



**GUADUAS VIVA**  
**EDUCACIÓN PATRIMONIAL TRANSMEDIA PARA NIÑAS Y NIÑOS**

**Autores**

Luis Carlos Castro Atara (Bogotá, D.C.)

Luisa Fernanda Hernández Mercado (Bogotá, D.C.)

Hernando Coba Barrios (Cartagena, Bolívar)

**Tutores**

Norma Lucía Bonilla Londoño

Luis Enrique Izquierdo Reyes

Título por obtener: Especialista en gerencia y gestión cultural

**UNIVERSIDAD DEL ROSARIO**  
**ESCUELA DE ESTUDIOS SOCIALES, POLITICOS E INTERNACIONALES**  
**ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL**

**BOGOTÁ, D.C. 19 de junio de 2026**

## Tabla de contenido

|                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Índice de figuras.....                                                                        | 4  |
| Índice de tablas .....                                                                        | 5  |
| Resumen Ejecutivo .....                                                                       | 6  |
| Introducción .....                                                                            | 9  |
| Planteamiento del Problema .....                                                              | 10 |
| Justificación .....                                                                           | 17 |
| Objetivo General.....                                                                         | 20 |
| Objetivos Específicos.....                                                                    | 20 |
| Antecedentes .....                                                                            | 21 |
| Lecciones Tomadas de San Basilio de Palenque (Municipio de Mahates, Bolívar).....             | 21 |
| Sobre el Patrimonio Material e Inmaterial de Bogotá.....                                      | 23 |
| Sobre Narrativas Transmedia y el Turismo Experiencial .....                                   | 24 |
| Sobre Educación Patrimonial Transmedia.....                                                   | 26 |
| Marco Referencial.....                                                                        | 30 |
| Marco Normativo sobre Patrimonio Cultural .....                                               | 30 |
| Internacional .....                                                                           | 30 |
| Nacional .....                                                                                | 33 |
| Marco Institucional en el Contexto Internacional: Evolución de la Educación Patrimonial ..... | 37 |
| Contexto Nacional: Políticas Culturales y Educación Patrimonial en Colombia .....             | 38 |
| Marco Contextual.....                                                                         | 40 |
| Contexto del Municipio de Guaduas, Cundinamarca .....                                         | 40 |
| Contexto Local: El Patrimonio y la Educación Cultural en Guaduas, Cundinamarca .....          | 46 |
| Estudios sobre Patrimonio Realizados en Guaduas .....                                         | 48 |
| Marco Teórico.....                                                                            | 54 |
| Patrimonio Cultural como Construcción Social.....                                             | 54 |
| Patrimonio y Ciudadanía.....                                                                  | 56 |
| Apropiación Social del Patrimonio: Concepto, Actores y Dinámicas .....                        | 56 |
| Definición y Terreno Conceptual.....                                                          | 56 |
| Dimensiones de la Apropiación Social .....                                                    | 57 |
| Acerca de la Memoria y el Patrimonio Vivo .....                                               | 59 |
| Apropiación en la Infancia: Particularidades .....                                            | 60 |
| Educación Patrimonial Crítica: Principios y Fundamentos .....                                 | 61 |
| Pedagogía Finlandesa como Referente Pedagógico Aplicable .....                                | 61 |
| Comunicación Transmedia y su Aporte a la Formación Patrimonial .....                          | 62 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Niñas y Niños como Prosumidores del Patrimonio .....                            | 65  |
| Problematización del Concepto de Prosumidor/a .....                             | 68  |
| Consideraciones Éticas y de Gestión Cultural .....                              | 69  |
| Metodología .....                                                               | 71  |
| Participantes y Consideraciones Éticas .....                                    | 72  |
| Consideraciones sobre el Rango de Edad de las Niñas y Niños Beneficiarios ..... | 73  |
| Particularidades Metodológicas por Rangos de Edad .....                         | 74  |
| Aplicación de la Metodología Heurística al Proyecto en Guaduas .....            | 75  |
| Pertinencia del Enfoque Heurístico en la Gestión Cultural .....                 | 76  |
| Modelo de Gestión .....                                                         | 78  |
| Enfoque General del Modelo .....                                                | 78  |
| Estrategias del Modelo de Gestión .....                                         | 81  |
| Estrategia cultural: apropiación social del patrimonio .....                    | 81  |
| Estrategia Política: Articulación entre Organizaciones e Instituciones .....    | 81  |
| Estrategia Educativa/Comunicativa: Innovación Pedagógica y Transmedia .....     | 82  |
| Estrategia Financiera: Sostenibilidad del Modelo .....                          | 83  |
| Procesos Operativos: Fases de Gestión Cultural .....                            | 84  |
| Cronograma .....                                                                | 86  |
| Presupuesto .....                                                               | 88  |
| Análisis financiero del proyecto .....                                          | 93  |
| Estructura de Ingresos y Fuentes de Financiación .....                          | 93  |
| Flujo de caja proyectado .....                                                  | 95  |
| Evaluación e Impacto .....                                                      | 97  |
| Dimensiones de evaluación .....                                                 | 99  |
| Matriz de Valoración de la Apropiación Social del Patrimonio .....              | 99  |
| Sistematización de Resultados .....                                             | 100 |
| Resultante Conceptual del Modelo .....                                          | 101 |
| Conclusiones .....                                                              | 102 |
| Referencias .....                                                               | 104 |

## Índice de figuras

|                 |                                                               |    |
|-----------------|---------------------------------------------------------------|----|
| <b>Figura 1</b> | Plaza de la Constitución - Catedral San Miguel Arcángel ..... | 11 |
| <b>Figura 2</b> | Trajes típicos guaduenses .....                               | 12 |
| <b>Figura 3</b> | Gallinas de cerámica de Guaduas.....                          | 12 |
| <b>Figura 4</b> | Baile de cintureras de la Villa de Guaduas.....               | 13 |
| <b>Figura 5</b> | Convento de Guaduas.....                                      | 41 |
| <b>Figura 6</b> | Estructura de la población de Guaduas .....                   | 44 |
| <b>Figura 7</b> | Modelo de gestión Guaduas Viva .....                          | 80 |

## Índice de tablas

|                 |                                                                    |    |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabla 1</b>  | Árbol de problemas Guaduas Viva .....                              | 16 |
| <b>Tabla 2.</b> | Estrategias del modelo de gestión.....                             | 78 |
| <b>Tabla 3</b>  | Cronograma proyecto Guaduas Viva.....                              | 87 |
| <b>Tabla 4</b>  | Presupuesto general por fases .....                                | 88 |
| <b>Tabla 5</b>  | Costos transversales .....                                         | 92 |
| <b>Tabla 6</b>  | Presupuesto total por fases .....                                  | 92 |
| <b>Tabla 7</b>  | Estructura de ingresos proyectada por fuente de financiación.....  | 94 |
| <b>Tabla 8</b>  | Flujo de caja proyectado del proyecto (10 meses).....              | 95 |
| <b>Tabla 9</b>  | Indicadores cuantitativos .....                                    | 97 |
| <b>Tabla 10</b> | Indicadores cualitativos .....                                     | 98 |
| <b>Tabla 11</b> | Matriz de valoración de la apropiación social del patrimonio ..... | 99 |

## Resumen Ejecutivo

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Título</b>                   | Guaduas Viva. Educación patrimonial transmedia para niñas y niños                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Integrantes</b>              | Luis Carlos Castro Atará<br>Luisa Fernanda Hernández Mercado<br>Hernando Coba Barrios                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Problema</b>                 | En el municipio de Guaduas, los procesos de formación sobre el patrimonio cultural y natural dirigidos a la población infantil son escasos, lo que limita el conocimiento, la apropiación y la valoración del patrimonio local por parte de las nuevas generaciones.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Descripción del Proyecto</b> | <p>El proyecto Guaduas Viva, Educación patrimonial transmedia para niñas y niños propone el diseño e implementación de un programa piloto de formación en el municipio de Guaduas, Cundinamarca, dirigido a un grupo de niñas y niños entre siete y doce años con el propósito de fortalecer la apropiación social del patrimonio cultural material e inmaterial y el patrimonio natural municipal; y así reafirmar las identidades locales a partir del reconocimiento de la historia, la memoria y los saberes comunitarios del territorio.</p> <p>Guaduas, cuna de figuras históricas y escenario de hechos trascendentales para la construcción del país, posee un rico patrimonio arquitectónico, artístico, oral y natural que ha contribuido a la identidad nacional. Sin embargo, en la actualidad, las instituciones educativas del municipio tienen deficiencias en la creación de iniciativas orientadas a conocer y apropiar el patrimonio y la identidad cultural. Esta situación ha generado un distanciamiento progresivo entre las nuevas generaciones y su herencia cultural, debilitando los vínculos con el pasado y las formas tradicionales de transmisión del conocimiento.</p> <p>Ante esta situación, el proyecto plantea una respuesta educativa innovadora que concibe la educación no como la simple transmisión de contenidos (Freire, 2005), sino como un proceso dinámico de práctica, exploración e interacción (Dewey, 2004; Vygotsky, 1979; Ministerio de Educación Nacional, 2014), en donde el aprendizaje parte del interés, la creatividad y las capacidades individuales de las niñas y los niños (Montessori, 1986; Ley 1804 de 2016). El proyecto está dirigido a niñas y niños entre los 7 y los 12 años, rango que abarca una etapa de desarrollo adecuada para la apropiación del patrimonio y para la participación en entornos transmedia. Para responder a la diversidad cognitiva y expresiva de este periodo, la propuesta</p> |

---

implementa la metodología de manera diferenciada en dos franjas —de 7 a 9 y de 10 a 12 años—, ajustando la complejidad de los fenómenos, el grado de autonomía y los tipos de productos a cada perfil.

Guaduas Viva busca aproximarse, inicialmente, al conocimiento que tienen los niños y las niñas sobre el patrimonio de Guaduas (inventario patrimonial participativo); a partir de lo que conocen y de lo que les interesa en materia de patrimonio (incluyendo sus entornos cercanos como sus abuelos, vecinos, entre otros) se generarán materiales pedagógicos, se realizarán talleres de memoria y oralidad, recorridos patrimoniales, laboratorios de creación artística y audiovisual, para que los mismos niños y niñas generen contenidos digitales en distintos formatos (fotos, videos, podcast, blogs) que harán parte de la plataforma transmedia. Es decir, se espera que la población beneficiaria del proyecto se convierta en un grupo de prosumidores (productores de contenidos y consumidores de estos) y que a partir de este interés se empiece a consolidar una comunidad de conocimiento o una inteligencia colectiva (Lévy, 2007) alrededor del patrimonio entre la población más joven del municipio.

El proyecto parte del reconocimiento de los saberes comunitarios guadualeses —las tradiciones orales, la gastronomía, la música, las festividades, la artesanía y los oficios locales— como pilares de la formación cultural. A través de metodologías creativas, busca revitalizar la relación entre la infancia y su territorio, promoviendo una educación patrimonial que despierte el sentido de pertenencia, el orgullo por lo propio y la conciencia del valor histórico de Guaduas.

En su conjunto, esta iniciativa busca convertir la falta de educación patrimonial en una oportunidad para la reconstrucción de la identidad cultural y la construcción de ciudadanía, fortaleciendo el tejido social y proyectando a Guaduas como un territorio que educa desde su historia, su arte y sus memorias.

El proyecto Guaduas Viva busca convertirse en un piloto de una escuela de educación patrimonial para niñas y niños de largo alcance que logre impactar a varias cohortes de pequeños ciudadanos y ciudadanas. Por este motivo, uno de sus pilares es promover la articulación entre distintos actores institucionales y sociales de los sectores de la cultura, la educación y el turismo, de tal forma que no sea un proyecto aislado, sino que sea el inicio de un proceso que pueda contribuir a consolidar la educación patrimonial desde la infancia a través de la tecnología en este municipio de Cundinamarca.

---

**Tiempo de Ejecución**

10 meses

---

|                      |                                                                                           |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Beneficiarios</b> | Un grupo de 30 niños y niñas entre los 7 y 12 años del municipio de Guaduas, Cundinamarca |
| <b>Presupuesto</b>   | \$ 109.400.000                                                                            |

## **Introducción**

Guaduas Viva. Educación patrimonial transmedia para niñas y niños es un proyecto de gestión cultural formulado en el marco de la Especialización en Gerencia y Gestión Cultural de la Universidad del Rosario, que propone el diseño y la implementación piloto de un programa de educación patrimonial dirigido a un grupo de treinta niñas y niños entre los siete y los doce años del municipio de Guaduas, Cundinamarca. Su propósito central es fortalecer la apropiación social del patrimonio cultural —material e inmaterial— y del patrimonio natural del municipio, mediante un proceso formativo que combina la pedagogía participativa, el aprendizaje basado en fenómenos y las narrativas transmedia, de manera que las niñas y los niños transiten de espectadores a prosumidores, es decir, productores y consumidores de contenidos sobre su propio territorio. Con una duración de diez meses y un presupuesto de \$109.400.000, la iniciativa se apoya en un modelo de gestión en red que articula los sectores educativo, comunitario-cultural y tecnológico del municipio, con el fin de que el piloto sienta las bases de una escuela de educación patrimonial de largo alcance.

El presente documento desarrolla la formulación integral del proyecto. En primer lugar, se expone el planteamiento del problema, que caracteriza el debilitamiento de la transmisión y la apropiación del patrimonio guaduense entre las nuevas generaciones, y la justificación, que argumenta la pertinencia de la intervención para el municipio, para el campo de la gestión cultural y para la formación de especialistas en esta disciplina. A continuación, se presentan los objetivos, los antecedentes nacionales e internacionales que informan la propuesta y el marco referencial —normativo, institucional, contextual y teórico— que la sustenta. La segunda parte del documento detalla la metodología de enfoque heurístico, el modelo de gestión y sus estrategias, el cronograma de ejecución, el presupuesto con su correspondiente estructura de ingresos y análisis financiero, y

el sistema de evaluación e impacto, para cerrar con la resultante conceptual del modelo y las conclusiones generales del ejercicio de formulación.

### **Planteamiento del Problema**

El municipio de Guaduas, ubicado en el departamento de Cundinamarca, constituye uno de los referentes patrimoniales más importantes del país. Reconocido por su centro histórico declarado Bien de Interés Cultural de la Nación y por ser lugar de nacimiento de Policarpa Salavarrieta, el municipio conserva un importante conjunto de bienes materiales e inmateriales asociados a la memoria histórica, las tradiciones artesanales, la arquitectura colonial y las expresiones culturales locales. Asimismo, hace parte de la Red de Pueblos Patrimonio de Colombia, lo que resalta su relevancia dentro de los procesos de conservación y difusión del patrimonio cultural nacional.

El patrimonio cultural de Guaduas constituye un legado significativo para el país, tanto por su valor material, representado en su arquitectura colonial, calles empedradas, monumentos y el camino Real que unía a Santafé con Honda, como por el legado del ilustrador de flores de la Real Expedición Botánica, Francisco Javier Matís Mahecha, nacido en Guaduas y que trabajó con José Celestino Mutis desde 1783. El ilustrador Matís fue calificado por Alexander Von Humbolt como el "mejor pintor de flores del mundo"<sup>1</sup> (Banco de la República, s.f.).

---

<sup>1</sup> Infortunadamente, la mayor parte de su producción se encuentra actualmente en Madrid, España, dado que, en 1816, “bajo el régimen del terror español, fue obligado por las autoridades realistas a trabajar en el embalaje y envío a Madrid de los miles de materiales, muestras y láminas que él mismo había ayudado a crear durante tres décadas” (Herrero Uceda, 2025).

**Figura 1**

Plaza de la Constitución - Catedral San Miguel Arcángel



*Nota*, fotografía tomada por Luisa Fernanda Hernández M. enero de 2026

Guaduas también tiene tradiciones y saberes artesanales como la cerámica, el tejido del poncho guaduario y el sombrero de palma de Iraca; saberes como el de la elaboración del bizcocho de arequipe o el brazo de reina, los trajes típicos de Guaduas, relatos orales y manifestaciones artísticas que han configurado la identidad del municipio (Instituto de Cultura y Turismo de Cundinamarca, 2019; Flórez, 2015).

## Figura 2

Trajes típicos guaduenses



*Nota*, fotografía tomada por Luisa Fernanda Hernández M. enero de 2026

## Figura 3

Gallinas de cerámica de Guaduas



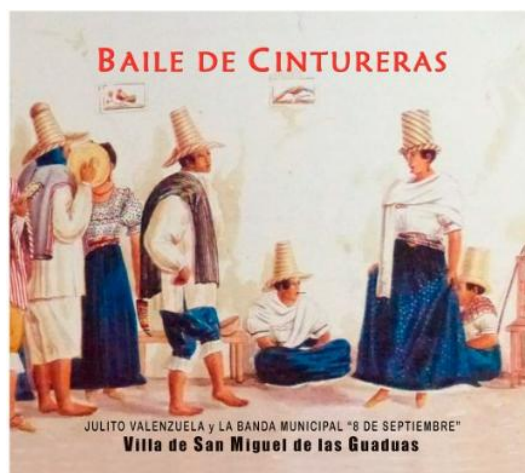
*Nota*, elaboradas por la artesana Julia Elsa Reyes<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Tomado de tomado de [https://artesaniasdecolombia.com.co/Documentos/Contenido/12441\\_rutas-artesanales\\_guaduas.pdf](https://artesaniasdecolombia.com.co/Documentos/Contenido/12441_rutas-artesanales_guaduas.pdf)

#### Figura 4

Baile de cintureras de la Villa de Guaduas



*Nota, Fuente: Patronato Colombiano de Artes y Ciencias (s,f)*

A pesar de esta riqueza patrimonial, Guaduas enfrenta actualmente un proceso de debilitamiento en la transmisión, valoración y apropiación social de su patrimonio cultural y natural. Las dinámicas de modernización, migración juvenil y discontinuidad de algunos procesos culturales han generado una desconexión progresiva entre la comunidad, especialmente niños y jóvenes, y los referentes identitarios del territorio (Flórez, 2015; Instituto de Cultura y Turismo de Cundinamarca, 2019).

La ausencia de procesos educativos críticos y sostenidos ha generado una débil apropiación social del patrimonio y una fragmentación de la memoria colectiva. A su vez, la escasa inversión en conservación y la falta de gestión técnica especializada han favorecido el deterioro físico de los bienes patrimoniales, mientras que la visión utilitaria del patrimonio, orientada a fines políticos o turísticos, ha contribuido a su instrumentalización simbólica (Prats, 2005; Huyssen, 2003). De esta manera, el patrimonio corre el riesgo de reducirse a un recurso económico, de turismo o de

exhibición, en lugar de consolidarse como un bien común que promueva el desarrollo cultural y social de las nuevas generaciones. Según Smith (2006), el patrimonio sólo cobra sentido cuando las comunidades participan activamente en su gestión, interpretación y transmisión; de lo contrario, se convierte en un discurso hegemónico desconectado de la vida cotidiana.

En la actualidad, se evidencia que los procesos de formación cultural dirigidos a la población infantil son insuficientes y, especialmente, en temas de apropiación social del patrimonio y la transmisión intergeneracional de la memoria son inexistentes (Cadena Gómez, 2012). La ausencia de una integración estructurada del patrimonio local en la educación formal ha sido identificada, en contextos análogos como el centro histórico de Manizales, como uno de los factores asociados al desconocimiento de los valores culturales y a la débil valoración del patrimonio entre las nuevas generaciones (Osorio Patiño, 2023). Como consecuencia, se ha debilitado el sentido de pertenencia y el compromiso ciudadano con la preservación del patrimonio material e inmaterial. En este contexto, la educación patrimonial emerge como una herramienta esencial para fortalecer la identidad cultural y fomentar la participación comunitaria en la gestión del patrimonio (UNESCO, 2013; Ministerio de Cultura, 2021).

Esta situación refleja un desafío para la gestión cultural local: la ausencia de estrategias pedagógicas dirigidas a niños y niñas que integren la participación comunitaria, la creatividad, la educación patrimonial y las herramientas digitales. Como consecuencia, el patrimonio suele percibirse como un conjunto de elementos históricos desvinculados de la vida cotidiana, reduciendo las posibilidades de construcción de identidad y sentido de pertenencia.

Experiencias como la desarrollada en San Basilio de Palenque han demostrado que la articulación entre educación, participación comunitaria y medios de comunicación fortalece los

procesos de salvaguardia patrimonial y transmisión de saberes (Herrera Llorente & Álvarez Romero, 2013; UNESCO, 2005). No obstante, en Guaduas estas dimensiones aún no se encuentran articuladas dentro de un modelo de gestión cultural que permita aprovechar el potencial educativo y social de las narrativas digitales y los procesos colaborativos de creación.

En este contexto surge la necesidad de diseñar e implementar una estrategia de educación patrimonial transmedia que promueva la apropiación social del patrimonio cultural y natural de Guaduas, fortaleciendo los vínculos entre memoria, identidad, participación comunitaria y tecnología, mediante procesos de formación y creación desarrollados con niñas y niños del municipio. Pregunta problema: ¿Cómo fortalecer la apropiación social del patrimonio cultural y natural del municipio de Guaduas mediante una estrategia de educación patrimonial transmedia dirigida a niñas y niños que articule procesos de memoria, participación comunitaria y herramientas digitales?

En los grupos focales realizados en el marco de este proyecto, jóvenes y actores locales manifestaron propuestas concretas para salvaguardar saberes, prácticas y espacios patrimoniales; sin embargo, estas iniciativas suelen permanecer fragmentadas, con escaso acompañamiento técnico y limitaciones financieras que obstaculizan su sostenibilidad y visibilidad. Este patrón de la concurrencia de voluntad local y la ausencia de respaldo estable coincide con hallazgos previos sobre Guaduas, donde la desarticulación institucional y la falta de políticas continuas han sido identificadas como factores que limitan la apropiación social y la conservación integral del patrimonio. (Cadena Gómez, 2012; Casa de la Cultura de Guaduas, 2022; Flórez, 2015; Instituto de Cultura y Turismo de Cundinamarca, 2019). Por todo lo anterior, se definió el siguiente árbol de problemas:

**Tabla 1****Árbol de problemas Guaduas Viva**

| <b>RAMAS · CONSECUENCIAS — efectos indirectos</b>                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Memoria fragmentada</b><br>Fragmentación de la memoria colectiva del municipio.                                                                                                                                                                                                                       | <b>Uso utilitario del patrimonio</b><br>Instrumentalización del patrimonio como recurso político, turístico o comercial, en lugar de bien común y derecho cultural.                                 | <b>Riesgo patrimonial</b><br>Riesgo de deterioro y pérdida del patrimonio material e inmaterial de Guaduas.                                                                  |
| <b>RAMAS · CONSECUENCIAS — efectos directos</b>                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |
| <b>Débil apropiación</b><br>Débil apropiación social del patrimonio material e inmaterial por parte de la niñez.                                                                                                                                                                                         | <b>Poco conocimiento</b><br>Déficit de conocimiento histórico y cultural y desinformación sobre la memoria colectiva en las nuevas generaciones.                                                    | <b>Poca identificación cultural</b><br>Escaso sentido de pertenencia e identificación cultural en niñas y niños.                                                             |
| <b>TRONCO · PROBLEMA CENTRAL</b><br>En el municipio de Guaduas, los procesos de formación sobre el patrimonio cultural y natural dirigidos a la población infantil son escasos, lo que limita el conocimiento, la apropiación y la valoración del patrimonio local por parte de las nuevas generaciones. |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |
| <b>RAÍCES · CAUSAS — causas directas (raíces cercanas al tronco)</b>                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |
| <b>Currículo escolar</b><br>El currículo escolar no integra la historia local ni el patrimonio; falta formación docente y materiales pedagógicos contextualizados.                                                                                                                                       | <b>Falta de modelo pedagógico</b><br>Ausencia de un modelo pedagógico crítico y de mediaciones culturales (arte, juego, herramientas digitales y transmedia) que acerquen a la niñez al patrimonio. | <b>Sin acompañamiento</b><br>Falta de acompañamiento técnico, visibilidad y continuidad para los colectivos interesados en el patrimonio.                                    |
| <b>RAÍCES · CAUSAS — causas estructurales (raíces profundas)</b>                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                              |
| <b>Baja prioridad institucional</b><br>Baja prioridad institucional a la cultura y el patrimonio; el Plan de Desarrollo actual no desglosa presupuesto ni metas claras.                                                                                                                                  | <b>Desarticulación</b><br>Desarticulación entre los sectores de educación, cultura y turismo; iniciativas que funcionan aisladas y sin trabajo en red.                                              | <b>Gestión discontinua</b><br>Precariedad y discontinuidad de la gestión cultural: programas esporádicos, escasa inversión y falta de gestión técnica y con las comunidades. |

## Justificación

Como se expuso en el planteamiento del problema, Guaduas concentra un patrimonio material, inmaterial y natural de relevancia nacional que contrasta con la escasez de procesos formativos que acerquen ese legado a su población infantil: el currículo escolar no integra la historia local, las iniciativas culturales han sido esporádicas y discontinuas, y las nuevas generaciones experimentan un distanciamiento progresivo frente a sus referentes identitarios. Esta brecha entre la riqueza patrimonial del territorio y la debilidad de su transmisión intergeneracional constituye la situación que justifica el diseño de Guaduas Viva: un programa piloto de educación patrimonial que, en lugar de reproducir formatos de divulgación tradicionales, sitúa a las niñas y los niños como prosumidores de contenidos transmedia sobre su propio patrimonio. Vale resaltar que el proyecto parte de una noción de patrimonio vivo, construido desde la memoria comunitaria y no únicamente desde el reconocimiento oficial.

Los antecedentes revisados confirman la pertinencia de esta apuesta, pues evidencian que en el país la comunicación del patrimonio sigue anclada en estrategias convencionales orientadas al consumo y no a la producción comunitaria de narrativas (Ramírez López, 2022), y que no se rastrean experiencias de educación patrimonial transmedia con niños de primaria en municipios colombianos, vacío que este proyecto contribuye a atender.

El diseño propuesto se justifica, además, por su viabilidad y su coherencia con las prioridades públicas vigentes. El Plan de Desarrollo Municipal 2024–2027, *Guaduas, compromiso de todos*, establece como prioridad la gestión, protección y salvaguardia del patrimonio cultural, el acceso equitativo a los procesos culturales y el fortalecimiento de capacidades para su divulgación (Alcaldía de Guaduas, 2024), metas con las que el proyecto se alinea directamente al articular educación, cultura y tecnología. A ello se suma que la propuesta opta por tecnologías

accesibles y apropiadas a un municipio rural, aprovecha infraestructura pública existente (la Casa de la Cultura, el Museo Casa de Policarpa Salavarrieta y las instituciones educativas) y se plantea a una escala piloto de treinta participantes que permite validar la metodología antes de su expansión, condiciones que hacen razonable y oportuno su diseño en el momento actual.

Para Guaduas, el proyecto aporta mucho más que una intervención educativa puntual. Al formar a niñas y niños como agentes activos de reconocimiento, documentación y creación sobre su patrimonio, contribuye a reactivar la transmisión intergeneracional de saberes en la medida en que vincula a abuelos, familias, portadores de tradición y organizaciones locales y contribuye a fortalecer el sentido de pertenencia y la identidad colectiva, y a tejer una articulación estable entre los sectores de educación, cultura y turismo que hoy operan de manera desarticulada. Los productos del proceso (el inventario patrimonial participativo, la plataforma transmedia y los contenidos creados por los propios niños) quedan instalados en el municipio como bienes públicos susceptibles de ser ampliados por futuras cohortes, de modo que el piloto siembra las condiciones para una escuela de educación patrimonial de largo alcance y aporta a la sostenibilidad cultural y social del territorio, en consonancia con sus metas de desarrollo.

Desde el campo de la gestión cultural, *Guaduas Viva* se justifica como un ejercicio de innovación y de producción de conocimiento aplicable. El proyecto pone a prueba un modelo de gestión en red, pensado para municipios pequeños con institucionalidad cultural frágil, contexto poco atendido por los modelos de gestión diseñados para grandes ciudades. Asimismo, articula de manera original la metodología heurística, el aprendizaje basado en fenómenos y la narrativa transmedia en un dispositivo de apropiación social del patrimonio con infancia rural, y propone instrumentos concretos para evaluar esa apropiación en sus dimensiones cognitiva, afectiva, práctica y social. Con ello, el proyecto genera evidencia y herramientas transferibles para la

disciplina: un modelo replicable, una ruta metodológica documentada y aprendizajes sobre cómo pasar del discurso transmedia centrado en el consumo a prácticas efectivas de producción comunitaria, justamente el vacío que la literatura reciente señala en el contexto colombiano.

Finalmente, el proyecto se justifica por su aporte a la formación de Especialistas en Gerencia y Gestión Cultural. Su formulación y eventual implementación exigen poner en práctica, de manera integrada, las competencias centrales del perfil: el diagnóstico cultural participativo, el diseño de proyectos, la gestión de recursos ante fuentes públicas, privadas y de cooperación, la articulación de actores institucionales y comunitarios, la planeación financiera y la evaluación de impacto. En este sentido, *Guaduas Viva* funciona como un laboratorio de aprendizaje profesional que traduce los contenidos del programa académico en decisiones reales de gestión, y su documentación rigurosa constituye un caso de estudio aprovechable por futuras cohortes de la Especialización. El proyecto contribuye así a consolidar el perfil del gestor cultural como mediador entre comunidad, instituciones y tecnología, capaz de diseñar procesos culturalmente pertinentes, financieramente viables y socialmente sostenibles.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover la apropiación del patrimonio cultural, el sentido de pertenencia, la memoria y la identidad colectiva en un grupo de niñas y niños del municipio de Guaduas (Cundinamarca) por medio de la implementación de un proceso formativo con herramientas digitales para crear una plataforma transmedia sobre el patrimonio cultural material e inmaterial del municipio.

### **Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el nivel de conocimiento, percepción y apropiación del patrimonio cultural de Guaduas entre la población infantil seleccionada para el proyecto, identificando vacíos y potencialidades en los procesos de formación actuales.
- Diseñar una estrategia pedagógica participativa, interdisciplinaria y validada con los beneficiarios que, a través del arte, el juego y las herramientas tecnológicas fomente el reconocimiento y la apropiación social del patrimonio cultural y natural del municipio.
- Promover el vínculo entre varias instituciones y organizaciones culturales, educativas y turísticas del municipio y los niños y las niñas participantes del proyecto como mecanismo de sostenibilidad y de formación ciudadana.

## **Antecedentes**

Para los antecedentes se seleccionaron dos casos colombianos, el primero, corresponde al caso del palenque de San Basilio y, el segundo, un estudio sobre las herramientas utilizadas para divulgar el patrimonio material e inmaterial en Bogotá. Posteriormente, se presenta una experiencia que utiliza la transmedia para revitalizar el patrimonio en las juderías españolas y, finalmente, la experiencia de CreaTech, la única experiencia que fue posible rastrear sobre educación patrimonial transmedia con niños de educación primaria, implementada en distintos países de Europa.

### **Lecciones Tomadas de San Basilio de Palenque (Municipio de Mahates, Bolívar)**

El corregimiento (palenque) de San Basilio está ubicado en el municipio de Mahates, Bolívar y está conformado por población perteneciente al grupo étnico denominado NARP (Negros, afrodescendientes, raizales y palenqueros). Tienen unas particularidades culturales que los diferencian del resto de la población colombiana: su música, su gastronomía, su medicina tradicional y la lengua criolla palenquera. Son un ejemplo importante de tradición y apropiación cultural en el país.

El referente de San Basilio de Palenque muestra cómo la apropiación cultural crece cuando las comunidades:

- Se involucran en la definición y difusión de su patrimonio (autonomía interpretativa);
- Integran la tecnología como herramienta para reforzar la transmisión oral (grabaciones, radio comunitaria) en lugar de sustituirla;
- Ejercen prácticas educativas propias que involucran infancia y juventud en la puesta en escena de la cultura (festividades, rituales) (UNESCO, 2005; estudios sobre Palenque).

Del caso del palenque de San Basilio se pueden extraer las siguientes lecciones: (a) la importancia del control comunitario sobre la definición y la difusión del patrimonio; (b) la eficacia de los medios locales (radio, registros orales) para la transmisión intergeneracional; (c) el uso de tecnologías como herramientas auxiliares —no sustitutivas— de las prácticas vivas; y (d) la necesidad de políticas y acuerdos locales que protejan la autoría cultural (UNESCO, 2005; estudios sobre Palenque). Estas lecciones pueden inspirar a Guaduas en la construcción de modelos que privilegien la co-creación y la custodia comunitaria de los productos culturales y digitales.

Para Guaduas estas lecciones implican priorizar la co-creación de contenidos transmedia con niños y actores locales, garantizar que las plataformas digitales sean comunitarias (control de acceso, autoría), y combinar acciones en espacio físico (recorridos, talleres) con recursos digitales que potencien la memoria sin descontextualizarla (Cadena Gómez, 2012; Flórez, 2015).

San Basilio de Palenque no sólo preserva rasgos lingüísticos y rituales ancestrales, sino que ha desarrollado estrategias comunicativas propias impulsadas desde la comunidad juvenil; el Colectivo Kuchasuto, por ejemplo, ha potenciado la producción de radionovelas, narraciones y piezas musicales en lengua palenquera, principalmente, como prácticas efectivas de transmisión intergeneracional y revalorización identitaria, el rap folclórico palenquero de grupos como Kombilesa Mí, son otro ejemplo de ello. Estas iniciativas demuestran que la tecnología y los formatos mediáticos, manejados por los propios portadores culturales, pueden funcionar como herramientas de fortalecimiento del patrimonio inmaterial sin descontextualizarlo, ni mercantilizarlo, al tiempo que generan espacios de participación y empoderamiento para jóvenes y familias (Herrera Llorente & Álvarez Romero, 2013).

## **Sobre el Patrimonio Material e Inmaterial de Bogotá**

En el ámbito colombiano reciente, la tesis doctoral de Ramírez López (2022), *Comunicación transmedia y ciudad: el patrimonio material e inmaterial de Bogotá, Colombia* (Universidad Complutense de Madrid), constituye un antecedente directo por su objeto: el cruce entre comunicación transmedia y patrimonio cultural y por su contexto nacional. Mediante un diseño metodológico mixto que combinó 407 encuestas a habitantes y residentes, 385 a turistas y una entrevista a profundidad con un funcionario del Instituto Distrital de Patrimonio Cultural (IDPC), la autora indagó si las instituciones de la capital conservan y divulgan su patrimonio a través de narrativas transmedia y tecnologías innovadoras.

Sus hallazgos resultan especialmente pertinentes para el presente proyecto. Aunque el patrimonio material e inmaterial es reconocido como un elemento identitario de gran valor por habitantes, turistas e instituciones, su comunicación sigue anclada en actividades tradicionales, sin aprovechar las posibilidades de lo transmedia ni de las tecnologías digitales; el patrimonio inmaterial, además, apenas comienza a identificarse. La investigación documenta un vacío relacionado con la ausencia de estrategias innovadoras de apropiación y divulgación patrimonial que sustenta con evidencia empírica la necesidad de iniciativas como Guaduas Viva. A ello se suma un dato revelador: los habitantes valoran y perciben la calidad de la oferta patrimonial por debajo de los turistas, lo que evidencia un déficit de apropiación en la propia comunidad y refuerza la apuesta de nuestro proyecto por trabajar la apropiación desde la población local, y de manera particular desde la infancia.

En el plano conceptual, el trabajo ofrece un marco sólido sobre narración transmedia, storytelling y cultura participativa a partir de autores como Jenkins y Scolari, que reconoce el papel del usuario como prosumidor, capaz de crear y expandir relatos. No obstante, sus recomendaciones

finales se orientan principalmente al consumo, no se desarrolla una propuesta para prosumidores: proponen tecnologías como la realidad aumentada, la realidad virtual, el videomapping o el *walking cinema*<sup>3</sup> para que el público disfrute del patrimonio, antes que procesos sostenidos en los que la comunidad produzca sus propios contenidos. Es precisamente en esa distinción donde Guaduas Viva tendría su aporte diferencial, al situar a niñas y niños no como espectadores, sino como productores de narrativas sobre su patrimonio local.

Por último, conviene señalar las diferencias de escala y contexto que delimitan su transferibilidad. El estudio se desarrolla en Bogotá, una capital catalogada como ciudad inteligente y sus propuestas presuponen conectividad y acceso generalizado a dispositivos móviles, condiciones que contrastan con la realidad de un municipio rural y disperso como Guaduas. Esta limitación, lejos de invalidar el antecedente, confirma la pertinencia de optar por tecnologías accesibles y apropiadas al territorio. Su principal aporte para este proyecto reside en el marco conceptual y en la metodología para el diagnóstico (métodos mixtos, encuesta a públicos diferenciados y entrevista a la entidad rectora del patrimonio), replicable a escala local como línea de base para el diseño y la evaluación del piloto.

### **Sobre Narrativas Transmedia y el Turismo Experiencial**

Otro de los antecedentes considerados para este proyecto es el artículo *Narrativa transmedia y turismo experiencial: relatos sobre el patrimonio y la herencia judía en Aragón Sefarad* (2018). El artículo analiza cómo la narrativa transmedia y el turismo experiencial pueden

---

<sup>3</sup> Cine a pie o cine caminable es una innovadora forma de narrativa inmersiva que combina experiencias de realidad aumentada, geolocalización y recorridos físicos. Los participantes caminan por un lugar real mientras escuchan audio, ven videos o interactúan con elementos virtuales que transforman el espacio físico en el escenario de una historia.

articularse para poner en valor el patrimonio material e inmaterial, usando como caso las antiguas juderías<sup>4</sup> de Aragón y proponiendo un plan estratégico de difusión turística. En sus aportes metodológicos combina revisión bibliográfica, DOFA, encuestas y grupos de discusión para identificar relatos susceptibles de convertirse en historias transmedia integradas en rutas culturales; además plantea un marco estratégico con cinco ejes transversales que orientan la intervención.

Como señala el propio estudio: “El artículo examina las narrativas históricas relativas al patrimonio material e inmaterial de las antiguas juderías de la Comunidad Autónoma de Aragón (España), en el contexto de las posibilidades de la narrativa transmedia y el turismo experiencial o emocional” (Pérez-Martínez y Motis Dolader, 2018, p. 389). Asimismo, el documento sintetiza la organización del plan en constantes comunicativas y patrimoniales: “El Plan Estratégico cuenta con cinco constantes que lo informan transversalmente: a) cultural; b) patrimonial; c) ético; d) desarrollo territorial y turismo; e) comunicativo.”

Para los antecedentes de Guaduas Viva este estudio ofrece referencias directas y transferibles: 1) marco conceptual (transmedia, turismo experiencial, turismo inteligente) que justifica la multiplicidad de canales y la dimensión emocional de las propuestas; 2) metodología replicable (estudio de caso, DOFA, encuestas y grupos focales) para diagnosticar recursos y actores locales; y 3) estructura estratégica (ejes transversales y diseño de rutas temáticas) que puede adaptarse para formular objetivos, líneas de acción y un piloto de rutas en Guaduas.

Este artículo es útil en el proyecto de Guaduas Viva porque permite fundamentar la elección del enfoque transmedia-experiencial, resalta la importancia de realizar un diagnóstico

---

<sup>4</sup> Barrio o distrito dentro de una ciudad donde históricamente residían comunidades judías, especialmente durante la Edad Media y la Edad Moderna.

participativo (inventario patrimonial participativo) y los ejes estratégicos que propone pueden funcionar para garantizar coherencia entre patrimonio, ética, desarrollo territorial y comunicación.

### **Sobre Educación Patrimonial Transmedia**

Entre las experiencias identificadas que tienen mayor afinidad con Guaduas Viva se encuentra el proyecto CREATECH, una iniciativa de educación patrimonial promovida en España por la Fundación SM y financiada por la Comisión Europea en el marco del programa Erasmus+ (2023–2025), desarrollada de manera transnacional con socios de España, Italia, Serbia y Finlandia. Su premisa central consiste en promover la educación patrimonial a partir de la exploración del entorno cotidiano y del acervo cultural propio, de modo que sean los mismos niños y niñas quienes reinterpreten ese patrimonio desde su mirada y construyan, de forma colaborativa, narraciones asociadas a él mediante herramientas digitales. El proyecto se propuso, para el profesorado, promover el uso significativo del patrimonio y de la tecnología en la enseñanza y fortalecer su formación en educación patrimonial y creatividad; para el alumnado, ofrecer oportunidades de expresión creativa, estimular la conciencia cultural, reforzar la construcción de identidad, la autoestima y el intercambio intergeneracional; y para la comunidad local, usar el patrimonio como espacio de colaboración y diálogo entre la escuela y su entorno. Esta articulación entre patrimonio, territorio, comunidad y tecnología coincide muy de cerca con la apuesta de Guaduas Viva por formar a niñas y niños como prosumidores del patrimonio (Lévy, 2007) y por consolidar una plataforma transmedia construida desde sus propias creaciones. La afinidad resulta todavía más significativa al considerar que CREATECH integra como socios a entidades finlandesas (entre ellas INTO SCHOOL y la Asociación Nacional para la Educación Patrimonial) y opera bajo el enfoque de aprendizaje basado en fenómenos, lo que lo vincula directamente con el referente de pedagogía finlandesa que orienta el presente proyecto.

De acuerdo con lo reportado por la iniciativa, durante el periodo 2024–2025 se desarrollaron ocho proyectos educativos, dos por país participante. El proceso partió de que cada grupo escolar identificara, en su propio entorno, un lugar significativo que despertara su curiosidad, el cual se convirtió en eje del trabajo y en una puerta de entrada al patrimonio adecuada a la edad de los niños. Los estudiantes exploraron su barrio o sus pueblos acompañados por vecinos y asociaciones culturales locales, y luego tradujeron esa experiencia en relatos, artes plásticas, música, paisajes sonoros, cortometrajes, fotografía e imágenes en 360 grados. Entre los logros que el proyecto destaca figuran una alta motivación e implicación de los niños, el orgullo por sus creaciones y el tratamiento del patrimonio como un concepto vivo y cercano, vinculado a la identidad y al sentido de pertenencia; el enfoque transmedia habría permitido, además, que niños con capacidades e intereses diversos participaran de manera significativa, reforzando el aprendizaje social y la confianza. Las creaciones se compartieron primero en la comunidad educativa local y luego se integraron en una exposición europea en línea en 360°, ampliando el público que pudo conocer el aprendizaje infantil. Un aspecto relevante en términos de sostenibilidad pedagógica es que el profesorado fue asumiendo progresivamente el liderazgo de la planificación, integrando el trabajo creativo en las rutinas y los objetivos curriculares con acompañamiento y mentoría externa, lo cual podría servir como modelo para garantizar la sostenibilidad de Guaduas Viva.

No obstante, deben tenerse en cuenta varias limitaciones para el proyecto Guaduas Viva:

- 1) La escala y el costo, ya que el uso de tecnología inmersiva como las cámaras 360°, la edición de audio y video y la mentoría especializada internacional suponen recursos propios de un proyecto financiado por Erasmus+, distantes de las condiciones de un municipio como Guaduas, marcado por la limitación de recursos económicos y la discontinuidad de la gestión cultural.
- 2) La

dependencia de actores externos, dado que el acompañamiento técnico provino de organizaciones aliadas, lo que abre la pregunta por la continuidad una vez concluido el financiamiento. 3) La transferibilidad: CREATECH se centró en la primera infancia en contextos europeos, por lo que su traslado a población escolar de siete a doce años y a un territorio colombiano exige adaptaciones culturales y pedagógicas. A ello se suma que su foco estuvo en el patrimonio cultural, mientras que Guaduas Viva incorpora también el patrimonio natural del municipio. Finalmente, la ausencia de datos de evaluación impide conocer la durabilidad real de los aprendizajes reportados, justamente el punto en el que Guaduas Viva prevé un aporte propio mediante sus indicadores cuantitativos y cualitativos.

Pese a estas limitaciones, de CREATECH pueden extraerse enseñanzas directamente aplicables al diseño de Guaduas Viva. La más transferible es la estrategia de partir del entorno inmediato y de un lugar significativo elegido por los propios participantes, que convierte el patrimonio en algo cercano y emocionalmente apropiable, y que refuerza tanto el inventario patrimonial participativo previsto en el diagnóstico como los recorridos patrimoniales del proyecto, evitando que el patrimonio se presente como un discurso estático o institucional.

De igual manera, es valiosa la confirmación de que la tecnología funciona mejor como medio de expresión y de narración que como un fin en sí mismo, principio que coincide con la lección extraída de San Basilio de Palenque sobre el uso de la tecnología como herramienta auxiliar de las prácticas vivas, y que sustenta la apuesta de Guaduas Viva por la co-creación transmedia y la custodia comunitaria de los contenidos. A esto se añade el valor del diálogo intergeneracional y de la vinculación con la comunidad local —vecinos y asociaciones culturales como narradores del patrimonio—, que respalda la decisión de incorporar a abuelos, vecinos y organizaciones culturales del municipio en el proceso formativo, así como la apropiación progresiva del proceso

por parte de los actores locales como vía de sostenibilidad, aspecto decisivo considerando que Guaduas Viva aspira a consolidarse como una escuela de educación patrimonial de largo alcance y no como una intervención aislada. La presencia de socios finlandeses y del aprendizaje basado en fenómenos en CREATECH ofrece, por último, un referente concreto de cómo la pedagogía finlandesa puede traducirse en prácticas patrimoniales, en coherencia con el marco teórico de este proyecto y siempre desde una adopción contextualizada y no prescriptiva. En contraste, las limitaciones detectadas señalan el espacio donde Guaduas Viva puede aportar valor agregado: incorporar desde el inicio una evaluación sistemática de los aprendizajes y prever la continuidad sin dependencia de recursos o financiación externos, dos aspectos que CREATECH no documenta y que fortalecerían el rigor y el alcance de la propuesta.

## Marco Referencial

### Marco Normativo sobre Patrimonio Cultural

#### Internacional

En este apartado se hace referencia a los lineamientos que ha emitido la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) desde su creación en la segunda posguerra. Teniendo en cuenta que esta organización ha emitido 15 lineamientos principales acerca del patrimonio, sólo se hará énfasis en aquellos que guardan más relación con este proyecto, incluido el que marca los lineamientos de educación patrimonial.

En 1954 la UNESCO hizo el primer pronunciamiento a través de la *Convención para la Protección de los Bienes Culturales en caso de Conflicto Armado (Convención de La Haya)* y su Reglamento, la cual obliga a los Estados a salvaguardar los bienes culturales frente a los efectos de los conflictos armados, mediante medidas de salvaguardia en tiempos de paz y de respeto durante las hostilidades. En este tratado los Bienes culturales son definidos como los bienes muebles o inmuebles que tengan gran importancia para el patrimonio cultural de los pueblos (monumentos arquitectónicos, artísticos o históricos, sitios arqueológicos, obras de arte, manuscritos, libros y colecciones), así como los edificios e instituciones destinados a conservarlos o exponerlos (museos, galerías, entre otros) (UNESCO, 1954, Artículo 1°).

Posteriormente, en 1972, emite el instrumento más conocido de la UNESCO en materia de patrimonio, la *Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural*. En este se define el patrimonio cultural en tres categorías: los monumentos (obras arquitectónicas, escultura, pintura, estructuras arqueológicas, inscripciones, cavernas); los conjuntos (grupos de

construcciones que por su arquitectura, unidad e integración en el paisaje tienen valor universal excepcional); y los lugares (obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza, incluidas zonas arqueológicas) (UNESCO, 1972, Artículos 1º y 2º). A partir del criterio común del 'valor universal excepcional' desde el punto de vista histórico, artístico, estético, etnológico, antropológico o científico, se crea la Lista del Patrimonio Mundial y el Comité del Patrimonio Mundial.

Cuatro años después expide la *Recomendación relativa a la Salvaguardia de los Conjuntos Históricos o Tradicionales y su Función en la Vida Contemporánea* (Recomendación de Nairobi), a través de la cual se recomienda a los Estados integrar la salvaguardia de los conjuntos históricos y tradicionales en las políticas de planificación urbana y territorial. Subraya su función viva en la sociedad contemporánea e incluye medidas educativas y de sensibilización para fomentar el respeto y aprecio del patrimonio entre la población, especialmente la juventud (UNESCO, 1976).

En 1989 se publica la *Recomendación sobre la Salvaguardia de la Cultura Tradicional y Popular*, en la que se proponen medidas para identificar, conservar, difundir y proteger las expresiones culturales tradicionales y promueve su transmisión y enseñanza<sup>5</sup>. En este documento se define la *cultura tradicional y popular* como el conjunto de creaciones que emanan de una comunidad cultural fundadas en la tradición, expresadas por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad como expresión de su identidad cultural y social. Incluye la lengua, la literatura, la música, la danza, los juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes (UNESCO, 1989, Sección A).

---

<sup>5</sup> Esta recomendación es el antecedente directo de la Convención de 2003 sobre patrimonio cultural inmaterial.

En relación con este proyecto es importante el *Programa de Educación sobre el Patrimonio Mundial (WHE)* y kit pedagógico *El Patrimonio Mundial en manos de los jóvenes* (1994) porque busca introducir la enseñanza del patrimonio en las aulas de clase, es decir, que los jóvenes conozcan, valoren y participen en la conservación del patrimonio cultural y natural. El kit pedagógico ofrece a los docentes propuestas multidisciplinarias para trabajar el patrimonio como tema transversal. En la introducción del kit, se define el patrimonio como el legado que las comunidades reciben del pasado, que se vive en el presente y que se transmite a las generaciones futuras, y entiende la educación patrimonial como el proceso de sensibilizar y formar a los jóvenes para que comprendan el valor del patrimonio local, nacional y mundial, para que adquieran competencias y responsabilidad en su protección y salvaguardia.

Por otra parte, la *Declaración Universal de la UNESCO sobre la Diversidad Cultural* de 2001 es importante porque define la cultura como “el conjunto de rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo, y que abarca las artes, las letras, los modos de vida, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (UNESCO, 2001). En esta declaración la diversidad cultural entra a la categoría de 'patrimonio común de la humanidad' y la vincula con los derechos humanos, el pluralismo y el desarrollo.

Dos años más tarde, se desarrolla la *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial* (2003) en donde se reconoce el patrimonio cultural inmaterial o 'patrimonio vivo' y el centro se desplaza desde los monumentos y objetos hacia los conocimientos, prácticas y expresiones de las comunidades. Este documento establece listas representativas y de salvaguardia urgente, y subraya el papel de la educación patrimonial y la transmisión intergeneracional. Es importante la definición de patrimonio cultural inmaterial que plantea en su Artículo 2° como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos,

objetos, artefactos y espacios culturales asociados— que las comunidades, grupos y, en algunos casos, individuos reconozcan como parte de su patrimonio cultural, y que se transmite de generación en generación. Se manifiesta en: tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos sobre la naturaleza y técnicas artesanales tradicionales (UNESCO, 2003, Artículo 2°).

Finalmente, dado que este proyecto se desarrolla en Guaduas, un pueblo patrimonial del país es pertinente mencionar la Recomendación sobre el Paisaje Urbano Histórico de 2011, en la cual se propone un enfoque integral para gestionar las ciudades históricas, en el que la conservación del patrimonio y el desarrollo urbano sostenible se conciben como complementarios. Supera la idea de centro histórico aislado e integra los valores naturales, culturales, sociales y económicos del entorno urbano en su conjunto. En el documento, se define el *paisaje urbano histórico* como la zona urbana resultante de una estratificación histórica de valores y atributos culturales y naturales, que trasciende la noción de 'conjunto' o 'centro histórico' para abarcar el contexto urbano general y su entorno geográfico. Incluye la topografía, el medio construido (histórico y contemporáneo), las infraestructuras, los espacios abiertos, los usos del suelo y los valores intangibles asociados a la diversidad y la identidad (UNESCO, 2011, párrafos 8 y 9).

## **Nacional**

En Colombia, cinco años después de la primera Convención de la UNESCO sobre patrimonio, se expidió la Ley 163 de 1959, mediante la cual se declara patrimonio histórico y artístico nacional a monumentos y objetos de interés cultural. En el artículo 4° de esta Ley se

declaran monumentos nacionales los sectores históricos de 14 municipios<sup>6</sup>, entre ellos el centro histórico de Guaduas.

Sin embargo, fue sólo hasta la Constitución Política de Colombia de 1991 cuando se estableció la cultura como un derecho en el país y a partir de esta se empezó a generar legislación relacionada con la preservación y divulgación del patrimonio cultural. La Constitución reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación, establece que la cultura es fundamento de la nacionalidad y que el patrimonio cultural pertenece a la Nación. También, obliga al Estado y a los y las ciudadanas a proteger las riquezas culturales y sienta las bases de toda la legislación cultural posterior. Asimismo, establece que el patrimonio y los bienes culturales son inalienables, inembargables e imprescriptibles (Artículos 7, 8, 70 y 72).

Subsiguientemente, en 1997 es expedida la Ley 397 de 1997 (Ley General de Cultura), la cual desarrolla los artículos 70 a 72 de la Constitución, define el patrimonio cultural de la Nación, crea el Ministerio de Cultura y el Sistema Nacional de Cultura, y fija los objetivos de la política estatal en materia de patrimonio. En el artículo 4° de esta ley, define que el patrimonio cultural de la Nación:

está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, filmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular (1997, Artículo 4°).

En relación con el patrimonio, en 2008 se promulgó la Ley 1185 (Ley de Patrimonio Cultural), mediante la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 tras la Convención de la

---

<sup>6</sup> Tunja, Cartagena, Mompox, Popayán, Guaduas, Pasto, Santa Marta, Santa Fe de Antioquia, Mariquita, Cartago, Villa de Leyva, Cali, Cerrito y Buga.

UNESCO de 2003. Redefine e integra el patrimonio cultural de la Nación incluyendo el patrimonio inmaterial, crea el Sistema Nacional de Patrimonio Cultural de la Nación (que promueve la participación ciudadana en la gestión y apropiación del patrimonio), establece el Régimen Especial de Protección de los Bienes de Interés Cultural (BIC) y regula la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI). En su Artículo 1° (que modifica el Artículo 4° de la Ley General de Cultura) el patrimonio se define de la siguiente manera:

Integración del patrimonio cultural de la Nación. El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, filmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico (Congreso de Colombia, 2008).

En 2009, se emite el Decreto 2941 de 2009 que reglamenta el Patrimonio Cultural Inmaterial. Reglamenta parcialmente la Ley 397 de 1997 (modificada por la Ley 1185 de 2008) en lo relativo al patrimonio cultural de naturaleza inmaterial. Define los campos del patrimonio inmaterial, regula la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) y los Planes Especiales de Salvaguardia (PES). Con esta norma también se define la salvaguardia como el conjunto de medidas para garantizar la viabilidad del patrimonio cultural inmaterial (identificación, documentación, investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión por medio de la educación formal y no formal y revitalización) (Ministerio de Cultura de Colombia, 2009, Artículo 3°).

Por otra parte, el Decreto 1080 de 2015<sup>7</sup> (Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura) recoge y organiza las definiciones de patrimonio cultural material e inmaterial, de Bien de Interés Cultural y de salvaguardia ya establecidas por la Ley 397, la Ley 1185 y el Decreto 2941, e incorpora los campos de alcance del patrimonio cultural inmaterial, a saber: 1. Lenguas y tradición oral. 2. Organización social. 3. Conocimiento tradicional sobre la naturaleza y el universo. 4. Medicina tradicional. 5. Producción tradicional. 6. Técnicas de elaboración de objetos artesanales. 7. Artes populares. 8. Actos festivos y lúdicos. 9. Eventos religiosos tradicionales de carácter colectivo. 10. Conocimientos y técnicas tradicionales asociadas al hábitat. 11. Cultura culinaria. 12. Patrimonio cultural inmaterial asociado a los espacios culturales (Presidencia de la República, 2015, Artículo 2.5.1.5). El anterior decreto fue modificado por el Decreto 1516 de 2022, en el cual se complementa el Decreto de 2015 en lo relativo a los paisajes culturales, clasificándolos como unidades territoriales complejas en las que coexisten factores naturales, antrópicos y culturales y que son lugares importantes para la memoria colectiva y para el patrimonio cultural material e inmaterial (Presidencia de la República, 2022).

Lo más reciente en la normatividad colombiana que guarda relación con los temas del patrimonio cultural corresponde al *Plan Nacional de Cultura 2024-2038. Cultura para el cuidado de la diversidad de la vida, el territorio y la paz*. Este Plan propone un enfoque biocultural en el que la diversidad cultural y biológica son indisociables. Concibe el campo de «Memoria y creación» como aquel que comprende el patrimonio, las prácticas, las artes y los contenidos culturales, y concibe la valoración y apropiación social de las memorias y los patrimonios culturales, así como la formación y los oficios del patrimonio cultural, como ejes de la educación patrimonial. En este campo propone la articulación con el sistema educativo y la educación,

---

<sup>7</sup> Modificado por última vez el 19 de enero de 2023.

formación y reconocimiento de saberes para la actividad cultural (Ministerio de las culturas, las artes y los saberes, 2024).

Como se puede apreciar, la normatividad colombiana ha venido adoptando los tratados internacionales que reconocen y valoran la diversidad cultural, la confluencia del patrimonio cultural y natural en entornos sociales específicos que dan paso a paisajes culturales complejos que deben ser documentados, preservados y transmitidos. Por lo anterior, es posible afirmar que el proyecto de Guaduas Viva se alinea con lo establecido en la normatividad nacional e internacional sobre patrimonios vivos.

### **Marco Institucional en el Contexto Internacional: Evolución de la Educación Patrimonial**

A nivel internacional, diversas experiencias han demostrado la relevancia de la educación patrimonial como estrategia para fortalecer la identidad y la cohesión social desde la infancia. La UNESCO (2003), en la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, estableció la necesidad de promover la transmisión intergeneracional del patrimonio mediante programas educativos y comunitarios. Esta convención marcó un punto de inflexión en las políticas culturales al reconocer que la sostenibilidad del patrimonio depende de la participación activa de las comunidades.

En Europa, el programa “Heritage Education for Young People” desarrollado por el Consejo de Europa desde 2005, impulsó metodologías innovadoras para involucrar a niños y jóvenes en el reconocimiento de su entorno cultural, combinando el trabajo en aula con visitas guiadas, talleres artísticos y proyectos de investigación local (UNESCO, 2008). Este enfoque integrador inspiró experiencias en América Latina, adaptadas a contextos de diversidad cultural y desigualdad social.

En América Latina, uno de los referentes es el Programa de Educación Patrimonial de Chile, creado en 2008 por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Este programa promovió la inclusión del patrimonio en los currículos escolares, fortaleciendo la participación de comunidades y la articulación entre escuelas, museos y organizaciones locales (Consejo de Monumentos Nacionales, 2012). En México, el Programa Nacional de Cultura Comunitaria (2019) del Ministerio de Cultura ha consolidado espacios de formación patrimonial y artística en municipios rurales, priorizando a la infancia y juventud como protagonistas del cambio social (Secretaría de Cultura de México, 2020).

Estas experiencias internacionales demuestran que la educación patrimonial temprana es fundamental para construir ciudadanía cultural, y que los procesos exitosos se caracterizan por su continuidad institucional, la articulación intersectorial y la participación activa de la comunidad.

### **Contexto Nacional: Políticas Culturales y Educación Patrimonial en Colombia**

El Ministerio de las culturas, las artes y los saberes (anteriormente, Ministerio de Cultura) ha desarrollado proyectos como el Programa Nacional de Estímulos y el Programa de Concertación Cultural, que han financiado procesos de educación patrimonial en comunidades rurales y urbanas. En 2018, se lanzó la Política Nacional de Educación Artística y Cultural, que propuso fortalecer la formación en artes y patrimonio dentro del sistema educativo, priorizando la niñez como agente cultural (Ministerio de Cultura, 2021).

A nivel territorial, diferentes experiencias han enriquecido la práctica de la educación patrimonial. En Boyacá, por ejemplo, el proyecto Patrimonio Somos Todos (2015–2018) promovió talleres de memoria oral y dibujo patrimonial con niños de Tunja y Villa de Leyva, articulando la escuela con las comunidades locales (García & Rodríguez, 2019). En Cartagena, la

Escuela Taller (creada en 1992 con apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional) ha sido un modelo pionero en la formación patrimonial para jóvenes, integrando saberes tradicionales con oficios de restauración y conservación (Escuela Taller Cartagena de Indias, 2020).

Estas experiencias evidencian que el vínculo entre patrimonio y educación ha sido materia de interés para las instituciones del Estado y que gran parte de su éxito depende de que la educación patrimonial sea abordada desde una perspectiva comunitaria, con estrategias sostenibles y sensibles al contexto local, algo que sigue siendo un desafío en municipios de menor escala como Guaduas.

## Marco Contextual

### Contexto del Municipio de Guaduas, Cundinamarca

El valle de Guaduas y, lo que actualmente es el municipio de Guaduas, Cundinamarca, era parte del territorio habitado por los indígenas Panches. Su territorio abarcaba el oriente del Tolima y el occidente de Cundinamarca. Los Panches habitaban esos territorios desde la época prehispánica y debido a la resistencia que hicieron frente a la ocupación española y su espíritu guerrero fueron exterminados. El poblado de Guaduas fue “fundado oficialmente el 20 de abril de 1572 por Andrés Díaz Venero de Leyva” (Gobernación de Cundinamarca, *s.f.*). El municipio fue fundado inicialmente alrededor del camino real que conectaba Honda, Tolima, con Santafé (hoy Bogotá) y era una ruta comercial importante para el virreinato construida con mano de obra indígena y esclavos (Huérfano, 2024; González, 2022).

Posteriormente, en el siglo XVII fue fundada por el capitán Francisco Pérez de Guzmán según acta del 27 de diciembre de 1644 con el nombre de "Villa de San Miguel de Guaduas" (Gobernación de Cundinamarca, *s.f.*). Desde su fundación y, al igual que en los demás pueblos fundados por los españoles, las órdenes religiosas fueron muy importantes. En el caso de Guaduas, los franciscanos se establecieron en el municipio y desde allí regentaban las parroquias de los municipios aledaños, haciéndose cargo de la educación de la población durante varios siglos.

Guaduas tiene un reconocido valor histórico por el rol que desempeñó en el proceso de la independencia de Colombia y en la vida republicana. Fue el municipio en el que nació Policarpa Salavarrieta, considerada una heroína de la independencia. Además, fue sede de la expedición botánica de José Celestino Mutis entre 1783 y 1816 (Gil Guillén y González Robles, 2018). Por otra parte, tiene un importante legado arquitectónico compuesto por las casas blancas del centro

histórico, la catedral San Miguel de Arcángel, la plaza de la Constitución y el Convento de la Soledad (Recoleta de Nuestra Señora de los Ángeles de Guaduas), fundado en 1610<sup>8</sup> (Peñaloza, 2021). Debido a su riqueza arquitectónica el centro histórico de Guaduas fue declarado como monumento nacional mediante la Ley 163 del 30 de diciembre de 1959 y, desde 2010, hace parte de la Red de pueblos patrimonio del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo.

### Figura 5

Convento de Guaduas



*Nota*, La Recoleta Franciscana de Guaduas – Pedro Froylan Mariño R. – Óleo sobre lienzo.

Fuente: Patronato colombiano de artes y ciencias (2016).

El patrimonio inmueble o arquitectónico de Guaduas está constituido principalmente por:

1. **Casa Consistorial:** arquitectura colonial de muros de adobe, patios internos y tejas de barro.

<sup>8</sup> Este Convento hospedó a Simón Bolívar y a Antonio Nariño, posteriormente, fue un centro educativo de las Hermanas Dominicas. Fue declarado Bien de Interés Cultural de la Nación, pero paradójicamente en la actualidad se encuentra en un avanzado deterioro, debido al uso por parte de la administración municipal y la falta de inversión para su restauración (El Tiempo, 2019, 09 de abril).

2. **Convento Franciscano de la Soledad:** primera construcción colonial (1610), actualmente deteriorada y sin mantenimiento.
3. **Casa Museo Policarpa Salavarrieta:** restaurada en 2015; exhibe objetos domésticos del siglo XVIII y es el atractivo más visitado en el municipio.
4. **Casa Real:** conserva su estructura original del siglo XVIII, ejemplo de hospedaje colonial.
5. **Catedral San Miguel Arcángel:** erigida desde 1809, punto dominante de la Plaza de la Constitución.
6. **Casa Museo del Virrey Ezpeleta:** residencia virreinal convertida en museo.
7. **Centro histórico:** declarado Monumento Nacional; destaca el empedrado y la arquitectura doméstica de bahareque.
8. **Patio del Moro o Museo de Artes y Tradiciones:** casona del siglo XVIII en restauración, representativa por su diseño y balcones claustrados.
9. **Plaza de la Constitución:** núcleo urbano y cívico, con la estatua de Policarpa desde 1911 (Huérfano, 2024).

Como parte del patrimonio natural se encuentran: el mirador de la Piedra Capira, el Salto de Versailles y el alto de la Mona, entre otros. Por su parte, el patrimonio cultural inmaterial está integrado por ferias, procesiones, fiestas patronales, gastronomía (bizcochos, dulces), artesanías y festividades en honor a La Pola.

A pesar de la riqueza histórica y patrimonial de Guaduas, en el Plan de desarrollo: Guaduas Compromiso de todos 2024-2027, plantea la implementación de varios programas relacionados con cultura, patrimonio, educación y turismo, pero no desglosa el monto ni el porcentaje de apropiación presupuestal en cada uno de estos programas. En el caso del sector de la cultura, se establece como propósito gestionar, proteger y salvaguardar el patrimonio cultural material e

inmaterial del municipio, preservando y promocionando tradiciones, sitios históricos y manifestaciones artísticas en articulación con la comunidad y autoridades culturales (Alcaldía de Guaduas, 2024, p, 110) e incluye programas culturales como:

- El fomento del acceso a procesos culturales y artísticos.
- La salvaguarda del patrimonio material e inmaterial.
- La promoción de tradiciones y sitios históricos locales.

En el mismo sentido, para el sector de la educación el plan de desarrollo integra metas de cobertura, calidad y permanencia, con indicadores detallados —por ejemplo, estrategias contra la deserción, programas de alfabetización, articulación media-superior y ferias universitarias, pero tampoco define el monto ni el porcentaje de apropiación presupuestal en cada una de estas metas. El Plan de desarrollo tampoco presenta iniciativas que reflejen algún tipo de articulación entre el sector educativo y el sector cultural.

El contexto del municipio implica la desarticulación institucional, la poca prioridad que tienen los temas de la cultura y la historia para las instituciones municipales y otros factores que inciden en la baja apropiación social del patrimonio por parte de la infancia y la adolescencia de Guaduas. Por estas razones tiene importancia desarrollar un proyecto como el que aquí se plantea, orientado a promover la apropiación cultural del patrimonio por parte de los niños y niñas guadualeses.

El municipio, está ubicado a 126 km de Bogotá (aproximadamente a tres horas de distancia por vía terrestre), tiene una altitud aproximada de 1.100 m.s.n.m. y un clima templado de 23° en promedio. Según el Plan de Ordenamiento Territorial (POT):

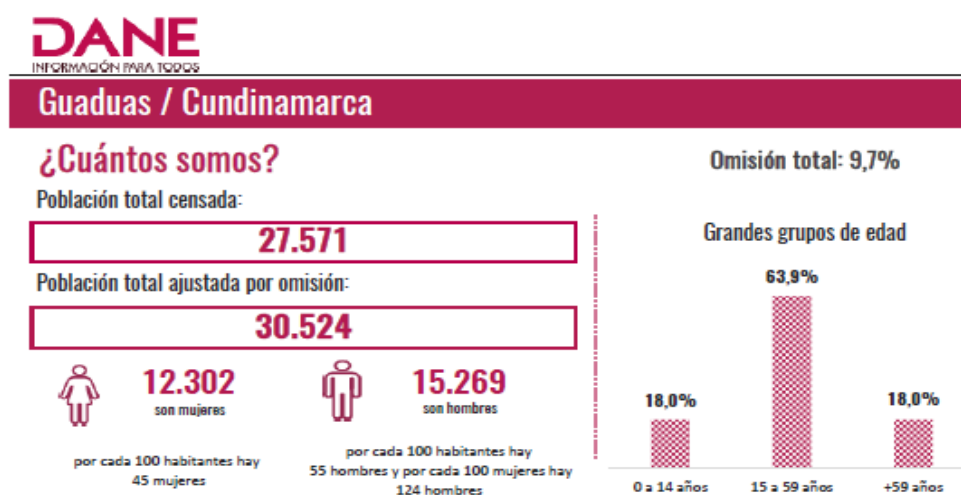
Sus límites municipales son: al Norte con Puerto Salgar y Caparrapí, al sur limita con los municipios de Chaguani y Viani, al Oriente con los municipios de Villeta, Quebrada Negra, Utica, y Caparrapí. Al occidente con el departamento del Tolima y Caldas (Alcaldía de Guaduas, 2000, p, 15).

En términos demográficos y, de acuerdo con una proyección poblacional publicada por el DANE en 2023, el municipio de Guaduas cuenta con una población total estimada de 38.131 personas, de las cuales 37.999 no pertenecen a ningún grupo étnico - racial y 132 se reconocen como parte de un grupo étnico. De acuerdo con la caracterización realizada por el Departamento Nacional de Planeación (DNP), Guaduas es un municipio de tercera categoría porque tiene entre 30.000 y 50.000 habitantes y sus recursos anuales están entre los 30.000 y 50.000 salarios mínimos legales vigentes.

Por otra parte, según estimaciones realizadas a partir del censo de 2018, en Guaduas, el 44,9% vive en la cabecera municipal, mientras que el 54,1% reside en centros poblados y rurales (DANE, 2018). Según esta misma ficha, el 45% de la población son mujeres y el 55% son hombres. En cuanto a la composición por edad, la mayor parte de la población (63,9%) se encuentra en el rango de edad entre 15 y 59 años, como se evidencia en la siguiente gráfica.

**Figura 6**

Estructura de la población de Guaduas



Nota, Fuente: DANE 2018.

A pesar de la historia patrimonial de Guaduas, la educación formal en el municipio de Guaduas no tiene programas o contenidos que refuercen la identidad cultural. En el municipio, la educación tiene una larga trayectoria que se remonta a la época de la colonia cuando en 1610 fue fundado el Convento de la Soledad. Al igual que en el resto del país, en Guaduas, los procesos educativos estuvieron a cargo de las órdenes religiosas, quienes ofrecían educación sólo a personas acaudaladas de las poblaciones. “En el año 1833 se abrieron en Guaduas “escuelas oficiales” o públicas, lo que implicó un cambio hacia la consolidación del papel del Estado en la educación local” (Gobernación de Cundinamarca, *s.f*). Durante el siglo XX Guaduas experimentó una mayor formalización del sistema educativo: creación de colegios departamentales, bachilleratos, y expansión de la cobertura. Al respecto vale decir que, aunque la tasa de cobertura educativa en el municipio es alta (alrededor del 96%) (DANE, 2018), el municipio enfrenta varios desafíos en relación con los temas de nuestro proyecto:

- Hay una alta tasa de deserción escolar, tanto en la cabecera municipal, como en las zonas rurales de Guaduas.
- El tema de educación patrimonial y de historia local no se trabaja en ninguna institución educativa del municipio. Salvo algunas iniciativas puntuales desarrolladas en algunos colegios, no se trabajan en el aula temas relacionados con la identidad cultural guaduense.

Frente a estos desafíos, un proyecto de patrimonio, identidad y cultura como el nuestro podría promover la articulación de la educación local con proyectos culturales creativos (por ejemplo, la Casa Museo de Policarpa Salavarrieta, patrimonio arquitectónico o el turismo educativo). Adicionalmente, frente al desafío de la deserción y el abandono escolar en la educación primaria, nuestro proyecto podría generar una oportunidad de colaboración entre instituciones

educativas, organizaciones culturales y administraciones locales para generar modelos de educación vinculados al territorio, la creatividad y el empleo juvenil.

Nuestro proyecto se propone implementar el proceso formativo con niños que además de pertenecer a una institución educativa del municipio, tengan algún tipo de relacionamiento con organizaciones culturales del municipio como la Fundación Antonio Romero Guzmán, la biblioteca municipal, la Casa Museo Policarpa Salavarrieta, entre otras. También se contempla la posibilidad de que se pueda establecer contacto con la población infantil que es o ha sido beneficiaria de los programas o proyectos adelantados por la Secretaría de Cultura y Turismo del Municipio.

### **Contexto Local: El Patrimonio y la Educación Cultural en Guaduas, Cundinamarca**

Guaduas es reconocido como Monumento Nacional desde 1959 por su valor histórico y arquitectónico (Ley 63 de 1959). Sin embargo, a pesar de este reconocimiento, los procesos de educación patrimonial en el municipio han sido intermitentes y poco integrados al ámbito escolar (Cadena Gómez, 2012). La Casa de la Cultura de Guaduas, fundada en la década de 1980, ha liderado actividades culturales y artísticas, pero la mayoría de sus programas carecen de continuidad y de estrategias pedagógicas que vinculen de manera efectiva a niños y jóvenes (Casa de la Cultura de Guaduas, 2022).

En el marco del Plan de Desarrollo Municipal 2020–2023, se incluyó la meta de fortalecer la formación cultural y artística en las instituciones educativas, pero su ejecución ha estado limitada por la falta de recursos y la ausencia de alianzas estables entre el sector educativo y el cultural (Alcaldía de Guaduas, 2020). Las iniciativas desarrolladas, como festivales escolares,

jornadas de lectura patrimonial o concursos de dibujo histórico, han tenido impacto puntual, pero no se han sostenido en el tiempo ni han generado un tejido pedagógico permanente.

Además, investigaciones como la de Cadena Gómez (2012) destacan la escasa apropiación del patrimonio entre la población infantil y juvenil, producto de la desarticulación entre los procesos educativos y las políticas culturales locales. A esto se suma una tendencia a la mercantilización del patrimonio, donde los esfuerzos se orientan más al turismo que a la formación ciudadana y la conservación crítica de la memoria.

Frente a este panorama, se hace evidente la necesidad de implementar proyectos que promuevan la formación patrimonial infantil en Guaduas, articulando el trabajo de las instituciones educativas, la Casa de la Cultura, y otras instituciones turísticas y culturales como el Museo Casa de Policarpa Salavarrieta, la Biblioteca municipal y la comunidad local. Esta articulación permitiría superar la fragmentación institucional y fomentar la apropiación social del patrimonio como herramienta para el desarrollo cultural sostenible del municipio.

En conclusión, los antecedentes muestran que los procesos exitosos de educación patrimonial, tanto a nivel internacional como nacional, se sustentan en tres elementos clave:

1. La participación activa de la comunidad educativa y cultural.
2. La continuidad institucional y el apoyo de políticas públicas estables.
3. La formación crítica y sensible del público infantil como portador de la memoria colectiva.

El caso de Guaduas presenta avances normativos y simbólicos importantes, pero requiere una intervención educativa estructurada que permita resignificar el patrimonio como bien común y fortalecer su apropiación social desde la infancia.

## Estudios sobre Patrimonio Realizados en Guaduas

Se han realizado algunas investigaciones sobre el patrimonio arquitectónico o patrimonio inmueble del municipio. En la mayoría de estos estudios el patrimonio ha sido analizado en términos arquitectónicos o como eje del potencial turístico del municipio y su relación con el crecimiento económico. Sólo pudimos identificar un estudio sobre la relación entre el patrimonio de Guaduas y la educación.

En 2018, fue realizada la tesis de arquitectura *“Análisis de las transformaciones en inmuebles de conservación del centro histórico de Guaduas, Cundinamarca”* (Amador, 2018). En esta tesis se realiza un diagnóstico técnico y normativo sobre la degradación física del patrimonio arquitectónico de Guaduas. Documenta con evidencia gráfica y cartográfica, la pérdida de tipologías tradicionales y la urgencia de implementar un Plan de Manejo Especial y Protección (PEMP). La autora concluye que la apropiación social del patrimonio aparece como una carencia transversal: la falta de conocimiento, valoración y participación comunitaria es uno de los factores estructurales que explican la transformación no regulada de las edificaciones del centro histórico.

La autora concluye que gran parte de las modificaciones de los inmuebles que se dan de manera descontrolada, se deben principalmente a la falta de control gubernamental y al desconocimiento de la normativa por parte de la población y a la prioridad otorgada a los intereses económicos sobre los identitarios, en síntesis, concluye que:

- La reglamentación patrimonial no se cumple de manera efectiva; la mayoría de las transformaciones no cuenta con aval institucional.
- Se ha perdido parte de la arquitectura tradicional y coherencia tipológica del centro histórico.

- Las modificaciones responden a la adaptación al turismo, la búsqueda de ingresos, subdivisiones prediales y obras nuevas sin orientación técnica.
- Se requiere con urgencia la formulación de un Plan Especial de Manejo y Protección (PEMP) como instrumento urgente para regular y guiar intervenciones, garantizando revitalización sin pérdida patrimonial.
- Adicionalmente, las personas encuestadas en el estudio expresaron interés en conservar el patrimonio “por su historia y porque atrae turismo”, lo que denota una apropiación funcional y económica más que simbólica o identitaria.

También en 2018, pero con un enfoque distinto, se realizó la investigación: *Diagnóstico de competitividad turística del municipio de Guaduas, Cundinamarca* (Gil Guillén y González Robles, 2018). Esta tesis busca evaluar el nivel de competitividad turística de Guaduas a partir del modelo de Dwyer y Kim (2003) (citado en Gil Guillén y González Robles, 2018), con el fin de identificar fortalezas, debilidades y estrategias para posicionar al municipio como un destino turístico sostenible y competitivo. La investigación parte del reconocimiento de Guaduas como Bien de Interés Cultural de la Nación y miembro de la Red de Pueblos Patrimonio de Colombia desde 2010.

El objetivo general consiste en elaborar un diagnóstico del turismo guaduense, evaluando su patrimonio, infraestructura, servicios, gestión pública y capacidad institucional, con el propósito de proponer estrategias de mejora y fortalecer su oferta cultural y natural. El estudio destaca el potencial del patrimonio histórico-cultural de Guaduas, pero advierte deterioro físico, escasez de guías y débil articulación entre operadores turísticos y autoridades locales. Señala la necesidad de “educar a la comunidad” para conservar su historia y valorar su potencial turístico y recomienda integrar a la población en proyectos de promoción y gestión cultural.

A partir del diagnóstico concluye que:

- Guaduas posee alto potencial histórico-cultural pero baja competitividad efectiva.
- El turismo carece de planeación sostenible y de instrumentos estadísticos confiables.
- Existe una débil apropiación local del patrimonio: la población percibe el turismo como fuente económica, más no como proceso identitario.
- Es urgente formular un Plan Estratégico de Turismo Sostenible que vincule cultura, educación y conservación patrimonial.

La tesis de Gil Guillén y González Robles (2018) identifica que la falta de apropiación del patrimonio y la débil gestión institucional limitan el desarrollo sostenible del municipio. Aunque valora su historia y legado arquitectónico como ventajas competitivas, advierte que sin una verdadera apropiación social del patrimonio —basada en educación, identidad y participación— Guaduas corre el riesgo de perder su autenticidad como destino patrimonial vivo.

En el mismo sentido y varios años después, fue realizada la tesis “*Propuesta de modelo de gobernanza turística en el municipio de Villa de Guaduas (Cundinamarca): estudio de caso*” (Díaz González, 2022). Este trabajo propone un modelo de gobernanza turística para Villa de Guaduas, con el fin de articular los actores públicos, privados y comunitarios hacia un turismo sostenible y competitivo. Parte del diagnóstico de una desarticulación institucional que impide aprovechar plenamente el potencial histórico, cultural y natural del municipio. Se desarrolló con una metodología cualitativa que implicó revisión documental, entrevistas semiestructuradas, encuestas, grupos focales y talleres participativos.

La tesis de Díaz González es un estudio de caso sobre gobernanza aplicada al turismo patrimonial, que combina teoría participativa, análisis de redes y diagnóstico institucional. Documenta la crisis de articulación entre actores, la pérdida de sentido de apropiación del patrimonio y la necesidad de gestión sostenible e inclusiva. Su aporte distintivo es proponer un modelo operativo de gobernanza turística como vía para reconstruir la identidad y el manejo colectivo del patrimonio cultural y natural del municipio y, de esta manera, contribuir al desarrollo económico sostenible en el municipio.

En la misma línea de investigación, en 2024 se realizó el trabajo de grado de Turismo “*El patrimonio material inmueble en el desarrollo turístico de Villa de San Miguel de Guaduas, Cundinamarca*” (Huérfano, 2024). En este trabajo se explora la interrelación entre patrimonio inmueble y desarrollo turístico en Guaduas. Analiza cómo el patrimonio material inmueble incide en el desarrollo turístico de Guaduas. Evalúa el estado de conservación, la gestión institucional y la percepción de turistas y actores locales. El objetivo central es determinar el impacto de la gestión patrimonial sobre el desarrollo turístico y proponer estrategias para convertir a Guaduas en un destino donde la memoria histórica y el turismo cultural se refuercen mutuamente.

La autora destaca que la historia es la base del atractivo turístico de Guaduas, y que la falta de restauración amenaza su transmisión simbólica. Reconoce además que la falta de apropiación local contribuye al abandono de bienes históricos. En la parte diagnóstica del trabajo de grado, la autora plantea que, en cuanto a la gestión del patrimonio y a la gestión turística:

- El municipio carece de un plan de desarrollo turístico actualizado.

- Existen acciones puntuales: el proyecto IDECUT 2022 para mantenimiento de la Casa de Policarpa y la recertificación de la Norma Técnica Sectorial de Sostenibilidad NTS-TS 001-1.

- Persisten problemas de deterioro, falta de inversión y desarticulación institucional.
- El Convento de la Soledad está en avanzado estado de ruina, mientras que el centro histórico mantiene algunas normas de conservación urbana.

Por último y, muy en sintonía con nuestro proyecto, la autora:

- Subraya la necesidad de sensibilizar a la comunidad mediante programas educativos y turísticos.

- Propone como estrategia fortalecer la educación patrimonial para fomentar sentido de pertenencia y corresponsabilidad ciudadana.

Por otra parte, una de las investigaciones más significativas sobre la relación entre educación e identidad cultural en Guaduas es la tesis de Luz Aida Peñaloza Espejo: *Educación e identidad cultural en la Institución Educativa Miguel Samper* (2021), desarrollada en la Universidad Católica de Manizales. Este estudio se centra en la Institución Educativa Departamental Miguel Samper Agudelo y analiza cómo los estudiantes comprenden y resignifican su experiencia educativa en relación con la cultura local. La autora plantea que la escuela puede convertirse en un agente dinamizador de la identidad guaduense, especialmente frente a los desafíos contemporáneos como la globalización, la migración y la pérdida de valores patrimoniales. El trabajo parte de una preocupación central: el debilitamiento del sentido de pertenencia entre los jóvenes, causado por la escasa vinculación entre los procesos pedagógicos y el patrimonio simbólico del municipio.

Desde una metodología cualitativa, dialógica y participativa, la tesis propone una lectura compleja de la educación como sistema interrelacionado entre sujeto, comunidad y territorio. A través de análisis documental, observación y entrevistas, se identifican prácticas escolares que, aunque valiosas (Semana Cultural y actividades artísticas) se aplican de forma intermitente y sin una integración transversal en el currículo. La autora destaca la necesidad de reintroducir al sujeto educativo en su contexto cultural mediante estrategias que vinculen afectividad, memoria y acción social. En este sentido, la educación patrimonial se presenta como una vía para fortalecer la apropiación activa del legado material e inmaterial de Guaduas.

En conjunto, la tesis de Peñaloza Espejo constituye un antecedente clave para comprender los vínculos entre educación, identidad y patrimonio en Guaduas. Su enfoque permite visibilizar el papel de la escuela como espacio de mediación cultural y propone una transformación pedagógica que reconozca la historia local como fuente de sentido y pertenencia. Este trabajo nos aporta herramientas conceptuales y metodológicas valiosas para nuestro proyecto, que busca integrar la memoria plural y el desarrollo territorial desde una perspectiva educativa y comunitaria.

Como se puede apreciar en los estudios revisados, todos tienen en común la identificación de varias características del municipio de Guaduas relacionadas con la apropiación del patrimonio cultural, es decir, todos identifican que el patrimonio histórico y arquitectónico enfrenta deterioro, que hay una baja apropiación del patrimonio por parte de los habitantes del municipio y que si bien, Guaduas cuenta con un potencial importante en materia cultural, histórica y patrimonial, si no se fortalece la articulación entre instituciones y no se trabaja para fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia, este potencial puede verse disminuido y se puede perder una oportunidad importante de desarrollo económico, social y cultural.

## **Marco Teórico**

El presente marco teórico ofrece la base conceptual que sostiene el proyecto de formación patrimonial transmedia propuesto para Guaduas, Cundinamarca. Su propósito es orientar las acciones pedagógicas, comunicativas y técnicas que buscan fortalecer la apropiación social del patrimonio material e inmaterial por parte de niños y niñas del municipio, articulando un enfoque comunitario y el uso estratégico de herramientas digitales y narrativas transmedia.

### **Patrimonio Cultural como Construcción Social**

De acuerdo con la UNESCO, “el patrimonio es el legado que heredamos del pasado, con el que vivimos hoy en día, y que transmitiremos a las generaciones futuras. Nuestro patrimonio cultural y natural constituye una fuente irremplazable de vida y de inspiración”. Para esta misma organización el patrimonio se encuentra dividido entre cultural (obra de la humanidad) y natural.

En Colombia, el patrimonio está definido en el Artículo 4° de la Ley 1185 de 2008 de la siguiente manera:

El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

Así, el patrimonio cultural debe ser entendido como una construcción social dinámica que articula memoria, identidad y lucha por el reconocimiento. Desde esta perspectiva, el patrimonio es un proceso de significación en el que intervienen actores sociales (comunidades, instituciones,

expertos) y relaciones de poder que determinan qué se valora, por qué y para quienes es valioso (Smith, 2006). Por tanto, la intervención patrimonial requiere no sólo acciones técnicas de conservación, sino prácticas participativas que permitan a las comunidades apropiarse de los significados de su propio patrimonio (Prats, 2005).

El patrimonio cultural se configura en dos grandes ámbitos interrelacionados:

a) Patrimonio material: comprende bienes inmuebles y muebles (arquitectura, monumentos, objetos) que son portadores de valor histórico, estético o social. En contextos como Guaduas, la arquitectura colonial del centro histórico, la Casa Museo Policarpa Salavarrieta o elementos urbanos (plazas, puentes) constituyen patrimonio material que condiciona identidades territoriales y prácticas comunitarias (Instituto de Cultura y Turismo de Cundinamarca, 2019).

b) Patrimonio inmaterial: incluye prácticas, expresiones, saberes, rituales, lenguas, músicas y oficios que se transmiten socialmente y se renuevan con el tiempo. La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2003) enfatiza que estos elementos sobreviven en la medida en que las comunidades los utilizan y transmiten. En este sentido, la memoria oral, las festividades, la gastronomía y las narrativas locales de Guaduas forman un acervo inmaterial que exige estrategias de salvaguardia distintas a las del patrimonio físico: su protección depende de la reproducción social, la pedagogía intergeneracional y la valoración pública (UNESCO, 2003; Ministerio de Cultura, 2018).

Si bien las categorías material e inmaterial permiten análisis operativos, en la práctica ambas dimensiones están estrechamente vinculadas: los espacios físicos sostienen actos y memorias, y las prácticas intangibles dotan de sentido a los bienes materiales. La pérdida de saberes tradicionales sobre la construcción o la transformación funcional de inmuebles (por ejemplo, viviendas reconvertidas en comercios) puede erosionar simultáneamente la integridad

material y el sentido comunitario del patrimonio (Cadena Gómez, 2012; Flórez, 2015). Por ello, las intervenciones deben contemplar estrategias integradas que atiendan simultáneamente conservación física, transmisión de saberes y fortalecimiento del vínculo afectivo entre la población y su patrimonio, tal como lo han resaltado varios estudios mencionados sobre el patrimonio en el municipio de Guaduas.

### **Patrimonio y Ciudadanía**

El patrimonio, entendido como bien común, es también una herramienta para la formación ciudadana. Trabajar el patrimonio en la infancia, con énfasis en la producción y el consumo de contenidos, contribuye a la construcción de identidades locales conscientes y a la reflexión sobre derechos y responsabilidades en relación con el entorno cultural, social y natural (Ministerio de Cultura, 2021). Desde esta óptica, la educación patrimonial no busca imponer memorias oficiales, sino habilitar capacidades críticas para que niñas y niños reconozcan múltiples lecturas del pasado y se conviertan en agentes de cuidado y transmisión.

### **Apropiación Social del Patrimonio: Concepto, Actores y Dinámicas**

#### **Definición y Terreno Conceptual**

La apropiación social del patrimonio se entiende como el conjunto de procesos mediante los cuales las comunidades reconocen, reinterpretan, legitiman y hacen suyos los bienes culturales (materiales e inmateriales) dotándolos de sentido en su vida cotidiana (Smith, 2006). No se trata únicamente de conocimiento o valoración estética: la apropiación implica prácticas sociales, usos,

narrativas y transmisiones intergeneracionales que integran el patrimonio en la identidad colectiva y en la acción pública. Desde esta óptica, el patrimonio se vuelve significativo en la medida en que las personas lo usan, lo ponen en escena, lo protegen y lo recrean (Prats, 2005).

También se puede afirmar que la apropiación es un proceso relacional y político: incluye actores locales (portadores de saberes, familias, jóvenes), mediadores (escuelas, museos, casas de cultura), instituciones (administración municipal, Ministerio de Cultura) y agentes externos (turismo, prensa, academia). Cada actor participa con distintos grados de autoridad y recursos, y en esas relaciones emergen tensiones sobre “qué es patrimonio” y “para quién” (Smith, 2006). En contextos como Guaduas, estas tensiones se observan cuando el interés turístico entra en conflicto con las prácticas cotidianas o cuando las políticas públicas priorizan la conservación física a costa de la vida social del patrimonio (Cadena Gómez, 2012; Flórez, 2015).

### **Dimensiones de la Apropiación Social**

La apropiación constituye, siguiendo a Vidal y Pol (2005), un proceso dialéctico mediante el cual las personas se vinculan con los espacios y bienes culturales dentro de un contexto sociocultural determinado, proceso que se desarrolla a través de dos vías complementarias —la acción-transformación y la identificación simbólica— y que involucra de manera activa los procesos cognitivos y afectivos del sujeto. A partir de este planteamiento, de la secuencia de patrimonialización propuesta por Fontal (2003) y de los usos sociales del patrimonio formulados por García Canclini (1999), es posible operacionalizar la apropiación en un proyecto sociocultural en al menos cuatro dimensiones interrelacionadas.

La primera es la dimensión *cognitiva*, referida al conocimiento y reconocimiento del patrimonio —sus normas, historias, nombres y funciones—, que corresponde a las fases iniciales

de la secuencia conocer-comprender planteada por Fontal (2003) como condición de posibilidad de toda valoración patrimonial. La segunda es la dimensión *afectiva*, relativa a los vínculos emocionales y al sentido de pertenencia hacia los elementos patrimoniales; en términos de Fontal y Marín-Cepeda (2018), se trata del proceso por el cual un bien cultural pasa de no tener conexión alguna con el sujeto a convertirse en un referente identitario consciente, mediante vínculos de identidad, pertenencia, valoración y disfrute. La tercera es la dimensión *práctica*, que comprende los usos cotidianos, los oficios, los rituales y la reproducción de saberes; como advierte García Canclini (1999), el patrimonio no se reduce a la herencia recibida, sino que abarca los bienes culturales vivos cuya vigencia depende de su relación con las necesidades contemporáneas de las mayorías. La cuarta es la dimensión *política o ciudadana*, entendida como la capacidad de las comunidades de incidir en las decisiones públicas sobre la gestión, protección y puesta en valor de su patrimonio, en consonancia con el paradigma participacionista (García Canclini, 1999) y con el ordenamiento colombiano, que establece la participación activa de las comunidades en los procesos de valoración y reflexión sobre el patrimonio cultural como vía para su apropiación social (Decreto 2358 de 2019; Ley 1185 de 2008).

Esta dimensión tiene además un desarrollo normativo concreto en el Decreto 2941 de 2009, que reglamenta la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial y establece que los Planes Especiales de Salvaguardia (PES) deben formularse con la participación activa de las comunidades portadoras, reconociéndolas no como beneficiarias pasivas de la gestión patrimonial, sino como agentes con capacidad de decisión sobre la identificación, valoración y salvaguardia de sus propias manifestaciones.

Trabajar articuladamente las cuatro dimensiones garantiza que la apropiación no sea meramente instrumental, por ejemplo, la exhibición del patrimonio como recurso turístico, riesgo

señalado por García Canclini (1999) en su crítica a los usos mercantiles del patrimonio, sino un proceso integral y sostenido en el que las comunidades se reconocen, se vinculan, usan e inciden sobre aquello que las constituye culturalmente (Ministerio de Cultura, 2018).

### **Acerca de la Memoria y el Patrimonio Vivo**

Este proyecto no concibe la memoria y el patrimonio como conceptos intercambiables, sino que se interesa por la relación que los une: la memoria es aquello que vuelve vivo y significativo al patrimonio. Frente a una concepción que reduce el patrimonio a lo que los decretos, los listados y la historia oficial designan como tal, es decir, lo que Smith (2006) denomina el “discurso patrimonial autorizado”, centrado en lo monumental y en la autoridad experta, la propuesta se inscribe en la perspectiva del patrimonio vivo: aquel que las comunidades recrean y resignifican de manera permanente (UNESCO, 2003). Desde esta perspectiva, el patrimonio no es un inventario heredado desde arriba, sino un proceso de construcción de sentido anclado en la memoria colectiva y en los vínculos afectivos e identitarios que las personas tejen con su entorno.

La distinción que Nora (1984) establece entre la memoria (plural, viva, encarnada en las comunidades) y la historia (que tiende a fijar y a oficializar) sirve de fundamento para esta apuesta: lo que para Guaduas Viva convierte un saber, un oficio o un lugar en patrimonio no es su consagración normativa, sino el hecho de que la comunidad lo recuerde, lo valore y lo transmita. Por ello, la educación patrimonial que el proyecto propone no busca transmitir a las niñas y los niños un catálogo cerrado de bienes oficialmente reconocidos, sino activar su propia memoria y la de sus familias y comunidad para que el patrimonio se vuelva significativo, apropiable y, en definitiva, vivo.

## Apropiación en la Infancia: Particularidades

La apropiación patrimonial en niños y niñas tiene rasgos propios: el aprendizaje se da mediante el juego, la imitación, la narración y la práctica colectiva; las imágenes y tecnologías juegan un papel relevante como mediadoras; y la emoción (orgullo, curiosidad) suele ser un motor más potente que la instrucción formal (UNESCO, 2013; Ministerio de Cultura, 2021). Para que la infancia se apropie genuinamente del patrimonio se requiere:

- Metodologías lúdicas y sensoriales (talleres, juguetes ópticos, dramatizaciones);
- Espacios de protagonismo (producción de relatos, objetos, audiovisuales);
- Articulación intergeneracional (abuelos/as, artesanos/as como instructores);
- Validación institucional que garantice continuidad en los procesos (Cadena Gómez, 2012).

A partir de la literatura y las experiencias en contextos similares se pueden definir mecanismos concretos que favorecen la apropiación:

- **Cocreación:** proyectos diseñados con la comunidad, no para la comunidad (Smith, 2006).
- **Documentación participativa:** archivos audiovisuales producidos por los niños y niñas para la comunidad (niñez prosumidora).
- **Talleres intergeneracionales:** transmisión de oficios, canciones y relatos en entornos escolares y comunitarios.
- **Itinerarios patrimoniales vivenciales:** recorridos guiados por locales que combinan memoria oral y actividades prácticas de exploración y de generación de contenidos.
- **Plataformas y archivos locales:** repositorios digitales controlados por la comunidad que alojan materiales en formatos accesibles (audio, video, imágenes) (Ministerio de Cultura, 2018).

## **Educación Patrimonial Crítica: Principios y Fundamentos**

La educación patrimonial entendida desde un enfoque crítico se plantea como un proceso formativo que habilita la capacidad interpretativa, la reflexión histórica y la agencia ciudadana en relación con los bienes culturales. No busca uniformizar lecturas ni imponer memorias oficiales, sino ampliar el abanico de interpretaciones posibles y poner en manos de la comunidad (incluida la población infantil) herramientas para negociar significados y prácticas (UNESCO, 2013). Sus principios incluyen: protagonismo comunitario, enfoque plural de la memoria, aprendizaje activo y experiencial, respeto ético por las voces y saberes locales, y sostenibilidad institucional que garantice continuidad más allá de intervenciones puntuales (Ministerio de Cultura, 2018; Smith, 2006).

## **Pedagogía Finlandesa como Referente Pedagógico Aplicable**

La pedagogía finlandesa aporta elementos metodológicos transferibles sin constituir un modelo único a imponer. Entre sus rasgos más relevantes se encuentran el aprendizaje centrado en el interés del estudiantado, el *phenomenon-based learning* (trabajo interdisciplinario en torno a fenómenos reales), el rol del docente como facilitador y mediador, y la evaluación formativa orientada a la retroalimentación y al desarrollo de competencias (Sahlberg, 2011; Finnish National Agency for Education, 2016).

Estos principios resultan pertinentes para proyectos de educación patrimonial, en la medida en que privilegian la curiosidad, la indagación y la cocreación entre generaciones y actores locales. Asimismo, dialogan con enfoques presentes en el contexto colombiano, como el aprendizaje

basado en proyectos y las pedagogías críticas, los cuales también promueven la construcción activa del conocimiento a partir de la experiencia y el contexto.

En el marco del proyecto *Guaduas Viva*, estos aportes se integran de manera articulada con la metodología heurística, en tanto comparten una lógica centrada en la exploración, la experimentación y la producción de conocimiento desde el hacer. De este modo, más que adoptar un modelo externo, el proyecto establece un diálogo entre referentes internacionales y prácticas pedagógicas locales, adaptando sus principios a las condiciones culturales, sociales y territoriales del municipio de Guaduas.

### **Comunicación Transmedia y su Aporte a la Formación Patrimonial**

El concepto de narrativa transmedia tiene su origen en los estudios de medios. El término fue introducido por Kinder (1991) a partir de las teorías de la intertextualidad (relaciones entre textos), pero fue Henry Jenkins quien le dio su formulación contemporánea en el marco de la cultura de la convergencia<sup>9</sup>. Para Jenkins (2003, 2006), la narración transmedia es un proceso en el que los elementos integrales de un relato se dispersan sistemáticamente a través de múltiples plataformas, de modo que cada medio realiza una contribución distintiva y específica a la comprensión del mundo narrativo. En una reflexión posterior, el propio autor matizó esta enunciación y redefinió lo transmedia como un conjunto de decisiones sobre la mejor manera de contar una historia particular, a una audiencia particular, en un contexto particular y con los recursos disponibles (Jenkins, 2011), desplazando así el énfasis desde las plataformas hacia la

---

<sup>9</sup> Jenkins llama convergencia al flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, a la cooperación entre múltiples industrias del entretenimiento y, sobre todo, al comportamiento migratorio de las audiencias, que van a donde sea necesario en busca de las experiencias que desean. Su punto más importante es que la convergencia no es un fenómeno tecnológico —no se trata de que todos los medios se fusionen en un solo aparato— sino un fenómeno cultural: ocurre en la mente de los consumidores y en sus interacciones sociales, cuando las personas toman fragmentos de información dispersos en distintos medios y los conectan para construir sentido.

relación entre relato, audiencia y contexto. En el ámbito hispanoamericano, Scolari (2013) sistematizó el campo al definir las narrativas transmedia como relatos que se despliegan a través de múltiples medios y en los cuales una parte de la expansión del universo narrativo es realizada por las propias audiencias. Entendida de esta manera, la narrativa transmedia permite articular lenguajes audiovisuales, sonoros, escritos e interactivos en un ecosistema narrativo expandido y, aplicada a la educación patrimonial, no solo amplía los canales de difusión, sino que transforma la relación de las comunidades con su memoria, su territorio y sus identidades.

Hay dos precisiones de la literatura especializada que son pertinentes para nuestro proyecto. La primera es que lo transmedia no es exclusivo de las grandes industrias del entretenimiento: Krikowa (2014) demuestra, a partir de experiencias de producción de bajo presupuesto, que la narración multiplataforma establece un nuevo estándar de cultura participativa al otorgar a las audiencias, en particular a comunidades con poca presencia en los medios masivos, agencia sobre sus propios relatos, y propone un proceso de desarrollo en tres fases (mundo narrativo, experiencia y entrega) en el que las plataformas se eligen al final, en función de la experiencia que se desea generar y no al revés. La segunda es que la participación puede llegar hasta la producción misma del relato: retomando la noción de *produsage* o producción por los usuarios (Bruns, 2007), Barrass (2014) documenta experiencias en las que la audiencia produce colectivamente mundos narrativos transmedia, y concluye que los relatos anclados en personajes y en territorios concretos (incluidos los mapas y la geolocalización) permiten que múltiples autores aporten contenidos que se integran en un todo coherente sin necesidad de una dirección centralizada. Este hallazgo respalda directamente la apuesta de *Guaduas Viva* por los recorridos patrimoniales y por los relatos situados en lugares concretos del municipio.

La dimensión educativa de lo transmedia cuenta, además, con un campo propio de investigación. Cohen (2014) parte de la premisa de que el aprendizaje es un rasgo contenido en toda narración y, al analizar iniciativas transmedia explícitamente educativas dirigidas a la infancia, muestra que la combinación de juego, relato y multiplataforma resulta especialmente fértil para esta población, al tiempo que advierte sobre la necesidad de criterios pedagógicos claros y de mecanismos de evaluación y seguimiento de los aprendizajes en este tipo de proyectos, advertencia que el presente proyecto recoge en su componente de evaluación e impacto.

En el proyecto *Guaduas Viva*, en consecuencia, la comunicación transmedia se plantea como una estrategia pedagógica y de gestión cultural, no como un mero repertorio de canales de difusión. Esta estrategia facilita la circulación de memorias locales mediante formatos como podcasts, videos, cómics digitales, recorridos patrimoniales y exposiciones físicas, en los que cada formato aporta un fragmento significativo del relato colectivo sobre el territorio, promoviendo la participación activa de niñas y niños en la construcción de narrativas sobre su entorno. De este modo, el patrimonio deja de ser un contenido estático para convertirse en un proceso dinámico de resignificación. Siguiendo a Krikowa (2014), la selección de los formatos no antecede al proceso, sino que se deriva de él: primero el universo patrimonial de Guaduas, luego la experiencia que se desea propiciar en los participantes y, solo al final, los medios más adecuados para entregarla, privilegiando plataformas de bajo costo y alta apropiación local.

Este enfoque se articula con la metodología heurística del proyecto, al integrar la exploración, la experimentación y la creación en el proceso de aprendizaje. En la fase de diagnóstico, lo transmedia permite recoger saberes locales mediante registros y narrativas digitales; en la fase de co-creación, posibilita la producción de contenidos propios bajo la lógica del *produsage* antes descrita; y en las fases de reflexión y sistematización, funciona como un

dispositivo para el diálogo, la memoria y la proyección del proceso. Desde una perspectiva pedagógica, la transmedia favorece el desarrollo de competencias como la alfabetización mediática, la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo (UNESCO, 2013), en sintonía con la cultura participativa descrita por Jenkins (2006).

No obstante, su implementación debe asumirse desde un enfoque ético y comunitario, evitando la instrumentalización del patrimonio con fines exclusivamente turísticos o comerciales (Smith, 2006; García Canclini, 1999) y garantizando el control local sobre la autoría, el acceso y el uso de los contenidos (Ministerio de Cultura, 2018), criterios que se desarrollan en el apartado de consideraciones éticas de este marco teórico.

En síntesis, la comunicación transmedia, articulada con la metodología heurística, contribuye a la formación patrimonial al promover experiencias participativas, creativas y contextualizadas, donde los niños y niñas no solo acceden al conocimiento, sino que lo construyen, lo narran y lo proyectan desde su propio territorio. Esta condición de creadores y no solo receptores de relatos patrimoniales conduce directamente al concepto que se desarrolla a continuación: el de niñas y niños como prosumidores del patrimonio.

### **Niñas y Niños como Prosumidores del Patrimonio**

El concepto de prosumidor (prosumer, en inglés) resulta central para comprender el papel que se espera que tengan los niñas y niños beneficiarios del proyecto Guaduas Viva. El término, propuesto por Toffler (1980) a partir de la fusión de producir (productor) y consumer (consumidor), designa a un sujeto que reúne de manera simultánea los roles de quien consume y quien produce, superando la separación que la era industrial había establecido entre ambas funciones (Islas, 2008). En el contexto de la cultura digital, el prosumidor es un actor que no solo recibe contenidos, sino que los crea, los transforma y los hace circular, ejerciendo así un mayor

grado de protagonismo y empoderamiento comunicativo (Sánchez-Carrero & Contreras-Pulido, 2012). Adicionalmente, el rol de un prosumidor es fundamental para crear y consolidar una inteligencia colectiva, en términos de Pierre Lévy (2007), entendida como una comunidad de usuarios que no solamente recopila información, sino que construye, crea, comparte, opina, debate y sugiere, de forma más participativa y colaborativa.

Trasladado al campo de la educación, el prosumidor se vincula estrechamente con la competencia mediática y con la cultura participativa descrita por Jenkins (2006). Desde esta perspectiva, formar prosumidores no consiste únicamente en habilitar el acceso a herramientas tecnológicas, sino en desarrollar las capacidades para producir mensajes propios, interpretar críticamente los ajenos y participar de manera responsable en los espacios digitales (Sánchez-Carrero & Contreras-Pulido, 2012). En ese mismo sentido, Scolari (2016, 2018), a través del concepto de alfabetismo transmedia, ha mostrado que niñas, niños y adolescentes desarrollan numerosas competencias de producción e intercambio de contenidos por fuera de la escuela, por ejemplo, en videojuegos, redes y comunidades de fans, y que el desafío pedagógico consiste en reconocer esas competencias e integrarlas a los procesos formativos formales. En coherencia con el enfoque del presente proyecto, el prosumidor patrimonial sería entonces aquel niño o niña que, además de conocer y valorar el patrimonio de su municipio, lo narra, lo recrea y lo difunde en múltiples plataformas, contribuyendo activamente a la expansión de la memoria local.

No obstante, el concepto exige una lectura crítica coherente con la postura ética de Guaduas Viva. Aparici y García-Marín (2018) advierten que la noción de prosumidor, en su acepción más difundida, puede encubrir relaciones verticales entre las fuerzas del mercado y la ciudadanía, en las que la producción del usuario termina siendo capitalizada por terceros. Frente a ello, los autores recuperan la figura del emirec de Cloutier, que evoca una relación horizontal e igualitaria entre

comunicadores. Esta distinción es pertinente para el proyecto, pues advierte sobre el riesgo de promover una producción infantil abundante pero subordinada a lógicas turísticas o comerciales, es decir, la instrumentalización del patrimonio que este trabajo busca evitar (Smith, 2006; Ministerio de Cultura, 2018). Por ello, en Guaduas Viva el horizonte no es solo que las niñas y los niños "produzcan contenidos", sino que ejerzan una prosumición crítica, comunitaria y autónoma, en la que conserven la autoría y el control sobre lo que crean y en donde por supuesto, sus datos e información queden totalmente protegidos para evitar usos indebidos.

Cabe señalar, además, que la condición de prosumidor no es automática por el hecho de pertenecer a una generación nativa digital. Diversos estudios han constatado que niñas y niños no siempre poseen las habilidades necesarias para ejercer como prosumidores mediáticos, lo que hace indispensable complementar la competencia digital del currículo escolar con una formación explícita en competencia mediática para desarrollar una verdadera "cultura prosumidora" (Lastra, 2016). Este hallazgo refuerza la pertinencia de un proceso formativo acompañado como el que aquí se propone, en el que el rol del gestor cultural y pedagógico es el de mediador que facilita herramientas sin sustituir la voz de la comunidad.

En síntesis, situar a niñas y niños como prosumidores del patrimonio articula los ejes conceptuales de este marco teórico: profundiza la apropiación social al sumar a sus dimensiones cognitiva, afectiva, práctica y política la capacidad de crear y comunicar; materializa la educación patrimonial crítica al convertir a la infancia en agente —y no solo receptora— de la transmisión cultural; y da contenido concreto a la estrategia transmedia, en la que cada relato producido por los participantes expande la memoria viva de Guaduas. Así, el prosumidor patrimonial encarna el tránsito que persigue el proyecto: de un patrimonio recibido de manera pasiva a un patrimonio narrado, recreado y proyectado por sus habitantes más jóvenes.

## **Problematización del Concepto de Prosumidor/a**

La noción de prosumidor, acuñada por Toffler (1980) y revitalizada en el marco de la web 2.0 y 3.0, resalta el desdibujamiento de la frontera entre consumir y producir contenidos. Acogerla, sin embargo, exige distancia crítica: un cuerpo significativo de literatura ha mostrado que, en el ecosistema digital, la prosumición no es por sí misma emancipadora. Desde la economía política de la comunicación, autores como Ritzer y Jurgenson (2010) y Fuchs (2014) advierten que buena parte de la “producción” de los usuarios se traduce en trabajo no remunerado y en datos cuyo valor capturan las plataformas, bajo una retórica de participación que puede encubrir formas de extracción y asimetría de la información. La horizontalidad atribuida a las redes digitales no es, por tanto, un efecto automático de la tecnología: las plataformas pueden orientar y monetizar las interacciones que habilitan para los usuarios.

Esta precaución es aún más pertinente cuando quienes prosumen son niñas y niños. Que consuman y produzcan contenidos digitales plantea preguntas específicas sobre la privacidad, la extracción de información sobre la infancia, la exposición y la dificultad de un consentimiento significativo en entornos diseñados para maximizar la permanencia y la atención (Buckingham, 2008). En un contexto rural como el de Guaduas, el acceso desigual a la conectividad y a los dispositivos añade además una dimensión de equidad que no puede pasarse por alto. Reconocer estas tensiones es, precisamente, coherente con el espíritu crítico de la apropiación social del patrimonio que orienta el proyecto: apropiarse no es consumir el patrimonio de forma pasiva ni producir contenidos de manera acrítica, sino construir sentido sobre el patrimonio propio con conciencia de las condiciones en que esa producción y esa circulación ocurren.

Aun así, el concepto conserva pertinencia para Guaduas Viva, siempre que se emplee de manera matizada y situada. En primer lugar, la prosumición que propone el proyecto no está guiada

por plataformas comerciales, sino mediada pedagógicamente: ocurre en un entorno educativo intencionado, con la alfabetización transmedia crítica como objetivo explícito (Scolari, 2016) y orientada a la memoria y la identidad comunitarias, no a la extracción de valor de un servicio digital. En segundo lugar, el binomio productor/consumidor que el concepto viene a disolver ha sido problematizado desde hace décadas por la tradición latinoamericana de la comunicación: Martín-Barbero (1987), con su desplazamiento “de los medios a las mediaciones”, y García Canclini, que lee el consumo cultural como un escenario de producción de sentido y de ciudadanía, ya concebían a las audiencias como activas y al consumo como un terreno de apropiación. Leído desde esta perspectiva, el prosumidor no es una importación acrítica, sino un nodo en una conversación más larga sobre la recepción activa y la ciudadanía cultural. El propósito es formar prosumidores críticos que se apropian de su patrimonio y participan en la narrativa de su comunidad con conciencia de los medios que habitan.

### **Consideraciones Éticas y de Gestión Cultural**

Cualquier intervención que integre tecnología y comunidades exige protocolos éticos claros: consentimiento informado (especialmente para trabajo con niñez), acuerdos de custodia y acceso de archivos digitales, reconocimiento de autoría colectiva, manejo responsable de datos sensibles y medidas para evitar la mercantilización o la revictimización de memorias traumáticas (Ministerio de Cultura, 2018). El gestor cultural asume un rol mediador: facilitar recursos, articular actores y proteger la autonomía interpretativa de la comunidad, sin sustituirla.

El desarrollo del proyecto *Guaduas Viva: Educación patrimonial transmedia para niñas y niños* permitió identificar la necesidad de fortalecer los procesos de apropiación social del patrimonio cultural y natural del municipio mediante estrategias innovadoras que articulen educación, participación comunitaria y herramientas digitales. A partir del análisis del contexto

territorial, los referentes teóricos y las experiencias revisadas, se evidenció que la preservación del patrimonio requiere superar enfoques centrados exclusivamente en la conservación física de los bienes culturales, incorporando procesos de formación que permitan a las nuevas generaciones reconocer, valorar y resignificar su herencia cultural.

En este sentido, el modelo de gestión propuesto integra los aportes de la educación patrimonial crítica, la metodología heurística, la comunicación transmedia y los principios de participación comunitaria, configurando una estrategia que sitúa a las niñas y los niños como agentes activos en la construcción y transmisión de la memoria colectiva. Más que replicar modelos externos, la propuesta adapta referentes pedagógicos contemporáneos a las condiciones culturales y territoriales de Guaduas, promoviendo experiencias de aprendizaje basadas en la exploración, la creatividad y la cocreación.

Asimismo, el proyecto aporta al campo de la gestión cultural al plantear una estructura articulada entre instituciones educativas, entidades culturales, comunidad y recursos tecnológicos, fortaleciendo las posibilidades de sostenibilidad y continuidad de los procesos patrimoniales. De esta manera, *Guaduas Viva* no solo constituye una propuesta viable para el fortalecimiento de la identidad local y la participación ciudadana, sino también un ejercicio aplicado de gestión cultural que demuestra el potencial de las narrativas transmedia y la educación patrimonial como herramientas para la construcción de comunidades más conscientes de su memoria, su territorio y su patrimonio.

## Metodología

El proyecto se enmarca en una metodología heurística de carácter participativo, entendida como un proceso dinámico, creativo y reflexivo que prioriza el descubrimiento, la exploración y la construcción colectiva de conocimiento a partir de la experiencia. En su formulación clásica, la investigación heurística parte de la implicación directa del investigador y de los participantes en el fenómeno estudiado, y avanza por momentos de inmersión, incubación, iluminación y explicitación que no siguen una lógica lineal sino iterativa (Moustakas, 1990). Este enfoque resulta pertinente en la gestión cultural porque permite integrar la diversidad de saberes, contextos y actores que intervienen en los procesos patrimoniales y educativos, generando soluciones que emergen de la práctica social más que de modelos preestablecidos (Cabrera & Hernández, 2011).

En el contexto latinoamericano, este enfoque dialoga directamente con dos tradiciones metodológicas que el proyecto recoge de manera explícita. La primera es la investigación-acción participativa desarrollada por Fals Borda (1999), que concibe a las comunidades no como objetos de estudio sino como sujetos productores de conocimiento sobre su propia realidad, en una espiral de acción y reflexión orientada a la transformación social; esta perspectiva fundamenta el lugar que el proyecto otorga a las niñas, los niños y los portadores de memoria de Guaduas como coinvestigadores de su patrimonio. La segunda es la sistematización de experiencias (Jara, 2018), que entiende la reconstrucción crítica de lo vivido como una forma de producir conocimiento desde la práctica, y que orienta la fase final del proceso metodológico. A diferencia de metodologías más lineales o normativas, este enfoque heurístico-participativo parte del principio de que la realidad cultural es cambiante, compleja y relacional, por lo que las respuestas deben adaptarse continuamente al territorio, a los sujetos involucrados y a las transformaciones del contexto. En

ese sentido, el gestor cultural actúa como mediador y facilitador, estimulando la participación y la experimentación dentro de marcos éticos y comunitarios (Smith, 2006).

### **Participantes y Consideraciones Éticas**

El proceso formativo está dirigido a un grupo de 30 niñas y niños de 7 a 12 años, habitantes del municipio de Guaduas, convocados a través de las instituciones educativas vinculadas al nodo educativo del modelo de gestión y de la Casa de la Cultura. La participación es voluntaria y la conformación del grupo buscará un equilibrio de género, de edades y de procedencia (casco urbano y zona rural), de manera que las narrativas producidas reflejen la diversidad territorial del municipio. La vinculación de cada participante estará sujeta al consentimiento informado de sus madres, padres o cuidadores y al asentimiento informado del propio niño o niña, expresado en un lenguaje adecuado a su edad, que podrá ser retirado en cualquier momento del proceso sin consecuencia alguna.

En coherencia con las consideraciones éticas planteadas en el marco teórico, el tratamiento de la información personal de los participantes se ajustará al régimen de protección de datos personales (Ley 1581 de 2012), que exige condiciones reforzadas para el tratamiento de datos de niñas, niños y adolescentes, y al principio del interés superior del niño consagrado en el Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 1098 de 2006). El uso de la imagen, la voz y las creaciones de los participantes requerirá autorización expresa de sus cuidadores, y los contenidos producidos permanecerán bajo custodia comunitaria, reconociendo la autoría individual y colectiva de las niñas y los niños sobre sus narrativas (Ministerio de Cultura, 2018). El equipo gestor asumirá protocolos de entorno protector durante los talleres, los recorridos y los registros audiovisuales, evitando en todo caso la exposición de datos sensibles o la exposición inadecuada de los niños y las niñas.

## **Consideraciones sobre el Rango de Edad de las Niñas y Niños Beneficiarios**

El rango de 7 a 12 años no es arbitrario: corresponde a una etapa de desarrollo infantil apropiada para la educación patrimonial y transmedia. Siguiendo a Piaget, J., y a Inhelder, B. (1969), estas edades se ubican en el estadio de las operaciones concretas, en el que niñas y niños consolidan un pensamiento lógico anclado en referentes concretos, tangibles y experienciales, precisamente el tipo de vínculo que habilita un patrimonio situado como el de Guaduas (los edificios históricos de Guaduas, el territorio, la memoria local). Hacia el extremo superior del rango (alrededor de los 11–12 años) se inicia la transición hacia el pensamiento operatorio formal, que abre capacidades de abstracción, hipótesis y metacognición y permite una participación más crítica y autónoma. En el contexto escolar colombiano, esta franja abarca la básica primaria y el umbral de la secundaria, etapa formativa en la que se constituyen la identidad, la pertenencia y el arraigo territorial, dimensiones centrales para la apropiación patrimonial.

Dentro de esa etapa, se distinguen dos rangos con perfiles cognitivos, expresivos y participativos suficientemente diferenciados como para justificar un tratamiento distinto. Entre los 7 y los 9 años el pensamiento es predominantemente concreto, sensorial y narrativo; las niñas y los niños requieren mayor mediación y andamiaje (Vygotsky, 1979) y aprenden mejor a través del juego, la manipulación, el relato y la exploración guiada, apoyándose en modos de representación icónicos (Bruner, 1966). Entre los 10 y los 12 años, las crecientes capacidades de abstracción, planeación y metacognición habilitan mayor autonomía, colaboración entre pares y, sobre todo, el tránsito del consumo de medios hacia la producción participativa (el perfil “prosumidor” que las alfabetizaciones transmedia asocian a esta edad). Diferenciar la metodología por estos rangos de edad responde a la realidad evolutiva y comunicativa de las niñas y niños beneficiarios y permite graduar la complejidad, la autonomía y el tipo de productos transmedia para cada perfil.

## **Particularidades Metodológicas por Rangos de Edad**

La diferenciación no implica dos metodologías separadas, sino una misma metodología heurístico-participativa y basada en fenómenos implementada por dos rutas que se ajustan a la complejidad del fenómeno estudiado, el grado de mediación y autonomía, el rol de las niñas o los niños y el tipo de productos transmedia generados.

En el rango de 7 a 9 años, el niño o la niña asume un rol de explorador y participante. El fenómeno que articula el aprendizaje se mantiene próximo, concreto y sensorial (por ejemplo, los oficios típicos de Guaduas, el entorno inmediato o un relato local) y el acompañamiento del facilitador es alto. Predominan estrategias lúdicas y narrativas: el juego, la dramatización, el dibujo, la manipulación de objetos y la exploración guiada. La participación transmedia es receptivo-participativa: las niñas y los niños exploran, narran, ilustran, dramatizan y contribuyen a historias colectivas más que producirlas de forma autónoma. En clave de educación patrimonial (Fontal, 2003), se enfatizan las dimensiones de conocer, sentir, disfrutar y vincularse afectivamente con el patrimonio. El seguimiento se apoya en la observación participante y en los productos expresivos que se van generando.

En el rango de 10 a 12 años, el rol se desplaza hacia el de co-creador e investigador. El fenómeno puede ampliarse y volverse más abstracto (el patrimonio como sistema, la identidad, la sostenibilidad, la memoria), y la mediación cede paso a una autonomía progresiva en la que el facilitador se retira gradualmente. Predominan estrategias de indagación: investigación de campo, documentación, diseño y producción colaborativa, debate y argumentación. La participación transmedia es prosumidora: las niñas y los niños diseñan y producen sus propias piezas (videos, pódcast, foto-reportajes, narrativas digitales, cartografías). De acuerdo con Fontal (2003), se

acentúan las dimensiones de comprender, valorar críticamente, cuidar y transmitir. El seguimiento incorpora la autoevaluación, la coevaluación y un portafolio de producciones.

### **Aplicación de la Metodología Heurística al Proyecto en Guaduas**

Desde el enfoque heurístico, el proceso metodológico se estructura en cuatro fases interdependientes, que no se desarrollan necesariamente de manera secuencial sino iterativa y participativa:

#### **1. Exploración y diagnóstico participativo:**

Se parte del reconocimiento del territorio y de los actores sociales vinculados al patrimonio cultural de Guaduas. A través de grupos focales, entrevistas y observación participativa, se identifican las percepciones, saberes, intereses y problemáticas locales en torno a la memoria, la identidad y la apropiación cultural (Cadena Gómez, 2012; Flórez, 2015). Esta fase permite construir una comprensión integral del contexto y legitimar la voz de los participantes como punto de partida del proceso.

#### **2. Experimentación y co-creación:**

Con base en los hallazgos del diagnóstico, se promueven espacios de creación colectiva en los que la comunidad —especialmente los niños y jóvenes— produce relatos, registros visuales y sonoros sobre su patrimonio. Se fomenta la autonomía y la creatividad mediante metodologías activas inspiradas en el aprendizaje por proyectos y el enfoque finlandés de aprendizaje basado en fenómenos (Sahlberg, 2011; Finnish National Agency for Education, 2016).

El objetivo no es replicar contenidos, sino descubrir nuevas formas de narrar y significar el patrimonio mediante herramientas transmedia.

### 3. **Reflexión y retroalimentación colectiva:**

Los productos culturales y audiovisuales se comparten en espacios comunitarios (como la Casa de la Cultura o la escuela), donde los participantes, portadores de memoria y facilitadores reflexionan sobre los aprendizajes, las representaciones y los sentidos construidos. Este diálogo retroalimenta el proceso, generando nuevos ciclos de interpretación y acción (UNESCO, 2013).

### 4. **Sistematización y proyección:**

Finalmente, se sistematiza el proceso con el propósito de documentar aprendizajes, registrar buenas prácticas y proyectar acciones futuras. La sistematización heurística no busca producir un modelo cerrado, sino ofrecer un referente flexible que pueda ser replicado o adaptado por otras comunidades del territorio (Ministerio de Cultura, 2018).

## **Pertinencia del Enfoque Heurístico en la Gestión Cultural**

La metodología heurística es especialmente adecuada para proyectos de gestión cultural porque:

- **Reconoce la complejidad cultural:** aborda los procesos como sistemas interrelacionados que involucran dimensiones simbólicas, sociales, tecnológicas y políticas.
- **Promueve la participación activa:** permite que los actores sean constructores del conocimiento y no receptores pasivos.

- **Fomenta la creatividad y la innovación social:** favorece la exploración de soluciones no convencionales, potenciando la imaginación y la experimentación artística.
- **Articula saberes tradicionales y contemporáneos:** integra prácticas locales de memoria con herramientas digitales, fortaleciendo la apropiación patrimonial.
- **Facilita la adaptación contextual:** el proceso se ajusta continuamente a las condiciones y recursos del territorio, lo que asegura mayor sostenibilidad cultural (Smith, 2006; Ministerio de Cultura, 2021).

En síntesis, el enfoque heurístico posibilita que el proyecto no solo conserve el patrimonio, sino que lo transforme en un proceso de aprendizaje colectivo y de fortalecimiento identitario, orientado a la acción comunitaria y a la sostenibilidad cultural de Guaduas.

## Modelo de Gestión

### Enfoque General del Modelo

El proyecto *Guaduas Viva* se fundamenta en un modelo de gestión cultural participativo, interinstitucional y en red, orientado a la apropiación social del patrimonio y la construcción de una comunidad de aprendizaje a través de procesos pedagógicos y narrativas transmedia.

A diferencia de un modelo de negocio centrado en la maximización de las utilidades, este modelo prioriza la creación y gestión del valor cultural, educativo y comunitario del patrimonio cultural y natural, articulando actores locales clave del gobierno local, la cultura y la educación.

A partir de los objetivos específicos establecidos para el proyecto, se identificaron cuatro estrategias a través de las cuales se puede implementar:

**Tabla 2.** *Estrategias del modelo de gestión*

| Objetivo específico                                                                                                                                                                                                                            | Estrategia identificada                                                                                                 | Estrategia transversal |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| 1. Diagnosticar el nivel de conocimiento, percepción y apropiación del patrimonio cultural de Guaduas entre la población infantil seleccionada para el proyecto, identificando vacíos y potencialidades en los procesos de formación actuales. | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Estrategia cultural</li> <li>● Estrategia educativa/comunicativa</li> </ul>    | Estrategia financiera  |
| 2. Diseñar una estrategia pedagógica participativa, interdisciplinaria y validada con los beneficiarios que, a través del arte, el juego y las herramientas tecnológicas fomente el reconocimiento y la                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Estrategia educativa/comunicativa</li> <li>● Estrategia tecnológica</li> </ul> | Estrategia financiera  |

---

apropiación social del patrimonio cultural local.

3. Promover el vínculo entre las instituciones y organizaciones culturales del municipio, el gobierno municipal, el sector educativo, el sector turístico y otros actores sociales, promoviendo la participación activa de los niños y niñas como agentes de preservación y difusión del patrimonio cultural guaduense.

---

- Estrategia política y de gobernanza
  - Estrategia cultural
- Estrategia financiera

*Nota, elaboración propia*

El modelo de gestión implementa las estrategias identificadas a través de una estructura en red compuesta por tres nodos y un órgano articulador:

### **Órgano articulador**

Constituido por el equipo encargado de la implementación del proyecto, líderes culturales, gestores del municipio y representantes de la comunidad educativa, su función consiste en garantizar tanto la participación comunitaria como la pertinencia de esta.

### **Nodo educativo**

Conformado por niñas y niños que voluntariamente quieran hacer parte del nodo, representantes de instituciones educativas del municipio y docentes dinamizadores. Función: implementación pedagógica y acompañamiento formativo.

## Nodo comunitario y cultural

Conformado por niñas y niños que voluntariamente quieran hacer parte del nodo, Casa de la Cultura, Casa Museo Policarpa Salavarrieta, Integrantes de la Fundación Antonio Romero Guzmán, Biblioteca municipal, Secretaría de cultura de Guaduas, operadores turísticos del municipio.

Función: mediación cultural, activación de memoria y uso del territorio.

## Nodo tecnológico-transmedia

Equipo encargado de la implementación del proyecto y niñas y niños creadores.

Función: producción, edición y circulación de contenidos digitales.

**Figura 7**

Modelo de gestión Guaduas Viva



*Nota, imagen generada con ChatGPT, a partir del modelo de gestión del proyecto*

## **Estrategias del Modelo de Gestión**

### **Estrategia cultural: apropiación social del patrimonio**

Esta es la estrategia principal del proyecto, la cual busca fortalecer el sentido de pertenencia, la apropiación social del patrimonio y la identidad cultural en niños y niñas del municipio de Guaduas, Cundinamarca.

#### **Actividades:**

- Aprendizaje experiencial en espacios patrimoniales
- Activación de memoria oral y saberes locales
- Participación activa de la infancia como creadores de contenido sobre apropiación del patrimonio cultural

### **Participación comunitaria**

El modelo se basa en metodologías participativas como:

- Investigación-acción
- Aprendizaje-servicio
- Co-creación intergeneracional

Las familias, historiadores locales, operadores turísticos, gestores culturales y portadores de saberes participan activamente en la transmisión cultural.

### **Estrategia Política: Articulación entre Organizaciones e Instituciones**

Responde a dos necesidades. Por una parte, la necesidad de fortalecer los canales de articulación entre los sectores de cultura y educación en el municipio de Guaduas. Por otra parte, la necesidad de construir una comunidad de aprendizaje en torno al tema del patrimonio cultural

del municipio, para lo cual es indispensable la participación de actores gubernamentales y no gubernamentales que puedan contribuir a la sostenibilidad del proceso.

### **Actividades:**

- Trabajo conjunto entre la Secretaría Municipal de Cultura y Turismo, la Secretaría Municipal de Educación, la Casa de la Cultura, Casa Museo de Policarpa Salavarrieta, la Fundación Antonio Romero Guzmán e instituciones educativas.
- Creación de una red o comunidad local de apropiación del patrimonio cultural.
- Vinculación de actores comunitarios (familias, historiadores locales, operadores turísticos, portadores de saberes).

### **Estrategia Educativa/Comunicativa: Innovación Pedagógica y Transmedia**

Introduce metodologías contemporáneas para el conocimiento, la enseñanza y la apropiación del patrimonio cultural y natural del municipio.

### **Actividades:**

- Inventario patrimonial participativo
- Aprendizaje basado en proyectos y creación
- Producción de contenidos transmedia (video, podcast, fotografía)
- Uso de herramientas digitales como mecanismo de mediación cultural

### **Estrategia transmedia**

El modelo incorpora un enfoque de aprendizaje expandido, donde el patrimonio se construye y circula a través de múltiples formatos y espacios:

- ✓ Formación sobre el uso de herramientas digitales y en narrativas transmedia
- ✓ Talleres presenciales

- ✓ Recorridos patrimoniales
- ✓ Creación de contenidos: Podcasts, textos, fotografías y videos
- ✓ Exposiciones comunitarias (virtuales y físicas)

Los niños y niñas no solo reciben información, sino que reflexionan sobre lo que es valioso en su municipio (paisajes naturales, culturales, saberes, monumentos, entre otros), producen narrativas sobre su territorio y fortalecen su rol como agentes culturales y ciudadanos con sentido de pertenencia por Guaduas.

### **Estrategia Financiera: Sostenibilidad del Modelo**

Debido al enfoque de fortalecimiento comunitario e identitario de este proyecto, su viabilidad y sostenibilidad más allá de la ejecución del proyecto en una fase, se centra en la posibilidad que tiene de conformar una comunidad de aprendizaje y de apropiación social centrada en los niños y niñas del municipio, pero que requiere el esfuerzo sostenido de distintos actores culturales e institucionales del municipio, con el fin de que los contenidos transmedia sean renovados, discutidos, ampliados constantemente. Garantiza continuidad más allá de la implementación inicial.

### **Actividades:**

- Construir una comunidad de apropiación del patrimonio con niños, niñas y sus familias, así como con gestores y mediadores culturales que puedan seguir dinamizando la generación de conocimiento patrimonial y su circulación a través de la plataforma transmedia
- Formación de docentes y mediadores culturales por parte del equipo que implementa inicialmente el proyecto

- Integración del proyecto de apropiación social del patrimonio en instituciones educativas

- Gestión de alianzas y recursos públicos para garantizar los requerimientos técnicos y logísticos del proyecto.

## **Recursos y sostenibilidad**

### **Financiación inicial**

- Recursos de convocatorias públicas del Ministerio de Cultura o del Instituto Departamental de Cultura y Turismo
- Recursos de proyectos del Plan de Desarrollo Municipal
- Alianzas institucionales

### **Recursos en especie**

- Espacios de la Casa Museo de Policarpa Salavarrieta y la Casa de la cultura del municipio
- Apoyo de instituciones educativas

### **Sostenibilidad**

- Formación de niños y niñas como dinamizadores del proyecto.
- Formación de otros actores culturales y de docentes del municipio como multiplicadores
- Inclusión del proyecto en procesos educativos locales que guarden relación con la historia local, el patrimonio cultural y natural
- Transferencia metodológica a instituciones y a organizaciones culturales

## **Procesos Operativos: Fases de Gestión Cultural**

El modelo funciona como un sistema dinámico y cíclico conformado por seis fases operativas que despliegan, en el plano de la gestión, los cuatro momentos de la metodología heurística descrita anteriormente: el diagnóstico participativo corresponde a la fase de exploración; la co-creación pedagógica y la producción transmedia desarrollan la fase de experimentación y co-

creación; la circulación comunitaria y la evaluación de apropiación materializan la fase de reflexión y retroalimentación colectiva; y la fase de retroalimentación y ajuste alimenta la sistematización y proyección del proceso. En la fase de producción transmedia, además, se adopta como criterio de diseño la secuencia propuesta por Krikowa (2014): primero se construye el mundo narrativo (el universo patrimonial de Guaduas reconocido en el diagnóstico), luego se define la experiencia que se desea propiciar en los participantes y en la comunidad y, solo al final, se seleccionan las plataformas y formatos más adecuados para entregarla.

- **Diagnóstico participativo:**

Inventario patrimonial participativo, Identificación de percepciones, saberes y relaciones con el patrimonio.

- **Co-creación pedagógica:**

Diseño de actividades junto a niños, docentes, instituciones y gestores culturales y/o turísticos.

- **Producción transmedia:**

Creación de contenidos (audiovisuales, sonoros, gráficos).

- **Circulación comunitaria:**

Socialización en escuelas, museo, casa de cultura y plataformas digitales.

- **Evaluación de apropiación:**

Medición de aprendizajes, participación e impacto cultural.

- **Retroalimentación y ajuste:**

Mejora continua del modelo según resultados y planeación de la segunda fase del proyecto.

### **Cronograma**

El proyecto Guaduas Viva se plantea para una ejecución de diez meses, organizados en cuatro grandes momentos: planeación y diagnóstico participativo, implementación de actividades formativas, producción de contenidos transmedia y socialización de resultados. Esta estructura responde a la naturaleza progresiva del modelo de gestión propuesto, donde cada fase alimenta la siguiente y permite procesos permanentes de retroalimentación.

La distribución temporal busca garantizar que las actividades de formación y apropiación patrimonial no se desarrollen de manera aislada, sino como parte de un proceso continuo que articula a la comunidad educativa, las instituciones culturales y los actores locales. Asimismo, el cronograma contempla tiempos suficientes para la sistematización y evaluación de resultados, aspecto fundamental para la sostenibilidad y posible réplica del proyecto en futuras cohortes.



## Presupuesto

**Tabla 4**

Presupuesto general por fases

| <b>PRESUPUESTO GENERAL POR FASES</b>                                  |                                                                         |                                                                                                                   |                                           |                    |
|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------|
| <b>FASE</b>                                                           | <b>Actividad</b>                                                        | <b>Descripción del rubro</b>                                                                                      | <b>Línea del modelo de gestión</b>        | <b>Valor</b>       |
| <b>FASE 1:<br/>PLANEACION Y<br/>DIAGNOSTICO</b><br><br><b>2 meses</b> | <b>Diseño metodológico del proyecto</b>                                 | <b>Honorarios parciales (coordinador + facilitador) y materiales básicos de planeación (sin costo de espacio)</b> | <b>Innovación pedagógica y transmedia</b> | <b>\$8.000.000</b> |
|                                                                       | <b>Articulación institucional (Casa de la Cultura, Museo, colegios)</b> | <b>Gestión, reuniones y acuerdos interinstitucionales (coordinador) (Archivo y gestión documental)</b>            | <b>Articulación institucional</b>         | <b>\$300.000</b>   |
|                                                                       | <b>Planeación operativa y logística</b>                                 | <b>Cronograma, organización de recursos y alistamiento</b>                                                        | <b>Sostenibilidad del modelo</b>          | <b>\$400.000</b>   |
|                                                                       | <b>Convocatoria y selección de participantes</b>                        | <b>Diseño de piezas y difusión digital (comunicaciones)</b>                                                       | <b>Articulación institucional</b>         | <b>\$600.000</b>   |
|                                                                       | <b>Socialización con la comunidad</b>                                   | <b>Materiales y logística básica+ alquiler de espacios</b>                                                        | <b>Apropiación patrimonial</b>            | <b>\$1.600.000</b> |

|                                                     |                                                     |                                                                                        |                                           |                     |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------|
|                                                     | <b>Diagnóstico participativo (saberes previos)</b>  | <b>Materiales, refrigerios y sistematización del inventario patrimonial+transporte</b> | <b>Apropiación patrimonial</b>            | <b>\$2.000.000</b>  |
| <b>SUBTOTAL</b>                                     | <b>12.900.000</b>                                   |                                                                                        |                                           |                     |
| <b>FASE 2:<br/>Formación y creación<br/>4 meses</b> | <b>Laboratorios de co-creación</b>                  | <b>Honorarios facilitador + materiales + uso de equipos básicos</b>                    | <b>Innovación pedagógica y transmedia</b> | <b>\$10.000.000</b> |
|                                                     | <b>Talleres de narrativas, memoria y patrimonio</b> | <b>Honorarios coordinador+Material pedagógico y facilitación</b>                       | <b>Innovación pedagógica</b>              | <b>\$11.000.000</b> |
|                                                     | <b>Recorridos patrimoniales</b>                     | <b>Transporte+logística básica+refrigerios</b>                                         | <b>Apropiación patrimonial</b>            | <b>\$11.000.000</b> |
|                                                     | <b>Producción de contenidos</b>                     | <b>1 productor transmedia (registro y edición básica)</b>                              | <b>Innovación transmedia</b>              | <b>\$12.000.000</b> |
|                                                     | <b>Registro del proceso</b>                         | <b>Apoyo audiovisual ligero (internet+comunicaciones)</b>                              | <b>Innovación transmedia</b>              | <b>\$1.800.000</b>  |
|                                                     | <b>Apoyo administrativo</b>                         | <b>Asistencia administrativa+archivo y gestión del conocimiento+alquiler espacios</b>  | <b>Apoyo administrativo</b>               | <b>\$9.100.000</b>  |
| <b>SUBTOTAL</b>                                     | <b>54.900.000</b>                                   |                                                                                        |                                           |                     |
|                                                     | <b>Diseño plataforma transmedia</b>                 | <b>Desarrollo básico (WordPress / web sencilla)</b>                                    | <b>Innovación transmedia</b>              | <b>\$6.000.000</b>  |

|                                                                                       |                                                                                                                |                                                                   |                                             |                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|--------------------|
| <b>FASE 3:</b><br><b>Producción y</b><br><b>sistematización</b><br><br><b>2 meses</b> | <b>Edición y curaduría de contenidos</b><br><b>(Coordinación del proyecto+productor</b><br><b>audiovisual)</b> | <b>Edición audiovisual y</b><br><b>organización de materiales</b> | <b>Innovación</b><br><b>pedagógica</b>      | <b>\$8.000.000</b> |
|                                                                                       | <b>Internet+hosting</b>                                                                                        |                                                                   |                                             | <b>\$600.000</b>   |
|                                                                                       | <b>Logística</b><br><b>operativa+transporte+refrigerios)</b>                                                   |                                                                   |                                             | <b>\$3.000.000</b> |
|                                                                                       | <b>Comunicaciones</b>                                                                                          |                                                                   |                                             | <b>\$600.000</b>   |
|                                                                                       | <b>Producción editorial (libro digital)</b><br><b>(rubro talleres y material pedagógico)</b>                   | <b>Diseño y corrección (sin impresión</b><br><b>masiva)</b>       | <b>Apropiación</b><br><b>patrimonial</b>    | <b>\$3.000.000</b> |
|                                                                                       | <b>Apoyo logístico/administrativo+</b><br><b>archivo/gestión documental+alquiler</b><br><b>de espacios</b>     | <b>Asistencia administrativa</b>                                  | <b>Sostenibilidad</b><br><b>del modelo</b>  | <b>\$4.000.000</b> |
|                                                                                       | <b>Contingencias</b>                                                                                           |                                                                   |                                             | <b>\$1.100.000</b> |
|                                                                                       | <b>SUBTOTAL \$26.300.000</b>                                                                                   |                                                                   |                                             |                    |
|                                                                                       | <b>Estrategia de difusión</b><br><b>(hosting) (comunicaciones)</b>                                             | <b>Redes, piezas digitales y</b><br><b>circulación</b>            | <b>Articulación</b><br><b>institucional</b> | <b>\$600.000</b>   |

|                                                         |                                                                                                 |                                                                                                                                                                    |                                      |                     |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|---------------------|
| <b>FASE 4:<br/>Circulación y<br/>cierre<br/>2 meses</b> | <b>Evento de cierre</b>                                                                         | <b>Logística básica, sonido y<br/>refrigerios (espacio sin costo)<br/><br/>(Auxiliar administrativo+logística<br/>operativa+ archivo y gestión<br/>documental)</b> | <b>Apropiación<br/>patrimonial</b>   | <b>\$4.400.000</b>  |
|                                                         | <b>Producción/ publicación de contenidos<br/>Transmedia (productor<br/>transmedia+internet)</b> | <b>Carga en plataforma y difusión<br/>digital</b>                                                                                                                  | <b>Innovación<br/>transmedia</b>     | <b>\$ 4.300.000</b> |
|                                                         | <b>Informe final a cargo del<br/>evaluador/sistematizador</b>                                   | <b>Evaluación y documentación<br/>(Documento de cierre)</b>                                                                                                        | <b>Sostenibilidad<br/>del modelo</b> | <b>\$5.000.000</b>  |
|                                                         | <b>Transporte</b>                                                                               | <b>Para evento de cierre</b>                                                                                                                                       | <b>Sostenibilidad<br/>del modelo</b> | <b>\$1.000.000</b>  |
| <b>SUBTOTAL</b>                                         | <b>15.300.000</b>                                                                               |                                                                                                                                                                    |                                      |                     |

**Tabla 5**

Costos transversales

| Costos transversales*                                                             |                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Concepto                                                                          | Valor             |
| Transporte                                                                        | \$10.000.000      |
| Logística operativa                                                               | \$5.000.000       |
| Comunicaciones                                                                    | \$3.000.000       |
| Archivo y gestión documental                                                      | \$2.000.000       |
| Internet                                                                          | \$1.500.000       |
| Contingencias                                                                     | \$2.200.000       |
| Alquiler espacios                                                                 | \$3.000.000       |
| <b>TOTAL</b>                                                                      | <b>26.700.000</b> |
| *Estos costos van incluidos en las actividades incluidas en cada una de las fases |                   |

**Tabla 6**

Presupuesto total por fases

| Presupuesto total     |                      |
|-----------------------|----------------------|
| Concepto              | Valor                |
| Fase 1                | \$ 12.900.000        |
| Fase 2                | \$ 54.900.000        |
| Fase 3                | \$ 26.300.000        |
| Fase 4                | \$ 15.300.000        |
| <b>TOTAL PROYECTO</b> | <b>\$109.400.000</b> |

## **Análisis financiero del proyecto**

El proyecto Guaduas Viva: Educación patrimonial transmedia para niñas y niños se sustenta en un modelo de financiación mixta, característico de los proyectos de gestión cultural y patrimonial. A diferencia de los modelos empresariales tradicionales, sus ingresos no provienen de la venta de bienes o servicios, sino de la articulación de diversas fuentes de financiación pública, privada e institucional.

Para el primer año de ejecución se proyectan ingresos por un total de \$109.400.000, distribuidos entre convocatorias nacionales (41%), convocatorias departamentales (14%), programas de cooperación internacional (11%), aportes de la administración municipal (14%), aportes en especie de instituciones aliadas (7%), recursos provenientes de patrocinios y responsabilidad social empresarial (9%) y servicios propios asociados a procesos de formación y producción cultural (4%).

Esta diversificación reduce el riesgo financiero del proyecto y fortalece su sostenibilidad, evitando la dependencia exclusiva de programas de estímulos o convocatorias públicas. Asimismo, permite consolidar una red de corresponsabilidad entre entidades culturales, instituciones educativas, organizaciones comunitarias y actores privados comprometidos con la preservación y divulgación del patrimonio cultural de Guaduas.

### **Estructura de Ingresos y Fuentes de Financiación**

El presente análisis financiero parte de un principio fundamental del proyecto: los ingresos de Guaduas Viva no provienen de la venta de bienes o servicios, sino de la gestión estratégica de recursos a través de convocatorias públicas, alianzas institucionales y cooperación cultural. Por tratarse de una iniciativa de carácter cultural y educativo, su sostenibilidad no se mide en términos

de rentabilidad económica, sino en función de su impacto social y de su capacidad para articular distintas fuentes de financiación. Con este propósito, el proyecto adopta una estructura de financiación diversificada, organizada en cuatro fuentes que, en conjunto, suman el presupuesto total de \$109.400.000. La primera y más significativa corresponde a las convocatorias nacionales, que aportan el 40 % de los recursos (\$43.760.000); le siguen las convocatorias departamentales y los aportes locales, con el 30 % (\$32.820.000); las convocatorias internacionales y la cooperación cultural, con el 15 % (\$16.410.000); y, finalmente, los recursos privados —patrocinios, donaciones y aportes empresariales—, que completan el 15 % restante (\$16.410.000). Esta diversificación responde a una decisión deliberada: reducir la dependencia de una sola fuente, distribuir el riesgo y fortalecer la sostenibilidad del proyecto en el tiempo. La Tabla 7 detalla las fuentes y convocatorias específicas identificadas para cada categoría.

**Tabla 7**

Estructura de ingresos proyectada por fuente de financiación

| <b>Tipo de fuente</b>                           | <b>Fuentes y convocatorias identificadas</b>                                                                                                                   | <b>Monto estimado (COP)</b> | <b>% de participación</b> |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| Convocatorias nacionales                        | Programa Nacional de Estímulos y Programa Nacional de Concertación Cultural (Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes)                              | \$43.760.000                | 40 %                      |
| Convocatorias departamentales y aportes locales | Instituto Departamental de Cultura y Turismo de Cundinamarca (IDECUT); Alcaldía de Guaduas (recursos del Plan de Desarrollo 2024–2027 y estampilla Procultura) | \$32.820.000                | 30 %                      |
| Convocatorias internacionales                   | Ibercultura Viva (SEGIB); Fondo Internacional para la Diversidad Cultural (UNESCO); cooperación cultural de embajadas y de la AECID                            | \$16.410.000                | 15 %                      |

|                   |                                                                                                                                                                                                  |                      |              |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|--------------|
| Recursos privados | Fundaciones empresariales con líneas de educación y cultura; patrocinios de empresas con presencia regional; donaciones acogidas a los incentivos tributarios vigentes para proyectos culturales | \$16.410.000         | 15 %         |
| <b>TOTAL</b>      |                                                                                                                                                                                                  | <b>\$109.400.000</b> | <b>100 %</b> |

*Nota: los porcentajes son una propuesta de distribución.*

### Flujo de caja proyectado

El flujo de caja del proyecto se proyecta a diez meses, siguiendo la distribución de egresos del presupuesto por fases (Fase 1: \$12.900.000 en los meses 1 y 2; Fase 2: \$54.900.000 entre los meses 3 y 6; Fase 3: \$26.300.000 en los meses 7 y 8; y Fase 4: \$15.300.000 en los meses 9 y 10). Los ingresos se modelan bajo un esquema de tres desembolsos (50 %, 30 % y 20 %), habitual en las convocatorias públicas culturales, programados de modo que el saldo acumulado se mantenga positivo durante toda la ejecución. Este ejercicio confirma la importancia, ya señalada en el análisis de liquidez, de asegurar la mayor parte de los recursos antes del inicio de la ejecución.

### Tabla 8

Flujo de caja proyectado del proyecto (10 meses)

| Periodo | Ingresos<br>(desembolsos) | Egresos      | Saldo del mes | Saldo acumulado |
|---------|---------------------------|--------------|---------------|-----------------|
| Mes 1   | \$54.700.000              | \$6.450.000  | \$48.250.000  | \$48.250.000    |
| Mes 2   | —                         | \$6.450.000  | \$-6.450.000  | \$41.800.000    |
| Mes 3   | —                         | \$13.725.000 | \$-13.725.000 | \$28.075.000    |

|              |                      |                      |               |              |
|--------------|----------------------|----------------------|---------------|--------------|
| Mes 4        | \$32.820.000         | \$13.725.000         | \$19.095.000  | \$47.170.000 |
| Mes 5        | —                    | \$13.725.000         | \$-13.725.000 | \$33.445.000 |
| Mes 6        | —                    | \$13.725.000         | \$-13.725.000 | \$19.720.000 |
| Mes 7        | \$21.880.000         | \$13.150.000         | \$8.730.000   | \$28.450.000 |
| Mes 8        | —                    | \$13.150.000         | \$-13.150.000 | \$15.300.000 |
| Mes 9        | —                    | \$7.650.000          | \$-7.650.000  | \$7.650.000  |
| Mes 10       | —                    | \$7.650.000          | \$-7.650.000  | \$0          |
| <b>TOTAL</b> | <b>\$109.400.000</b> | <b>\$109.400.000</b> | <b>\$0</b>    | <b>\$0</b>   |

*Nota: los egresos mensuales corresponden a los subtotales de cada fase distribuidos uniformemente entre sus meses.*

El saldo acumulado positivo a lo largo de los diez meses y el cierre en cero al finalizar la ejecución confirman la coherencia entre la estructura de ingresos propuesta, el presupuesto por fases y la naturaleza no lucrativa del proyecto: los recursos gestionados se aplican íntegramente a la generación de valor social, educativo y cultural para el municipio de Guaduas.

## Evaluación e Impacto

La evaluación del proyecto se desarrollará desde un enfoque mixto, integrando herramientas cuantitativas y cualitativas que permitan identificar cambios en los niveles de apropiación social del patrimonio, participación comunitaria y fortalecimiento del sentido de pertenencia en los niños y niñas participantes.

La evaluación se realizará de manera continua durante las diferentes fases del proyecto, tomando como referencia las dimensiones cognitiva, afectiva, práctica y social de la apropiación patrimonial.

**Tabla 9**

Indicadores cuantitativos

| <b>Indicador</b>                                                                               | <b>Instrumento</b>                  | <b>Evidencia</b>                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Número de niñas y niños inscritos en el proceso                                                | Registro de inscripción             | Listados de asistencia                                  |
| Número de niñas y niños que culminan el proceso                                                | Registro de culminación del proceso | Certificados de culminación del proceso                 |
| Número de talleres y recorridos realizados                                                     | Cronograma y actas                  | Informes de actividades                                 |
| Cantidad de contenidos transmedia producidos (podcasts, videos, fotografías, cómics digitales) | Inventario digital                  | Plataforma y archivos cargados en la plataforma         |
| Número de alianzas institucionales generadas                                                   | Convenios o cartas de intención     | Actas de reuniones y acuerdos                           |
| Participación de niñas y niños inscritos en actividades comunitarias                           | Registro de asistencia              | Fotografías y videos<br>Actas<br>Listados de asistencia |
| Número de interacciones y visualizaciones de la plataforma transmedia                          | Métricas digitales                  | Estadísticas de la plataforma                           |

*Nota, elaboración propia*

**Tabla 10**

## Indicadores cualitativos

| <b>Indicador</b>                                                      | <b>Instrumento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>Evidencia</b>                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ampliación del inventario patrimonial (cultural, histórico y natural) | Una línea base que sería el diagnóstico patrimonial inicial (Plan municipal de desarrollo u otros documentos institucionales) en contraste con el Inventario patrimonial participativo que sea realizado con los niños y niñas participantes, así como con actores culturales y sociales del municipio. | Inventario patrimonial participativo realizado.                                                                                          |
| Nivel de apropiación del patrimonio                                   | Entrevistas semiestructuradas, grupos focales y producciones narrativas de la transmedia                                                                                                                                                                                                                | Narrativas generadas por los niños y las niñas en distintos formatos para la plataforma transmedia.                                      |
| Fortalecimiento del sentido de pertenencia                            | Encuestas pre y post proyecto                                                                                                                                                                                                                                                                           | Comparación de percepciones                                                                                                              |
| Cambios en la percepción del patrimonio cultural                      | Observación participativa y diarios de campo                                                                                                                                                                                                                                                            | Registros del facilitador, sistematización del proceso                                                                                   |
| Participación activa y creatividad en los procesos de co-creación     | Análisis de contenidos producidos                                                                                                                                                                                                                                                                       | Narrativas generadas por los niños y las niñas en distintos formatos para la plataforma transmedia.                                      |
| Relación entre infancia, comunidad y patrimonio                       | Grupos focales con familias, actores educativos y actores culturales                                                                                                                                                                                                                                    | Relatorías de los grupos focales.<br>Narrativas generadas por los niños y las niñas en distintos formatos para la plataforma transmedia. |
| Reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial (saberes locales)   | Registro audiovisual y análisis narrativo                                                                                                                                                                                                                                                               | Narrativas generadas por los niños y las niñas en distintos formatos para la plataforma transmedia.                                      |

*Nota, elaboración propia*

## Dimensiones de evaluación

El proceso evaluativo contempla cuatro dimensiones principales:

- **Dimensión cognitiva:** conocimientos adquiridos sobre el patrimonio cultural y natural de Guaduas.
- **Dimensión afectiva:** vínculos emocionales, valoración y sentido de pertenencia hacia el territorio.
- **Dimensión práctica:** participación en actividades de creación, memoria y circulación cultural.
- **Dimensión política y ciudadana:** articulación entre actores locales, participación colectiva y fortalecimiento del tejido cultural.

## Matriz de Valoración de la Apropiación Social del Patrimonio

Para hacer observable el nivel de apropiación —el indicador cualitativo central del proyecto—, la evaluación empleará una rúbrica construida sobre las cuatro dimensiones de la apropiación social definidas en el marco teórico y sobre la secuencia de patrimonialización de Fontal (2003). La rúbrica se aplicará en tres momentos (línea base, cierre del proceso formativo y seguimiento) sobre tres fuentes trianguladas: las producciones narrativas de las niñas y los niños, las encuestas pre y post, y los registros de observación participante. Con ello se atiende la advertencia de Cohen (2014) sobre la necesidad de criterios pedagógicos y mecanismos de evaluación explícitos en los proyectos transmedia de carácter educativo.

**Tabla 11**

Matriz de valoración de la apropiación social del patrimonio

| DIMENSIÓN                                         | NIVEL INICIAL                                                                                                                       | NIVEL EN DESARROLLO                                                                                                                    | NIVEL CONSOLIDADO                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>COGNITIVA</b><br><i>(CONOCER Y COMPRENDER)</i> | Identifica algunos elementos patrimoniales de Guaduas (lugares, personajes, fiestas) sin relacionarlos entre sí ni con su historia. | Nombra y describe elementos del patrimonio material e inmaterial y explica con sus palabras por qué son importantes para el municipio. | Relaciona los elementos patrimoniales con la historia, el territorio y la vida cotidiana de Guaduas, y formula preguntas propias sobre ellos. |

|                                                                |                                                                                                                      |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AFECTIVA<br/>(VALORAR Y<br/>DISFRUTAR)</b>                  | Manifiesta interés ocasional por las actividades, sin expresar vínculos personales con el patrimonio.                | Expresa emociones y preferencias hacia elementos patrimoniales concretos y los asocia con su familia o su experiencia personal.      | Manifiesta sentido de pertenencia y orgullo por el patrimonio local, lo incorpora a su identidad (“mi pueblo”, “nuestra historia”) y disfruta compartiéndolo.                                     |
| <b>PRÁCTICA<br/>(USAR Y<br/>RECREAR)</b>                       | Participa en las actividades de creación de forma guiada, reproduciendo contenidos propuestos por los facilitadores. | Produce narrativas propias (sonoras, visuales, escritas) sobre el patrimonio e incorpora saberes recogidos de portadores de memoria. | Crea y recrea contenidos transmedia con autonomía, integra oficios, relatos y prácticas locales, y propone nuevos formatos o temas para la plataforma.                                            |
| <b>POLÍTICA Y<br/>CIUDADANA<br/>(INCIDIR Y<br/>TRANSMITIR)</b> | Asiste a las actividades comunitarias sin asumir un rol activo frente al cuidado del patrimonio.                     | Expresa opiniones sobre el estado y el cuidado del patrimonio local y participa en su socialización ante la comunidad.               | Asume un rol de agente: transmite lo aprendido a otros (pares, familia, comunidad), propone acciones de cuidado o difusión y participa en decisiones del proceso (qué narrar, cómo y para quién). |

*Fuente: elaboración propia, a partir de las dimensiones de la apropiación social (marco teórico) y de la secuencia de patrimonialización de Fontal (2003).*

## Sistematización de Resultados

La información recolectada será organizada mediante registros audiovisuales, diarios de campo, encuestas y análisis de contenidos producidos por los participantes. Esto permitirá no solo medir resultados cuantitativos, sino también documentar aprendizajes, transformaciones simbólicas y experiencias significativas del proceso.

La evaluación no se entiende únicamente como un mecanismo de medición, sino como una herramienta de reflexión colectiva, mejora continua del proyecto, así como una forma de

identificar oportunidades de mejora para poder implementar una segunda fase del proyecto y promover la sostenibilidad del mismo.

### **Resultante Conceptual del Modelo**

El modelo de gestión de *Guaduas Viva* se configura como un sistema articulado de gestión cultural participativa que integra educación, apropiación social del patrimonio territorio e innovación digital, posicionando a la infancia como agente central en la creación y transmisión del patrimonio cultural y natural.

De este modo, el proyecto trasciende la lógica de intervención puntual y se consolida como un proceso sostenible de formación cultural y fortalecimiento identitario en el municipio de Guaduas.

## Conclusiones

El proyecto Guaduas Viva parte de un problema ampliamente documentado en el diagnóstico y en los estudios previos sobre el municipio: la debilidad de los procesos de formación patrimonial dirigidos a la infancia, la desarticulación entre los sectores educativo, cultural y turístico, y el consecuente debilitamiento de la apropiación social del patrimonio entre las nuevas generaciones (Cadena Gómez, 2012; Flórez, 2015; Gil Guillén y González Robles, 2018; Huérfano Ortiz, 2024). Frente a este panorama, la propuesta convierte la carencia en oportunidad: en lugar de limitarse a difundir el patrimonio existente, plantea un proceso formativo en el que las niñas y los niños lo conocen, lo valoran, lo recrean y lo comunican desde sus propios lenguajes. La coherencia entre el árbol de problemas, los objetivos, las estrategias del modelo de gestión y el presupuesto por fases evidencia que no se trata de una intervención aislada, sino de un diseño integral de gestión cultural.

En el plano conceptual, el principal aporte del proyecto consiste en la operacionalización de la apropiación social del patrimonio en cuatro dimensiones —cognitiva, afectiva, práctica y política/ciudadana— construidas a partir de Vidal y Pol (2005), Fontal (2003) y García Canclini (1999), y en su traducción en un instrumento concreto: la matriz de valoración de la apropiación. Con ello, Guaduas Viva no solo interviene sobre el problema, sino que se dota de los medios para demostrar sus resultados, respondiendo a la advertencia de Cohen (2014) sobre la necesidad de mecanismos de evaluación explícitos en los proyectos transmedia educativos y al vacío de evaluación detectado en experiencias antecedentes como CREATECH.

El aporte diferencial del proyecto frente a sus antecedentes radica en la figura del prosumidor patrimonial. Mientras investigaciones como la de Ramírez López (2022) constatan que la comunicación del patrimonio sigue orientada al consumo, y experiencias como la de Aragón

Sefarad privilegian la difusión turística, Guaduas Viva sitúa a la infancia como productora de narrativas sobre su propio territorio, en una prosumición crítica, comunitaria y autónoma que conserva la autoría y la custodia local de los contenidos, en línea con las lecciones de San Basilio de Palenque (Herrera Llorente y Álvarez Romero, 2013) y con la lectura crítica del prosumidor propuesta por Aparici y García-Marín (2018).

El modelo de gestión en red —tres nodos y un órgano articulador— constituye la respuesta estructural a la discontinuidad institucional que el diagnóstico identifica como causa raíz del problema. Al distribuir funciones entre actores educativos, comunitario-culturales y tecnológicos, y al vincular el proyecto con las metas del Plan de Desarrollo Municipal 2024–2027, la propuesta reduce su dependencia de voluntades individuales y crea las condiciones para que el proceso trascienda la intervención puntual. El equilibrio financiero del proyecto, con una utilidad neta igual a cero, es coherente con su naturaleza no lucrativa: su rentabilidad se expresa en retorno social y cultural, no en excedentes económicos.

Finalmente, la metodología heurístico-participativa, enraizada en la investigación-acción participativa (Fals Borda, 1999) y en la sistematización de experiencias (Jara, 2018), garantiza que el conocimiento producido durante el proceso no se quede en el equipo gestor, sino que permanezca en la comunidad y pueda alimentar futuras cohortes. En su conjunto, Guaduas Viva se proyecta como un piloto replicable: una escuela de educación patrimonial transmedia que, de consolidarse, puede convertirse en referente para otros municipios con riqueza patrimonial y debilidad en sus procesos de formación cultural.

## Referencias

- Alcaldía de Guaduas. (2000). *Plan Básico de Ordenamiento Territorial* (Acuerdo 036 del 17 de septiembre de 2000). Alcaldía de Guaduas.
- Alcaldía de Guaduas. (2020). *Plan de Desarrollo Municipal 2020–2023: Guaduas, historia que inspira futuro*. Alcaldía de Guaduas.
- Alcaldía de Guaduas. (2024). *Plan de Desarrollo Municipal 2024–2027: Guaduas, compromiso de todos*. Alcaldía de Guaduas.
- Amador Arévalo, M. (2018). *Análisis de las transformaciones en inmuebles de conservación del centro histórico de Guaduas, Cundinamarca* [Tesis de pregrado, Universidad La Gran Colombia].
- Aparici, R. y García-Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar*, 26(55), 71–79.
- Banco de la República. (s.f.). Francisco Javier Matiz. En *Banrepcultural, la enciclopedia*. [https://enciclopedia.banrepcultural.org/Francisco\\_Javier\\_Matiz](https://enciclopedia.banrepcultural.org/Francisco_Javier_Matiz)
- Barrass, S. (2014). Produsage of transmedia storyworlds. En D. Polson, A.-M. Cook, J. T. Velikovsky y A. L. Brackin (Eds.), *Transmedia practice: A collective approach* (pp. 63–70). Inter-Disciplinary Press.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Bruns, A. (2007). Produsage: Towards a broader framework for user-led content creation. En *Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition* (pp. 99–106). ACM.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial.

- Cadena Gómez, Á. (2012). *Educación artística y desarrollo cultural en el municipio de Guaduas* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL.
- Casa de la Cultura de Guaduas. (2022). *Informe de gestión 2021–2022*. Alcaldía de Guaduas.
- Cohen, H. (2014). Transmediated educational futures: Case studies in the use of transmedia in educational contexts. En D. Polson, A.-M. Cook, J. T. Velikovsky y A. L. Brackin (Eds.), *Transmedia practice: A collective approach* (pp. 49–61). Inter-Disciplinary Press.
- Congreso de la República de Colombia. (1959, 30 de diciembre). *Ley 163 de 1959. Por la cual se dictan medidas sobre defensa y conservación del patrimonio histórico, artístico y monumentos públicos de la Nación*. Diario Oficial No. 30.139.
- Congreso de la República de Colombia. (1997, 7 de agosto). *Ley 397 de 1997. Por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias* (Ley General de Cultura). Diario Oficial No. 43.102.
- Congreso de la República de Colombia. (2006, 8 de noviembre). *Ley 1098 de 2006. Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia*. Diario Oficial No. 46.446.
- Congreso de la República de Colombia. (2008, 12 de marzo). *Ley 1185 de 2008. Por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 46.929.
- Congreso de la República de Colombia. (2012, 17 de octubre). *Ley 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales*. Diario Oficial No. 48.587.
- Congreso de la República de Colombia. (2016, 2 de agosto). *Ley 1804 de 2016. Por la cual se establece la política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial No. 49.953.

- Consejo de Monumentos Nacionales. (2012). *Programa de Educación Patrimonial (PEPA): Guía de apoyo docente*. Área de Educación y Difusión del CMN; Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (DIBAM). <https://colorearte.cl/wp-content/uploads/2015/04/pepa.pdf>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE]. (2018). *Censo Nacional de Población y Vivienda 2018*. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivienda-2018>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística [DANE]. (2023). *Proyecciones de población a nivel municipal con base en el CNPV 2018*. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/proyecciones-de-poblacion>
- Dewey, J. (2004). *Experiencia y educación* (L. Luzuriaga, Trad.). Biblioteca Nueva. (Obra original publicada en 1938)
- Díaz González, Y. (2022). *Propuesta de modelo de gobernanza turística en el municipio de Villa de Guaduas (Cundinamarca): Estudio de caso* [Tesis de maestría, Universidad Externado de Colombia].
- El Tiempo. (2019, 9 de abril). La lucha por el patrimonio cultural del Convento de la Recolecta en Guaduas. <https://www.eltiempo.com/colombia/otras-ciudades/la-lucha-por-el-patrimonio-cultural-del-convento-de-la-recolecta-en-guaduas-349150>
- Escuela Taller Cartagena de Indias. (2020). *Institucional. Escuela Taller Cartagena de Indias*. Recuperado de <https://escuelatallercartagena.gov.co>
- Fals Borda, O. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP (Investigación Acción Participativa). *Análisis Político*, (38), 73–90.
- Finnish National Agency for Education. (2016). *Phenomenon-based learning: Pedagogical approaches in Finland*. Finnish National Agency for Education.

- Flórez, L. (2015). *Guaduas: Patrimonio vivo. Un estudio sobre la memoria y la identidad cultural en el centro histórico* [Tesis, Universidad de Cundinamarca].
- Fontal, O. (2003). *La educación patrimonial: Teoría y práctica en el aula, el museo e Internet*. Trea.
- Fontal, O. y Marín-Cepeda, S. (2018). Nudos patrimoniales: Análisis de los vínculos de las personas con el patrimonio personal. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(3), 483–500.
- Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido* (2.<sup>a</sup> ed.). Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1970)
- Fuchs, C. (2014). *Digital labour and Karl Marx*. Routledge.
- Fundación SM. (2025). *CreaTech*. Recuperado el 5 de junio de 2026, de <https://es.fundacion-sm.org/createch/>
- García Canelini, N. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural. En E. Aguilar Criado (Ed.), *Patrimonio etnológico: Nuevas perspectivas de estudio* (pp. 16–33). Consejería de Cultura, Junta de Andalucía.
- García, & Rodríguez. (2019). *Patrimonio Somos Todos*. Observatorio de Cultura y Patrimonio de Boyacá. Recuperado de <https://culturapatrimonioboyaca.gov.co>
- Gil Guillén, D. y González Robles, A. (2018). *Diagnóstico de competitividad turística del municipio de Guaduas, Cundinamarca* [Tesis de pregrado, Universitaria Agustiniana].
- Gobernación de Cundinamarca. (s.f.). *Guaduas: Fundación y escuelas oficiales*. Recuperado de <https://www.cundinamarca.gov.co>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. P. (2011). *Metodología de la investigación* (5<sup>a</sup> ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera Llorente, L. y Álvarez Romero, Y. (2013). *Fortalecimiento de la práctica de la lengua palenquera* [Trabajo de grado, Universidad Tecnológica de Bolívar].

- Herrero Uceda, M. (2025). *Francisco Javier Matis (1763–1851): Ciencia y arte* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=eyceYJPfuhQ>
- Huérfano Ortiz, M. (2024). *El patrimonio material inmueble en el desarrollo turístico de Villa de San Miguel de Guaduas* [Tesis de pregrado, Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca].
- Huyssen, A. (2003). *Present pasts: Urban palimpsests and the politics of memory*. Stanford University Press.
- Instituto de Cultura y Turismo de Cundinamarca. (2019). *Inventario del patrimonio cultural de Guaduas*. Gobernación de Cundinamarca.
- Islas, O. (2008). El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, 11(1), 29–39.
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles*. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE).
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review*.  
<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2011, 1 de agosto). Transmedia 202: Further reflections. *Confessions of an Aca-Fan*.  
[http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games*. University of California Press.
- Krikowa, N. (2014). Multi-platform storytelling and the ‘niche’ market: Producing low-budget transmedia projects. En D. Polson, A.-M. Cook, J. T. Velikovsky y A. L. Brackin (Eds.), *Transmedia practice: A collective approach* (pp. 35–45). Inter-Disciplinary Press.

- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono 14*, 14(1), 71–94.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital* (Trad.). Anthropos; Universidad Autónoma Metropolitana. (Obra original publicada en 1997)
- Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2009, 6 de agosto). *Decreto 2941 de 2009. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 397 de 1997 modificada por la Ley 1185 de 2008, en lo correspondiente al Patrimonio Cultural de la Nación de naturaleza inmaterial*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). *Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de las culturas tradicionales en Colombia*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2015, 26 de mayo). *Decreto 1080 de 2015. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2018). *Guía metodológica para la formulación de Planes Especiales de Salvaguardia (PES)*. Dirección de Patrimonio y Memoria.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2019, 26 de diciembre). *Decreto 2358 de 2019. Por el cual se modifica y adiciona el Decreto 1080 de 2015 en lo relacionado con el patrimonio cultural material e inmaterial*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2021). *Política Nacional de Educación Artística y Cultural (PNEAC)*.
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2022, 4 de agosto). *Decreto 1516 de 2022. Por el cual se modifica el Decreto 1080 de 2015 –Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura– en lo relacionado con los paisajes culturales*.

- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *La exploración del medio en la educación inicial* (Documento No. 24, Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral).
- Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes. (2024). *Plan Nacional de Cultura 2024–2038: Cultura para el cuidado de la diversidad de la vida, el territorio y la paz*. <https://mng.mincultura.gov.co/plan-nacional-de-cultura-2024-2038/>
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Editorial Diana. (Obra original publicada en 1949)
- Moustakas, C. (1990). *Heuristic research: Design, methodology, and applications*. Sage.
- Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire*. Gallimard.
- Osorio Patiño, E. J. (2023). *Estrategias de sostenibilidad para el patrimonio cultural material del centro histórico de Manizales en marco de sus dinámicas de apropiación social* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional UNAL.
- Patronato Colombiano de Artes y Ciencias. (2016). *El Convento Franciscano Recoleta de Ntra. Sra. de los Ángeles de Guaduas*. <https://patronatocolombiano.com/el-convento-franciscano-recoleta-de-ntra-sra-de-los-angeles-de-guaduas/>
- Patronato Colombiano de Artes y Ciencias. (s.f.). *Baile de cintureras* [CD]. <https://patronatocolombiano.com/producto/baile-de-cintureras-cd/>
- Peñaloza Espejo, L. A. (2021). *Educación e identidad cultural en la Institución Educativa Miguel Samper* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Manizales].
- Pérez-Martínez, V. M. y Motis Dolader, M. Á. (2018). Narrativa transmedia y turismo experiencial: Relatos sobre el patrimonio y la herencia judía en Aragón Sefarad. *Church, Communication and Culture*, 3(3), 389–407. <https://doi.org/10.1080/23753234.2018.1535247>
- Piaget, J., e Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.

- Prats, L. (2005). Concepto y gestión del patrimonio local. *Cuadernos de Antropología Social*, 21, 17–35.
- Ramírez López, S. (2022). *Comunicación transmedia y ciudad: El patrimonio material e inmaterial de Bogotá, Colombia* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/87c84b3b-7059-44da-9c3f-b43e6c57b548/content>
- Ritzer, G. y Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital “prosumer”. *Journal of Consumer Culture*, 10(1), 13–36.
- Sahlberg, P. (2011). *Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland?* Teachers College Press.
- Sánchez-Carrero, J. y Contreras-Pulido, P. (2012). De cara al prosumidor: Producción y consumo empoderando a la ciudadanía 3.0. *Icono 14*, 10(3), 62–84.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos*, 103, 13–23.
- Scolari, C. A. (Ed.). (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra; Proyecto Transliteracy H2020.
- Secretaría de Cultura de México. (2020). *Durante el 2020, Cultura Comunitaria fortaleció sus estrategias de formación y capacitación*. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/durante-el-2020-cultura-comunitaria-fortalecio-sus-estrategias-de-formacion-y-capacitacion>
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola* (A. Martín, Trad.). Plaza & Janés.
- UNESCO. (1954). *Convención para la protección de los bienes culturales en caso de conflicto armado y Reglamento para la aplicación de la Convención*. UNESCO.

- UNESCO. (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. UNESCO.
- UNESCO. (1976). *Recomendación relativa a la salvaguardia de los conjuntos históricos o tradicionales y su función en la vida contemporánea* (Recomendación de Nairobi). UNESCO.
- UNESCO. (1989). *Recomendación sobre la salvaguardia de la cultura tradicional y popular*. UNESCO.
- UNESCO. (2001). *Declaración Universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural*. UNESCO.
- UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. UNESCO.
- UNESCO. (2005). *Registro de San Basilio de Palenque como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*. UNESCO.
- UNESCO. (2008). *UNESCO Young People's World Heritage Education Programme*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000183311>
- UNESCO. (2011). *Recomendación sobre el paisaje urbano histórico*. UNESCO.
- UNESCO. (2013). *Educación y patrimonio cultural: Una guía para docentes*. UNESCO.
- Vidal, T. y Pol, E. (2005). La apropiación del espacio: Una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología*, 36(3), 281–297.
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (S. Furió, Trad.). Crítica.  
 (Obra original publicada en 1978)