados culturales, y expresan de manera tangible la creatividad, la

identidad y la continuidad cultural del grupo, por lo que su salvaguardia se centra en la transmisión de dichos saberes y en su ejercicio en la vida comunitaria (UNESCO, s/f-e, 2003b).

6.2.12. Producto Artesanal

Los productos artesanales son aquellos producidos por artesanos, principalmente a mano o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente predominante del producto final (UNESCO & International Trade Centre UNCTAD/WTO, 1997). La especificidad de estos productos se fundamenta en rasgos distintivos que pueden ser utilitarios, estéticos, artísticos, creativos, vinculados a la cultura, decorativos, funcionales, tradicionales, simbólicos y social o religiosamente significativos (UNESCO & International Trade Centre UNCTAD/WTO, 1997). Desde esta perspectiva, los productos artesanales representan una expresión tangible de la identidad, los valores y la memoria colectiva de las comunidades productoras.

6.2.13. Museo

Un museo, según la definición del Consejo Internacional de Museos (ICOM), es una institución permanente que conserva, investiga, comunica y expone al público, con fines de educación, estudio, deleite y reflexión, colecciones de patrimonio tangible e intangible de la humanidad y el medio ambiente (ICOM, 2022).

6.2.14. Museografía

La museografía es la disciplina práctica encargada de la correcta relación entre el edificio, el público y los objetos expuestos. Según Gamboa Fuentes, la museografía se ocupa de disponer los objetos en el espacio expositivo, vincularlos coherentemente entre sí y establecer un discurso motivador y comunicador, para que la muestra expositiva logre la interacción deseada entre el objeto y el público. El museógrafo desempeña un rol fundamental como comunicador y

escenógrafo, utilizando informaciones escritas breves y científicas, y diseñando el montaje expositivo en un contexto determinado. La efectividad de la exposición depende en gran medida del guion museológico y del conocimiento profundo de la colección, pues es a través de este proceso que se logra transmitir el mensaje y generar diversas interpretaciones por parte de los visitantes, quienes asumen un papel activo en la experiencia museal (Gamboa Fuentes, 2000).

6.2.15. Centros de Interpretación

Los centros de interpretación constituyen espacios culturales diseñados para facilitar la comprensión, valoración y conservación del patrimonio cultural y natural. Estos equipamientos proporcionan experiencias didácticas, reflexivas e interactivas que fomentan la participación activa de los visitantes, fortaleciendo así su vínculo con el patrimonio artesanal y geocultural del territorio (Garcia & Sánchez, 2012).

6.3. Marco Teórico

6.3.1. Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural puede entenderse como el conjunto de bienes y manifestaciones tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales y a los cuales una comunidad atribuye valores que desea transmitir y resignificar de una generación a otra (Servicio Nacional del Patrimonio Cultural, 2021). En la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, la UNESCO precisa que este patrimonio incluye, entre otros, monumentos, conjuntos y sitios que poseen un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico (UNESCO, 1972). En coherencia con esta perspectiva, la UNESCO ha señalado que el concepto de patrimonio cultural ya no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que también abarca tradiciones y expresiones vivas heredadas del pasado y transmitidas a las nuevas generaciones (UNESCO, s/f-d).

6.3.2. Patrimonio Cultural Inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial comprende los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados que las comunidades, los grupos y, en ciertos casos, los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural, y que se transmiten de generación en generación, recreándose continuamente e infundiendo un sentimiento de identidad y continuidad (UNESCO, 2003a). Esta definición ha sido adoptada y operacionalizada en Colombia, donde el Patrimonio Cultural Inmaterial incluye tradiciones y expresiones orales (como las lenguas), artes escénicas, usos sociales, rituales y festividades, conocimientos y prácticas relacionados con la naturaleza y el universo, así como técnicas artesanales reconocidas por comunidades, grupos o individuos como componentes esenciales de su patrimonio (Ministerio de Cultura, s/f-b).

6.3.3. Valor del Patrimonio Cultural

El valor del patrimonio cultural es importante tanto para las comunidades como para los individuos a nivel personal. Se destacan varios valores de este, tal como indicó Prats en su trabajo "El concepto del patrimonio cultural", estos valores van desde el histórico y cultural hasta el educativo, estético, económico y social (Prats, 1998). Su preservación y promoción son fundamentales para la comprensión y apreciación de la diversidad cultural, así como para el desarrollo sostenible de las sociedades.

6.3.4. Reconocer

En este proyecto, reconocer no debe entenderse únicamente como “identificar algo”, sino como un proceso más amplio de comprensión, interpretación y valoración. Desde la perspectiva cognitiva, reconocer implica advertir que algo ya forma parte de la experiencia previa y, al mismo tiempo, distinguirlo con sentido dentro de un contexto determinado (Britannica, 2025;

Oxford Learner´s Dictionaries, 2020). En otras palabras, reconocer no es solo percibir un objeto, práctica o idea, sino ubicarlo en la memoria, comprender su significado y asignarle relevancia.

Aplicado al patrimonio artesanal, construir el reconocimiento significa pasar de ver el objeto terminado a comprender el proceso cultural que lo produce. Esta idea es coherente con la literatura sobre patrimonio vivo, que concibe la "artesanía" como un proceso y no como un simple objeto, porque lo fundamental es la producción, la transmisión de saberes y la continuidad de la práctica (UNESCO, s/f-a).

6.3.5. Transferencia del Conocimiento Tácito

En el conocimiento tácito se hace referencia al conocimiento que únicamente la persona conoce y que es difícil explicar a otra, puede estar compuesto por ideas, experiencias, destrezas, habilidades, costumbres, valores, historia, creencias; conocimiento del contexto o conocimiento como destreza cognitiva (Polanyi, 1962). La principal característica de transferencia del conocimiento tácito es que su acceso es imposible sin la interacción directa y personal con los actores que lo poseen, pues su transferencia depende principalmente del esfuerzo creativo para expresarlo a través de imágenes verbales, metáforas, símbolos heurísticos y analogías.

6.3.6. Modelo Multicapa de Valor

Propuesto originalmente por Suib (2019) en su tesis doctoral sobre los valores intangibles de los productos patrimoniales. A partir de este modelo, la autora desarrolló el *PV Canvas* (Product Value Canvas), un instrumento visual de gran formato, organizado en cinco columnas, una por cada capa de valor, que funciona como un espacio común donde los participantes pueden identificar y sistematizar el conocimiento que poseen sobre un producto patrimonial determinado. De esta manera, el canvas opera como una plataforma que permite traducir parte del conocimiento tácito asociado a estos productos en una forma explícita y compartible.

Según la autora, los enunciados que los participantes ubican en el canvas equivalen a lo que ella denomina "valores aceptados": interacciones repetidas de manera individual o colectiva que, precisamente por ello, resultan más fáciles de transmitir a otros. Estos enunciados combinan, por un lado, la experiencia personal de cada participante, asociada al valor como acción, y, por otro, la comprensión compartida o colectiva del grupo, asociada al valor como consenso.

6.3.7. Diseño de Experiencia

Hekkert plantea que la experiencia surge de cómo una persona percibe los efectos psicológicos que resultan al interactuar con un producto o con su entorno. Esto incluye la estimulación sensorial, la construcción de significados y valores, así como la identificación de emociones y sentimientos (Hekkert, 2006). En la actualidad, el diseño se entiende como un campo orientado a la configuración de experiencias, desarrollado mediante un proceso multidisciplinario que integra distintas perspectivas para comprender cómo la experiencia incide en la creación de productos físicos, virtuales o espaciales (Forero La Rotta & Ospina Arroyave, 2013).

6.3.8. Diseño de Experiencias en el Turismo

Se trata de un proceso creativo orientado a generar ideas innovadoras en áreas como modelos de negocio, marketing, productos y educación en el ámbito del turismo. Esta experiencia, que es subjetiva y está vinculada a los procesos internos de los turistas, se caracteriza por combinar servicios comunes con otros específicamente seleccionados para crear un impacto emocional en los viajeros, un proceso que implica comprender las necesidades, deseos y expectativas de los turistas con el fin de diseñar interacciones y servicios que provoquen emociones positivas. Aspectos como la arquitectura y el diseño de los espacios, la

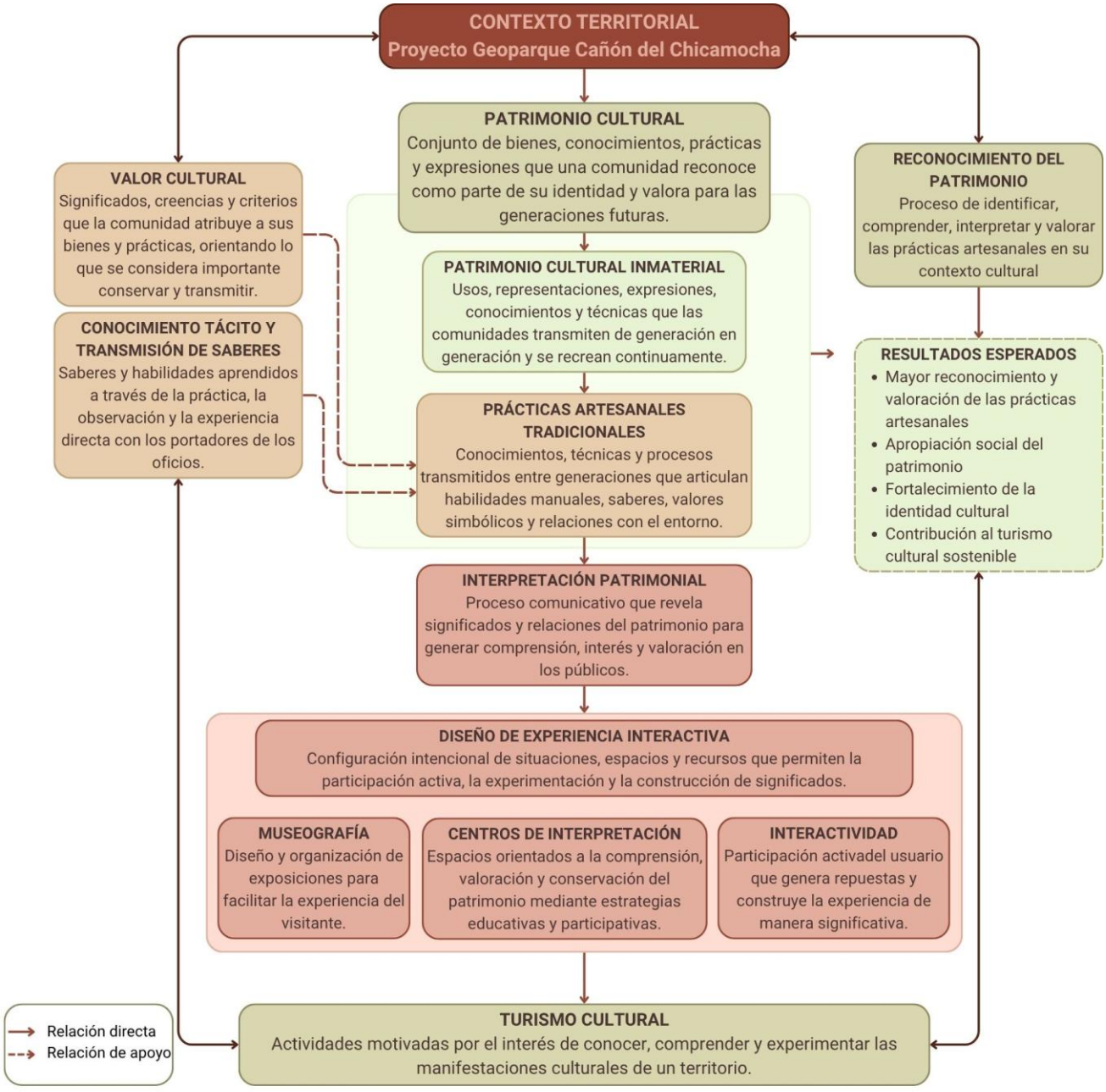
calidad de los servicios, la gastronomía, las actividades recreativas, la señalización y la interacción con el entorno pueden ser considerados en este contexto (Ministerio de Cultura, 2018).

El diseño de experiencias en turismo es el proceso de concebir e implementar productos, servicios y actividades innovadoras y diferenciadas que integran aspectos culturales, naturales, gastronómicos y de calidad, pero que, además, de acuerdo con la economía de experiencias de Pine y Gilmore, pone en el centro la vivencia emocional y sensorial del turista, buscando generar encuentros memorables, satisfactorios y transformadores que den sentido al viaje (Pine II & Gilmore, 1998).

En la figura 2 se muestra cómo se relacionan los conceptos tratados en el proyecto de investigación.

Figura 2

Gráfico de relaciones de conceptos

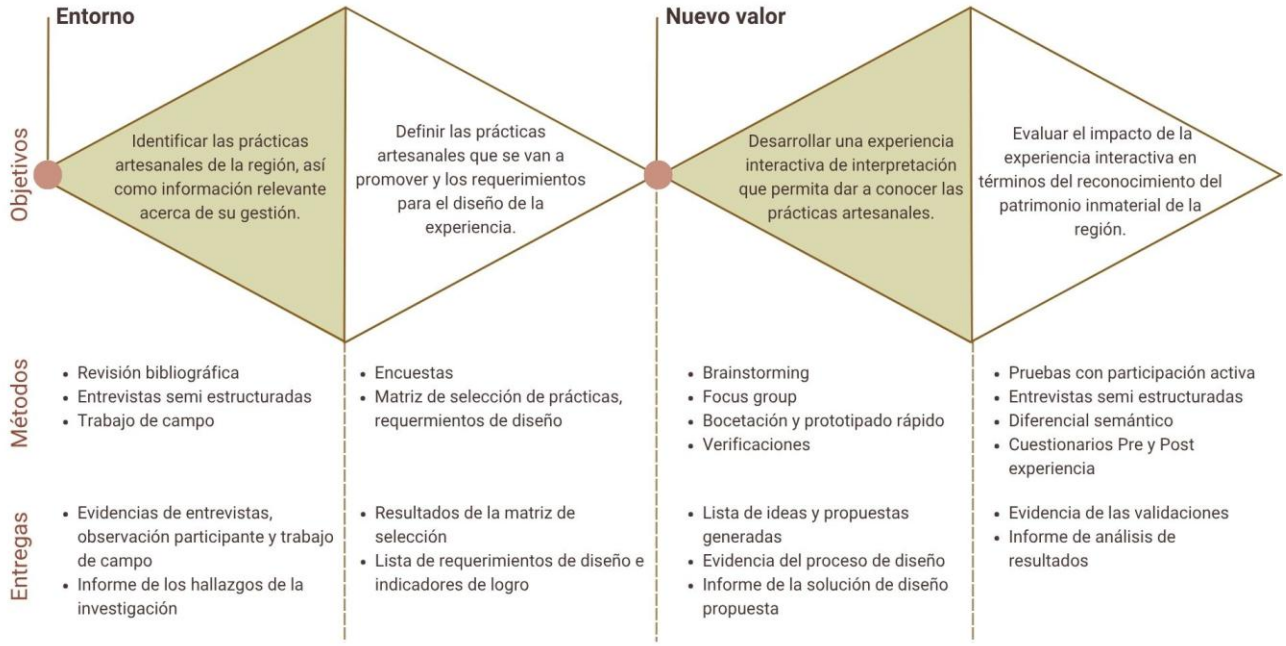


7. Metodología

El proyecto se desarrolla bajo una metodología basada en el enfoque Design Thinking, un proceso creativo e iterativo que permite abordar problemas complejos de manera colaborativa y centrada en el usuario. Esta metodología se compone de cuatro fases, en la Figura 3 se muestra la metodología, en síntesis.

Figura 3

Diagrama de metodología sintetizado



8. Etapa 1: Contextualizar

En el marco del proyecto centrado en el diseño de una experiencia interactiva para el reconocimiento de las prácticas artesanales de los municipios del Cañón del Chicamocha, en el contexto del Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha, se desarrolló una fase inicial de investigación y contextualización. Esta etapa buscó fundamentar teóricamente la propuesta y caracterizar empíricamente el territorio, sus actores y sus narrativas patrimoniales, mediante

revisión bibliográfica, visitas de campo a museos y municipios clave, participación en experiencias educativas y entrevistas semiestructuradas con expertos y artesanos. Los hallazgos de esta fase permiten transitar hacia la definición precisa del problema de diseño y la propuesta de solución interactiva, asegurando que esta responda a las dinámicas reales del patrimonio cultural inmaterial de la región.

8.1. Revisión Bibliográfica

8.1.1. Tipos de Fuentes y Ejes de la Revisión

La revisión bibliográfica y documental se organizó en tres grandes tipos de fuentes; portales institucionales, marcos normativos y bases de datos académicas. En primer lugar, se consultaron portales institucionales como Artesanías de Colombia, entidad estatal de beneficio e interés colectivo cuya misión es liderar el desarrollo y fortalecimiento del sector artesanal mediante procesos de investigación, codiseño, innovación, promoción y comercialización, con el propósito de dignificar la vida del artesano y preservar saberes ancestrales y tradicionales (SIART, s/f-a). Estas fuentes proporcionaron tipos de oficios, caracterización sectorial, programas de formación y acompañamiento, así como lineamientos técnicos sobre materias primas, cadenas productivas y criterios de sostenibilidad aplicados a fibras y maderas.

En segundo lugar, se revisaron documentos de la UNESCO y del Ministerio de Cultura para comprender los marcos conceptuales y normativos del patrimonio cultural inmaterial y su salvaguardia, incluyendo la Convención de 2003 y sus Directrices Operativas, así como los instrumentos nacionales asociados. En este marco fue especialmente relevante la Ley 2184 de 2022, que reconoce los oficios culturales como parte del patrimonio cultural, promueve su sostenibilidad, la transmisión intergeneracional de saberes, el aprendizaje informal comunitario y

orienta políticas públicas para la protección de estos oficios (Congreso de la República, 2022). También se consideró la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) como herramienta de registro y salvaguardia en Colombia, concebida como un instrumento concertado entre el Ministerio de Cultura y otras instancias para identificar manifestaciones que requieren planes especiales de salvaguardia (Ministerio de Cultura, s/f-a).

En tercer lugar, se empleó Google Académico como metabuscador de artículos científicos, tesis y otros trabajos académicos sobre patrimonio cultural inmaterial, artesanías tradicionales y turismo cultural en Colombia, con el fin de situar el proyecto en debates actuales sobre salvaguardia, diseño de experiencias y turismo cultural, y de identificar enfoques metodológicos pertinentes (p. ej., estudios de rutas artesanales, geoturismo y experiencias museográficas participativas).

8.1.2. Identificación de Oficios Clave en la Región

Se investigaron prácticas emblemáticas de la región del Cañón del Chicamocha y de Santander, con énfasis en cuatro oficios; la cestería en bejuco predominante en Zapatoca, la talla en piedra característica de Barichara, la talla en pauche o arboloco también en Zapatoca, y el tejido en fique representativo de Curití. Los materiales técnicos de Artesanías de Colombia y publicaciones afines permitieron documentar procesos detallados de recolección y manejo de materias primas, como la entresaca selectiva de tallos maduros de arboloco, el secado, raspado de la corteza y recomendaciones de corte para favorecer la regeneración del árbol y minimizar el impacto ambiental, configurando un conjunto de buenas prácticas de sostenibilidad para el uso del pauche (Caro et al., 2007).

En el caso del fique, los documentos institucionales muestran una trayectoria de reconversión productiva en Curití, tras la crisis de los costales de fique en los años noventa, los

artesanos organizaron la cooperativa Ecofibras (1995), que hoy reúne alrededor de 150 artesanos, diversifica los productos como tapetes, mobiliario, accesorios de moda, y combina el fique con otros materiales, articulando innovación, mercado nacional e internacional y transmisión de la herencia textil guane (SIART, s/f-b). Esto evidencia un oficio con fuerte visibilidad, estructura asociativa consolidada y una estrategia de salvaguardia basada en innovación y mercado (incluida la marca colectiva "Fique de Curití") (SIART, s/f-c).

8.1.3. Estrategias de Salvaguardia, Visibilidad y Turismo Cultural

La revisión también permitió reconocer estrategias de salvaguardia y promoción en marcha para cada oficio, relevantes para el diseño de la experiencia interactiva. En Barichara, proyectos de turismo cultural como "Saberes Patiamarillos" integran la talla en piedra y la cerámica guane dentro de un portafolio de "saberes ancestrales", articulando guianza turística, relatos comunitarios y producción de contenidos audiovisuales que refuerzan la visibilidad de estos oficios ante visitantes y públicos digitales (*Saberes Patiamarillos*, s/f). En el caso específico de la cerámica guane, se documentan talleres abiertos al turismo, prácticas de modelado a mano sin torno, uso de arcillas locales y combustión en fogata, así como un portafolio de piezas utilitarias y rituales (ollas, tejos, hornillas), lo que indica una práctica con alto grado de reconocimiento, inserta en circuitos turísticos y de mercado.

En Zapatoca, fuentes periodísticas y documentos técnicos relatan la historia de la talla en pauche desde finales del siglo XIX, asociada a la familia Gómez Quijano y a las artesanas conocidas como "Las Pájaras", y muestran cómo hoy subsiste esencialmente en manos de una maestra reconocida ("La casa del Pauche") y su círculo familiar, con apoyo puntual de la alcaldía, el SENA e Isagén mediante cursos y dotación de maquinaria para el proceso (Periódico 15, 2018). Sin embargo, estas fuentes coinciden en señalar la fragilidad del relevo generacional y

el riesgo de desaparición del oficio, pese a las iniciativas de formación y promoción, lo que contrasta con la situación más robusta de la cerámica guane y del fique en Curití.

Adicionalmente, se identificaron experiencias de rutas y circuitos artesanales en Santander, como la "Ruta Santander" promovida por Colombia Artesanal, que integra talleres de alfarería, tejeduría y otros oficios en diferentes municipios y recomienda la visita a fundaciones y maestros artesanos en Barichara y su entorno (Artesanías de Colombia, 2023). Estas rutas funcionan como dispositivos de interpretación del territorio que visibilizan artesanos, fortalecen el turismo cultural y generan oportunidades para la co-creación de experiencias interactivas en contexto, a la vez que evidencian asimetrías en la inclusión de ciertas prácticas, por ejemplo, el tejido en fique y la cerámica aparecen más integrados que la cestería en bejuco o el pauche.

8.1.4. Implicaciones para el proyecto

En síntesis, la revisión documental no solo permitió conocer definiciones y marcos normativos del patrimonio cultural inmaterial, sino también mapear el estado actual de las prácticas artesanales seleccionadas; algunas como la cerámica guante, la tapia pisada, y el tejido en fique cuentan con alta visibilidad y articulación con el turismo. Otras, como la talla en pauche y la cestería en bejuco, presentan mayor vulnerabilidad por la concentración del saber en pocas portadoras/es y la ausencia de relevo generacional sólido, a pesar de esfuerzos de capacitación y apoyo institucional. Esta asimetría constituye un insumo clave para la siguiente fase del proyecto, en la que se definirá con qué práctica trabajar y qué tipo de experiencia interactiva podría aportar de manera más pertinente al reconocimiento, la transmisión de saberes y la salvaguardia efectiva del oficio elegido.

8.2. Trabajo de Campo en Museos

La selección de los museos visitados se realizó considerando el enfoque inicial del proyecto, centrado en la cultura Guane como eje de las prácticas artesanales y patrimoniales de la región del Cañón del Chicamocha. Se priorizaron instituciones que, según información preliminar de fuentes institucionales y académicas, albergan colecciones significativas de piezas arqueológicas y artesanales guanes, como cerámicas, textiles y objetos rituales que ilustran técnicas tradicionales y su vínculo con el territorio santandereano. Los museos escogidos fueron; el Museo GUA (Bucaramanga), el Museo Casa de Bolívar (Bucaramanga), el Museo Arqueológico Regional Guane (ubicado en la Casa de la Cultura Piedra del Sol, Floridablanca) y el Museo Paleontológico y Arqueológico Isaías Ardila Díaz (Guane). Esta elección permitió contrastar narrativas históricas y patrimoniales locales, identificando fortalezas en la mediación de objetos guanes y oportunidades para experiencias interactivas más inmersivas.

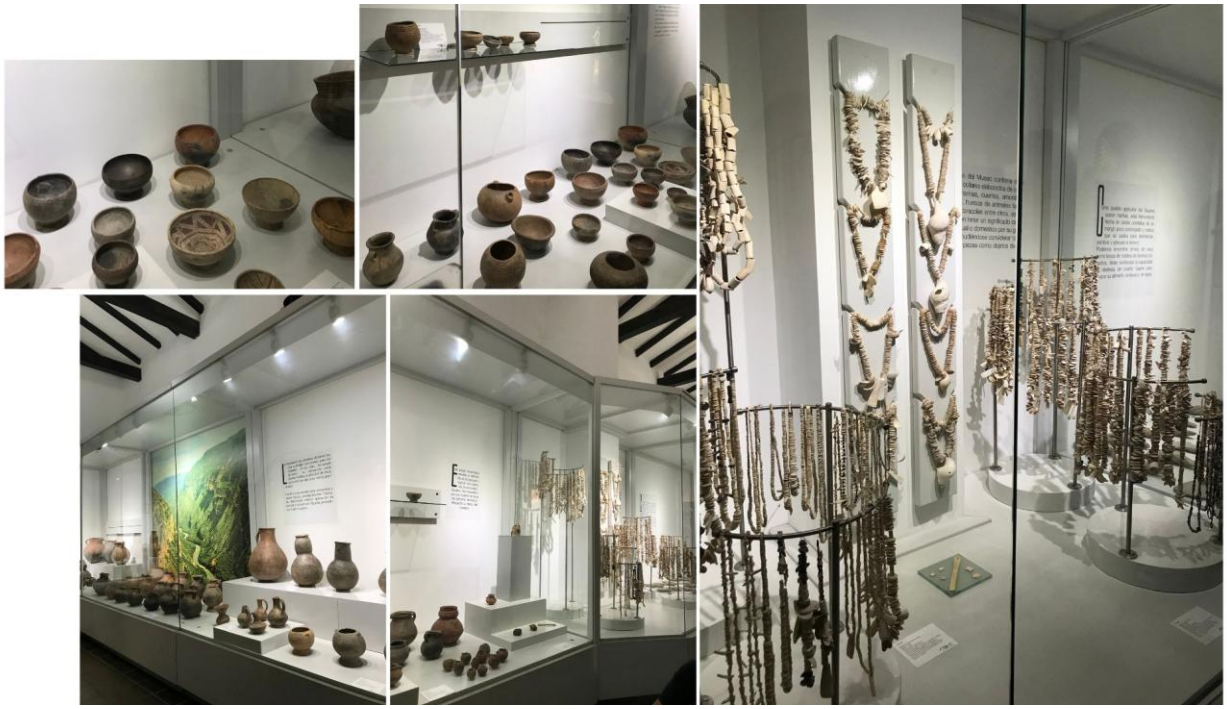
Las visitas a los museos se realizaron mediante observación participante y recorridos guiados (cuando disponibles), con registro de notas de campo, fotografías permitidas y análisis in situ de las estrategias de mediación patrimonial.

8.2.1. Visita al Museo Arqueológico Regional Guane (Floridablanca).

Ubicado en la Casa de la Cultura Piedra del Sol, este pequeño espacio resalta la tradición guane a través de cráneos deformados, emblema cultural de la etnia, y una selección de artesanías como cerámicas funcionales, para usos cotidianos, rituales u ocasionales, joyería elaborada con huesos y armas prehispánicas. La visita guiada, de unos 15 minutos, permitió apreciar la diversidad cerámica, aunque el formato lineal limita la interacción profunda con los visitantes. En la figura 4 se recopila la evidencia de la visita.

Figura 4

Evidencia de Visita al Museo Arqueológico Regional Guane



8.2.2. Visita al Museo Paleontológico y Arqueológico Isaías Ardila Díaz (Guane).

Con entrada de $10.000 y restricciones estrictas a fotografía, video y audio, el museo se organiza en dos salas; la primera dedicada a fósiles y rocas con énfasis paleontológico-arqueológico, y la segunda con una momia guane, cráneos deformados, joyería ósea, cerámica y demostraciones del proceso de fique como cepillado e hilado manual. Al fondo, destacan vajillas y objetos ceremoniales en plata, junto a vestimentas para ocasiones especiales, evidenciando la riqueza material de la cultura local. La visita guiada resalta la conexión entre arqueología y oficios tradicionales. En la figura 5 se recopila la evidencia de la visita.

Figura 5

Evidencia Visita Museo Paleontológico y Arqueológico Isaías Ardila Díaz



8.2.3. Visita al Museo Casa de Bolivar (Bucaramanga).

Ubicado en el centro histórico de Bucaramanga, este museo siendo el más extenso de los visitados ofrece una amplia colección de cerámica guane, joyería ósea, armas prehispánicas y, especialmente, textiles conservados, retazos que muestran patrones multicolores y técnicas de tejido. Destacan las pintaderas o rodillos usados para estampar diseños con pigmentos, conectando directamente con prácticas artesanales vivas. Sin guía disponible durante la visita, la exploración autónoma permitió un análisis pausado de estas piezas. En la figura 6 se recopila la evidencia de la visita

Figura 6

Evidencia de Visita al Museo Casa de Bolivar



8.2.4. Visita al Museo GUA (Bucaramanga).

Ubicado en el cementerio La Colina, este espacio compacto prioriza la historia de Bucaramanga sobre la cultura guane, aunque incluye algunas cerámicas representativas. Su visita fue estratégica para entrevistar al profesor Emilio Arenas, fundador del museo e investigador clave de la región, más allá de las piezas expuestas. En la figura 7 se recopila la evidencia de la visita.

Figura 7

Evidencia de la Visita al Museo GUA



Estas experiencias revelan un énfasis común en objetos guanes (cerámica, textiles, hueso), pero con oportunidades para mayor interactividad y contextualización de oficios vivos.

8.3. Participación en Experiencias Patrimoniales y Educativas

Para complementar el trabajo de campo, el equipo participó en dos actividades vivenciales que permitieron experimentar directamente la mediación del patrimonio guane, enfocadas en textiles y cerámica. Estas sesiones resaltaron el potencial de la práctica manual para la apropiación cultural.

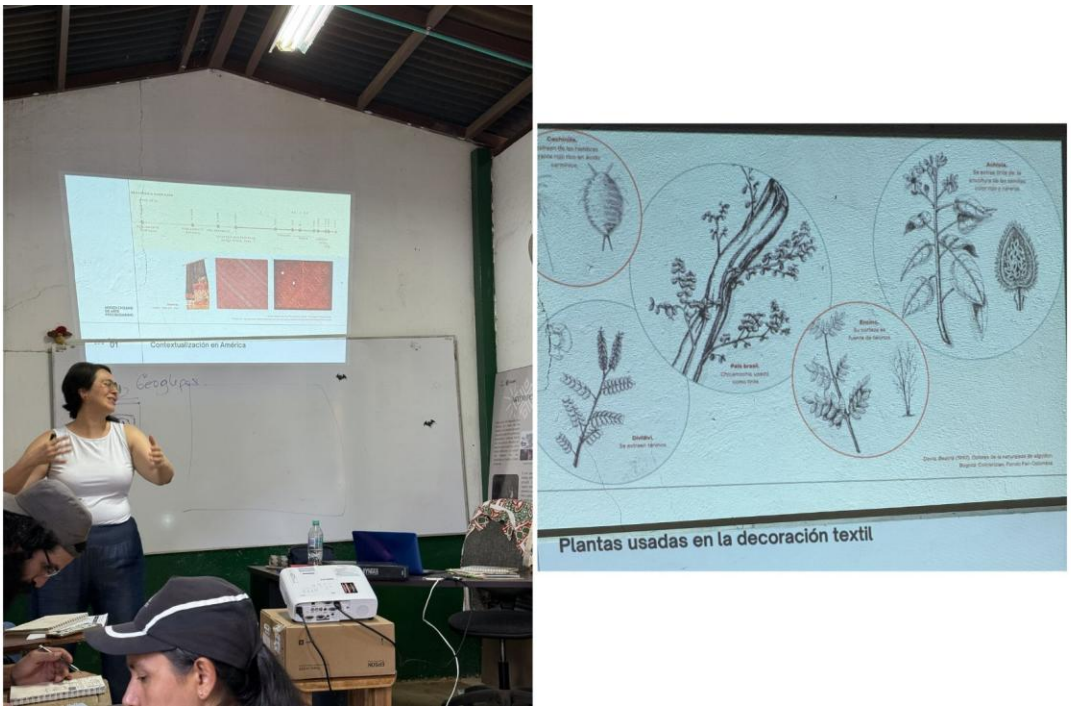
8.3.1. Taller de Divulgación Arqueológica (Vereda La Ciénaga, Los Santos).

En un colegio de la vereda La Ciénaga en el municipio de Los Santos, la Dra. Mónica Gidelmann, arqueóloga experta, facilitó una charla interactiva dirigida a estudiantes y al equipo del proyecto. La sesión exploró la historia de los textiles guanes; patrones simbólicos

recurrentes, geométricos, zoomorfos y antropomorfos, técnicas de pintado con pigmentos naturales y su relación con la simbología en cerámicas y tejidos. Este enfoque contextualizó los saberes ancestrales en la vida cotidiana guane, fomentando diálogo entre participantes y destacando la transmisión oral de conocimientos. En la figura 8 se recopila la evidencia del taller.

Figura 8

Evidencia de Taller de Divulgación Arqueológica



8.3.2. Experiencia "Cerámica para el Patrimonio Guane".

Inmediatamente después del taller, se realizó una actividad práctica de creación de rodillos o pintaderas para estampar textiles, inspirados en piezas guanes auténticas. Utilizando imágenes de referencia arqueológica, la primera fase, a la que asistió el equipo, consistió en diseñar patrones sobre acetato para transferirlos a arcilla cruda, modelar el rodillo y prepararlo

para cocción. Aunque no se participó en la quema posterior, la experiencia evidenció cómo replicar técnicas prehispánicas fomenta la comprensión táctil del patrimonio, alineándose con el diseño de experiencias interactivas multisensoriales. En la figura 9 se muestran piezas de la experiencia.

Figura 9

Rodillos y Pintaderas en cerámica



Ambas actividades subrayan la efectividad de la educación experiencial para conectar visitantes con oficios guanes, ofreciendo referentes directos para la propuesta del proyecto.

8.4. Entrevistas con Expertos y Actores Clave

Las entrevistas se diseñaron como semiestructuradas, con guías flexibles que permitieron explorar percepciones sobre prácticas artesanales, desafíos de transmisión generacional y potencial turístico-patrimonial, adaptadas a cada interlocutor. Se realizaron en contextos naturales como talleres, museos o espacios comunitarios, con duración de 1 a 2 horas, registro de notas detalladas y consentimiento verbal o escrito para uso académico. Este enfoque cualitativo

privilegia las voces de primera mano, triangulando datos del trabajo de campo previo para enriquecer la comprensión del patrimonio vivo en el Cañón del Chicamocha.

8.4.1. Entrevista a Dra. Mónica Gidelmann.

La entrevista ofrece valiosos hallazgos sobre la cultura Guane, relevante para el proyecto de diseño planteado. Los Guane, identificados por crónicas españolas y rasgos arqueológicos en el sur de Santander (Oiba, Barichara, Guane, Los Santos), destacaban como artesanos expertos en textiles de fique y algodón, cerámica con mica local para darle brillo dorado a las piezas, joyería como collares de caracol, tumbaga y posible bareque antisísmico. Se beneficiaban por su posición estratégica de comercio con muiscas y otros grupos.

La cultura Guane se destaca por la deformación craneal, el arte rupestre como pictogramas fitomórficos, reptiles, soles en el paisaje, y cerámica ocre o roja, estas prácticas perviven transformadas; el fique en Curití, tejeduría en Charalá, cerámica en Barichara con Bernardita. Por otro lado, describe que la identidad santandereana se ancla a los Guane vía turismo, ya que hay varios museos que muestran vestigios de la cultura, también menciona que esta ha sido asociada con la "berraquera" trabajadora y que posiblemente por eso también se asocia el término con los santandereanos.

Para el proyecto, propone experiencias interactivas multisensoriales como RA en arte rupestre para su preservación, réplicas táctiles como rodillos cerámicos, que generen transformación vía descubrimiento sensorial, más allá de lo cognitivo, integrando paisaje y simbología cíclica para apropiación generacional del patrimonio.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice B.

8.4.2. Entrevista al Dr. Emilio Arenas.

El Dr. Emilio Arenas aparece en la entrevista como un historiador e investigador clave del Cañón del Chicamocha, con larga experiencia en archivo, trabajo de campo y divulgación como el programa "Los caminos del Gran Santander" y el libro *Los Guane, el pueblo de la Cingla*. Su rol para el proyecto es el de voz crítica que cuestiona los mitos establecidos sobre los Guane y sugiere afinar el enfoque territorial y cultural del patrimonio que se está interpretando.

Entre sus hallazgos más importantes, Arenas sostiene que buena parte del arte rupestre mejor conservado del área no sería necesariamente guane, sino de un pueblo anterior, y critica la tendencia académica y turística a etiquetar "todo Santander" como guane por comodidad o tradición. A partir de la relectura detallada de Juan de Castellanos y del uso de tablas de distancia históricas, plantea que el territorio propiamente guane se restringía al Cañón del Chicamocha y la Mesa de los Santos, donde se desarrolló una cultura pescadora fuertemente vinculada al río y no un pueblo minero experto en oro. En esa misma línea, cuestiona la atribución automática de piezas de tumbaga o tumbas encontradas en barrios de Bucaramanga como "guane", explicando que en esos espacios convivieron y se reubicaron diversas etnias como Sachagua, Huaca, grupos traídos de otras regiones, y que muchas interpretaciones arqueológicas han contribuido a reforzar un "mito fundacional" guane de la identidad santandereana.

Sobre las prácticas artesanales, Arenas reafirma que las fuentes coloniales describen a los Guane principalmente como tejedores que llevaban mantas y oro al altiplano para obtener sal, y que su economía giraba en gran medida alrededor de la pesca y su conservación mediante sal, lo que se traduce en dispositivos como las barbacoas, que son estructuras de cañas y bejuco usadas para capturar grandes cantidades de peces en época de subienda. Considera la cerámica guane como "muy rústica" y advierte que, por ello, en el Cañón debieron convivir a lo largo del tiempo varios pueblos con tradiciones cerámicas diferentes, lo que complica cualquier intento de asociar

automáticamente formas o tipologías a una sola etnia. Un aporte muy concreto para el proyecto es que señala la pervivencia reciente del trabajo en fique en pleno cañón, a través de campesinos como Israel Bárcenas, quien sembraba fique, producía la fibra y elaboraba lazos, mochilas, sacos y empaques para comercializarlos en Aratoca; sugiere que documentar a fondo estas técnicas campesinas actuales en territorio del cañón ya sería un aporte suficiente y muy sólido, más pertinente que entrar en especulaciones generalistas sobre “lo guane”.

En términos de aportes metodológicos y de enfoque, Arenas insiste en que el mundo indígena del cañón se derrumbó casi por completo en pocas décadas tras la llegada de los españoles, con una mortalidad cercana al 90%, por lo que hay que desconfiar de lecturas que asumen continuidades directas y lineales entre los Guane prehispánicos y los habitantes actuales. Para el proyecto, esto se traduce en dos advertencias; por un lado, la necesidad de trabajar con un mapa muy preciso del territorio y de las etnias realmente documentadas allí, y por otro, la conveniencia de centrar la experiencia interactiva en prácticas comprobables (pescas, barbacoas, fique campesino, motivos rupestres usados en tejidos) más que en la reproducción acrítica del “mito guane” como origen absoluto de la identidad santandereana.

Luego de realizar estas entrevistas a expertos se tomó la decisión de encaminar el proyecto hacia el reconocimiento de las prácticas artesanales de la región, sin necesidad de enfocarlo a la cultura Guane, debido a que gran parte de la información que hay sobre la cultura, se basa en especulaciones según el Dr. Emilio Arenas.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice C.

8.5. Entrevistas con Artesanos y Artesanas

Las entrevistas con artesanos se centraron en los actores directos de las cadenas productivas identificadas en la revisión bibliográfica, como cestería en bejuco y pauche en Zapatoca, tejido en fique en Curití o talla en piedra en Barichara, seleccionados por su reconocimiento en la Ruta del Artesanato de Santander y contactos obtenidos en fuentes institucionales. Mediante conversaciones semiestructuradas en sus talleres, se exploraron saberes técnicos, procesos de recolección y transformación de materia prima, desafíos para la continuidad generacional y percepciones sobre el turismo cultural. Para sintetizar esta riqueza cualitativa, se aplicó la herramienta MPV (Modelo de Valor Multicapa del Producto), que organiza los hallazgos en dimensiones tangibles como técnicas y materiales, e intangibles como simbología e identidad comunitaria, facilitando su traducción a elementos de diseño experiencial.

8.5.1. Entrevista a Alix Plata.

Alix Plata, artesana en cestería de bejuco y fundadora de Embejucarte en Zapatoca, Santander, heredó un legado familiar de 80-90 años, desde canastos de su bisabuela hasta diversificación de estos por su padre luego de su accidente, evolucionándolo a más de 560 diseños decorativos únicos.

La entrevista abordó su trayectoria, cómo aprendió desde los 6 años el oficio, también procesos como el corte o poda de la materia prima, su preparación para poder tejerla, y las 6 técnicas en 1-6 líneas que conoce. Por otro lado, se mencionan los desafíos que ha enfrentado a lo largo del camino, como intermediarios que multiplican sus precios, pero a la vez suelen pedirle rebaja porque no valoran el trabajo artesanal. Alix muestra orgullo por ventas exclusivas en lugares como Cartagena, Barichara y el Hotel Isla Palma. Su testimonio aporta directamente al diseño experiencial, la exclusividad como "único taller nacional" de bejuco en

Santander, inspira módulos de narración única; la durabilidad excepcional del material, hasta 300 años post-procesado, habla de talleres prácticos de poda y tejido, por ejemplo, valor de $150.000 por 3h, para un grupo de mínimo 10 personas, y resalta la paciencia como virtud central del oficio, reiterando que tarda días en finalizar prototipos de su completa autoría.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice D. En la figura 10 se recopila la evidencia fotográfica del encuentro.

Figura 10

Evidencias Visita Alix Plata



En la Figura 11 se categoriza la información recopilada en la entrevista.

Figura 11

Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para cestería en bejuco



La cestería de Alix Plata privilegia valores intangibles profundos, herencia familiar de cuatro generaciones como "baluarte vivo de Zapatoca", orgullo de ser "único taller nacional" y emoción de piezas "hechas con amor", sobre atributos tangibles destacados como durabilidad excepcional de 300 años y nobleza del material que "se deja trabajar". Esta jerarquía, orienta el diseño de experiencias interactivas centradas en narrativas auténticas; por ejemplo, talleres prácticos de poda sostenible y tejido básico de 1-2 líneas, donde Alix o su nieto Marlon, relaten el valor emocional que tiene para ellos y la evolución de catabras a jarrones exclusivos, permitiendo a visitantes "adoptar" una liana personal como símbolo de transmisión generacional.

8.5.2. Entrevista a Doña Gilma.

Doña Gilma, artesana de 90 años pionera en talla de pauche (arboloco) desde 1968 en Zapatoca, aprendió autodidacta con su amiga Rosita imitando frutas reales, fundó la Asociación de Artesanos fue presidenta durante 30 años, y capacitó 15 mujeres vía doctor Olarte, exportando a Artesanías de Colombia pedidos de 1.000 piezas.

En la entrevista se abordó el proceso de la talla en pauche, desde el lijado clave, la anilina para dar color, la parafina para dar brillo. Además, menciona historias sobre cómo asistía a ferias nacionales, también retos que enfrenta como polvo tóxico, la escasez de la materia prima y sus regulaciones, así como el orgullo comunitario que ha traído premios y bazares.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice E. En la figura 12 se recopila la evidencia fotográfica del encuentro.

Figura 12

Evidencia Visita Gilma



En la Figura 13 se categoriza la información recopilada en la entrevista.

Figura 13

Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para talla en pauche



En esta práctica se articulan tres componentes fundamentales: por una parte, ciertas nociones de sostenibilidad del pauche, asociadas a formas de manejo como el corte en luna menguante y la repoblación del árbol; por otra, una ética de humildad y generosidad en la transmisión del oficio, expresada en la decisión de enseñar "sin egoísmo" a otras mujeres; y, finalmente, una dimensión de esperanza económica vinculada al progreso y sostenimiento de la familia. Estos elementos constituyen una base pertinente para proyectar talleres formativos que subrayen la paciencia en el hacer y el carácter colectivo del legado artesanal.

8.5.3. Entrevista a Eduardo Silva.

Eduardo Silva es un escultor en piedra de Barichara que trabaja este oficio desde 1984 y es reconocido como uno de los pocos talladores capaces de realizar esculturas figurativas complejas, especialmente imágenes religiosas, mobiliario litúrgico y obras monumentales para iglesias, espacios públicos y clientes privados dentro y fuera de Colombia. Además de la talla en piedra, complementa su actividad económica con una empresa de sonido profesional para eventos y orquestas, lo que evidencia una trayectoria laboral híbrida entre lo artesanal y lo

técnico. En la entrevista se abordan temas como la historia de su vinculación al oficio, la organización del trabajo de la piedra, como la cantera, canteros, chapas, escultores, los criterios técnicos para seleccionar materiales, el proceso de diseño y emplantillado, la relación con instituciones como Artesanías de Colombia y UNESCO, y las tensiones entre funcionalidad, mercado y diseño.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice F. En la figura 14 se recopila la evidencia fotográfica del encuentro.

Figura 14

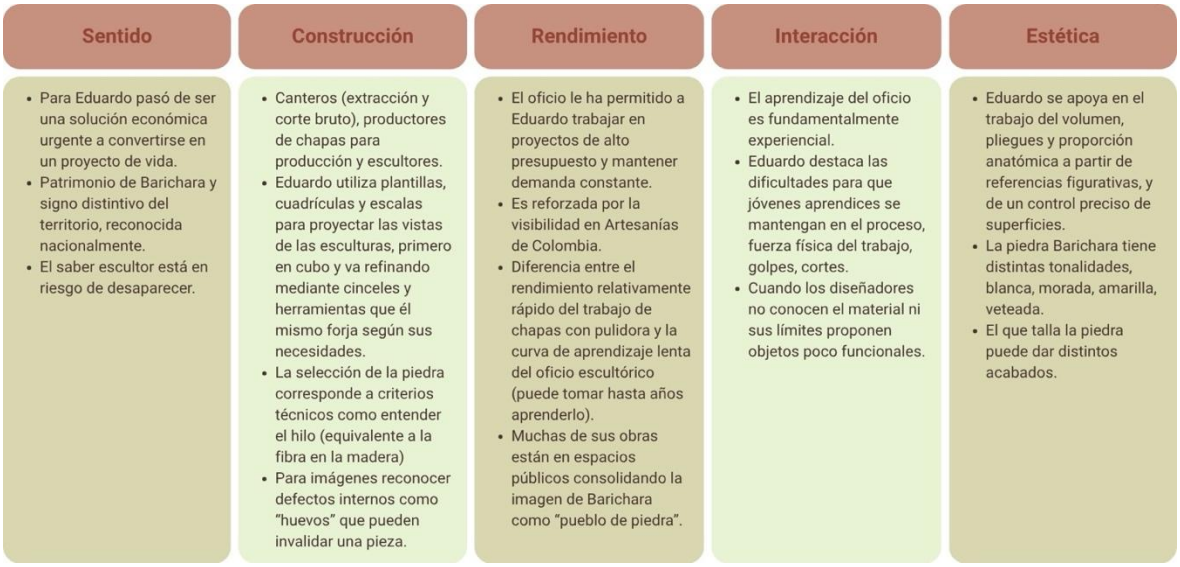
Evidencias Visita Eduardo Silva



En la Figura 15 se categoriza la información recopilada en la entrevista.

Figura 15

Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para talla en piedra



Resultan especialmente relevantes para el proyecto sus reflexiones sobre la necesidad de conocer a fondo el material para diseñar productos viables, la importancia de crear escuelas o procesos formativos para evitar la desaparición del oficio escultórico, y la forma en que la piedra se ha convertido en un elemento identitario central de Barichara y del discurso turístico del Cañón del Chicamocha.

8.5.4. Entrevista a Blanca Rincón.

Blanca Rincón es una maestra artesana de Curití dedicada al trabajo en fique, oficio que aprendió desde niña en el contexto del cultivo y elaboración de costales en la finca de sus padres y abuelos. A lo largo de su vida pasó de hilar y tejer sacos tradicionales a desarrollar, junto con su mentora Patrocinio, una empresa familiar que produce tapetes, bolsos y otros objetos decorativos en fique, articulando trabajo en telar, dos agujas, croché y trenzado. En la entrevista se abordan su historia de vida y autonomía económica, la transmisión intergeneracional del oficio, el proceso técnico completo del fique desde el cultivo, extracción, escarmenado,

hilado, hasta el tinturado y tejido, la organización del taller y redes de tejedoras, así como las dinámicas de mercado local, nacional y de exportación.

Para conocer más a profundidad sobre este encuentro, revisar la transcripción de la entrevista en el Apéndice G. En la figura 16 se recopila la evidencia fotográfica del encuentro.

Figura 16

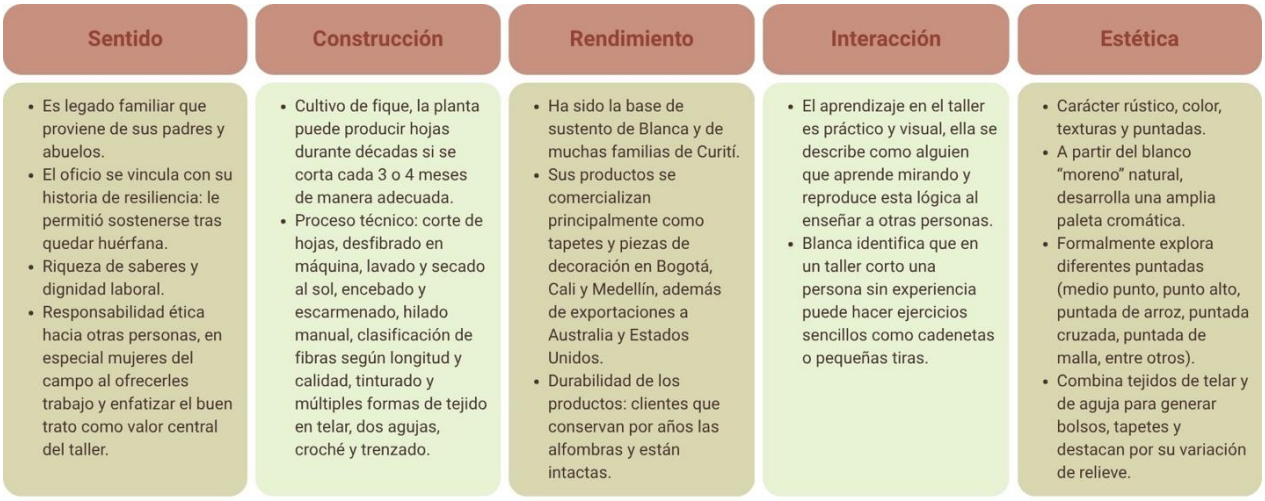
Evidencia Visita Blanca Rincón



En la Figura 17 se categoriza la información recopilada en la entrevista.

Figura 17

Modelo de Valor Multicapa del Producto (MPV) para tejeduría en fique



Para el proyecto resultan especialmente relevantes sus reflexiones sobre la sostenibilidad del fique como cultivo, el aprovechamiento integral del material (incluyendo residuos), la importancia de la paciencia en el aprendizaje, el papel de las relaciones de cuidado en el taller, y el potencial de talleres sencillos donde personas sin experiencia puedan acercarse al fique mediante ejercicios básicos de tejido.

8.6. Encuesta de Prácticas Artesanales del Cañón del Chicamocha

La encuesta se diseñó como un instrumento orientado a mapear el nivel de exposición del público a las artesanías de la región, identificar las prácticas más visibles, detectar el interés en experiencias participativas y recoger primeras percepciones simbólicas sobre su valor sociocultural.

Al tratarse de una encuesta exploratoria de carácter mixto, combina preguntas cerradas, como opción múltiple y escalas tipo Likert, con preguntas abiertas, lo que permite articular porcentajes y frecuencias con interpretaciones cualitativas y patrones discursivos.

En el marco del proyecto de diseño de una experiencia interactiva en el Geoparque, la encuesta cumple tres funciones principales; segmentar público (datos demográficos), mapear conocimiento y presencia de las prácticas artesanales del Cañón del Chicamocha, y explorar el imaginario simbólico asociado a estas artesanías, sea tradición, identidad, recuerdo turístico, trabajo familiar, etc.

El formato de la encuesta se puede encontrar en el Apéndice H.

8.6.1. Resultados de la Encuesta

Se aplicó la encuesta en línea mediante Microsoft Forms y obtuvo 112 respuestas válidas.

8.6.1.1. Caracterización de la Muestra. La mayoría de las personas encuestadas no reside en los municipios del Cañón del Chicamocha (92,9%), lo que indica un predominio de miradas externas a la región. La muestra se concentra en población joven: el 50,9% tiene entre 18 y 25 años, seguida por el grupo de 26 a 40 años con el 18,8%. En términos educativos, el 66% cuenta con formación universitaria (estudiantes o graduados), y cerca del 29,5% no se encuentra trabajando actualmente, lo que sugiere una fuerte presencia de estudiantes.

8.6.1.2. Visibilidad y Presencia de las Prácticas. La siguiente información condensada en la tabla 2 resume la relación entre el reconocimiento, la posesión y el avistamiento del proceso productivo de las diferentes prácticas artesanales.

Tabla 2

Relación entre conocimiento, posesión y avistamiento de los procesos

Práctica	Conocen (%)	Poseen (%)	Han visto proceso (%)	Brecha conocimiento–proceso

Tejido en fique	75,0	73,2	45,5	33
Talla en piedra	68,8	19,6	15,2	60
Cerámica	59,8	52,7	34,8	28
Cestería en bejuco	30,4	50,9	33,0	-3
Pauche	8,9	8,0	7,1	2

El tejido en fique es la práctica con mayor nivel de reconocimiento (75%) y también presenta la mayor presencia en los hogares (73,2%). La talla en piedra y la cerámica también muestran altos niveles de reconocimiento (68,8% y 59,8% respectivamente), aunque con menores tasas de posesión, especialmente en el caso de la piedra. El pauche se posiciona como la práctica menos visible: solo el 8,9% de las personas declara conocerla.

Un hallazgo central es la brecha entre el conocimiento del objeto y la experiencia del proceso artesanal. Aunque las personas reconocen las artesanías como productos terminados, una proporción mucho menor ha presenciado cómo se elaboran.

En el caso de la talla en piedra, el 68,8% afirma conocer esta artesanía, pero solo el 15,2% ha visto de cerca el proceso de elaboración, lo que configura una brecha de 60 personas que conocen el objeto sin haber presenciado el oficio. Para el tejido en fique, el 75% lo conoce y el 45,5% ha visto el proceso, mientras que en la cerámica el 59,8% la reconoce y el 34,8% ha observado su elaboración. Además, el 35,7% de los encuestados señala que no ha visto cómo se hace ninguna de las prácticas consideradas.

Estos datos sugieren que el vínculo de la mayoría de los participantes con las artesanías es principalmente visual y decorativo, más que experiencial o ligado al “saber hacer”.

8.6.1.3. Significados Socioculturales y Simbólicos. A partir de la pregunta “Para ti, estas artesanías son…”, predominan tres dimensiones de valoración: patrimonial, económica y turística. El 87,5% de las personas las reconoce como “algo valioso que hace parte de la historia del pueblo”, el 78,6% las identifica como “una forma de trabajo para las familias de la región” y el 60,7% las concibe como “un recuerdo bonito para los visitantes”. En contraste, el 15,2% percibe que “casi nadie las valora”, y solo un 0,9% las considera “solo objetos para vender”.

Estos resultados permiten hablar de una triple valoración de las artesanías: como patrimonio histórico-cultural, como actividad económica ligada al sustento familiar y como dispositivo turístico y de recuerdo. Al mismo tiempo, la percepción de infravaloración (15,2%) sugiere una tensión entre el reconocimiento discursivo de su importancia y la valoración efectiva que perciben en su entorno cotidiano.

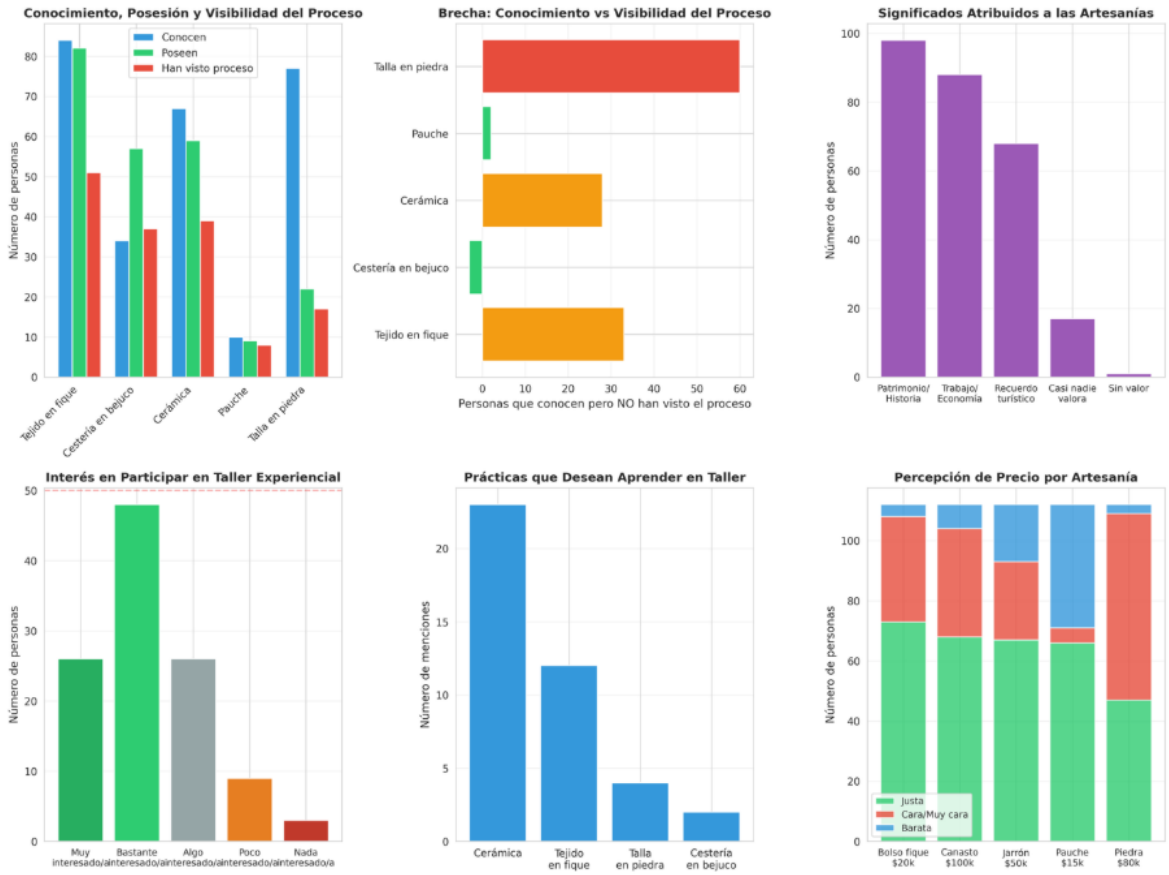
En las respuestas abiertas sobre lo que significa poseer estas artesanías, aparecen de forma recurrente términos como “cultura”, “recuerdos”, “historia”, “tradición”, “región” y expresiones como “pedacito de nuestra cultura”. Estas palabras refuerzan la idea de que los objetos artesanales operan como soportes materiales de la memoria familiar y como marcas de pertenencia a un territorio.

Desde esta perspectiva, las artesanías no se reducen a mercancías decorativas, sino que funcionan como mediadores simbólicos entre las personas, su historia familiar y el paisaje cultural del Cañón del Chicamocha.

En la figura 18 se muestran las gráficas de los resultados.

Figura 18

Gráficas de los resultados de la encuesta



8.6.1.4. Interés en Experiencias Interactivas. En relación con la posibilidad de participar en un taller corto donde puedan observar al artesano trabajando y elaborar una pieza, el 89,3% de los encuestados manifiesta algún nivel de interés positivo (algo, bastante o muy interesado), con una media de 4,23 sobre 5 en la escala utilizada. La principal motivación declarada para participar es aprender sobre proceso, seguida de conocer la cultura y las técnicas, la curiosidad por el proceso y el gusto por las manualidades.

Cuando se pregunta específicamente qué les gustaría aprender, la cerámica concentra el mayor número de menciones (21,3%), seguida del tejido en fique (11,1%), mientras que la talla en piedra y la cestería en bejuco tienen menor demanda directa y el pauche no recibe menciones.

Estos resultados muestran una disposición clara hacia experiencias de tipo “aprender haciendo”, que combinan demostración del proceso, participación, y validan la pertinencia de diseñar una experiencia interactiva centrada en el hacer artesanal y no solo en la exhibición de objetos.

En el Apéndice I se condensan los resultados.

8.6.1.5. Percepción de Precios. En términos de percepción de precios, la mayoría de las personas considera justos los valores propuestos para el bolso en fique, el canasto en bejuco, el jarrón en cerámica y las frutas en pauche (entre 58,9% y 65,2% de respuestas “justa”). La excepción es la virgen tallada en piedra, que es percibida como cara o muy cara por el 55,4% de la muestra, lo cual puede influir en su menor presencia en los hogares pese al alto nivel de reconocimiento simbólico que tiene la talla en piedra.

8.6.2. Implicaciones para el Diseño

En conjunto, la encuesta revela una brecha estructural entre el reconocimiento visual de las artesanías y la experiencia directa de sus procesos de elaboración: una proporción significativa conoce los objetos, pero nunca ha visto el oficio en acción.

La talla en piedra y el pauche emergen como casos prioritarios: la primera presenta una brecha crítica entre notoriedad simbólica y desconocimiento del proceso, mientras que el segundo es prácticamente invisible para la mayoría de la muestra.

A pesar de estas brechas, las artesanías son ampliamente reconocidas como parte de la historia del pueblo, como trabajo de las familias y como soportes de memoria y pertenencia territorial, lo que refuerza su condición de patrimonio cultural vivo.

El alto interés en participar en talleres donde se pueda observar y practicar el hacer artesanal confirma que una experiencia interactiva centrada en la demostración de técnicas, la participación y la narración de significados culturales responde de forma directa a necesidades y deseos identificados en la población encuestada.

8.7. Resumen de la Etapa 1: Contextualizar

La primera fase de contextualización del proyecto ha generado una comprensión profunda del patrimonio artesanal del Cañón del Chicamocha, identificando prácticas clave como el tejido en fique, la talla en piedra, la cestería en bejuco, la talla en pauche y la cerámica guane.

La revisión bibliográfica y documental reveló marcos normativos como la Ley 2184 de 2022 y la Convención UNESCO 2003, que enfatizan la salvaguardia de oficios culturales, junto con tipologías de prácticas regionales y estrategias de sostenibilidad en materias primas como pauche y fique. El trabajo de campo en museos (e.g., Museo Arqueológico Regional Guane, Museo Paleontológico Isaías Ardila Díaz) y experiencias vivenciales (talleres de textiles y cerámica guane) destacó la riqueza material prehispánica, pero también la limitación de

formatos pasivos que restringen la interacción profunda. Entrevistas con expertos (Dra. Mónica Gidelmann, Dr. Emilio Arenas) y artesanos (Alix Plata, Doña Gilma, Eduardo Silva, Blanca Rincón) aplicando el Modelo Multicapa de Valor del producto (MPV), expusieron valores intangibles como herencia familiar, paciencia y resiliencia económica, contrastando con vulnerabilidades como la falta de relevo generacional en pauche y bejuco.

La encuesta a 112 personas mostró alta visibilidad del fique (75% reconocimiento) y talla en piedra (68.8%), pero brechas críticas; solo 15.2% ha visto el proceso de talla en piedra, y pauche es casi invisible (8.9%). El 89.3% expresó interés en talleres interactivos para aprender técnicas, percibiendo las artesanías como patrimonio histórico (87.5%), sustento familiar (78.6%) y recuerdos turísticos (60.7%). Esto valida la necesidad de experiencias que hagan visible el "saber hacer", priorizando brechas como talla en piedra y pauche.

Estos hallazgos justifican ampliar el enfoque de cultura guane a prácticas artesanales regionales, evitando especulaciones históricas y centrándose en oficios vivos con asimetrías de visibilidad. La etapa 1 fundamenta la definición del problema de diseño, que es la invisibilización de procesos y transmisión, orientando la etapa 2 hacia prototipos interactivos multisensoriales alineados con geoturismo y geoeducación del Geoparque.

9. Etapa 2: Definir

La fase Definir sintetiza insights de la contextualización para enfocar el problema central, promover reconocimiento de prácticas artesanales del Cañón del Chicamocha. Aquí se construyen arquetipos, mapas de empatía, contextos, y matrices para seleccionar prácticas y requerimientos, guiando el diseño centrado en usuario.

9.1. Target y Usuarios Arquetipo

La experiencia interactiva está enfocada en personas turistas, en viajes espontáneos, familias y jóvenes adultos, de 16-50 años prioritariamente, sin excluir a niños mayores de 13 años, ni adultos mayores. En la figura 19 se presenta el target y los usuarios arquetipos.

Figura 19

Presentación del target y usuarios arquetipos

Arquetipo 1: Joven adulta exploradora	Aquetipo 2: Padre de familia viajera	Arquetipo 3: Turista adulto aventurero	Arquetipo 4: Adulta mayor nostálgica
Nombre: Laura, 22 años, estudiante UIS Bucaramanga.	**Nombre**: Carlos, 38 años, familia de Medellín (esposa e hijos de 14 y 16 años).	**Nombre**: Miguel, 45 años, profesional, de Bogotá, viaje solo espontáneo.	**Nombre**: Rosa, 62 años, jubilada, de Santander, con nieto de 15 años.
Contexto: Viaje espontáneo fin de semana con amigos a Barichara. Busca fotos Instagram, naturaleza; sabe poco de artesanías locales.	**Contexto**: Viaje familiar 3 días por Chicamocha; prioriza aprendizaje cultural o geológico sin aburrir a los niños.	**Contexto**: Ruta geoturística Chicamocha; interés en historia y artesanías, pero formatos tradicionales lo desmotivan.	**Contexto**: Viaje familiar ocasional a Zapatoca; conoce artesanías de juventud, quiere transmitir la cultura al nieto.
Necesidades: Experiencias rápidas, llamativas e interactivas para compartir redes.	**Necesidades**: Actividades grupales táctiles o manipulativas, educativas pero divertidas.	**Necesidades**: Profundidad cultural inmersiva, conexión simbólica con PCI.	**Necesidades**: Accesibilidad (física y sensorial), evocadora de memoria generacional.

9.2. Mapas de Empatía

Para entender las necesidades de los posibles usuarios se realizaron encuestas con el fin de generar los mapas de empatía. En las figuras 20 a 22 se muestran los mapas de empatía para 3 diferentes usuarios.

Figura 20

Mapa de empatía de artesana



Figura 21

Mapa de empatía de turista



Figura 22

Mapa de empatía de docente/guía cultural



Con esta herramienta se encuentran necesidades que pueden ser traducidas en requerimientos o criterios más adelante en el diseño de la experiencia.

9.3. Contexto de Uso

La experiencia interactiva se propone para ser utilizada en un contexto turístico. Su uso se plantea principalmente en espacios de circulación cultural, como centros de interpretación, museos comunitarios, puntos de información turística, ferias artesanales o escenarios donde los visitantes puedan acceder de manera libre y autónoma.

El usuario ideal de la experiencia es un visitante joven o adulto (turista nacional o extranjero) que se encuentra recorriendo el municipio y busca comprender el significado del patrimonio artesanal más allá del producto final. En este escenario, el usuario se aproxima a la experiencia motivado por la curiosidad, el interés cultural o el deseo de vivir una actividad distinta durante su visita. La interacción ocurre en un tiempo breve, correspondiente a una pausa

dentro del recorrido turístico, por lo cual la experiencia debe ser intuitiva, atractiva y de fácil acceso.

La propuesta contempla que la experiencia funcione como un puente entre el visitante y el artesano, promoviendo el reconocimiento del valor cultural del oficio y fortaleciendo la percepción del visitante sobre la artesanía como patrimonio vivo. De esta forma, la interacción no solo busca informar, sino también sensibilizar y motivar al usuario a valorar, respetar y potencialmente apoyar estas prácticas mediante el consumo responsable, la difusión o el interés por aprender más.

9.4. Matriz de Selección de Prácticas Artesanales

Para seleccionar la práctica que se trabajó, se establecieron criterios y se valoraron por créditos para jerarquizarlos a la hora de tomar la decisión. En la tabla 3 se muestra un fragmento de la lista de criterios de selección de prácticas.

Tabla 3

Lista de criterios con su descripción operativa y su justificación teórica

Nombre del criterio	Descripción operativa	Justificación teórica/ Autores de referencia
Participación y agencia de la comunidad artesana	Posibilidades reales de involucrar a artesanos y portadores de saber como co-diseñadores, mediadores y guías en la experiencia (disposición, tiempo, organización colectiva, interés en enseñar).	El diseño participativo y el diseño para la innovación social subrayan la importancia de que las comunidades sean protagonistas en los procesos de diseño, no solo informantes (Manzini, 2014). La Convención de UNESCO insiste en la "más amplia participación de las comunidades" en la gestión de su patrimonio, lo que legitima la selección de prácticas en las que

	exista agencia comunitaria activa (Chen et al., 2024).

La tabla con todos los criterios se encuentra en el Apéndice J.

Teniendo en cuenta los criterios, se estableció nivel de relevancia para cada uno y se realizaron los cálculos para seleccionar la práctica a trabajar. Los resultados se muestran en la Tabla 4.

Tabla 4

Resultados de los cálculos para seleccionar la práctica artesanal

N°	Criterio	Relevancia	Fique	Bejuco	Pauche	Piedra
1	Participación y agencia de la comunidad artesana	3	3	4	3	3
2	Potencial narrativo y simbólico	2	4	4	5	5
3	Potencial experiencial e interactivo	5	3	3	4	2
4	Complejidad y escalabilidad pedagógica	1	4	4	5	2
5	Diversidad sensorial de la práctica	2	4	5	5	5
6	Visibilidad actual y riesgo de desaparición	5	3	4	5	5
7	Sostenibilidad ecológica y territorial	2	4	5	3	4
8	Potencial de innovación y co-creación de nuevos productos/relatos	3	4	3	4	2
9	Viabilidad logística y de seguridad para talleres	3	5	4	2	2
10	Inclusividad y accesibilidad de la experiencia	2	4	5	5	1
11	Dimensión económica y aporte a medios de vida	2	5	5	3	5
TOTAL		30	3.733	4	3.966	3.266

Tras aplicar la matriz de selección, la práctica artesanal en bejuco obtuvo el puntaje más alto, lo que la posiciona como la alternativa más adecuada para el desarrollo de la experiencia interactiva. Su fortaleza radica en el equilibrio entre valor narrativo, diversidad sensorial, viabilidad logística, potencial de innovación y aporte económico, además de su relación con saberes artesanales vigentes en municipios como Barichara y Zapatoca. Por ello, se considera la opción más pertinente para traducir el conocimiento artesanal a una propuesta experiencial.

El fique conserva un gran valor cultural y territorial, y representa una de las prácticas más reconocibles del Cañón del Chicamocha; sin embargo, frente al bejuco presentó un menor equilibrio entre agencia comunitaria, potencial experiencial y posibilidades de innovación dentro del formato planteado. Su relevancia no se pone en duda, pero para esta fase del proyecto se priorizó una práctica que necesitara más reconocimiento.

El pauche destaca por su riqueza simbólica, su vínculo con la sostenibilidad. Aun así, en la matriz quedó por debajo del bejuco debido a una menor viabilidad logística y a restricciones para obtener la materia prima. Esto no significa que tenga menos valor patrimonial, sino que en los recursos para trabajarlo están escasos y no es posible desarrollar la experiencia sin el material principal.

La piedra posee un alto potencial simbólico y narrativo, además de una fuerte conexión con el territorio. Sin embargo, en la evaluación general obtuvo menor desempeño en potencial experiencial, complejidad pedagógica, innovación y accesibilidad, lo que la hace menos conveniente para una experiencia interactiva dirigida a públicos diversos y de rango etario amplio. Por eso se decidió no descartarla como referente, sino dejarla como posible insumo complementario para futuras etapas o extensiones del proyecto.

9.5. Lista de Requerimientos de Diseño

Para iniciar la fase de ideación, se consolidaron los hallazgos obtenidos a lo largo de las etapas previas de investigación en una lista de requerimientos de diseño. Esta lista constituye una guía orientadora para el proceso de diseño y no una lista de criterios rígidos o definitivos. Por ello, los requerimientos pueden ajustarse, ampliarse o reformularse a medida que el proceso avanza y se obtiene información más precisa. En la figura 23 se presenta la lista de requerimientos.

Figura 23

Lista de requerimientos de diseño

Cód.	Requerimiento	Parámetro	Prioridad
R1	La experiencia debe comunicar el valor cultural del bejuco	Nivel de comprensión del valor cultural del bejuco	Alta
R2	La experiencia debe comunicar información referente al contexto geográfico y cultural del Cañón del Chicamocha	Comprensión del contexto geográfico y cultural	Alta
R3	La experiencia debe favorecer el aprendizaje significativo	Nivel de reconocimiento y recordación del contenido	Alta
R4	La experiencia debe ser comprensible para públicos entre 15 y 50 años	Nivel de comprensión por rango etario	Alta
R5	La experiencia debe ser visualmente atractiva	Percepción estética de la experiencia	Media
R6	La experiencia debe despertar interés y ser entretenida	Nivel de interés percibido y entretención	Media
R7	La experiencia debe permitir interacción física o manipulativa	Cantidad de interacciones físicas realizadas por el usuario	Alta
R8	Los componentes de la experiencia no deben presentar algún riesgo para los usuarios	Seguridad física de los componentes	Media
R9	La experiencia debe ser viable con recursos de proyecto de pregrado	Viabilidad técnica, económica y temporal	Alta

Al finalizar esta etapa, la lista evolucionará hacia una matriz de selección de alternativas de diseño, que permitirá evaluar las propuestas generadas y determinar la más idónea para continuar con la fase de Evaluar.

10. Etapa 3: Idear

10.1. Visita a Zapatoca

Se planeó y ejecutó una visita a Zapatoca con el fin de profundizar al máximo en todo el proceso productivo de la cestería en bejuco, desde la recolección de la materia prima hasta el canasto ya finalizado.

10.1.1. Documental

La familia de Embjeucarte, constituída por la artesana Alix Plata, su esposo Gustavo Fajardo y su hijo Marlon, le dio la oportunidad a los miembros del proyecto de acompañarlos en la recolección de la materia prima, con el fin de documentar el proceso en video y aprender sobre cada etapa, incluyendo las dificultades que se manifiestan en esas situaciones.

Luego de recolectar la materia prima se regresó al taller para realizar otras tomas del proceso productivo, como pelar el bejuco con lata o con cuchillo, secarlo al sol y sumergirlo en agua para su inmunización.

La visita se aprovechó también para realizar algunas tomas turísticas como del cañón del Chicamocha, del parque del municipio, fachadas características de las casas, de la mejor manera posible para poder ser utilizadas en futuras etapas del diseño de la experiencia. En la figura 24 se recopila la evidencia fotográfica de la visita.

Figura 24

Documentación audiovisual del proceso artesanal



10.1.2. Taller: Elaboración de un Canasto

Embejucarte ya ofrece un taller en el que los estudiantes aprenden a elaborar un canasto sencillo en bejuco, una actividad clave para el proyecto porque permite una interacción directa con el material. Para conocer el taller en mayor profundidad, se solicitó a Alix Plata que lo impartiera al equipo del proyecto. En la figura 25 se recopila la evidencia fotográfica del encuentro.

Figura 25

Equipo participando del taller



10.1.2.1. **Journey Map.** Para analizar el taller en profundidad, se elaboró un journey map con el fin de identificar las actividades realizadas, los objetos empleados, el desarrollo paso a paso del proceso, así como los puntos de dolor y las emociones de las personas involucradas durante la experiencia. Un journey map permite representar de forma secuencial la experiencia de los participantes e incorporar sus acciones, percepciones y emociones, lo que facilita reconocer momentos de fricción y oportunidades de mejora. En la figura 26 se puede ver el Journey Map del taller sintetizado.

Figura 26

Journey Map sintetizado



Para visualizar el Journey Map ampliado, con fotografías, descripción de las actividades, gráficos y herramientas, visualizar el Apéndice K.

A partir del journey map, se identificó la necesidad de fortalecer la experiencia mediante apoyos visuales, modelos físicos y una explicación más clara y progresiva de los conceptos, los materiales y los momentos clave del proceso. También se evidenció la importancia de anticipar posibles variaciones en la forma de la pieza, de modo que los participantes comprendan desde el inicio cómo sus decisiones afectan el resultado final, lo que facilitaría un aprendizaje más consciente y autónomo.

Asimismo, se recomienda mejorar las condiciones del taller para favorecer el confort, la atención y el acompañamiento durante la actividad. Esto incluye ajustar el puesto de trabajo para reducir la fatiga postural, incorporar pausas activas, controlar el número de participantes por sesión y contar con recursos que permitan apoyar a quienes requieran asistencia adicional o no logren iniciar su pieza de manera sencilla dentro del tiempo previsto.

En términos operativos, sería conveniente disponer de piezas de referencia, muestras de terminaciones y prototipos ya avanzados para facilitar la toma de decisiones y evitar repeticiones innecesarias durante la explicación. También resulta clave que el artesano brinde una guía más explícita y argumentada, de manera que pueda responder con mayor claridad a las dudas del grupo y sustentar cada procedimiento con razones comprensibles y coherentes.

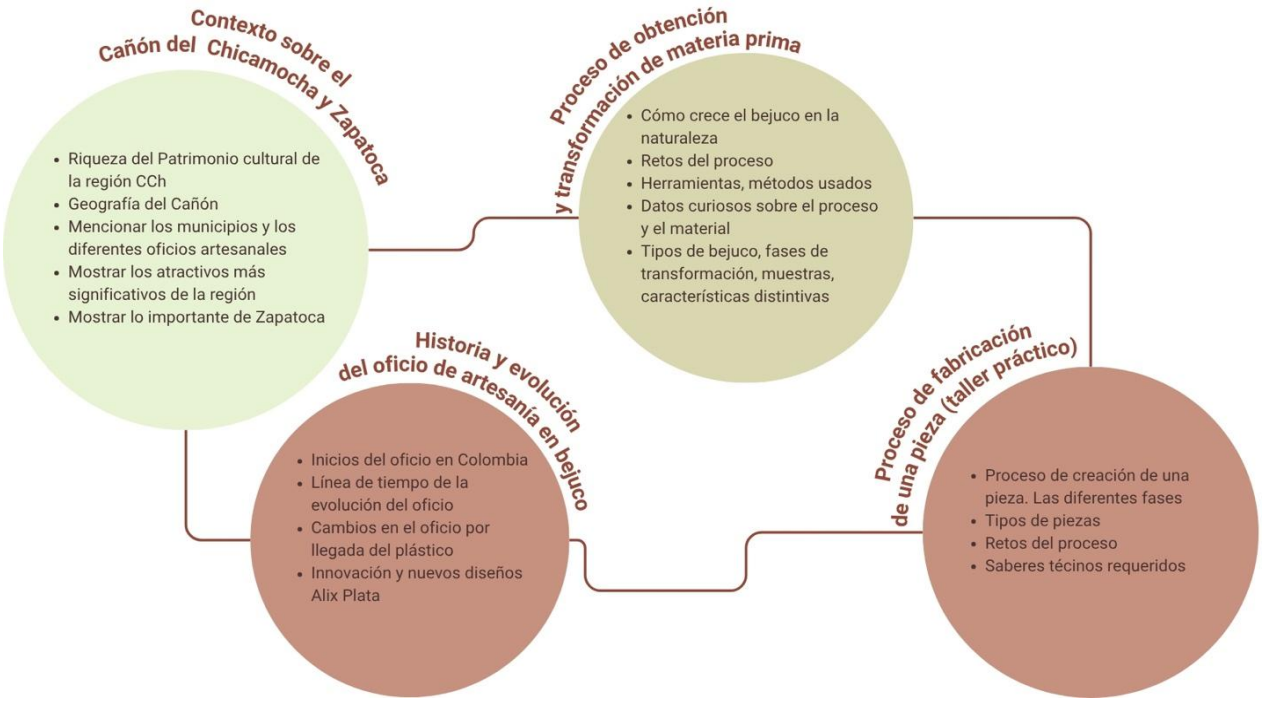
Finalmente, el proceso puede enriquecerse mediante espacios de socialización al cierre de la actividad, donde los participantes compartan aprendizajes, observaciones y sugerencias de mejora. De igual forma, una visita guiada a la galería permitiría contextualizar mejor las piezas expuestas, sus tiempos de elaboración y su nivel de complejidad, reforzando así la comprensión del valor artesanal y patrimonial de la experiencia.

10.2. Ejes Curatoriales

Se establecieron cuatro ejes curatoriales para orientar la selección y organización de la información, con el fin de definir la estrategia más adecuada para su transmisión al público. Estos ejes permitieron estructurar el contenido de manera coherente, facilitar su comprensión y asegurar que la experiencia comunicara el mensaje de forma clara y pertinente. En la figura 27 se muestra a manera de resumen lo que debería contener cada eje.

Figura 27

Resumen de los Ejes Curatoriales



En el Apéndice L se puede visualizar la información recopilada para cada eje.

10.3. Brainstorming

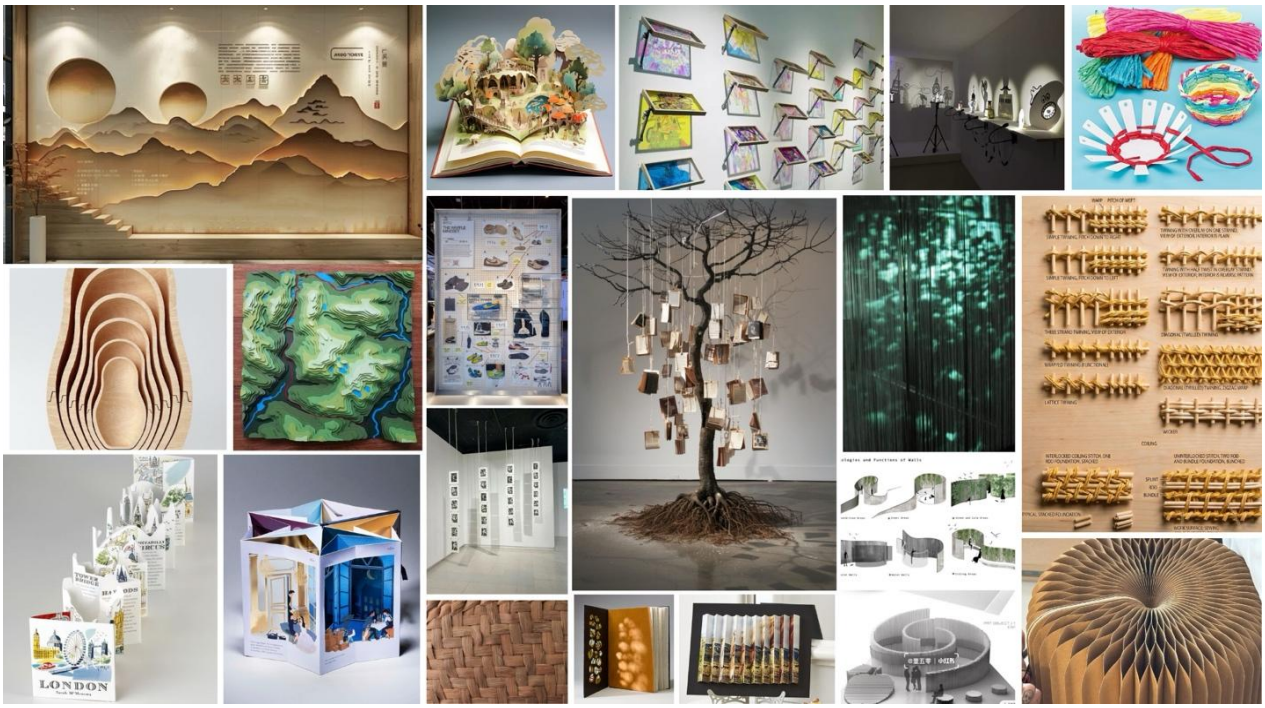
A partir de la información recopilada, se realizaron sesiones de brainstorming orientadas a generar un mayor número de ideas de manera abierta, flexible y sin restricciones rígidas, favoreciendo así el desarrollo creativo de propuestas para el proyecto. Este tipo de sesión permite explorar alternativas diversas antes de filtrar, evaluar y seleccionar las más pertinentes.

10.3.1. Tablero de inspiración

Se recopilaron diversas ideas en tableros de inspiración, como un ejercicio exploratorio previa al bocetado, cuyo propósito fue organizar referencias, reconocer posibles direcciones conceptuales y mantener visibles los elementos inspiradores sin asumirlos todavía como decisiones definitivas. En esta etapa, el material reunido funciona más como una base de búsqueda y de alineación visual que como una propuesta cerrada, lo que permite depurar y orientar el proceso antes de pasar a la fase de diseño formal. En la figura 28 se puede apreciar el tablero de inspiración.

Figura 28

Tablero de inspiración

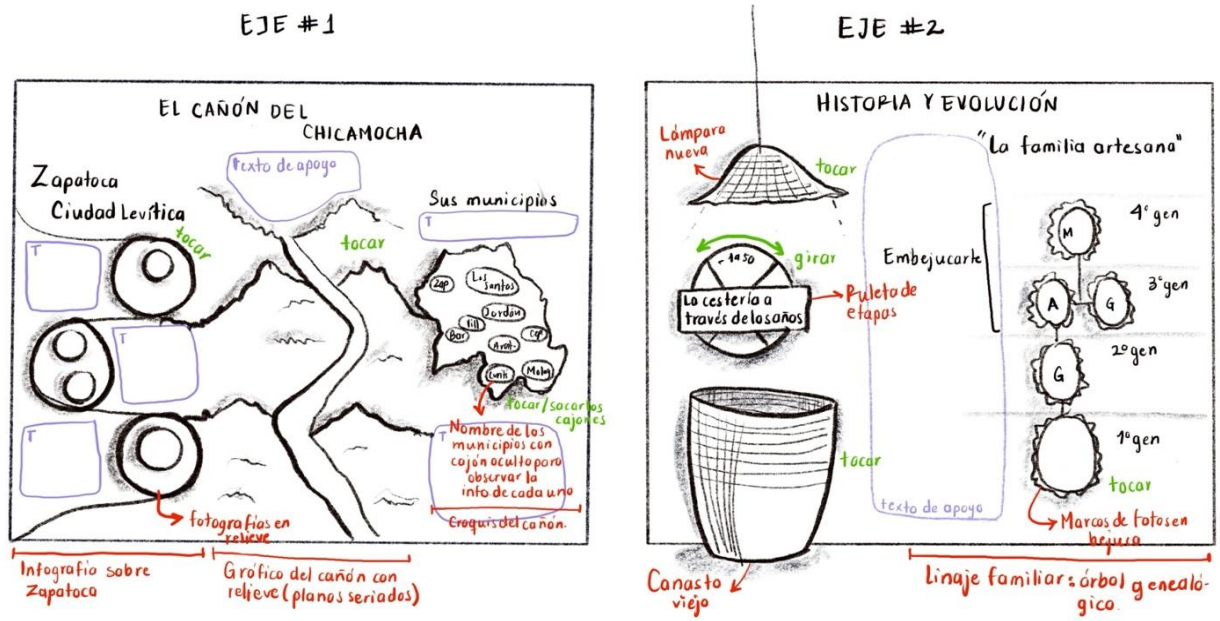


10.3.2. Bocetos

Teniendo en cuenta lo anterior, las ideas se trasladaron a bocetos con el fin de aterrizar las propuestas de manera más concreta y comenzar a visualizar posibles soluciones. En la figura 29 se aprecian 2 bocetos realizados.

Figura 29

Ejemplo de bocetos



Para visualizar todos los bocetos realizados, mirar el Apéndice M.

10.4. Alternativas de diseño

Las alternativas propuestas a continuación son el resultado del proceso de idear y prototipar, donde se consolidan las ideas más pertinentes de cómo debería presentarse la información a los participantes para integrar elementos experienciales que fomente su participación activa durante el recorrido.

Se conciben 3 alternativas: una de disposición radial, una de disposición lineal tipo acordeón, y una de paneles modulares. Cada una busca responder a las necesidades planteadas del proyecto.

10.4.1. Alternativa 1: Diseño Plegable Radial

Una experiencia interactiva que se despliega en un recorrido no secuencial, cada pliegue revela contenidos, imágenes, texturas y actividades que invitan al visitante a descubrir, comprender y valorar el patrimonio cultural. Cada pliegue corresponde a una estación. En la Figura 30 se puede apreciar una aproximación hecha con IA de esta alternativa.

Figura 30

Alternativa 1



10.4.2. Alternativa 2: Diseño Plegable Acordeón

A diferencia de la alternativa anterior, la disposición tipo acordeón conforma un recorrido ordenado, donde el participante inicia su recorrido en la estación número 1, y se va moviendo

ordenadamente hasta la última estación, respetando el orden propuesto. En la Figura 31 se puede ver una aproximación con IA de esta alternativa.

Figura 31

Alternativa 2



10.4.3. Alternativa 3: Diseño de Paneles Modulares

Esta tercera alternativa se conforma por un sistema de paneles desmontables que se ensamblan sin la necesidad de herramientas para crear diferentes configuraciones y contar la historia de nuestro patrimonio cultural de manera dinámica, participativa y adaptable a cualquier espacio. Cada color representa un tema, al ensamblar los paneles, se construye el recorrido que revela contenidos, texturas y actividades.

En la Figura 32 se puede apreciar un acercamiento hecho con IA a esta alternativa.

Figura 32

Alternativa 3



10.5. Criterios de Selección de Alternativas

Para filtrar las ideas y avanzar hacia una propuesta de diseño más concreta, se establecieron criterios de selección de carácter funcional, productivo, experiencial y logístico, definidos a partir de los requerimientos identificados en las etapas de contextualización y definición, así como de las condiciones de implementación propias de los escenarios potenciales de aplicación de la experiencia. Estos criterios se consolidaron en una matriz de selección que permitió evaluar y priorizar las alternativas según su capacidad para responder a las necesidades identificadas y los objetivos del proyecto, la cual se puede ver en la Tabla 5.

Tabla 5

Criterios de Selección de Alternativas

Criterio	¿Qué evalúa?	Relevancia	Justificación
Potencial de aprendizaje e interpretación patrimonial	Si permite al usuario explorar, comprender y valorar las prácticas artesanales	5	Es el objetivo principal del proyecto
Potencial interactivo	Cuánto activa al usuario mediante acción o participación.	4	La experiencia debe favorecer la exploración activa del visitante
Impacto visual	Capacidad de generar atracción en las personas	3	Importante para captar visitantes
Accesibilidad	Si pueden participar personas de diferentes edades y niveles de experiencia.	2	Garantiza una buena experiencia para toda la familia.
Adaptación espacial	Si se adapta fácilmente al espacio disponible	2	Debe poder adaptarse a diversas configuraciones espaciales
Portabilidad, transporte y facilidad de montaje	Si se transporta, ensambla y desensambla con facilidad y poco apoyo técnico (2-3 personas máx.)	3	Debe desplazarse entre municipios, ferias y eventos
Escalabilidad, versatilidad y reutilización	Posibilidad de adaptarse a otros patrimonios o formatos	2	Aumenta su utilidad para futuras experiencias
Viabilidad técnica	Si se puede construir, operar y mantener con los recursos reales.	5	Factibilidad de desarrollo y fabricación
Seguridad	Si la experiencia es segura para todos los participantes y personas involucradas.	3	Evita riesgos durante el uso, montaje y circulación.
Mantenimiento y reemplazo	Facilidad para reparar o sustituir componentes dañados o desgastados	3	Garantiza la durabilidad de la experiencia sin requerir intervenciones técnicas complejas

En la siguiente tabla (tabla 6) se muestran los resultados totales de la selección de alternativas

Tabla 6

Resultados de selección de alternativas

Alternativa	Puntaje total sobre 5.0
Radial	4.25
Acordeón	4.30
Modular	4.80

Los resultados obtenidos evidencia que la alternativa de paneles modulares presenta el mejor desempeño global frente a los criterios establecidos. Aunque las configuraciones tipo radial y acordeón muestran ventajas en aspectos específicos como el almacenamiento, la alternativa de paneles modulare logra un mejor equilibrio entre interacción, viabilidad, y flexibilidad, ya que esta es la que mejor logra adaptarse a todo tipo de espacios y es fácil de reparar o remplazar sus componentes, entre otros beneficios que se ampliarán más adelante. Además, esta cuenta con la posibilidad de integrar lo mejor de las 2 primeras alternativas, ya que se puede desplegar tanto en una configuración radial, como en acordeón, además de muchas otras, según permita el espacio donde se vaya a implementar.

Por estas razones, se seleccionó como la propuesta más viable para seguir desarrollándose y conformar la alternativa final.

10.6. Concepto General de la Experiencia (Alternativa final)

10.6.1. Nombre y Concepto

El nombre de la experiencia es “Manos del Chicamocha: Entre Bejucos”. La idea es que “Manos del Chicamocha” sea la marca “madre” y haya diferentes ediciones: todas las prácticas artesanales de la región podrían tener su propia edición de la experiencia, en este proyecto desarrollamos la propuesta de apoyar a la práctica artesanal de la cestería en bejuco de Zapatoca mediante la edición “Entre Bejucos”. Esta propone acercar a los visitantes al patrimonio cultural inmaterial del Cañón del Chicamocha mediante el reconocimiento de la cestería en bejuco como una práctica artesanal viva. A diferencia de los formatos expositivos tradicionales centrados en la observación pasiva de paneles de texto y objetos, la propuesta busca que los participantes

reconozcan el valor cultural del oficio a través de la interacción directa con los materiales, las historias de vida de los artesanos y la práctica básica del tejido.

La experiencia se fundamenta en la idea de que el patrimonio artesanal no reside únicamente en los productos elaborados, sino en los conocimientos, técnicas, historias y relaciones humanas que hacen posible su existencia. Por ello, la propuesta pone el énfasis en el proceso artesanal, permitiendo que el visitante conozca el origen del bejuco, los métodos de recolección y preparación de la materia prima, la trayectoria de los portadores del saber y los principios técnicos que sustentan la elaboración de una pieza.

10.6.2. Propósito

"Manos del Chicamocha: Entre Bejucos" busca acercar a visitantes y comunidades al patrimonio cultural inmaterial del Cañón del Chicamocha, promoviendo el reconocimiento de sus prácticas artesanales tradicionales, en este caso, de la cestería en bejuco de Zapatoca, a través de una experiencia interpretativa e interactiva que invite a descubrir sus saberes.

10.6.3. Propuesta de Valor

La experiencia transforma al visitante en un protagonista activo. En vez de observar el patrimonio artesanal del Cañón del Chicamocha desde la distancia, lo experimenta de cerca, lo manipula, descubre y reconoce activamente. A través de recursos interactivos que invitan a manipular y explorar, la experiencia convierte el encuentro con las prácticas artesanales en una vivencia más sensorial y significativa que genera una conexión con los saberes, las manos y las memorias de la región.

10.6.4. Sistema de Experiencia

La experiencia se configura como un sistema de mediación patrimonial compuesto por estaciones interactivas que articulan información, exploración sensorial y participación activa

para acercar al visitante a la cestería en bejuco como práctica artesanal representativa del Cañón del Chicamocha. Más que presentar el oficio como un conjunto de datos sobre un producto terminado, la propuesta pone en primer plano los saberes, procesos y relaciones territoriales que lo hacen posible, de manera que el patrimonio se comprenda como una práctica viva y situada.

Su estructura se organiza en torno a seis momentos temáticos: territorio, historia y evolución, recolección y transformación de la materia prima, oficio artesanal, significados y taller práctico. Cada estación cumple una función específica dentro del recorrido y propone una forma distinta de interacción, ya sea visual, táctil, reflexiva o manual, con el fin de que el participante avance desde una comprensión general del contexto hasta una aproximación concreta al hacer artesanal. Esta secuencia no se plantea como un recorrido rígido, sino como una estrategia para ordenar los contenidos y facilitar su lectura dentro del espacio expositivo.

En ese sentido, la experiencia busca que el visitante deje de ser un observador pasivo y asuma un papel activo en la construcción de sentido, especialmente en el taller y en los momentos de interacción con la materia prima y las representaciones del oficio. El sistema fue pensado además como una propuesta ligera, modular y transportable, capaz de adaptarse a distintos espacios sin perder coherencia narrativa, lo que refuerza su viabilidad como recurso de mediación patrimonial para contextos museales, educativos o de divulgación territorial.

10.6.5. Flujo del Usuario

Con el fin de comprender la manera en que los participantes interactúan con la propuesta, se estructuró un flujo de experiencia que describe de forma secuencial las acciones realizadas por el usuario, los puntos de contacto con la experiencia y los aprendizajes esperados en cada momento. Esta herramienta permite visualizar la relación entre los componentes diseñados y los objetivos de reconocimiento patrimonial planteados para el proyecto.

Tabla 7

Flujo de experiencia del usuario

Etapa	Acción del Usuario	Interacción con la Experiencia	Aprendizaje Esperado
Bienvenida	Ingresa al espacio	Presentación del facilitador o guía y explicación de la experiencia	Comprende el propósito de la actividad y se dispone a participar
Contextualización territorial	Observa el contenido sobre el Cañón del Chicamocha y sus prácticas artesanales	Paneles informativos, mapas, imágenes y recursos interactivos como libro pop up	Crea una relación entre territorio, comunidad y patrimonio cultural
Historia del oficio	Ve la historia sobre la cestería en bejuco y sus portadores	Línea de tiempo, fotografías históricas y piezas de bejuco representativas de las épocas	Comprende el origen y continuidad de la práctica artesanal
Proceso materia prima	Observa las etapas de transformación del bejuco, manipula muestras	Fotografías, muestras de bejuco en diferentes etapas del proceso, explicación guiada	Reconoce el proceso productivo completo y los conocimientos asociados
Exploración de materiales	Manipula muestras de bejuco en diferentes estados	Muestras físicas de materia prima	Identifica características del material y su importancia dentro del oficio
Oficio artesanal	Manipula distintas muestras de tejidos en bejuco y conoce las herramientas para su uso	Muestras físicas de tejidos de bejuco y modelos estéticos de las herramientas	Identifica diferentes tipos de tejido y conoce las herramientas que se utilizan en el proceso
Significado	Comparte percepciones a partir de preguntas guiadas	Ruleta de colores que muestra preguntas sobre el valor del oficio	Relaciona el oficio de cestería en bejuco con el valor patrimonial y participa activamente en la construcción del significado del oficio.
Taller práctico	Elabora una pieza básica mediante la técnica de tejido de una sola línea	Kit de materiales, apoyos visuales, acompañamiento del facilitador, demostración y explicación guiada del artesano.	Experimenta y reconoce las dificultades, tiempos y habilidades requeridas para el oficio
Cierre	Observa las piezas terminadas y concluye la experiencia	Exposición de resultados y mensaje final	Reconoce la cestería en bejuco como patrimonio cultural vivo

A partir de este flujo se evidencia que la experiencia fue diseñada para conducir progresivamente al participante desde una comprensión general del territorio hacia una aproximación directa al oficio artesanal. La secuencia de actividades busca que cada etapa construya sobre los conocimientos adquiridos en la anterior, permitiendo que la experiencia

avance desde el reconocimiento cognitivo hacia la comprensión práctica y emocional del patrimonio.

El flujo también permite identificar los principales puntos de contacto entre el usuario y la experiencia. En primer lugar, se encuentran los recursos curatoriales e interpretativos, encargados de proporcionar información, contexto sobre el territorio y el oficio. En segundo lugar, aparecen los recursos sensoriales, representados por las muestras físicas de bejuco y las piezas artesanales.

Esta progresión responde a los hallazgos obtenidos durante la validación, donde se observó que la participación activa favorece la comprensión de aspectos normalmente invisibles para el público, como la complejidad técnica del tejido, la paciencia requerida durante el proceso y el esfuerzo involucrado en la elaboración de una pieza artesanal. De esta manera, el flujo de usuario se convierte en una herramienta fundamental para garantizar que la experiencia cumpla su propósito de permitir el reconocimiento de la cestería en bejuco como patrimonio cultural inmaterial del Cañón del Chicamocha.

10.6.6. Componentes de la Experiencia

Cada componente cumple una función específica dentro del recorrido de la experiencia y contribuye al desarrollo de las dimensiones informativas, sensoriales y participativas planteadas durante el proceso de diseño. En la tabla 7 se visualizan los componentes y sus funciones.

Tabla 8

Componentes de la experiencia interactiva

Tipo	Componente	Función principal
Módulos principales	Contextualización territorial	Ofrecer la configuración mínima necesaria para desarrollar la experiencia, con la in cada estación, con el fin de poderla presentar en un contexto de espacio reducido
	Historia y evolución	
	Recolección y transformación del bejuco	
	Oficio artesanal	
	Significado	

	Kits de taller práctico	Hacer posible la experiencia inmersiva para los participantes
Accesorios interactivos	Accesorio libro Pop Up	Complementar los módulos principales con el factor interactivo para generar más interés y engagement en el público
	Accesorio imagen anamórfica	
	Accesorio muestras de tejido	
	Accesorio simulación de herramientas	
	Accesorio ruleta	
Módulos secundarios	Mismos que los módulos principales	Complementar los módulos principales, ampliando información de cada estación y brindando espacio extra para distribuir de mejor manera los accesorios y complementos según el espacio
Complementos del proceso	Muestras de bejuco de diferentes tipos, grosores y en diferentes estados de preparación (natural con macana, pelado, secado, inmunizado)	Permiten establecer conexiones sensoriales con la materia prima
Complementos del taller práctico	Comienzo de canasto	Apoyo visual para entender el tejido que se realiza en el taller
	Comienzo avanzado de canasto	
	Canasto terminado	
Conectores	Conectores	Permiten ensamblar los módulos entre sí

10.6.6.1. Módulos. Estos componentes presentan los contenidos de cada estación de forma sintética y jerarquizada, priorizando la información esencial para garantizar su transmisión en contextos de espacio reducido. Los materiales y dimensiones propuestos son cartón corrugado de 1,5mm de espesor, gráfica impresa sobre vinilo laminado y dimensiones de 170 cm de altura y 60 cm de ancho.

10.6.6.2. Kits del Taller Práctico. Este kit hace viable una experiencia inmersiva en la que los participantes se involucran activamente en el recorrido.

Entre los componentes del Kit se encuentran; materiales para el tejido del canasto de 12cms de diámetro y aprox 13cms de altura. Hay un rollo de bejuco del cual sacar las varillas y

uno para sacar el tejido que es un poco más delgado para no tener que dividir el perfil tantas veces.

10.6.6.3. Accesorios Interactivos. Estos accesorios complementan los módulos principales con recursos interactivos que favorecen la participación del público y aumentan su interés durante el recorrido. Los materiales propuestos para estos por motivos de viabilidad económica y portabilidad, son impresos en cartón Kraft de alto gramaje igual para mantener resistencia. Por otro lado, las muestras de los tejidos son elaboradas en bejuco.

10.6.6.4. Módulos Secundarios. Complementan los módulos principales con información breve de cada estación y con espacios de soporte que permiten distribuir de manera más ordenada los accesorios y complementos del sistema. Cuyos materiales propuestos son Cartón corrugado de 1,5mm de espesor, gráfica impresa sobre vinilo laminado. Dimensiones de 170 cm de altura y 60 cm de ancho.

10.6.6.5. Conectores. Los conectores funcionan como ensambles para añadir accesorios o módulos al montaje, para cambiar su distribución también. El material propuesto es cartón corrugado de 1.5cm de espesor.

10.6.7. Consideraciones de Montaje, Transporte y Almacenamiento

Todos los componentes expositivos pueden desmontarse y almacenarse en estuches de transporte. Los paneles gráficos se diseñan para desensamblarse, mientras que los materiales de taller se organizan en cajas reutilizables.

Se estima que, tanto el montaje como el desmontaje completo puede realizarse por dos personas en aproximadamente 20 a 40 minutos, según la configuración espacial deseada. Esta

condición facilita su movilidad y amplía las posibilidades de aplicación de la propuesta en distintos escenarios de divulgación patrimonial.

10.6.8. Configuración Espacial

El diseño espacial de la experiencia se pensó para facilitar la circulación de los participantes, promover la interacción con sus componentes y permitir una comprensión progresiva de los contenidos patrimoniales. Al tratarse de una propuesta itinerante, su montaje se basa en criterios de modularidad, flexibilidad y adaptabilidad, lo que permite implementarla en distintos escenarios culturales y turísticos.

La distribución general responde a la secuencia narrativa de la experiencia, pero cada estación puede recorrerse en diferentes órdenes sin afectar la comprensión global ni el resultado final. Esto es posible porque el contenido se conserva completo en cada configuración, de modo que la experiencia mantiene su coherencia aun cuando su montaje varíe según el espacio disponible, el tiempo de implementación, el orden en que un participante decida recorrerla u otras condiciones del contexto.

Gracias a esta estructura, la propuesta puede adaptarse a distintas condiciones espaciales, operativas y presupuestales. Por ello, puede funcionar en distintos escenarios como centros de interpretación, museos comunitarios, casas de cultura, ferias artesanales, eventos académicos, instituciones educativas y espacios vinculados al Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha. Esta versatilidad amplía sus posibilidades de uso y permite acercar el patrimonio artesanal a públicos diversos, dentro y fuera de los municipios donde se practica el oficio.

A continuación, se presentan tres ejemplos de referencia, sin que ello limite otras formas posibles de montaje:

10.6.8.1. Configuración Mínima. Ideal para ferias y eventos de corta duración y donde el espacio del que se dispone es muy limitado. Aquí aún se dan procesos de contextualización y exploración de saberes. A partir de bocetos se generó un render 3D con ayuda de inteligencia artificial que se muestra en la Figura 33.

Figura 33

Configuración tipo isla



10.6.8.2. Configuración Estándar. Ideal para museos de mediano tamaño, o para salones culturales. Para esta hay un área requerida de mínimo 9 metros cuadrados. A partir de bocetos se generó un render 3D con ayuda de inteligencia artificial que se muestra en la Figura 34.

Figura 34

Configuración estándar



10.6.8.3. Configuración Ampliada. Ideal para presentaciones de gran formato, o donde haya gran flujo de gente, como un museo regional, o también la galería de Embejucarte. Para esta hay un área requerida de al menos 25 metros cuadrados. A partir de bocetos se generó un render 3D con ayuda de inteligencia artificial que se muestra en la Figura 35.

Figura 35

Configuración ampliada



10.6.9. Recursos Curatoriales e Interpretativos

La experiencia integra un conjunto de recursos diseñados para facilitar la comprensión, valoración y apropiación de la cestería en bejuco como patrimonio cultural inmaterial del Cañón del Chicamocha. Estos recursos fueron definidos a partir de los hallazgos obtenidos durante la investigación, el trabajo de campo de campo, las entrevistas realizadas a artesanos y expertos, así

como de los principios de interpretación patrimonial orientados a conectar a los visitantes con los significados culturales asociados a una práctica.

Su incorporación responde a la necesidad de trascender la simple transmisión de información y promover experiencias significativas que permitan comprender las relaciones existentes entre territorio, comunidad, conocimiento tradicional y producción artesanal.

Los recursos diseñados se agrupan en cinco categorías principales: narrativos, informativos, sensoriales, audiovisuales y participativos.

10.6.9.1. Recursos Narrativos. Los recursos narrativos constituyen el eje central de la propuesta de interpretación patrimonial, en tanto su función principal es humanizar los contenidos y tender puentes entre los participantes y las experiencias de quienes mantienen viva la práctica artesanal. A través de estos recursos, el proyecto se aproxima a la historia de la cestería en bejuco en el municipio de Zapatoca y a la trayectoria del taller Embejucarte como referente local de continuidad y transformación del oficio.

Esta dimensión narrativa no se agota en los datos históricos o técnicos, sino que se extiende hacia las experiencias de vida de los artesanos participantes, los procesos mediante los cuales el saber se transmite entre generaciones y los cambios y desafíos que enfrenta hoy la práctica. Incorporar estas voces y trayectorias personales permite restituir la densidad humana que subyace a cualquier expresión artesanal, reconociendo que el conocimiento del oficio no reside únicamente en los objetos producidos, sino en las personas, los vínculos y las memorias que lo sostienen.

De este modo, la utilización de narrativas responde a una concepción del patrimonio como construcción social y cultural, dinámica y situada, que solo cobra sentido pleno cuando se

vincula a comunidades y sujetos concretos. Esta perspectiva evita reducir el patrimonio a su dimensión material y abre paso a una comprensión más integral, en la que la práctica artesanal se reconoce como forma de conocimiento, de identidad y de relación con el territorio.

10.6.9.2. Recursos Informativos. Los recursos informativos cumplen una función de soporte y contextualización dentro de la experiencia, al proporcionar los contenidos necesarios para que los participantes puedan situar y comprender lo que observan, escuchan y hacen a lo largo del recorrido. Entre estos se cuentan herramientas de representación territorial y temporal, como mapas y líneas de tiempo, así como paneles interpretativos y fichas descriptivas que organizan y presentan la información de manera estructurada y accesible.

A estos se suman infografías que ilustran el proceso productivo de la cestería en bejuco y materiales específicos sobre las características y el manejo de la materia prima. En conjunto, estos recursos no operan de forma aislada, sino que articulan un sustrato informativo que acompaña y enriquece los demás componentes de la experiencia, favoreciendo una comprensión progresiva y situada de la práctica artesanal y su contexto cultural y territorial.

10.6.9.3. Recursos Sensoriales. La propuesta incorpora recursos sensoriales que permiten establecer una relación directa y tangible con los materiales y objetos propios del oficio. Esta dimensión se articula principalmente a través del contacto con muestras reales de bejuco en distintos estados de preparación (natural, pelado, secado y curado), así como con piezas artesanales terminadas, productos en diferentes fases del proceso de elaboración y muestrarios de los tipos de tejido empleados en la cestería, dispuestos para la exploración táctil.

La inclusión de estos recursos responde a la convicción de que ciertos aspectos del saber artesanal difícilmente pueden transmitirse a través de medios exclusivamente textuales o audiovisuales. La textura, el peso, la flexibilidad y la transformación progresiva de la materia prima son dimensiones del conocimiento que solo se comprenden cabalmente mediante la experiencia directa. En este sentido, la interacción física con los materiales no solo facilita el aprendizaje, sino que contribuye también a fortalecer la valoración del trabajo artesanal y del cúmulo de saberes técnicos que lo sustentan.

10.6.9.4. Recursos Participativos. Los recursos participativos constituyen un mecanismo fundamental de apropiación de los contenidos desarrollados durante la experiencia, pues la participación activa sitúa a los usuarios como agentes del propio proceso de aprendizaje, permitiéndoles construir comprensiones más profundas a partir de la acción y no únicamente de la recepción pasiva de información. Esta dimensión se estructura en torno a distintos niveles de involucramiento: desde la observación de demostraciones realizadas por artesanos y la interacción libre con muestras y materiales, hasta actividades de exploración guiada que orientan la atención hacia aspectos específicos del oficio.

El punto de mayor intensidad participativa lo constituye el taller práctico de tejido, en el que los participantes se aproximan de manera directa a las destrezas técnicas que definen la práctica artesanal. Este espacio se complementa con momentos de reflexión colectiva que invitan a los participantes a compartir percepciones, preguntas e interpretaciones, enriqueciendo la experiencia a través del diálogo y la construcción conjunta de sentido. En su conjunto, estos recursos buscan que el encuentro con el patrimonio artesanal trascienda lo informativo y se convierta en una experiencia significativa y memorable.

10.6.9.5. Recursos Audiovisuales. Los recursos audiovisuales cumplen una función complementaria dentro de la experiencia, al hacer visibles aquellas etapas y contextos del oficio que no pueden reproducirse directamente en el espacio de la actividad. A través de registros audiovisuales del proceso de recolección del bejuco y de su preparación como materia prima, así como de documentación filmada del proceso de elaboración de piezas con distintas técnicas de tejido, se ofrece al participante una visión integral del ciclo productivo que de otro modo permanecería fuera de su alcance.

Este panorama se enriquece con los testimonios de los propios artesanos y con un registro fotográfico de productos y procesos que da cuenta de la diversidad y la complejidad técnica del oficio. La incorporación de estos materiales responde a la intención de ampliar los límites físicos de la experiencia y de acercar al participante a realidades que, aunque centrales para la comprensión del patrimonio artesanal, ocurren en territorios y tiempos distintos al del recorrido. De esta manera, los recursos audiovisuales contribuyen a fortalecer el reconocimiento del valor cultural del trabajo artesanal y de las personas que lo sostienen.

10.6.10. Articulación de los Recursos Interpretativos

La experiencia no plantea estos recursos como elementos independientes, sino como componentes complementarios dentro de un mismo sistema.

Los recursos informativos proporcionan contexto, los narrativos generan conexión emocional, los audiovisuales amplían la comprensión del proceso, y los sensoriales y participativos facilitan la exploración directa, y permiten experimentar algunos de los principios fundamentales del oficio.

La integración de estas estrategias busca promover una comprensión más amplia de la cestería en bejuco, entendiéndola una manifestación cultural que involucra conocimientos, memorias, relaciones sociales y vínculos con el territorio, en vez de solo una técnica de elaboración de objetos.

De esta manera, los recursos curatoriales e interpretativos se convierten en herramientas para alcanzar el propósito del proyecto: contribuir al reconocimiento del patrimonio cultural asociado a la cestería en bejuco en el Cañón del Chicamocha.

10.6.11. Escenarios de Implementación

Uno de los criterios considerados durante el desarrollo de la propuesta fue la posibilidad de adaptar la experiencia a diferentes contextos de aplicación. Debido a que la cestería en bejuco constituye una manifestación patrimonial con potencial educativo, cultural y turístico, la experiencia fue concebida como un sistema flexible e itinerante capaz de implementarse en distintos escenarios sin perder su estructura narrativa ni sus objetivos de reconocimiento patrimonial.

Esta característica permite ampliar el alcance de la propuesta y facilitar su utilización en espacios orientados a la divulgación cultural, la educación patrimonial, el turismo y la promoción de los oficios tradicionales.

A continuación, se describen los principales escenarios de implementación identificados para la experiencia.

10.6.11.1. Escenario 1. Centro de Interpretación Patrimonial. El primer escenario corresponde a centros de interpretación, espacios culturales o equipamientos orientados a la divulgación del patrimonio material e inmaterial de la región.

En este contexto, la experiencia puede funcionar como una actividad permanente o semipermanente integrada a la oferta cultural del lugar.

La disponibilidad de un espacio estable permite implementar la totalidad de los módulos planteados, incorporando recursos gráficos, audiovisuales y participativos de manera continua.

Objetivos principales:

- Divulgar el patrimonio artesanal del territorio.
- Complementar la oferta cultural existente.
- Fortalecer procesos de educación patrimonial.

Ventajas:

- Disponibilidad permanente para visitantes.
- Mayor estabilidad de los recursos expositivos.
- Posibilidad de incorporar contenidos adicionales.

10.6.11.2. Escenario 2. Museo Comunitario o Casa de la Cultura. La experiencia puede implementarse en museos comunitarios, casas de la cultura y espacios de gestión cultural local.

En este escenario se convierte en una herramienta para fortalecer procesos de apropiación cultural dentro de la comunidad y promover el reconocimiento de los saberes tradicionales entre habitantes del territorio.

Su implementación puede realizarse de manera temporal o permanente según las condiciones del espacio disponible.

Objetivos principales:

- Fortalecer la identidad cultural local.
- Promover la transmisión de conocimientos tradicionales.
- Vincular a la comunidad con sus manifestaciones patrimoniales.

Ventajas:

- Cercanía con las comunidades portadoras del patrimonio.
- Posibilidad de participación directa de los artesanos.
- Fortalecimiento de procesos comunitarios.

10.6.11.3. Escenario 3. Ferias Artesanales y Eventos Culturales. Debido a su carácter modular e itinerante, la experiencia puede adaptarse a espacios temporales como ferias artesanales, festivales culturales, mercados y eventos de promoción turística.

En este contexto la experiencia funciona como un complemento a la exhibición y comercialización de artesanías, permitiendo que los visitantes comprendan los procesos y significados culturales asociados a los productos expuestos.

Objetivos principales:

- Complementar la comercialización artesanal mediante procesos de interpretación.
- Generar experiencias educativas para los visitantes.
- Incrementar la valoración del trabajo artesanal.

Ventajas:

- Amplio alcance de público.
- Posibilidad de interacción directa con potenciales compradores.
- Mayor visibilidad para los artesanos y sus productos.

10.6.11.4. Escenario 4. Instituciones Educativas. La experiencia presenta un alto potencial para su implementación en instituciones educativas de diferentes niveles de formación.

Su estructura permite adaptarse a procesos pedagógicos relacionados con patrimonio cultural, identidad territorial, sostenibilidad, historia local y saberes tradicionales.

La propuesta puede desarrollarse como actividad complementaria dentro de programas académicos o proyectos educativos institucionales.

Objetivos principales:

- Promover la educación patrimonial.
- Sensibilizar a niños, jóvenes y adultos sobre los oficios tradicionales.
- Generar procesos de aprendizaje experiencial.

Ventajas:

- Vinculación con procesos formativos.
- Posibilidad de adaptación a diferentes edades.
- Fortalecimiento del conocimiento sobre el patrimonio local.

10.6.11.5. Escenario 5. Estrategias de Turismo Cultural. La experiencia también puede incorporarse como parte de rutas turísticas y programas de turismo cultural y promoción territorial.

En este escenario se convierte en una actividad complementaria a la visita de municipios pertenecientes al Cañón del Chicamocha, ofreciendo a los turistas una aproximación más profunda a las prácticas culturales de la región, en este caso particular, de la cestería en bejuco de Zapatoca.

Su implementación contribuye a enriquecer la experiencia del visitante y diversificar la oferta turística existente.

Objetivos principales:

- Fortalecer el turismo cultural y experiencial.
- Promover el conocimiento de los oficios tradicionales.
- Generar nuevas oportunidades de visibilización para los artesanos.

Ventajas:

- Complementa los atractivos turísticos del territorio.
- Genera experiencias memorables para los visitantes.
- Favorece la articulación entre patrimonio y desarrollo local.
- Posibilidad de interacción directa de artesanos con potenciales compradores.

10.6.11.6. Escenario 6. Geoparque Cañón del Chicamocha. Considerando que el proyecto se desarrolla dentro del territorio asociado al Geoparque Cañón del Chicamocha, la experiencia presenta potencial para integrarse a futuras estrategias de interpretación del patrimonio impulsadas desde esta iniciativa.

La propuesta puede contribuir a ampliar la comprensión del territorio incorporando las prácticas culturales que forman parte de su identidad, además de sus valores geológicos y paisajísticos.

En este contexto, la experiencia funcionaría como un recurso de interpretación del patrimonio cultural complementario a las estrategias de divulgación ya existentes.

Objetivos principales:

- Integrar patrimonio natural y patrimonio cultural.
- Fortalecer la interpretación integral del territorio.
- Visibilizar los saberes tradicionales asociados al Cañón del Chicamocha.

Ventajas:

- Articulación con procesos regionales de gestión patrimonial.
- Alcance a públicos nacionales e internacionales.

- Fortalecimiento de la identidad territorial.

11. Etapa 4: Evaluar

11.1. Verificación

El formato en que se presenta la información constituye, en sí mismo, un elemento de mediación activa, es decir, en lugar de recurrir únicamente a paneles estáticos de texto, la experiencia involucra recursos multisensoriales, como luces, sonidos, piezas móviles y elementos táctiles, que estimulan la atención y facilitan la apropiación de los contenidos. Esta decisión de diseño se justifica en el estudio de Santacana Mestre et al.(2017), que demuestra que los recursos manipulativos y los medios interactivos son consistentemente los mejor valorados por los usuarios en espacios patrimoniales, mientras que los paneles de texto obtienen las puntuaciones más bajas en términos de atractivo e interés. La incorporación de múltiples canales sensoriales no solo enriquece la experiencia estética, sino que también favorece una comprensión más profunda y menos exigente de los contenidos, generando condiciones propicias para un aprendizaje significativo.

11.2. Evaluación de la Propuesta

Dado que el objetivo central del proyecto es generar reconocimiento de las prácticas artesanales de la región en los participantes, la validación se concentra en los dos componentes de la experiencia que más directamente inciden sobre ese propósito: la presentación de los ejes curatoriales y el taller práctico. Estos constituyen el núcleo informativo y vivencial de la propuesta, pues es a través de ellos que las personas entran en contacto directo con el oficio, su historia, su técnica y sus materiales, por tanto, donde con mayor probabilidad se produce un cambio en el nivel de reconocimiento y valoración del patrimonio.

11.3. Prototipo de Evaluación

El prototipo de evaluación es el resultado de un proceso iterativo de exploración de materiales desarrollado durante la fase de ideación, en el que se evaluaron distintas alternativas en función de su viabilidad técnica, económica y representativa. A partir de dicha exploración, se optó por sustituir el bejuco, por rollitos de papel periódico y kraft, dado que este material permite replicar con fidelidad el proceso de tejido sin incurrir en los costos y limitaciones logísticas que implicaría trabajar con la materia prima original. Si bien existe una diferencia sensorial en cuanto a la textura y el comportamiento del material en las manos, el procedimiento estructural del tejido se mantiene intacto, lo que hace de este sustituto una opción pertinente para los fines de la validación. En la figura 36 se muestra el proceso de elaboración del prototipo.

Figura 36

Proceso de Construcción del Prototipo de Validación



11.3.1. Presentación de Ejes Curatoriales.

La primera parte del prototipo consiste en una presentación expositiva de los ejes curatoriales que estructuran conceptualmente la experiencia interactiva. Esta se desarrolla a través de una presentación de diapositivas (Apéndice N), cuyo propósito es situar al participante dentro del universo temático y patrimonial antes de iniciar la actividad práctica.

La presentación es guiada por un facilitador, quien acompaña activamente el recorrido por los contenidos, introduce cada eje temático, responde preguntas y genera una dinámica de conversación con los participantes. Este rol de guía es fundamental para garantizar que la información no sea percibida como una exposición unidireccional, sino como una introducción dialogada que invita a la reflexión y despierta el interés del público.

11.3.2. Kit de Materiales.

Cada participante contó con un kit individual compuesto por 8 varillas base, 16 tiras de tejido elaboradas en papel kraft, 1 palo de pincho, 1 gancho clip, 1 lapicero y 1 tijera. Adicionalmente, se dispuso de materiales de uso compartido entre los participantes, entre ellos colbón y cintas métricas. En la figura 37 se encuentran los kits de materiales.

Figura 37

Kits de Materiales



11.3.3. Apoyos Visuales y Tangibles.

Como apoyo a la presentación del proceso de obtención y transformación de la materia prima, se dispuso de una selección de muestras de bejuco en distintos estados: delgados y gruesos, secos y con mayor contenido de humedad, de tonalidades más claras y oscuras. Estas muestras fueron puestas a disposición de los participantes para que pudieran manipularlas, olerlas y explorar sus texturas, con el propósito de generar una familiaridad directa con el material que no sería posible a través de la presentación visual únicamente.

Adicionalmente, se incluyeron piezas que ilustran las etapas progresivas de construcción de un canasto, como la base inicial, el inicio del alzado de las paredes y la pieza terminada con su trenza de remate. Este recurso busca que los participantes visualicen de antemano el proceso

completo antes de comenzar el taller, reduciendo el tiempo de asimilación de las instrucciones y facilitando la comprensión de cada etapa a medida que avanza la actividad.

Por último, Embejucarte aportó una serie de piezas de mayor complejidad, entre ellas lámparas elaboradas con distintos tipos de tejido, cuya función dentro de la experiencia es doble; por un lado, generar asombro e ilustrar el nivel de maestría al que puede llegarse con años de práctica en el oficio, por otro, contextualizar el taller práctico como una introducción a la técnica más elemental, el tejido de una sola línea, de modo que los participantes se aproximen a la actividad sin expectativas desproporcionadas y con disposición para aprender desde lo básico. En la figura 38 se muestra evidencia de los apoyos visuales y tangibles.

Figura 38

Evidencia de Apoyos Visuales y Tangibles



11.4. Objetivo de la Evaluación

La evaluación tuvo como propósito evaluar la capacidad de la experiencia interactiva para favorecer el reconocimiento y valoración de las prácticas artesanales tradicionales del Cañón del Chicamocha, así como identificar fortalezas y oportunidades de mejora relacionadas con la interacción, comprensión de contenidos y experiencia general de los usuarios.

Para ello se implementó una estrategia de evaluación mixta que combinó instrumentos cuantitativos y cualitativos, permitiendo analizar tanto la percepción de los participantes como las evidencias de comprensión y apropiación generadas durante el recorrido.

11.5. Diseño de la Evaluación

Con el fin de obtener una comprensión más amplia del desempeño de la propuesta, se implementó una estrategia de validación mixta que combinó métodos cuantitativos y cualitativos. Esta decisión metodológica permitió evaluar la percepción de los participantes frente a la experiencia, además de identificar evidencias relacionadas con la comprensión, reconocimiento y valoración de las prácticas artesanales tradicionales abordadas durante el recorrido.

La integración de ambos enfoques favoreció la triangulación de resultados, permitiendo contrastar la información obtenida mediante encuestas estructuradas con las observaciones realizadas durante la interacción de los usuarios con los recursos interpretativos y las actividades prácticas propuestas. De esta manera, fue posible analizar tanto aspectos asociados a la satisfacción e interés generados por la experiencia, como elementos vinculados al aprendizaje, la apropiación de contenidos y el reconocimiento del patrimonio cultural artesanal.

La figura 39 presenta el modelo de validación implementado, mostrando la articulación entre los instrumentos cuantitativos y cualitativos utilizados, así como el proceso de análisis integrado desarrollado para la interpretación de resultados.

Figura 39

Modelo de Validación Mixta



11.5.1. Protocolo de Evaluación

El protocolo de validación define la secuencia de actividades que estructuran la sesión, estableciendo el orden, y los instrumentos asociados a cada etapa. Su diseño responde a la necesidad de garantizar condiciones homogéneas para todos los participantes y de recolectar la información necesaria para contrastar la hipótesis planteada. A continuación, se presenta un resumen esquemático de dicho protocolo (Figura 40).

Figura 40

Protocolo de validación

Etapa	Descripción	Duración estimada	Instrumento/Recurso
Bienvenida	Presentación de la actividad, objetivos y dinámica general	5 min	Saludo verbal
Consentimiento informado	Firma del documento de participación voluntaria en actividad académica	5 min	Formulario impreso y lapiceros
Encuesta PRE	Medición de línea base: reconocimento, valoración e interés frente al patrimonio artesanal	5 min	Código QR de la encuesta
Presentación de los ejes	Exposición temática de los 3 ejes curatoriales, contexto regional, historia del oficio y recolección/tansformación de la materia prima	15 min	Presentación audiovisual, muestras de bejuco
Taller práctico	Tejido de canasto usando rollitos de papel kraft como material sustituto del bejuco	60 min	Kit de materiales, guía del taller, muestras de bejuco
Encuesta POST	Medición del impacto: cambio en el reconocimiento, valoración del patrimonio	5 min	Código QR de la encuesta
Focus group	Reflexión cualitativa	10 min	Papeles, post it, lapiceros, libreta de campo
Cierre	Agradecimientos, fotografías del resultado final y entrega de refrigerio	10 min	Cámara, refrigerio

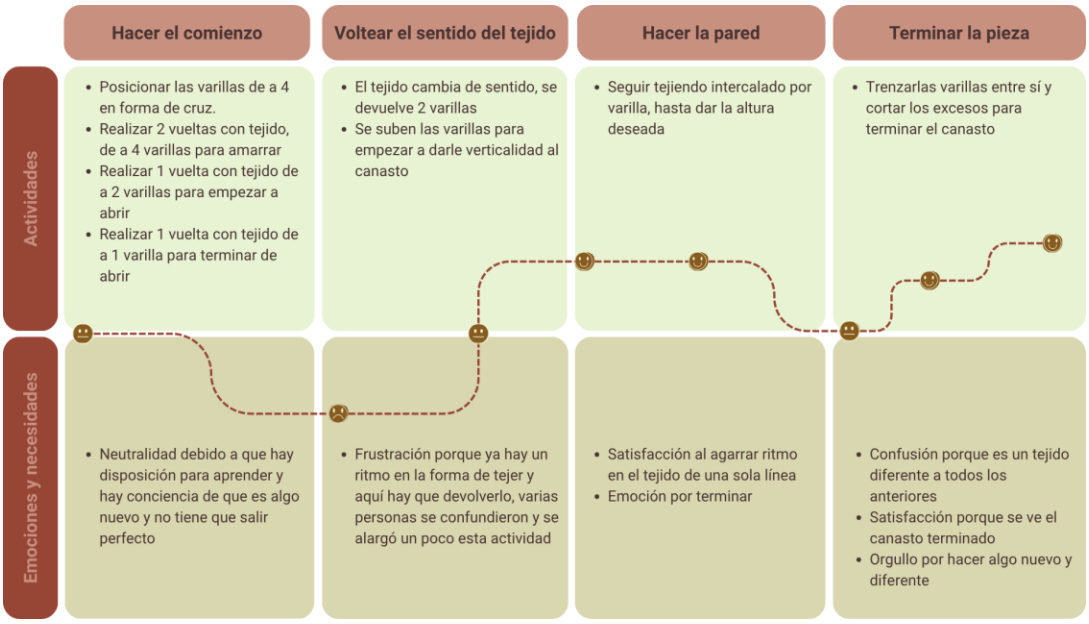
11.5.1.1. Taller Práctico. Durante el desarrollo del taller práctico se emplearon recursos de facilitación como, proyección en tiempo real el proceso de tejido a través de una pantalla de mayor formato, con el fin de garantizar que los participantes ubicados en posiciones más alejadas tuvieran las mismas condiciones de visibilidad que el resto. También había una asistente del instructor que pudo ayudar a los participantes que tenían algunas dificultades con el fin de avanzar más ágilmente y a la par con todo el grupo. Incluyendo los apoyos visuales y tangibles en bejuco mencionadas anteriormente.

Para la recolección de datos durante el taller práctico, se elaboró un mapa de experiencia del participante, a modo de customer journey (Figura 41), para identificar los momentos de mayor confusión o frustración, así como los puntos de mayor disfrute y engagement a lo largo de la sesión. Finalmente, se tomaron notas de campo de manera continua como herramienta

complementaria, permitiendo registrar observaciones que escapan a lo que los instrumentos formales de medición pueden capturar.

Figura 41

Customer Journey Map Validación



A partir de las notas de campo, se identificaron dos errores recurrentes durante la ejecución del tejido. El primero consistió en la omisión de varillas al momento de entrelazar las tiras, lo que generaba pérdidas de estructura en puntos específicos del canasto y afectaba su forma final. El segundo error frecuente fue la falta de tensión al presionar el tejido, al no ajustarlo con suficiente firmeza, la pieza quedaba floja y perdía la rigidez necesaria para mantener su forma. Ambos errores son propios de una primera aproximación a la técnica y no representan una falla en la comprensión del proceso, sino una dificultad motriz que se resuelve con práctica. En las figuras 42 y 43 se muestra evidencia del taller práctico.

Figura 42

Evidencia taller práctico



Figura 43

Participantes tejiendo sus canastos



11.5.2. Participantes

La validación de la propuesta se realizó con un grupo de 20 participantes seleccionados mediante un muestreo por conveniencia, considerando la disponibilidad de los asistentes y su potencial como público objetivo de la experiencia. La muestra estuvo conformada por personas mayores de 16 años con diferentes niveles de familiaridad respecto a las prácticas artesanales tradicionales del Cañón del Chicamocha, lo que permitió obtener perspectivas diversas frente a la propuesta de diseño.

Los participantes presentaban perfiles heterogéneos, incluyendo estudiantes universitarios, profesionales, visitantes interesados en actividades culturales y personas sin experiencia previa en procesos artesanales. Esta diversidad resultó pertinente para evaluar la

capacidad de la experiencia de comunicar contenidos patrimoniales a públicos con distintos niveles de conocimiento.

En cuanto a la edad, los participantes se encontraban en un rango entre 16 y 60 años, con una mayor concentración en el grupo de adultos jóvenes. Esta característica permitió valorar la comprensión y apropiación de los contenidos por parte de usuarios potenciales de espacios culturales, educativos y turísticos.

Respecto a su relación con el patrimonio artesanal, la mayoría manifestó un conocimiento limitado o superficial sobre las prácticas artesanales tradicionales de la región antes de participar en la experiencia. Esta condición resultó especialmente relevante para la validación, ya que uno de los objetivos de la propuesta consiste en favorecer el reconocimiento y valoración de este patrimonio cultural por parte de públicos no especializados.

La tabla 9 presenta a caracterización general de los participantes que hicieron parte del proceso.

Tabla 9

Caracterización de Participantes

Categoría	**Grupo**	**N**	**%**
Género	Femenino	14	70%
	Masculino	6	30%
Edad	Menos de 18 años	6	30%
	Entre 18 y 30 años	8	40%
	Entre 31 y 50 años	4	20%
	Más de 50 años	2	10%
Nivel educativo	Secundaria	13	65%
	Posgrado	4	20%
	Técnico/Tecnólogo	2	10%
	Universitario	1	5%
Familiaridad con el patrimonio	Poco familiarizado	14	70%
	Nada familiarizado	5	25%
	Medianamente familiarizado	1	5%

11.5.3. Instrumentos de Evaluación

Con el fin de obtener información integral sobre el desempeño de la propuesta, se diseñaron e implementaron dos instrumentos de evaluación complementarios; un instrumento cuantitativo basado en encuesta estructurada y un instrumento cualitativo basado en observación participante. La combinación de ambos permitió analizar tanto la percepción de los usuarios frente a la experiencia como las evidencias de interacción, comprensión y apropiación observadas durante el recorrido.

11.5.3.1. Instrumento Cuantitativo. El instrumento cuantitativo consistió en dos encuestas estructuradas aplicadas al inicio y al finalizar la experiencia. Su objetivo fue recopilar información relacionada con la percepción de los participantes respecto a la propuesta y medir diferentes dimensiones asociadas a la experiencia de interpretación patrimonial.

Las encuestas estuvieron conformadas por preguntas cerradas organizadas mediante una escala tipo Likert de cinco niveles, donde 1 correspondía a una valoración muy baja y 5 a una valoración muy alta. Este formato permitió identificar tendencias y niveles de aceptación de la propuesta por parte de los participantes.

Las dimensiones evaluadas fueron las siguientes:

- **Satisfacción:** percepción general sobre la experiencia y nivel de agrado generado.
- **Claridad narrativa:** comprensión de la secuencia de contenidos y facilidad para seguir la historia presentada a través de estos.
- **Interés:** capacidad de la propuesta para despertar curiosidad y mantener la atención de los participantes.

- **Valoración patrimonial:** percepción de la importancia cultural de las prácticas artesanales tradicionales y disposición a contribuir a su preservación.

Los resultados obtenidos permitieron identificar fortalezas y oportunidades de mejora relacionadas con la experiencia de usuario y el cumplimiento de los objetivos de interpretación patrimonial planteados en el proyecto.

11.5.3.2. Instrumento Cualitativo. El instrumento cualitativo se desarrolló mediante observación participante durante la implementación de la experiencia. Este procedimiento permitió registrar comportamientos, reacciones e interacciones de los usuarios, complementando la información obtenida mediante la encuesta.

Los principales aspectos observados fueron:

- **Participación en actividades:** grado de involucramiento en ejercicios, dinámicas y actividades prácticas propuestas durante la experiencia.
- **Preguntas realizadas:** inquietudes expresadas por los participantes relacionadas con los procesos artesanales, los materiales o los contenidos patrimoniales abordados.
- **Comentarios espontáneos:** expresiones verbales relacionadas con aprendizajes, descubrimientos, valoraciones o reflexiones generadas durante la experiencia.

La información obtenida mediante la observación permitió identificar evidencias cualitativas de comprensión, reconocimiento y valoración del patrimonio artesanal, complementando los resultados cuantitativos obtenidos mediante las encuestas estructuradas.

Indicadores de Validación

Con el fin de evaluar el cumplimiento de los objetivos de la propuesta, se definieron indicadores asociados a las principales dimensiones involucradas en la experiencia de interpretación patrimonial. Estos indicadores permitieron analizar no solo la percepción de los

participantes frente a la experiencia, sino también identificar evidencias relacionadas con la comprensión, reconocimiento y valoración de las prácticas artesanales tradicionales abordadas.

La Tabla 10 presenta los indicadores utilizados durante el proceso de validación, así como las fuentes de evidencia consideradas para su evaluación.

Tabla 10

Indicadores de Validación

Dimensión	Indicador	Evidencia
Comprensión	Capacidad para describir procesos artesanales	Comentarios y actividad práctica
Reconocimiento	Identificación de materiales, herramientas y etapas	Observación y encuesta
Valoración	Reconocimiento de la importancia cultural del oficio	Encuesta
Apropiación	Interés por conservar y difundir el patrimonio	Encuesta y comentarios
Experiencia	Satisfacción general con la experiencia	Encuesta

Los indicadores fueron seleccionados considerando la naturaleza interpretativa de la propuesta y su propósito de favorecer el reconocimiento del patrimonio cultural artesanal. En consecuencia, la evaluación se orientó tanto a identificar reacciones y percepciones de los participantes como a evidenciar procesos de comprensión y apropiación generados durante la experiencia.

11.5.4. Resultados Cuantitativos

Los resultados cuantitativos fueron obtenidos mediante la aplicación de las encuestas estructuradas al inicio y al finalizar la experiencia. Las respuestas fueron analizadas a partir de estadísticos descriptivos, permitiendo identificar tendencias relacionadas con la percepción de los participantes respecto a la experiencia.

De manera general, los resultados evidenciaron una valoración positiva en todas las dimensiones evaluadas. Los participantes destacaron especialmente la comprensión por el patrimonio, el interés por conservarlo y difundirlo, así como la satisfacción general con la experiencia.

Los valores se midieron en escala Likert de 1 a 5. Se observa un incremento positivo en todas las dimensiones entre pretest y postest. La Tabla 11 presenta los promedios obtenidos para cada una de las dimensiones analizadas.

Tabla 11

Resultados Cuantitativos

Dimensión	Indicador	Promedio Pre	Promedio Post
Comprensión	Capacidad para describir procesos artesanales	3.85	4.65
Reconocimiento	Identificación de materiales, herramientas y etapas	3.60	4.85
Valoración	Reconocimiento de la importancia cultural del oficio	3.55	4.60
Apropiación	Interés por conservar y difundir el patrimonio	3.70	4.85
Experiencia	Satisfacción general con la experiencia	3.75	4.45
General		3.69	4.68

11.5.5. Resultados Cualitativos

La información cualitativa fue obtenida mediante observación participante durante la implementación de la experiencia, así como a partir de los comentarios expresados por los participantes al finalizar el recorrido. El análisis de esta información permitió identificar

evidencias relacionadas con la comprensión de los contenidos, y la valoración del patrimonio cultural artesanal.

11.5.5.1. Reconocimiento de Materiales y Recursos Artesanales. Durante la información dedicada a las materias primas, la mayoría de los participantes logró identificar el bejuco como material principal empleado en la elaboración de la cestería tradicional. Asimismo, establecieron relaciones entre las propiedades físicas del material y los procesos de transformación observados durante la experiencia.

La manipulación de muestras físicas favoreció la exploración táctil y permitió que los participantes reconocieran características relacionadas con la flexibilidad, resistencia y uso del material dentro del oficio artesanal.

11.5.5.2. Comprensión del Proceso Artesanal. Las observaciones realizadas durante la experiencia evidenciaron que los participantes lograron describir las principales etapas del proceso artesanal presentadas. Durante el taller práctico se observó la capacidad de relacionar materiales, herramientas y técnicas con las actividades desarrolladas por los artesanos.

Adicionalmente, varios participantes manifestaron comprensión respecto a la secuencia productiva necesaria para transformar la materia prima en un objeto artesanal terminado, evidenciando una apropiación básica de los contenidos presentados.

11.5.5.3. Valoración Cultural del Oficio Artesanal. Los comentarios recopilados al finalizar la experiencia reflejaron una mayor comprensión de la importancia cultural del oficio artesanal y de los conocimientos transmitidos entre generaciones. Diversos participantes manifestaron sorpresa frente a la complejidad del proceso de elaboración y expresaron interés por conocer otras manifestaciones artesanales presentes en el territorio.

Asimismo, se identificaron expresiones relacionadas con la necesidad de preservar estos conocimientos y reconocer el papel de los artesanos como portadores de saberes tradicionales, lo que evidencia procesos iniciales de valoración y sensibilización frente al patrimonio cultural inmaterial.

11.5.5.4. Focus Group. Como instrumento complementario a las encuestas y las notas de campo, se realizó un grupo focal al finalizar la sesión, con el propósito de recoger percepciones, comentarios espontáneos y reflexivos sobre el oficio de la cestería en bejuco.

El grupo focal se estructuró en torno a tres preguntas abiertas que buscaban explorar, de manera espontánea, los significados que los participantes construyeron a partir de la experiencia.

Ante la frase incompleta *"Después de esta experiencia, la cestería en bejuco es..."*, las respuestas convergieron en torno a dos ejes; el reconocimiento de la exigencia técnica del oficio, expresada en términos como *motricidad fina*, *concentración*, *trabajo duro*, y su dimensión cultural y simbólica, evocada a través de palabras como *conocimiento ancestral*, *integración de tradiciones* y *alimentación de saberes*. Resulta significativo que varios participantes también la asociaron con nociones como *hobbie, innovación* y *una manera de ver la vida y ganársela a*

partir del arte, lo que sugiere que la experiencia no solo generó reconocimiento patrimonial sino también una lectura contemporánea y vigente del oficio.

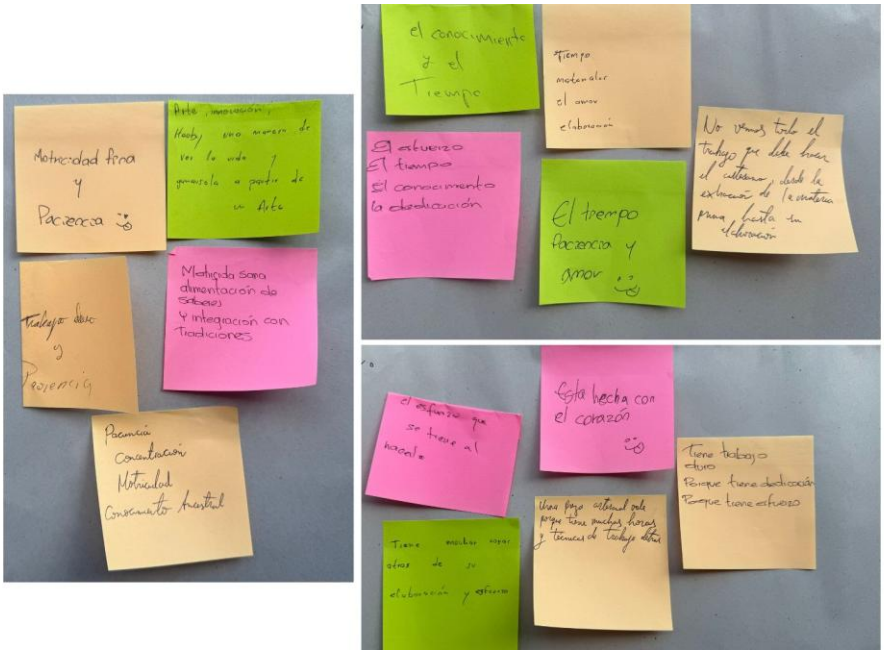
La segunda frase, *"Una pieza artesanal vale porque..."*, produjo respuestas que giraron de manera unánime en torno al valor del trabajo humano detrás del objeto, como, *el esfuerzo*, *las horas de dedicación*, *las técnicas*, *el corazón*. Ningún participante hizo referencia al valor material o económico de la pieza, lo cual indica un desplazamiento hacia una valoración de tipo simbólico y emocional, directamente vinculada con haber vivido el proceso de fabricación en carne propia.

La tercera pregunta, *"¿Qué crees que no vemos cuando compramos una artesanía?"*, consolidó esta línea de reflexión, los participantes identificaron el *tiempo, el conocimiento, el amor, la dedicación y el proceso completo de extracción y transformación de la materia prima* como elementos invisibilizados en el momento de la compra. Una respuesta en particular sintetizó con precisión el objetivo curatorial de la experiencia: *"no vemos todo el trabajo que debe hacer el artesano desde la extracción de la materia prima hasta su elaboración"*.

Estos hallazgos se vieron reforzados por comentarios espontáneos que surgieron durante la sesión, entre ellos: *"y tienen cara de pedirle rebaja a los artesanos"*, *"yo no le pido rebaja a un artesano después de eso"* o *"con bejuco se ve que debe ser más difícil"*. Estas intervenciones, cargadas de ironía y reflexión crítica, evidencian que la experiencia logró movilizar no solo el conocimiento cognitivo sobre el oficio, sino también una postura ética frente al consumo de artesanías y al reconocimiento del trabajo artesanal como actividad de alto valor cultural y humano. En la figura 44 se evidencian los resultados del focus group.

Figura 44

Evidencia resultados de Focus group



11.5.6. Triangulación de Resultados

Se analizaron ambos resultados para revisar el cumplimiento de las dimensiones propuestas. En la tabla 12 se presentan los resultados triangulados.

Tabla 12

Triangulación de Resultados

Dimensión	Observación pre	Observación post	Conclusión
Comprensión	Descripciones vagas o incorrectas del proceso	Descripción detallada de etapas con terminología específica	Cumple
Reconocimiento	Solo 3/20 conocían el bejuco	Todos identificaron práctica, materia prima, herramienta(s) y etapas	Cumple
Valoración	No se menciona la valoración del oficio	Expresiones espontáneas de reflexión crítica sobre la subvaloración del oficio Reconocimiento de su dimensión cultural, histórica y económica	Cumple
Apropiación	Poco interés en difundir y preservar el oficio	Interés explícito por aprender más, difundir y preservar el oficio, deseo de participar en otros talleres	Cumple
Experiencia	Interés en participar en la experiencia	100% recomendarían la experiencia, menciones reiteradas de disfrute,	Cumple

	entretención, aprendizaje y sorpresa positiva

11.6. Cumplimiento de los Objetivos de la Propuesta

Los resultados obtenidos durante el proceso de evaluación permiten concluir que la propuesta cumple con los objetivos planteados para el proyecto. La experiencia interactiva favoreció el reconocimiento de las prácticas artesanales tradicionales del Cañón del Chicamocha al promover procesos de exploración, participación y construcción de significado mediante recursos interpretativos diseñados para involucrar activamente a los usuarios.

Los resultados cuantitativos evidenciaron altos niveles de satisfacción, interés y valoración patrimonial, mientras que los resultados cualitativos permitieron identificar manifestaciones concretas de comprensión y apropiación de los contenidos presentados. Durante la experiencia, los participantes lograron reconocer materiales, identificar herramientas, comprender etapas del proceso artesanal y establecer relaciones entre los objetos exhibidos y los saberes tradicionales asociados a su elaboración.

Asimismo, los comentarios recopilados y las actividades desarrolladas durante la experiencia evidenciaron una mayor valoración de la importancia cultural de los oficios artesanales y de los conocimientos transmitidos entre generaciones. Estos hallazgos sugieren que la propuesta no solo generó una experiencia positiva para los usuarios, sino que también contribuyó a fortalecer procesos de sensibilización y reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial.

Desde la perspectiva del Diseño Industrial, la propuesta demuestra el potencial de las experiencias interactivas como herramientas para la interpretación patrimonial. La integración de recursos físicos manipulables, estrategias narrativas, actividades participativas y configuraciones

espaciales flexibles permitió transformar contenidos culturales complejos en experiencias accesibles, significativas y memorables para los participantes.

En consecuencia, se considera que la propuesta constituye una estrategia pertinente para favorecer la apropiación social del patrimonio cultural artesanal del Cañón del Chicamocha, aportando una alternativa de comunicación e interpretación que puede ser implementada en contextos educativos, culturales y turísticos. De esta manera, el proyecto responde a la pregunta de investigación planteada, demostrando que el diseño de una experiencia interactiva puede contribuir al reconocimiento y valoración de las prácticas artesanales tradicionales como parte del patrimonio cultural del territorio.

En la figura 45 se recopila el impacto de la experiencia interactiva.

Figura 45

Impacto de la Experiencia Interactiva



12. Conclusiones

El presente proyecto demostró que el diseño de una experiencia interactiva de interpretación es una estrategia eficaz para promover el reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial en el marco del Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha. A través de las cuatro fases metodológicas (contextualizar, definir, idear y evaluar) se construyó una propuesta que integró investigación territorial, diseño centrado en el usuario y evaluación empírica, con resultados coherentes con los objetivos y la hipótesis de partida.

La fase de contextualización permitió identificar cinco prácticas artesanales representativas de la región; cestería en bejuco, talla en pauche, tejido en fique, talla en piedra y cerámica, para caracterizar tanto sus dimensiones técnicas como sus valores intangibles,

mediante revisión bibliográfica, trabajo de campo y entrevistas con expertos y artesanos como Alix Plata, Doña Gilma, Eduardo Silva y Blanca Rincón. El Modelo de Valor Multicapa del Producto evidenció que estas prácticas trascienden el objeto terminado y encarnan herencias familiares y vínculos identitarios con el territorio, en línea con la noción de patrimonio vivo de la UNESCO. Un hallazgo central fue la brecha entre el reconocimiento visual de las artesanías y el conocimiento de sus procesos: mientras el 75% de los encuestados reconocía el tejido en fique, solo el 45,5% había presenciado su elaboración, y en la talla en piedra esa distancia era aún mayor (68,8% frente a 15,2%). Esta asimetría fue la motivación central del proyecto.

En la fase de definición, una matriz de selección multicriterio señaló a la cestería en bejuco, practicada por Alix Plata en el taller Embejucarte de Zapatoca, como la práctica más adecuada para la experiencia, por su valor narrativo, diversidad sensorial y viabilidad logística, además de su alta vulnerabilidad ante la falta de relevo generacional. A partir de los mapas de empatía se definió un formato de turismo cultural dirigido a visitantes de 15 a 50 años en espacios como centros de interpretación y ferias artesanales.

La etapa de ideación tradujo estos hallazgos en una experiencia de seis estaciones que narra el origen, el proceso y el significado de la cestería en bejuco, combinando apliques interactivos, muestras reales del material y un taller práctico de tejido. Para la validación, el bejuco fue reemplazado por papel kraft, una decisión que facilitó la reproducibilidad de la sesión sin afectar la comprensión del proceso.

La fase de evaluación, núcleo probatorio del proyecto, confirmó la hipótesis de que la experiencia incrementa el reconocimiento y la valoración de las prácticas artesanales del Cañón en personas con poco conocimiento previo. Antes de la experiencia, el 84% de los 19 participantes partía de un conocimiento nulo o superficial; al finalizar, ninguno se ubicó en los

niveles más bajos y el 52% se declaró bastante o muy informado. La disposición favorable hacia la preservación del patrimonio, ya alta desde el inicio, se mantuvo, pero desapareció por completo la indiferencia registrada en la medición previa. Las respuestas cualitativas reforzaron estos resultados: los participantes manifestaron sorpresa ante la exigencia técnica del oficio y una nueva conciencia sobre el valor del trabajo artesanal, lo que sugiere que la experiencia movilizó no solo conocimiento sino también una postura ética frente al consumo de artesanías, en sintonía con lo que la literatura sobre patrimonio vivo y conocimiento tácito identifica como el propósito último de la mediación patrimonial.

Finalmente, el proyecto constituye un aporte concreto a los objetivos de geoeducación y turismo cultural del Geoparque, al ofrecer una herramienta replicable que visibiliza a artesanos como Alix Plata en calidad de protagonistas activos de la transmisión cultural, y no como simples objetos de exhibición. Desde el punto de vista disciplinar, confirma la pertinencia del diseño industrial en la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, articulando Design Thinking, investigación cualitativa y validación empírica. El alcance propuesto se cumplió satisfactoriamente, y los hallazgos abren una agenda de trabajo para futuras iteraciones y escalamientos hacia otras prácticas del Cañón del Chicamocha.

13. Recomendaciones

Las recomendaciones que se presentan a continuación surgen del proceso de diseño, evaluación y reflexión crítica del proyecto, y se dirigen a futuros investigadores, diseñadores, instituciones culturales y al equipo del Proyecto Geoparque Cañón del Chicamocha, con miras a orientar la continuidad y el eventual escalamiento de esta propuesta.

En primer lugar, conviene realizar una segunda iteración de la experiencia con materiales y contexto reales. La evaluación se llevó a cabo con papel periódico y kraft como sustitutos del bejuco, lo cual resultó técnicamente adecuado para un prototipo, pero deja pendiente una versión desarrollada con bejuco auténtico, idealmente en el propio taller Embejucarte de Zapatoca y bajo la guía de la artesana Alix Plata. Esta iteración permitiría a los participantes experimentar la textura y resistencia reales del material al tejer sus piezas, y valdría la pena documentarla en video como archivo de memoria del proceso.

En segundo lugar, la experiencia podría extenderse a otras prácticas artesanales de la región. La investigación identificó al menos cuatro oficios con alto valor patrimonial; la talla en pauche, la talla en piedra, la cerámica y el tejido en fique, para los cuales sería posible diseñar módulos propios que conserven la estructura metodológica ya probada (contextualización narrativa, componente sensorial-táctil y taller práctico), adaptando materiales y discurso curatorial a cada caso. La talla en pauche merece atención prioritaria, pues el arboloco, su materia prima, tiene disponibilidad restringida y el oficio muestra una de las mayores vulnerabilidades de continuidad en la región; una estrategia de interpretación específica para este caso contribuiría de forma directa a su salvaguardia.

Un tercer aspecto es la articulación con el Centro de Interpretación del Geoparque. Se sugiere abrir un diálogo formal con el equipo del PGCCh de la UIS para integrar esta experiencia en dicho centro una vez el Geoparque obtenga el reconocimiento UNESCO, lo que permitiría llevarla más allá del nivel de prototipo (TRL 4) hacia una implementación sostenible, con presupuesto institucional y artesanos vinculados como facilitadores permanentes. Para ello podría formularse un proyecto de extensión o co-creación con las alcaldías del Cañón, bajo un

modelo de gestión participativa en el que los artesanos sean socios activos y no solo fuente de información.

También es necesario fortalecer la medición del impacto a largo plazo. El instrumento usado (encuesta PRE/POST y focus group) mostró un cambio significativo en el reconocimiento y valoración del patrimonio inmediatamente después de la experiencia, pero no permite saber si ese cambio persiste en el tiempo ni si se traduce en acciones concretas (visitar municipios artesanales, comprar directamente a los artesanos, difundir el patrimonio en redes). Un seguimiento longitudinal mediante una breve encuesta digital posterior aportaría evidencia más sólida sobre la apropiación sostenida del patrimonio.

Otro punto relevante es adaptar la experiencia a públicos escolares. El grupo de 16 a 25 años fue el que mostró mayores saltos en el reconocimiento post-experiencia, lo que señala a la escuela como un escenario de alto impacto. Sería útil diseñar una versión para educación media, articulada con los estándares de ciencias sociales, artística y educación ambiental, implementable tanto en espacios museales como en las propias instituciones educativas, e incorporar elementos lúdicos, materiales de apoyo para docentes y la posible participación de artesanos como invitados al aula, fortaleciendo el vínculo intergeneracional que el proyecto identificó como un factor de riesgo para la continuidad del patrimonio.

Finalmente, el proceso metodológico, que combina investigación etnográfica, Design Thinking, diseño de experiencias y evaluación con usuarios, demostró ser pertinente para abordar el patrimonio cultural inmaterial desde el diseño industrial, por lo que valdría la pena sistematizarlo como protocolo o guía replicable, adoptable por otros equipos dentro de la Escuela de Diseño Industrial de la UIS o en otras instituciones del país. Esta sistematización podría tomar

la forma de un artículo académico que posicione el trabajo en el debate nacional sobre diseño y patrimonio cultural.

Referencias Bibliográficas

Artesanías de Colombia. (s/f). *Sistema de Información Estadístico de la Actividad Artesanal – SIEAA*. artesaniasdecolombia.com.co. Recuperado el 18 de febrero de 2026, de http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Publicacion/sistema-de-informacion-estadistico-de-la-actividad-artesanal_9429

Artesanías de Colombia. (2023). *Colombia Artesanal*. Colombia Artesanal. https://colombiaartesanal.com.co

Artesanías de Colombia. (2024). *Reporte de Gestión BIC 2024*. https://artesaniasdecolombia.com.co/Documentos/Contenido/49420_reporte_bic_2024-ampliado.pdf

Baccaglini, A. (2018). *Multi-Sensory Museum Experiences: Balancing Objects' Preservation and Visitors' Learning* [Seton Hall University]. https://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3646&context=dissertations

Ballesteros Romero, S. K. (2023). *Innovación en museografía, una estrategia desde el Design Thinking para el rescate del patrimonio cultural*. Universidad Industrial de Santander, Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas, Escuela de Diseño Industrial.

Benítez Arrieta, D. A. (2023). *Motivación en los estudiantes a través de experiencias de aprendizaje mediadas por Exelearning*. https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/11688

Britannica. (2025). *Cognición | Definición, psicología, ejemplos y datos*. https://www.britannica.com/topic/cognition-thought-process

Cañón del Chicamocha Geoparque–UIS. (2023). *Geoparque cañon del Chicamocha – Cañón del Chicamocha Geoparque*. https://proyectos.uis.edu.co/ccg/geoparque-canon-del-chicamocha/

Caro, L. F. C., Balcázar, A. L., & Pérez, D. R. (2007). *Cartilla para la producción sostenible de artesanías en pauche. Habilitación, uso y manejo sostenible de materias primas vegetales y ecosistemas relacionados con la producción artesanal en Colombia*. https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/resources/3609949/

CDMB. (2022, julio 28). *¡Aprobado! El ecosistema seco del Cañón del Chicamocha, en jurisdicción CDMB, fue declarado Área Protegida*. CDMB. https://www.cdmb.gov.co/index.php/noticias/aprobado-el-ecosistema-seco-del-canon-del-chicamocha-en-jurisdiccion-cdmb-fue-declarado-area-protegida

Chen, C.-L., Ng, W.-K., Ling Jiang, J.-, & Shueh Shih, Y.-. (2024). Cultural Heritage Service Design and Experience Innovation: A Case Study of Taiwan. *Cultural Arts Research and Development*, *4*(1). https://doi.org/10.55121/card.v4i1.120

Congreso de la República. (2022). *Ley 2184 de 2022 Congreso de la República de Colombia*. https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=119837

DANE. (2021). *Patrones y tendencias de la transición urbana en Colombia* (Informes de Estadística Sociodemográfica Aplicada, Número 7). DANE. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/informes-estadisticas-sociodemograficas/2021-10-28-patrones-tendencias-de-transicion-urbana-en-colombia.pdf

DANE. (2022). *Información estadística sobre economía, cultura y creatividad* (Economía Naranja / Reportes de la Economía Cultural y Creativa, octavo reporte).

https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/sateli_cultura/economia-naranja/8vo-reporte-economia-cultural-creativa.pdf

Delgadillo Méndez, J., & Delgadillo Méndez, A. (2013). *El Cañón del Chicamocha: Más que turismo una reflexión sobre su biodiversidad*.

Forero La Rotta, A., & Ospina Arroyave, D. (2013). El diseño de experiencias. *Revista de Arquitectura*, *15*(1), 78–83. https://doi.org/10.14718/RevArq.2013.15.1.9

Gamboa Fuentes, S. R. (2000). Museo, Museología y Museografía. *Biblios: Revista electrónica de bibliotecología, archivología y museología*, *2*(5), 1–4.

Garcia, M., & Sánchez, D. (2012). *Centros de interpretación: Lineamientos para el diseño e implementación de centros de interpretación en los caminos ancestrales andinos*. Secretaría General de la Comunidad Andina. https://mountain.pe/wp-content/uploads/2015/07/Cuaderno4_CentrosInterpretacion.pdf

Global Geoparks Network. (s/f). *Global Geoparks Network | International Association on Geoparks*. Recuperado el 2 de marzo de 2026, de https://www.globalgeoparksnetwork.org/

Gonzáles Tejada, C. (2021). *Desarrollo de los Geoparques Mundiales de la UNESCO en Colombia: Limitaciones, avances y perspectivas.* Servicio Geológico Colombiano. https://www2.sgc.gov.co/Noticias/tpaginas/Presentaci%C3%B3n%20Catalina_Gonzalez_Tejada.pdf

Hekkert, P. (2006). *Design aesthetics: Principles of pleasure in design*. *48*, 157–172.

Hutter, M., & Throsby, D. (Eds.). (2007). *Beyond Price: Value in Culture, Economics, and the Arts*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511793820

ICOM. (2022). Definición de museo. *International Council of Museums*. https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/

Manzini, E. (2014). Making Things Happen: Social Innovation and Design. *Design Issues*, *30*(1), 57–66.

Ministerio de Cultura. (s/f-a). *LRPCI*. Recuperado el 9 de marzo de 2026, de https://www.mincultura.gov.co/direcciones/patrimonio-y-memoria/Paginas/servicios-informacion/LRPCI/LRPCI.aspx

Ministerio de Cultura. (s/f-b). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado el 6 de febrero de 2026, de https://patrimonio.mincultura.gov.co/patrimonio/Paginas/default.aspx

Ministerio de Cultura. (2018). *PLAN SECTORIAL DE TURISMO 2018 – 2022 "TURISMO: EL PROPÓSITO QUE NOS UNE"*. https://www.mincit.gov.co/minturismo/calidad-y-desarrollo-sostenible/desarrollo-regional/plan-sectorial-de-turismo-2018-2022

Ministerio de Relaciones Exteriores. (2022, junio 6). *Sólidos avances en el proceso de designación del Cañón del Chicamocha como geoparque mundial de la Unesco | Cancillería*. https://www.cancilleria.gov.co/newsroom/news/solidos-avances-proceso-designacion-canon-chicamocha-geoparque-mundial-unesco

Morelo Rodríguez, C. A., & Padilla Cavadía, C. J. (2018). *El turismo de experiencias como forma de turismo cultural en el barrio Getsemaní de la ciudad de Cartagena de Indias*. https://core.ac.uk/download/335272418.pdf

Musée d'Arts de Nantes. (s/f). *Tactile Studio*. Recuperado el 16 de marzo de 2026, de https://tactilestudio.co/achievements/musee-darts-de-nantes-educational-kits-multi-sensory-path-tactile-model-nfc-chip-inclusion-in-museum/

Nascimento Júnior, J. do. (2008). Los museos como agentes de cambio social y desarrollo. *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, (4), 16–27.

Oxford Learner´s Dictionaries. (2020). *reconocer verbo—Definición, imágenes, pronunciación y notas de uso | Diccionario avanzado para estudiantes de Oxford en OxfordLearnersDictionaries.com*. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/recognize

Pérez Santos, E., Vargas Ferrer, J., & Castillo Mena, A. (2025). Aportaciones a la transformación de los museos antropológicos desde la mirada decolonial: Estado de la cuestión y resultados preliminares en base a un estudio de caso. *El Futuro del Pasado*, *16*, 23–68. https://doi.org/10.14201/fdp.31790

Periódico 15. (2018, agosto 10). *En Zapatoca las hermanas 'Pájaras' tallan el pauche | Periódico 15*. https://www.periodico15.com/en-zapatoca-las-hermanas-pajaras-tallan-el-pauche/

Pine II, B. J., & Gilmore, J. H. (1998). Welcome to the experience economy. *Harvard Business Review*, *76*(4), 97–105.

Polanyi, M. (1962). *Personal knowledge: Towards a post-critical philosophy* (1st ed). Taylor and Francis. https://books.google.com.co/books/about/Personal_Knowledge.html?id=n9N-N-aYNIMC&redir_esc=y

Prats, L. (1997). *Antropología y patrimonio*. Grupo Planeta (GBS).

Prats, L. (1998). *El concepto de patrimonio cultural*. 63–76.

Red de Museos de Santander. (2024). *Directorio de museos de Santander 2024: Pacto ciudadano por los museos*.

Ríos, C. A., Amorocho, R., Villarreal, C. A., Mantilla, W., Velandia, F. A., Castellanos, O. M., Muñoz, S. I., Atuesta, D. A., Jerez, J. H., Acevedo, O., Vargas, M., Caballero, V. M., Goso, C. A., & Briggs, A. (2020). Chicamocha Canyon Geopark project: A novel strategy for the socio-economic development of Santander (Colombia) through geoeducation, geotourism and geoconservation. *International Journal of Geoheritage and Parks*, *8*(2), 96–122. https://doi.org/10.1016/j.ijgeop.2020.05.002

Saberes Patiamarillos. (s/f). Saberespatiamarillos. Recuperado el 11 de marzo de 2026, de https://www.saberespatiamarillos.com

Santacana Mestre, J., Martínez Gil, T., Llonch Molina, N., & López Benito, V. (2017). ¿Qué opinan los adolescentes sobre los museos y la didáctica? *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, *31*(2), 23–38. https://doi.org/10.7203/dces.31.8795

Secretaría de Turismo. (2015, mayo 14). *Turismo Cultural | Secretaría de Turismo*. https://www.sectur.gob.mx/hashtag/2015/05/14/turismo-cultural/

Servicio Geológico Colombiano. (s/f). *Comité Colombiano de Geoparques—Ad hoc*. Recuperado el 4 de febrero de 2026, de https://www2.sgc.gov.co/patrimonio/Paginas/Comite-Colombiano-de-Geoparques-ad-hoc.aspx

Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. (2021). *Qué entendemos por patrimonio cultural*. Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. https://www.patrimoniocultural.gob.cl/que-entendemos-por-patrimonio-cultural

SIART, A. de C.-S. de I. para la A. (s/f-a). *Artesanías de Colombia S.A. BIC ¿Qué hacemos?* artesaniasdecolombia.com.co. Recuperado el 9 de marzo de 2026, de http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Publicacion/artesanias-de-colombia-sa-bic-que-hacemos_7656

SIART, A. de C.-S. de I. para la A. (s/f-b). *Curití, en camino al éxito internacional*. artesaniasdecolombia.com.co. Recuperado el 11 de marzo de 2026, de http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Publicacion/curiti-en-camino-al-exito-internacional_14707

SIART, A. de C.-S. de I. para la A. (s/f-c). *El poderoso fique de Curití*. artesaniasdecolombia.com.co. Recuperado el 11 de marzo de 2026, de http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Noticia/el-poderoso-fique-de-curiti_14784

SIART, A. de C.-S. de I. para la A. (2011). *Artesanos "En busca del orgullo perdido"*. artesaniasdecolombia.com.co. http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Noticia/artesanos-en-busca-del-orgullo-perdido_1128

Suib, S. (2019). *The Intangibles Values of Heritage Products for Design and Sustainability Initiatives*. https://doi.org/10.4233/uuid:9e61ed41-f8f3-4941-adc1-18dd50aa330c

Throsby, C. D. (2001). *Economics and Culture*. Cambridge University Press.

Touching Art | A tactile exploration of Art. (s/f). *Amaka | Art Therapy Greece*. Recuperado el 16 de marzo de 2026, de https://www.amaka.gr/en/projects/touching-art-a-tactile-exploration-of-art/

UNESCO. (s/f-a). *Artesanía Tradicional*. Recuperado el 30 de mayo de 2026, de https://ich.unesco.org/en/traditional-craftsmanship-00057

UNESCO. (s/f-b). *Cultura | UNESCO*. Recuperado el 6 de febrero de 2026, de https://www.unesco.org/es/culture

UNESCO. (s/f-c). *Los Geoparques Mundiales de la UNESCO | UNESCO*. Recuperado el 4 de febrero de 2026, de https://www.unesco.org/es/iggp/geoparks/about

UNESCO. (s/f-d). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* UNESCO Patrimonio cultural inmaterial. Recuperado el 10 de febrero de 2026, de https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003

UNESCO. (s/f-e). *Técnicas artesanales tradicionales | UNESCO*. Patrimonio Cultural Inmaterial – UNESCO. Recuperado el 6 de febrero de 2026, de https://ich.unesco.org/es/tecnicas-artesanales-tradicionales-00057

UNESCO. (s/f-f). *Transmisión—UNESCO Patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado el 14 de febrero de 2026, de https://ich.unesco.org/es/transmision-00078

UNESCO. (s/f-g). *UNESCO en breve | UNESCO*. Recuperado el 9 de febrero de 2026, de https://www.unesco.org/es/brief

UNESCO. (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf

UNESCO. (2003a). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. https://ich.unesco.org/es/convencion

UNESCO. (2003b). *Intangible Cultural Heritage Domains*. https://ich.unesco.org/doc/src/01857-EN.pdf

UNESCO & International Trade Centre UNCTAD/WTO. (1997). *Simposio internacional sobre "La artesanía y el mercado internacional: Comercio y codificación aduanera". Informe final*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000111488_spa

Velosa Araque, M. (2025, diciembre 16). *En 2027, Cañón del Chicamocha podría ser declarado geoparque*. www.vanguardia.com. https://www.vanguardia.com/area-

metropolitana/bucaramanga/2025/12/16/en-2027-canon-del-chicamocha-podria-ser-declarado-geoparque/