

PROCESO DE APROPIACIÓN SOCIAL DE CONOCIMIENTO¹

1. INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de Proceso de Apropiación Social (PACS) <i>Seleccionar con una x un (1) tipo de PASC</i>	X	Para el fortalecimiento o solución de asuntos de interés social
		Para la generación de insumos de política pública y normatividad
		Para el fortalecimiento de cadenas productivas
		Resultado del trabajo conjunto entre un Centro de Ciencia y un grupo de investigación
Periodo de tiempo en el cual se realizó el PACS	2025 - JUNIO	
Título del proyecto en el cual se enmarca el PACS	Remembranza de la hacienda panelera en el paisaje de Piedecuesta (Código: MC-2023-IC015)	
Nombre del PASC, <i>(debe ser diferente al nombre del proyecto del cual se enmarca)</i>	Apropiación Social de Conocimiento. Metaverso Panelarte: Experiencia Inmersiva y Reflexión colectiva sobre el patrimonio panelero	
Programa(s) académicos	Facultad de Arquitectura	
Grupo(s) de investigación	Grupo de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura -GINVEARQUI- de la Universidad Santo Tomás, seccional Bucaramanga. Grupo de Investigación Taller Ciudad de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Santo Tomás, sede Medellín.	
Estudiantes de semillero	No aplica	
Jóvenes investigadores	No aplica	

2. INFORMACIÓN SOBRE LOS INVESTIGADORES PARTICIPANTES

Investigador Principal	Marian Johanna Rugeles Páez
Filiación	Universidad Santo Tomás. Seccional Bucaramanga.
Grupo de Investigación	Grupo de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura - GINVEARQUI-
Coinvestigador	Catalina Sauza Reyes
Filiación	Universidad Santo Tomás. Seccional Bucaramanga.
Grupo de Investigación	Grupo de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura - GINVEARQUI-
Coinvestigador	Angélica Viviana Sanabria Salcedo
Filiación	Universidad Santo Tomás, sede Medellín.

¹ Documento guía actualizado 13 de noviembre de 2024

Grupo de Investigación	Grupo de Investigación Taller Ciudad
Coinvestigador	Sergio Rangel Gómez
Filiación	Empresa NewViTec360
Grupo de Investigación	No aplica

3. INFORMACIÓN DEL PROCESO DE APROPIACIÓN SOCIAL

Resumen <i>(máximo 350 palabras)</i>	
Este informe presenta los resultados de una actividad de apropiación social del conocimiento desarrollada en el marco de un proyecto de Investigación – Creación financiado por convocatoria interna de la Universidad Santo Tomás. El proyecto dio lugar a la creación del Metaverso de la Hacienda Panelarte, una experiencia inmersiva orientada a la difusión del patrimonio panelero, que busca rescatar, preservar y divulgar la memoria de las haciendas paneleras como parte fundamental del patrimonio cultural y arquitectónico colombiano. El evento cumplió una doble función: por un lado, visibilizó los avances del proyecto de investigación ante la comunidad, y por otro, promovió el diálogo entre investigadores y público, facilitando la recolección de valoraciones cualitativas desde la mirada ciudadana. Las respuestas evidenciaron un alto nivel de interés y apropiación por parte de los asistentes, quienes valoraron positivamente el uso de tecnologías digitales como recurso innovador para la divulgación del patrimonio cultural. La jornada contó con la participación de aproximadamente 30 personas, de las cuales 17 aportaron sus percepciones a través de una encuesta estructurada. Entre las sugerencias más destacadas se propuso complementar el contenido del metaverso con elementos como la historia local de Piedecuesta, planos arquitectónicos de la hacienda, aspectos técnicos de la infraestructura y una mayor contextualización del entorno habitado. También se plantearon mejoras técnicas como dinamizar la línea de tiempo e incorporar más contenido audiovisual. Los resultados obtenidos constituyen insumos valiosos para la retroalimentación del proyecto, permitiendo orientar futuras versiones del metaverso y nuevas estrategias de divulgación. Del mismo modo, reafirman el potencial de las tecnologías inmersivas para fortalecer los procesos de apropiación social del conocimiento y el reconocimiento comunitario del patrimonio cultural.	
Palabras claves	Patrimonio cultural, apropiación social, tecnologías inmersivas, metaverso, participación ciudadana, realidad virtual.
Key words	<i>Cultural heritage, Social appropriation, Immersive technologies, Metaverse, Citizen participation, Virtual reality</i>
Objetivos del PASC <i>(deben ser diferentes al objetivo del proyecto de investigación)</i>	
Socializar el Metaverso de la Hacienda Panelarte con la comunidad mediante una experiencia inmersiva en pantallas y gafas de realidad virtual, con el fin de generar una reflexión colectiva en torno a la preservación del patrimonio cultural panelero, recopilar percepciones, propuestas y mejoras desde diversos públicos, y retroalimentar el desarrollo del producto digital a través de un proceso participativo orientado a la apropiación social del conocimiento.	

Descripción detallada de la metodología empleada en el PACS

(Se sugiere revisar el numeral 2.2.3 del modelo conceptual vigente de medición de grupos de investigación, donde se expone las metodologías empleadas en apropiación social)

Paso 1) Introducción

- Bienvenida y presentación del proyecto y sus objetivos.
- Breve explicación del concepto de metaverso y su aplicación al patrimonio (Rúgeles, M. J., et al., 2023).
- Presentación de la Hacienda San Cristóbal como caso de estudio.
- Acompañamiento cultural del grupo de música Remembranzas, de la Universidad Santo Tomás.

Figura 1. Introducción del evento de Apropiación Social



Paso 2) Experiencia inmersiva y reflexión colectiva

- Los participantes accedieron al metaverso a través de gafas de realidad virtual y computadores.
- Se realizó acompañamiento de facilitadores para guiar la navegación y resolver inquietudes.
- Espacio para el diálogo y la retroalimentación entre el equipo de investigación y los asistentes, que permitieron la respuesta de preguntas abiertas sobre la experiencia, registro de comentarios, sensaciones y observaciones generales.

Figura 2. Experiencia inmersiva a través de gafas de realidad virtual y computadores



Paso 3) Aplicación de encuesta

- Diligenciamiento de encuesta digital (mediante código QR). Ver Anexo.
- Recolección de datos para análisis posterior.

Paso 4) Cierre (10 minutos)

- Agradecimientos.
- Invitación a seguir participando en futuros desarrollos del proyecto.

Resultados obtenidos

-Incluir evidencias de los resultados e interacción con la comunidad

Un metaverso es un espacio virtual que consiste en la convergencia de la realidad física y la realidad virtual aumentada (Mystakidis, 2022). El Metaverso de la Hacienda Panelarte es un producto derivado del proyecto de Investigación-Creación “Remembranza de la hacienda panelera en el paisaje de Piedecuesta” (Código: MC-2023-IC015). Este proyecto busca rescatar, preservar y divulgar la memoria de las haciendas paneleras como parte fundamental del patrimonio cultural y arquitectónico colombiano.

A esta actividad de apropiación social del conocimiento, asistieron aproximadamente 30 personas, de las cuales 17 diligenciaron la encuesta de retroalimentación (Ver Anexo). Además de fortalecer la visibilidad del proyecto de investigación, el evento propició un espacio de diálogo entre comunidad e investigadores, en el que se recopilaban percepciones cualitativas sobre el patrimonio panelero desde la mirada ciudadana. La interacción generada a través de la experiencia inmersiva permitió explorar no solo contenidos informativos, sino también emociones, memorias y valoraciones sociales vinculadas a esta tradición productiva.

Las sugerencias entregadas un alto nivel de involucramiento y valoración del patrimonio panelero, así como oportunidades concretas de mejora para enriquecer la experiencia inmersiva. Uno de los aspectos más destacados por el público fue la pertinencia del uso de tecnologías digitales inmersivas como medio para la difusión del patrimonio panelero, reconociéndolas como herramientas innovadoras con potencial para ser replicadas en otros elementos del patrimonio arquitectónico de la región.

En relación con el contenido del metaverso, los participantes propusieron incluir nuevas secciones como la historia del municipio de Piedecuesta, planos arquitectónicos, aspectos técnicos de la infraestructura y características del hábitat de los protagonistas. También se sugirió dinamizar la línea de tiempo e incorporar un mayor número de videos o recursos complementarios. Por otra parte, se recibieron comentarios sobre aspectos técnicos logísticos y de presentación del evento, como la necesidad de contar con una mayor disponibilidad de gafas de realidad virtual, realizar la actividad en un espacio cerrado para potenciar la inmersión mediante proyectores y aumentar el tamaño del material gráfico impreso.

En general, una parte significativa de los participantes manifestó una alta satisfacción con la propuesta ("ninguna mejora", "todo excelente", "muy interesante") y valoró positivamente la facilidad de navegación dentro del metaverso. Estos aportes reflejan no solo una experiencia significativa para los asistentes, sino también un proceso efectivo de apropiación social del conocimiento, cuyos resultados aportan insumos valiosos para la mejora del producto digital y el diseño de futuras estrategias de divulgación cultural y patrimonial.

Descripción clara y contundente del fortalecimiento, describa de acuerdo con el tipo de PACS:



El evento de apropiación social del conocimiento facilita el dialogo entre la academia, la ciudadanía y los actores del patrimonio mediante la experiencia inmersiva en el metaverso. La jornada evidenció un alto grado de interés, participación y valoración por parte del público, fortaleciendo la conexión con el patrimonio cultural regional. La experiencia inmersiva a través del metaverso demostró ser una herramienta efectiva para la divulgación patrimonial, al permitir una comprensión multisensorial, emocional y crítica del trapiche panelero. Esta modalidad a través de la experiencia incentiva el aprendizaje y la reflexión colectiva, generando vínculos entre los participantes y los contenidos.

La diversidad del público participante aportó distintos puntos de vista interdisciplinarios al proceso, integrando perspectivas de estudiantes, docentes, profesionales, gestores culturales y ciudadanía en general. Esta diversidad de participantes reafirmó el potencial educativo y cultural del metaverso como plataforma abierta. El evento logró validar el contenido desarrollado hasta ahora y también abrir rutas para su fortalecimiento, al reconocer el metaverso como un instrumento replicable y escalable en la difusión de otros elementos del patrimonio cultural e inmaterial del nororiente colombiano.

El proyecto fue altamente valorado por su enfoque local, su componente emocional y su uso de tecnologías emergentes, recibiendo comentarios positivos como “excelente proyecto”, “felicitaciones por el rescate patrimonial” y “metodología que debería implementarse en toda la región”. Estos mensajes refuerzan la pertinencia social y académica de la propuesta. La experiencia vivida en el evento de apropiación social trasciende el acto de socializar un resultado académico; se convierte en un espacio de escucha activa, de construcción colectiva del conocimiento y de reconocimiento de los saberes paneleros como parte esencial del tejido cultural y de la identidad paisajística. La voz del público participante permitió validar, enriquecer y proyectar el metaverso.

En una época en la que la tecnología a menudo se percibe como una amenaza para las tradiciones, este proyecto presenta una alternativa: la posibilidad de que los avances tecnológicos sean un aliado del arraigo, la memoria colectiva y el fortalecimiento del sentido de pertenencia.

Referencias

Mystakidis, S. (2022). Metaverse. *Encyclopedia*, 2(1), 486-497.
<https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>

Rúgeles, M. J., et al. (2023). Metaverso de la Hacienda Panelarte. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/11634/56545>

Rugeles Páez, M. J., Sauza Reyes, C., Sanabria Salcedo, A. V. y Pérez Pinzón, L. R. (2025). Léxico productivo de la agroindustria panelera. Tradiciones y transformaciones en el nororiente colombiano durante el siglo XX. *Mundo Agrario*, 26(62), e293.
<https://doi.org/10.24215/15155994e293>

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*.
<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>