



CULTURAL HERITAGE IN RURAL
REMOTE AREAS FOR CREATIVE
TOURISM AND SUSTAINABILITY

GUÍA METODOLÓGICA **para el desarrollo de *Living Labs*** **en el proyecto *Culturality***

LA PONTE, Centro de Investigación y Ecomuseo

Carmen Pérez Maestro
Jesús Fernández Fernández
Eva Martínez Álvarez

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción

Preparación del *Living Lab*

Convocatoria de ideas

Mediación territorial e inclusión

Selección de ideas

Convocatoria y selección de colaboradoras

Identificación de mentoras o expertas externas

Sesión inicial de presentación de equipos

Desarrollo del taller de prototipado

Actividades transversales de documentación

Referencias bibliográficas

ANEXO 1 - Ejemplo de convocatoria de ideas

ANEXO 2 - Ejemplo de convocatoria de colaboradoras

ANEXO 3 - *Lab Cube*: prototipo, guía de uso y fabricación

INTRODUCCIÓN

Estas pautas metodológicas se basan en más de diez años de experiencia en la coordinación de laboratorios de innovación social y cultural en áreas rurales. El enfoque integra elementos procedentes de los *Living Labs*, *Citizen Labs* y metodologías de emprendimiento e innovación (método *Lombard*, *Lean Startup*), así como avances metodológicos desarrollados en contextos de mediación territorial, trabajo comunitario y ciencia abierta (Fernández, 2023).

Los *Living Labs* en el proyecto *Culturality* (Fuente, 2024) son espacios de experimentación colaborativa que buscan activar procesos locales de innovación cultural, social y económica, fortaleciendo la diversidad de agentes y la cooperación entre la ciudadanía, el tejido asociativo, las instituciones y los proyectos emprendedores emergentes. Entendemos los laboratorios como espacios en los que personas diversas —en términos de edad, profesión, experiencia, procedencia, formación o género— se reúnen para colaborar, explorar y aprender colectivamente en torno a ideas o problemas complejos, que abordan mediante procesos de experimentación y prototipado (Fernández, 2026).

Desarrollo del laboratorio

1



FASE 1
Idea/Proyecto Inicial
(Persona promotora)

2



FASE 2
Creación del Grupo
(Mínimo 5 personas colaboradoras)

3



FASE 3
Cocreación de un Prototipo
(Todo el equipo)

Estos laboratorios están abiertos a cualquier persona y se diseñan como entornos que fomentan activamente la diversidad. Las personas participantes, de forma voluntaria, se organizan en equipos interdisciplinares, y cada grupo desarrolla su propio proceso de prototipado. Los equipos están formados por una persona promotora principal y varias colaboradoras. La organización anfitriona del laboratorio proporciona a estos equipos coordinación, mediación, mentoría y documentación general.

Los laboratorios constituyen la siguiente fase a implementar dentro del proyecto *Culturality*, tras las actividades denominadas *Rural Spots** realizadas en cada territorio implicado. El análisis de sus resultados permite identificar las áreas específicas en las que enfocar la convocatoria de ideas de cada laboratorio.



Trabajo de prototipado desarrollado
en el marco del proyecto Ruralab (La Ponte)

PREPARACIÓN DEL *LIVING LAB*

Establecimiento del equipo de coordinación:

El equipo mínimo recomendado debe estar compuesto por las siguientes personas:

- 1 coordinadora (perteneciente a la entidad responsable del *Living Lab*)
- 1 o 2 mediadoras, 1 o 2 mentoras y 1 responsable de documentación y análisis del proceso

* Los *Rural Spots* son encuentros para agentes vinculados al patrimonio cultural material e inmaterial, la artesanía y el emprendimiento local. Su principal objetivo es obtener un diagnóstico realista de la situación en estos ámbitos en las zonas rurales. Facilitan la identificación de problemáticas existentes y la detección de posibles sinergias que puedan contribuir al diseño y desarrollo de futuros *Living Labs*.

La coordinadora debe trabajar durante todo el proceso. Debe comprender el funcionamiento global del mismo, así como planificar y organizar su equipo y las actividades a desarrollar.

Las mediadoras participarán durante todo el proceso de la primera convocatoria hasta su fecha límite, así como durante la implementación presencial del laboratorio.

Las personas **mediadoras** han de tener las siguientes características:

- Estar familiarizadas con el territorio.
- Ser capaz de traducir la convocatoria a un lenguaje claro y no académico, y visitar los lugares donde se encuentran organizaciones o personas potencialmente interesadas en la convocatoria.
- Fomentar la diversidad de perfiles entre las participantes a la hora de seleccionar promotoras y colaboradoras con el equipo coordinador.
- Contar con formación en resolución de conflictos.
- Ser capaz de gestionar las dinámicas internas durante el laboratorio: fomentar un ecosistema colaborativo que trascienda el propio proyecto, incluyendo la fase de prototipado; considerar la mediación como una herramienta clave para ayudar a “desapropiar” las ideas de los promotores, transformándolas en algo colectivo; explicar el propósito y los objetivos del proceso no solo al inicio, sino también reforzarlos en cada sesión; además de cuidar y acompañar a todas las personas implicadas en el proceso.

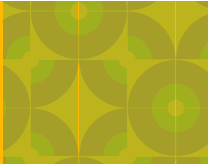
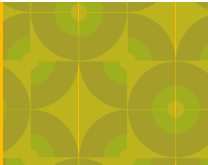
Las personas **mentoras** trabajarán durante la implementación presencial del laboratorio. La búsqueda de estos perfiles puede llevarse a cabo durante el proceso, pero deben tenerse en cuenta desde el inicio, ya que, al igual que la mediación, debe ser remunerada con cargo al presupuesto general. Aunque las personas mentoras están más implicadas durante la fase de prototipado, es recomendable que participen en la selección de ideas para comprobar si los prototipos pueden desarrollarse de manera realista.

La persona responsable de la **documentación y el análisis** del proceso se encargará de documentar todo el proceso del laboratorio de acuerdo con las directrices metodológicas de documentación (epígrafe 11). El empleo de una metodología de documentación común en todos los laboratorios desarrollados en el marco de *Culturality*, se facilita la recopilación y sistematización de los datos, favoreciendo así su posterior análisis.

Establecimiento del cronograma de todo el proceso:

Teniendo en cuenta que la duración total del proceso debe ser de al menos tres meses, lo primero que hay que decidir es si la fase de prototipado, es decir, la fase presencial con los grupos de trabajo, se llevará a cabo de forma intensiva (5-7 días) o extensiva (a lo largo de dos meses, con sesiones semanales, o durante un mes con sesiones intensivas en fines de semana). Una vez decidido ya podemos establecer el cronograma.

Ejemplos de cronograma:

	Convocatoria de ideas: 25 de abril - 20 de mayo Publicaciones de los proyectos seleccionados: 5 de junio Convocatoria de colaboradoras: 10 de junio - 1 de julio Taller de prototipado: 19 - 25 de julio	
	Convocatoria de ideas: 25 de febrero - 20 de marzo Publicaciones de los proyectos seleccionados: 5 de abril Convocatoria de colaboradoras: 10 de abril - 1 de mayo Taller de prototipado: 19 - 25 de mayo	

Selección del espacio físico donde se desarrollará la fase presencial de prototipado:

Espacios recomendados: centros culturales, escuelas, espacios comunitarios, bibliotecas, museos... En general, lugares que fomenten el encuentro comunitario. Los espacios deben ser abiertos y flexibles, con buena conexión a internet, iluminación adecuada y suficientes puntos de acceso a la red eléctrica para dispositivos y equipos. También es importante contar con mesas y sillas móviles que permitan reorganizar el espacio según las dinámicas de trabajo, así como pizarras u otras superficies donde colocar carteles u hojas de papel.

Asimismo, se recomienda elegir ubicaciones accesibles mediante transporte público y que dispongan de hoteles, hostales u otros tipos de alojamiento en las cercanías.

CONVOCATORIA DE IDEAS

La entidad organizadora no propone ideas propias. Únicamente indica los ámbitos temáticos hacia los que deberían orientarse las ideas.

Quienes presentan propuestas a esta convocatoria pueden ser tanto individuos como organizaciones (teniendo en cuenta que cada organización solo puede estar representada por una persona). Desde el inicio deben comprender que:

- Su participación es voluntaria, sin compensación económica (excepto en aquellos contextos donde culturalmente esto no sea posible).
- El proceso será abierto, colaborativo y documentado.
- Los resultados se difundirán públicamente.

- Es importante prevenir conflictos relacionados con la autoría, la propiedad intelectual o los intereses comerciales, por lo que esto debe comunicarse claramente desde el principio.

¿Cómo lanzar la convocatoria y cómo presentan sus ideas las personas promotoras?

Se pueden elaborar carteles o folletos para difundirlos en las redes sociales de cada institución y en espacios públicos. Un formulario virtual es una herramienta muy útil para permitir que personas u organizaciones interesadas envíen sus solicitudes.

Para más detalles sobre el contenido de la convocatoria de ideas, consulte el ANEXO 1.

MEDIACIÓN TERRITORIAL E INCLUSIÓN

Este proceso se desarrolla temporalmente en paralelo a la convocatoria de ideas. Las personas mentoras han de presentar los *Living Labs* en el territorio, acercando a toda la población la propuesta de forma clara y cercana.

Objetivo: Llegar a actores que no suelen participar, ya que la innovación se fortalece a través de la diversidad.

Acciones:

- Traducir el lenguaje de la convocatoria a formatos y términos accesibles.
- Estar presentes en espacios con potenciales participantes que se autoexcluyen debido a barreras culturales, administrativas o digitales.

Los *Rural Spots* permiten orientar este trabajo de forma más eficiente, ya que su implementación ha facilitado la identificación de organizaciones o personas que podrían estar interesadas en presentarse a la convocatoria.

Cuando los perfiles de las personas participantes son demasiado homogéneos, el potencial de innovación social se reduce. La diversidad es un objetivo metodológico, no solo ético.

SELECCIÓN DE IDEAS

El equipo de coordinación (coordinador/a, mediadores/as y mentores/as) selecciona entre dos y seis ideas. El número exacto dependerá del presupuesto y del espacio disponible para llevar a cabo el taller de prototipado. También hay que tener en cuenta que aun contando con el mismo presupuesto (20.000 €) en los países implicados para el *Living Lab*, los costos son mayores en unas zonas que en otras.

Asimismo, es importante considerar que el número de solicitudes a la convocatoria puede ser bajo debido a la dispersión de la población y a las largas distancias.

No obstante, la calidad prima sobre la cantidad. Es decir, llevar a cabo el proceso conforme a la metodología propuesta es más importante que el número de prototipos desarrollados o el total de participantes.

Los criterios de selección de las ideas deben quedar claramente definidos en la convocatoria (ver ANEXO 1).

CONVOCATORIA Y SELECCIÓN DE COLABORADORAS

Una vez seleccionadas las ideas, estas se harán públicas para que aquellas personas interesadas puedan escoger la o las que más les interesen. Es entonces cuando se lanza la convocatoria a colaborar (ver ANEXO 2).

Las personas colaboradoras se seleccionarán con el fin de garantizar:

- Diversidad en cuanto a género, edad, nivel educativo, experiencia, profesión...
- La inclusión de perfiles con potencial disruptivo. Es importante evitar una excesiva similitud entre perfiles.
- Una combinación equilibrada de perspectivas técnicas y comunitarias.

Este paso requiere la definición de criterios por parte del equipo de coordinación. Se deberán seleccionar entre 5 y 7 personas colaboradoras por cada idea.

De este modo, se conformarán los equipos de trabajo, integrados por la persona promotora de la idea y las personas colaboradoras.

Formas de participación:

Como promotor/a.

1

Es la persona que propone la idea a partir de la cual se iniciará el proceso de prototipado. Estará presente durante el laboratorio, desarrollando su idea junto con las personas colaboradoras y aceptando las nuevas propuestas o cambios que se acuerden de forma colectiva.

Como colaborador/a.

2

Se incorporará a uno de los equipos de trabajo que desarrollan los prototipos. Participará durante todos los días del laboratorio y, gracias a su experiencia, formación o habilidades, enriquecerá el proceso aportando ideas y diferentes perspectivas.

IDENTIFICACIÓN DE MENTORAS TÉCNICAS O EXPERTAS EXTERNAS

El papel de la persona mentora especializada es independiente del equipo de coordinación. Una vez seleccionadas las ideas, puede elaborarse una lista de personal externo para atender necesidades técnicas específicas, en caso de que surjan. Su participación se limita a unas pocas horas, colaborando con los equipos para resolver problemas concretos.

Ejemplo:

Si una idea requiere el desarrollo de una aplicación móvil y en el grupo de trabajo no hay perfiles con conocimientos informáticos, se debería contar con una persona profesional que pueda contribuir puntualmente al desarrollo del prototipo (preferiblemente con un presupuesto por horas establecido previamente).

SESIÓN INICIAL DE PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS

Antes de iniciar el laboratorio se celebra una reunión (que puede realizarse de forma virtual) con los siguientes objetivos:

- Presentar cada proyecto por parte de la persona promotora.
- Presentar a cada colaborador/a y su rol o ámbito de interés.
- Explicar con claridad el funcionamiento del *Living Lab*:
 - Etapas.
 - Dinámicas de trabajo.
 - Posibles conflictos o tensiones y cómo se gestionarán.
 - Ventajas del formato en términos de innovación.

Se debe evitar que los equipos se organicen de manera informal (por ejemplo, mediante grupos de *WhatsApp* sin mediación), ya que esto puede dar lugar a conflictos, malentendidos y pérdida de rigor metodológico.

DESARROLLO DEL TALLER DE PROTOTIPADO

En cuanto al tiempo de ejecución el taller puede ser:

- **Intensivo (sesiones concentradas)** → mayor creatividad, pero menor accesibilidad. La duración sería de una semana. Debe tenerse en cuenta que las personas con empleo, así como quienes tienen responsabilidades de cuidados (por ejemplo, de hijos/as o mayores), pueden no disponer de tiempo para asistir a un laboratorio intensivo.

- **Extensivo (semanas/meses)** → más inclusivo, pero con riesgo de dispersión. Por ejemplo, se podría distribuir en todos los fines de semana durante un mes.

Ambos formatos pueden combinarse (por ejemplo: sesiones creativas intensivas junto con periodos más amplios para el desarrollo técnico o procesos que requieran más tiempo).

Fases del *Living Lab*:

El flujo de trabajo en el laboratorio debe organizarse en cuatro fases, que se indican y describen a continuación:

1. Problematizar

Se somete una idea a tensión para explorar su potencial y, mediante un proceso de investigación colaborativa e inmersiva, se analizan los posibles desarrollos. Ante un problema concreto, se buscan soluciones específicas. Una persona (o un grupo) plantea una idea que responde a una necesidad. Esta idea se comparte con otras personas con distintos conocimientos, trayectorias e intereses. Se cuestiona, se descompone, se reconstruye y puede transformarse en un enfoque diferente, aunque derivado del original. Es el grupo de trabajo, en el espacio específico del laboratorio, el que pone a prueba las múltiples posibilidades de solución al problema planteado.

2. Prototipado

Se materializan las ideas en un prototipo: una prueba rápida, de bajo coste y a escala. A través de la experimentación (ensayo y error), se definen las características de un producto, servicio, dispositivo, organización, metodología o práctica, desarrollado en un entorno fluido de conocimiento compartido. El prototipado tiene como objetivo crear una representación parcial, en forma de objeto o procedimiento, lo suficientemente desarrollada y concreta como para poder ser probada, evaluada y mejorada.

¿Y qué se puede prototipar? Prácticamente cualquier cosa: objetos, infraestructuras, dispositivos, servicios, organizaciones, prácticas, procesos o metodologías. La única



Sesiones de trabajo durante el *I Rural Experimenta*, Laboratorio rural de experimentación e innovación ciudadana (Villanueva de Santo Adriano, mayo 2019)

condición es que sean desarrollables como procesos u objetos escalables dentro de un tiempo y un espacio limitados (el laboratorio).

3. Testeo

Se validan los prototipos. Es necesario comprobar si pueden llevarse a la práctica, si tienen sentido, si son viables, operativos y escalables, y si responden a la necesidad para la que fueron concebidos. Deben validarse con el grupo, la comunidad, el espacio, etc., a los que van dirigidos.

Esto permite escuchar a las personas usuarias potenciales, detectar problemas o fallos y resolverlos rápidamente, incorporando las inquietudes y respuestas de quienes se ven afectados por el reto planteado. Todo ello ayuda a evitar esfuerzos y costes innecesarios.

Los prototipos se realizan a escala precisamente para anticipar posibles impactos en caso de que surjan dificultades. Por eso, un prototipo siempre resulta beneficioso: si funciona, ganamos porque puede replicarse; y si no funciona, también ganamos, ya que habremos ahorrado tiempo, dinero y complicaciones.

Este flujo de trabajo está diseñado para poder retroceder en cualquier momento, volver a la fase de problematización y prototipar de nuevo.

4. Comunicación

Por último, si hablamos de producción colaborativa de conocimiento, este debe ser necesariamente accesible, abierto y comprensible para distintos tipos de públicos. De este modo, cualquier persona podrá reproducir y replicar este proceso.

En el caso de aquellas ideas que, por consenso de cada equipo, vayan a patentarse o convertirse en productos de mercado, también es fundamental saber comunicarlas y posicionarlas adecuadamente.

El reto, por tanto, consiste en ser capaces de comunicar los resultados del prototipo, tanto los positivos como los negativos, a diferentes públicos y potenciales usuarias. Esto es importante porque no se trata solo de mostrar el éxito ni de ofrecer una visión sesgada de lo que significa innovar: la innovación también implica equivocarse muchas veces hasta que, a partir de esos aprendizajes, surgen el diseño de vanguardia, el producto revolucionario, el avance tecnológico o la idea disruptiva.

Nota importante: el laboratorio debe contar con un espacio físico destinado al cuidado, denominado “**espacio de cuidados**”. En un contexto en el que un número considerable de personas, que no se conocen entre sí, deben colaborar y convivir de forma intensiva durante varias horas en un entorno más o menos limitado, es inevitable que surjan situaciones de estrés.

Por ello, es fundamental prestar atención al cuidado emocional a lo largo de todo el proceso, teniendo en cuenta la diversidad de formas de ser, ritmos y modos de interacción

y comunicación de cada persona. El “espacio de cuidados” desempeña un papel clave para aliviar las tensiones que puedan aparecer. Se trata de un área tranquila, separada del resto de actividades y dedicada exclusivamente a este fin, donde las personas participantes puedan sentarse un rato y tomar un café o un té; en definitiva, desconectar. Cualquier participante puede utilizar este espacio durante las sesiones del laboratorio y, si lo desea, recibir acompañamiento por parte del equipo de coordinación.

El taller de prototipado debe concluir con un evento abierto al público, que ofrezca la oportunidad de compartir los resultados alcanzados. El evento puede finalizar con una celebración colectiva, para lo cual se recomienda reservar una parte del presupuesto general.

ACTIVIDADES TRANSVERSALES DE DOCUMENTACIÓN

La documentación es una **actividad transversal y continua**, que debe realizarse **durante todo el proceso del proyecto**, y no únicamente al final. Su objetivo es registrar de forma sencilla y sistemática cómo se desarrolla el laboratorio, qué decisiones se toman, quién participa, bajo qué criterios y qué aprendizajes emergen a lo largo del proceso. La documentación es clave tanto para la evaluación interna como para la mejora futura y la posible replicabilidad del modelo.

Alineación con el marco metodológico de *Living Labs*:

Este enfoque de documentación se alinea con los principios metodológicos expuestos en este documento y con las metodologías de **investigación acción**:

- La documentación se entiende como **parte del propio proceso de experimentación**, no como una tarea posterior.
- Se da valor tanto a los resultados como a las interacciones, decisiones y tensiones que emergen durante el desarrollo del laboratorio.
- El uso de herramientas como el *Lab Cube* fomenta la **reflexión de los propios equipos**, mientras que la mirada de la persona documentalista aporta una capa externa de análisis.

- La combinación de registros internos y observaciones externas permite una lectura situada, coherente con contextos reales y con la lógica de aprendizaje colectivo propia de los *Living Labs*.

Principios generales:

- La documentación comienza **desde las fases previas al laboratorio**, en particular durante la mediación territorial y la convocatoria a ideas.
- La tarea debe estar **asignada explícitamente a una persona**, denominada en este documento *persona documentalista*.
- Las mentoras y mediadoras del proyecto deben **recordar y reforzar este procedimiento** al cierre de cada jornada.
- La documentación combina:
 - registros producidos por los equipos participantes
 - observaciones externas realizadas por la persona documentalista.

Herramientas básicas de documentación:

La documentación del proceso se apoya en varias herramientas complementarias. No todas son utilizadas de la misma manera ni por las mismas personas, pero la **persona documentalista es responsable de coordinar su uso y de velar por que la documentación se realice correctamente**.

Herramientas:

- **Cuaderno de trabajo (analógico o digital)**

Herramienta de uso directo de la persona documentalista. Sirve para registrar observaciones de campo, dinámicas de grupo, incidencias, decisiones informales y reflexiones a lo largo de todo el proceso.

- **Registro de acuerdos al finalizar cada sesión (acta simple)**

Documento breve que recoge, al cierre de cada jornada, los acuerdos alcanzados, las decisiones tomadas y los próximos pasos. Puede elaborarse de manera colaborativa, pero su correcta cumplimentación debe ser supervisada por la persona documentalista.

- **Dispositivo de documentación del laboratorio *Lab Cube*** (ver ANEXO 3)

Herramienta utilizada por los equipos participantes para documentar su propio proceso de trabajo por fases.

La persona documentalista **no documenta en nombre de los equipos**, pero sí tiene la responsabilidad de: explicar el funcionamiento del dispositivo, resolver dudas, comprobar que todos los equipos lo utilizan, y verificar que todas las fases del proceso están correctamente registradas.

La documentación final del proyecto resulta de la combinación del material producido por los equipos en el *Lab Cube* y de los registros y observaciones realizados por la persona documentalista.

Funciones de la persona documentalista:

La persona documentalista es responsable de:

- Registrar de forma sencilla y continuada el proceso desde su inicio.
- Acompañar y verificar que los equipos, a su vez, documentan adecuadamente su trabajo.
- Aportar una mirada externa al proceso, actuando como observador u observador participante.
- Ordenar y sistematizar la información generada a lo largo del proyecto.

Etapas del proceso a documentar:

Mediación territorial previa

La primera etapa a documentar es el trabajo previo de mediación territorial, que se desarrolla en paralelo a la convocatoria de ideas.

Aspectos a documentar

- Mapeo de actores, roles e intereses.
- Lugares y contextos donde se realiza la mediación.
- Materiales utilizados (versiones simplificadas de la convocatoria, presentaciones, etc.).
- Reacciones, resistencias y expectativas de las comunidades.

Preguntas guía

1. ¿Con qué actores y comunidades se ha trabajado?

2. ¿Cómo y dónde se ha explicado la convocatoria?
3. ¿Qué materiales de mediación se han utilizado?
4. ¿Cómo ha reaccionado la gente?
5. ¿Qué dificultades o barreras se han detectado?

Documentación de la convocatoria a ideas

Esta fase recoge cómo se desarrolla la convocatoria y cómo se toman las decisiones de selección.

Aspectos a documentar

- Número y tipología de ideas presentadas.
- Quién presenta las ideas.
- Criterios y procedimientos de selección.
- Adecuación de las decisiones a la metodología del proyecto.

Preguntas guía

1. ¿Cuántas ideas se han presentado y de qué tipo?
2. ¿Quién las presenta?
3. ¿Qué criterios se han utilizado para seleccionar?
4. ¿Quién ha tomado las decisiones y cómo?
5. ¿Se han seguido las indicaciones y procesos recomendados?

Convocatoria de colaboradores/as

Esta fase es clave para garantizar equipos equilibrados y funcionales.

Aspectos a documentar

- Perfiles inscritos como colaboradores/as.
- Roles necesarios en los equipos.
- Criterios utilizados para la composición de los grupos.

Preguntas guía

1. ¿Qué perfiles han participado?
2. ¿La convocatoria ha garantizado la diversidad de participación?
3. ¿Cómo se ha buscado el equilibrio entre afinidad y diversidad en los equipos?
4. ¿Qué dificultades han surgido en esta fase?

Documentación del laboratorio

Se documenta el desarrollo del laboratorio siguiendo sus cuatro fases:

- Problematización
- Prototipado
- Testado
- Comunicación

Los equipos documentan su proceso usando el *Lab Cube* (ver ANEXO 3), mientras que la persona documentalista verifica su uso y complementa la información con observaciones externas.

Preguntas guía

1. ¿Cómo ha abordado cada equipo cada fase?
2. ¿Qué problemas o bloqueos han aparecido?
3. ¿Qué conflictos han surgido y cómo se han resuelto?
4. ¿Todos los equipos han documentado adecuadamente el proceso con su dispositivo *Lab Cube*?
5. ¿Qué observaciones externas harías para ayudar a mejorar el proceso?

Cierre e informe final

Con el conjunto de la información recopilada, la persona documentalista debe:

- Recoger todos los *Lab Cubes*.
- Desplegarlos y digitalizarlos (fotografía o escaneo).
- Organizar el material siguiendo las etapas del proceso.
- Elaborar un informe final que combine descripción, síntesis y reflexión.

Preguntas guía

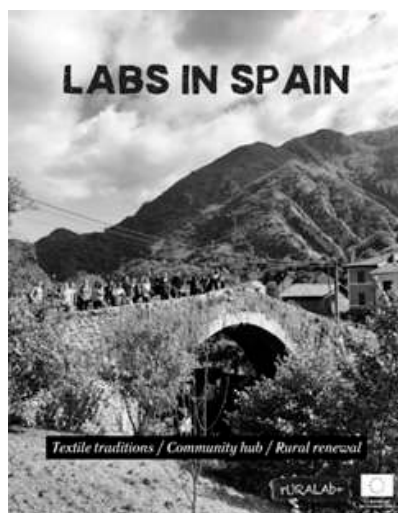
1. ¿Está completa la documentación de todas las fases?
2. ¿Qué materiales se incorporan al informe final?
3. ¿Qué aprendizajes principales se desprenden del proceso?
4. ¿Qué aspectos pueden mejorarse en futuras ediciones?

REFERENCIAS

Fernández, J. (Ed.). (2023). *La universidad que experimenta: el laboratorio EITL de la Universidad de Oviedo: innovación abierta y colaborativa frente a los desafíos del siglo XXI*. Oviedo: ESIC.

Fernández, J. (2026). *Humanidades experimentales. Procesos, prácticas, contextos*. Valencia: Tirant humanidades.

Fuente, LL. (2024). Proyecto Europeo Culturality: Sinergias culturales para la resiliencia rural. *Cuadiernu: Revista internacional de patrimonio, museología social, memoria y territorio*, (13), 124-136.



Cartel promocional de laboratorio.
Proyecto *Ruralab*. La Ponte.



ANEXO I

EJEMPLO DE CONVOCATORIA DE IDEAS

Culturalitylab: ARTESANÍA Y SABERES TRADICIONALES, ACTIVOS PATRIMONIALES PARA EL TURISMO SOSTENIBLE EN ZONAS RURALES

Introducción

El Centro de Investigación y Ecomuseo La Ponte invita a las personas interesadas a presentar ideas orientadas a la creación de prototipos dentro de un laboratorio experimental centrado en la artesanía y los saberes tradicionales como activos patrimoniales para el turismo sostenible en zonas rurales.

Este laboratorio experimental tiene los siguientes objetivos:

- Preservar y salvaguardar los saberes tradicionales y las expresiones del patrimonio cultural inmaterial vinculadas a la artesanía local.
- Construir redes de colaboración entre artesanos/as, instituciones, el sector turístico y otros agentes locales.
- Fomentar la autogestión comunitaria de proyectos de turismo rural sostenible, fortaleciendo la gobernanza local y la toma de decisiones participativa.

¿En qué consistirá el laboratorio?

Una persona o un colectivo presenta una idea a través de esta convocatoria con el objetivo de desarrollarla de forma colaborativa y crear un prototipo.

Un comité formado por el equipo del ecomuseo seleccionará hasta un máximo de cinco proyectos. Posteriormente, se publicará una segunda convocatoria dirigida a personas interesadas en colaborar en el desarrollo de las ideas seleccionadas.

Las personas promotoras de los proyectos elegidos, junto con quienes sean seleccionadas como colaboradoras, se reunirán presencialmente en Villanueva de Santo Adriano (Asturias) para participar en un laboratorio de cinco días que tendrá lugar en septiembre de 2026. El objetivo será desarrollar prototipos o versiones iniciales de las ideas seleccionadas.

Los grupos de trabajo contarán con el apoyo de un equipo encargado de la facilitación, coordinación y mentoría durante todo el proceso. Los prototipos desarrollados se presentarán públicamente por parte de las personas promotoras y colaboradoras en la jornada final del laboratorio.

¿Qué tipos de ideas se pueden presentar?

Las propuestas deben centrarse en al menos uno de los siguientes ámbitos:

- **Revitalización y transmisión de saberes artesanales tradicionales.** Proyectos orientados a la documentación, enseñanza intergeneracional y promoción de técnicas, conocimientos y expresiones culturales vinculadas a la artesanía local, así como a la recuperación del patrimonio cultural material e inmaterial como eje de la sostenibilidad rural.
- **Innovación y diseño con identidad cultural.** Iniciativas que integren los saberes tradicionales con nuevos enfoques de diseño, mejora de productos y adaptación a mercados responsables, sin perder la identidad cultural.
- **Construcción de redes y alianzas territoriales.** Proyectos que fomenten la colaboración entre artesanos/as, instituciones públicas, el sector turístico, el ámbito académico y otros agentes locales, con el fin de fortalecer las cadenas de valor y la cooperación.
- **Turismo rural comunitario y gobernanza participativa.** Propuestas que impulsen la autogestión comunitaria, el turismo sostenible y el fortalecimiento de las capacidades organizativas para la toma de decisiones colectivas.

Se admiten ideas que puedan diseñarse, construirse o desarrollarse como una primera versión o prototipo, conforme a las condiciones establecidas en esta convocatoria y que se lleven a cabo de manera colaborativa.

La idea puede ser completamente nueva o formar parte de un proceso en curso. No es necesario que esté totalmente definida, ya que el objetivo es precisamente darle forma y desarrollarla junto con otras personas que participarán en su implementación.

¿Quién puede participar?

La convocatoria está abierta a cualquier persona, tanto vinculada al ámbito de la artesanía (profesionales, estudiantes) como interesada en temas de patrimonio cultural material e inmaterial, turismo, desarrollo rural, redes colaborativas y áreas afines, que desee aprender y compartir conocimientos.

Toda la participación será voluntaria; la organización cubrirá los gastos necesarios de transporte —dentro de Asturias—, así como el alojamiento y la manutención.

Cada persona solicitante podrá presentar una única propuesta para participar. Es fundamental que las ideas presentadas estén abiertas a la participación de otras personas

que puedan incorporarse como colaboradoras y contribuir, complementar o transformar la idea durante el laboratorio de producción.

Una vez seleccionadas las ideas, se lanzará una convocatoria dirigida a quienes deseen colaborar en su desarrollo. A partir de ahí, se conformarán los grupos de trabajo, integrados por la persona promotora de la idea y las personas colaboradoras inscritas, con un máximo de seis personas por idea.

¿Cómo puedo inscribir mi propuesta?

Mediante la cumplimentación del formulario disponible en el siguiente enlace: xxxxxxxx. Se recomienda utilizar un formulario virtual que incluya los siguientes apartados.

- Nombre y edad:
- Dirección:
- Correo electrónico y número de teléfono:
- ¿Pertenece a alguna asociación o entidad?:
- Título de la idea:
- Motivación – ¿Por qué te presentas a esta convocatoria?
- Breve descripción de la idea (¿Qué se quiere desarrollar y dónde? ¿Cuál es la contribución y el impacto esperado, teniendo en cuenta los ámbitos mencionados en la convocatoria?):

Para resolver dudas o dificultades en la presentación de propuestas, y con el fin de reducir barreras tecnológicas, lingüísticas o de cualquier otro tipo que puedan dificultar la participación en esta convocatoria, las personas interesadas pueden ponerse en contacto con nosotros en:

Correo electrónico: info@laponte.org

Tel.: xxxxxxxx

Criterios para la selección de ideas

- Se dará preferencia a las ideas que puedan desarrollarse en el medio rural asturiano.
- La idea debe ajustarse a los ámbitos propuestos en la convocatoria.
- Claridad y concreción: la idea debe estar descrita de manera precisa.
- Viabilidad: debe ser posible alcanzar una primera versión o prototipo al finalizar el laboratorio.

- Originalidad e innovación: se valorarán propuestas novedosas o distintivas.
- La idea debe ser sostenible en el tiempo y susceptible de ser replicada en contextos similares.

La selección de ideas se publicará en la fecha prevista en la página web del Ecomuseo y a través de sus canales de comunicación. Asimismo, se notificará por correo electrónico a todas las personas que hayan presentado propuestas a esta convocatoria.

Cronograma

- Convocatoria a ideas: xxx
- Publicación de ideas seleccionadas: xxx
- Convocatoria a colaboradoras: xxx
- Publicación de personas colaboradoras: xxx
- Taller de prototipado presencial: xxx

Compromisos de la organización

- Facilitar transporte y/o alojamiento para las personas participantes procedentes de Asturias durante toda la duración del taller presencial.
- Proporcionar manutención diaria a las personas participantes durante todos los días del taller presencial.
- Poner a disposición los espacios, la infraestructura, los equipos y los materiales necesarios para el desarrollo de las sesiones de trabajo.
- Proporcionar el personal necesario para la coordinación, facilitación y mentoría.
- Aportar recursos para la documentación del proceso.
- Aportar recursos para la difusión de los resultados.
- Facilitar un certificado de participación a quienes lo soliciten.
- Promover la cultura abierta y compartir los procesos y resultados del proyecto de forma pública y accesible.

Compromisos de las participantes

- La participación en el laboratorio es voluntaria durante toda su duración. No se proporcionará remuneración a las personas promotoras ni colaboradoras, y la participación no genera ninguna relación laboral con la entidad organizadora.

- Asistir a todas las sesiones de trabajo en las fechas previstas, así como a las actividades relacionadas con el proceso de producción del prototipo.
- Documentar el proceso utilizando las herramientas proporcionadas por la organización y difundir el conocimiento generado para que esté disponible bajo una licencia abierta.
- Presentar públicamente los prototipos desarrollados en la jornada final del laboratorio y ponerlos a disposición para su exhibición pública.
- Mantener una actitud respetuosa hacia todas las personas participantes. No se tolerarán expresiones de intolerancia o discriminación por motivos de género, etnia, diversidad, condición social, orientación sexual, religión, origen, ideología o cualquier otra circunstancia.
- Reconocer la participación y las aportaciones de cada miembro del grupo de trabajo.
- Cuidar los materiales, herramientas, mobiliario y espacios durante el laboratorio.
- Las personas participantes deberán licenciar sus creaciones y cualquier material derivado (textos, fotografías, vídeos, etc.) bajo una licencia Creative Commons que permita obras derivadas y exija el uso de la misma licencia en su redistribución.

Limitación de responsabilidad

Cuando corresponda, será responsabilidad de la persona promotora obtener las autorizaciones necesarias para el uso de cualquier elemento del proyecto que requiera permiso conforme a la legislación sobre derechos de autoría y derechos afines.

La organización no se hace responsable del uso de datos o contenidos empleados por las personas participantes, ni de los derechos de autoría u otros derechos que correspondan a terceros conforme a la normativa vigente. Durante el desarrollo del laboratorio, la organización podrá realizar las aclaraciones que considere necesarias para precisar las condiciones establecidas. La participación en esta convocatoria implica la aceptación de todos sus términos y contenidos.

■ ANEXO II

EJEMPLO DE CONVOCATORIA A COLABORADORAS

Introducción

Tras la selección de las ideas presentadas por las personas promotoras para el **Culturalitylab: Artesanía y saberes tradicionales, activos patrimoniales para el turismo sostenible en zonas rurales**, El Centro de Investigación y Ecomuseo La Ponte, invita a las personas interesadas en participar en el desarrollo de los prototipos en el laboratorio de experimentación que se desarrollara en Villanueva de Santo Adriano, Asturias, en septiembre del 2026.

¿En qué consiste esta convocatoria de personas colaboradoras?

A través de este formulario (añadir el link de formulario) podrás inscribirte para participar en el taller para prototipar una de las siguientes ideas seleccionadas:

- Idea 1
- Idea 2
- Idea 3
- Idea 4

Para resolver dudas o dificultades en tu presentación a esta convocatoria puedes ponerte en contacto con nosotros en:

Correo electrónico: info@laponte.org

Tel.: xxxxxxxx

Cronograma

Convocatoria a colaboradoras: xxx

Confirmación de personas colaboradoras: xxx

Taller de prototipado presencial: xxx

Por último, añadir los puntos *Compromisos de la organización*, *Compromisos de los participantes* y *Limitación de responsabilidad* de la convocatoria a ideas.

■ ANEXO III

LAB CUBE, PROTOTIPO, GUÍA DE USO Y FABRICACIÓN

¿Qué es el *Lab Cube*?

Es un dispositivo de documentación y reflexión que acompaña todo el proceso del laboratorio.

No es un resultado final ni un instrumento de evaluación, sino una herramienta de trabajo viva:

- se escribe, se dibuja, se tacha y se vuelve atrás,
- se trabaja por fases,
- admite contradicciones, cambios de rumbo y reformulaciones.

Documentar forma parte del propio proceso experimental: no es algo que se hace al final.

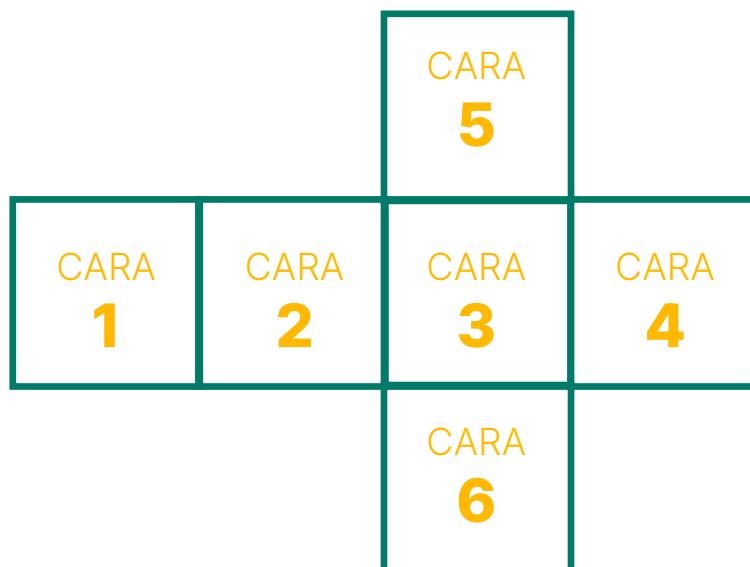
Indicaciones generales de uso

- No es necesario “rellenar” todas las caras al 100 %.
- Las respuestas son provisionales y pueden cambiar.
- Se puede volver a caras anteriores cuando haga falta.
- No hay respuestas correctas o incorrectas.

La función de la persona documentalista es acompañar el uso del cubo, resolver dudas y facilitar el proceso, nunca dirigir el contenido.

Se adjunta el siguiente material que sirve:

1. como guía para la persona documentalista y
2. como pieza autónoma que se pueda entregar a los equipos si se desea.



Lab Cube.

INSTRUCCIONES DE USO DEL *LAB CUBE*

Este documento explica para qué sirve cada cara del *Lab Cube* y cómo trabajarla, sin convertirlo en un método rígido ni en un formulario.

Puede utilizarse:

- como manual interno del proyecto,
- o como guía ligera para los equipos participantes.

Cara 1 · Equipo

Para qué sirve

Para situar el punto de partida: la idea tal y como es ahora y el equipo que la sostiene.

Esta cara permite poner rostro a las personas, analizar perfiles —especialmente fortalezas y debilidades en relación con la idea— e identificar qué necesidades técnicas, metodológicas o de acompañamiento puede tener el equipo: qué tiene y qué le falta.

Qué se espera del equipo

- Una descripción directa de la idea, sin justificarla.
- Un primer reconocimiento de fortalezas y límites.
- Identificación de ausencias o perfiles necesarios.

Cómo orientar (si hace falta)

- Invitar a describir la idea tal y como es, no a convencer. Ser honestos con las carencias del equipo.

Cara 2 · Problematización

Para qué sirve

Esta cara funciona como una brújula estratégica del equipo.

Su objetivo no es solo analizar la idea, sino orientar posibles direcciones de trabajo a partir de la posición real desde la que se parte.

Permite situarse en un punto central —el aquí y ahora del equipo y la idea— y observar:

- qué elementos vienen del pasado y condicionan la idea,
- qué escenarios se abren hacia el futuro y suponen desafíos y oportunidades para la idea,
- y respecto a qué factores existe mayor o menor capacidad de influencia.

Cómo funciona la brújula

Esta cara se organiza alrededor de un punto central:

- El centro representa la situación actual del equipo y la idea.
- El eje horizontal funciona como marcador temporal:
 - Hacia atrás (parte inferior del círculo): elementos heredados que nos condicionan
Debilidades — corregir / Fortalezas — mantener
 - Hacia delante (parte superior del círculo): escenarios, riesgos y oportunidades
futuras Amenazas — afrontar / Oportunidades — explotar

- Las interdependencias, representadas por un círculo que rodea el centro, muestran de qué factores, instituciones, contextos o recursos depende la idea:
 - cuanto más cerca del centro, mayor capacidad de influencia sobre ese elemento;
 - cuanto más lejos o fuera del círculo, menor control por parte del equipo.

El conjunto debe leerse como una herramienta de orientación, no como un listado cerrado. Se deben trazar en ella líneas, a modo de itinerarios, de caminos posibles que se podrían seguir.

Esta cara ayuda a visualizar en qué direcciones tiene sentido avanzar, cuáles conviene reforzar y cuáles requieren precaución.

Para su elaboración se recomienda el uso de códigos de color, de forma que el resultado sea legible y no se convierta en un esquema confuso. Bien trabajada, esta cara actúa como una auténtica brújula del proceso.

Qué se espera del equipo

- Identificación de riesgos y oportunidades reales.
- Reconocimiento de dependencias e interdependencias clave.
- Construcción de una visión compartida desde la que orientarse.

Cómo orientar

- Reforzar la idea de orientación más que de clasificación.
- Ayudar a distinguir entre lo que puede activarse o corregirse y lo que debe asumirse como condición externa.

Cara 3 · Reframe

Para qué sirve

Para reformular la idea a partir de lo aprendido en la problematización.

Qué se espera del equipo

- Aparición de descubrimientos reales, no solo confirmaciones.
- Cambios visibles entre iteraciones.
- Aceptar que la idea inicial puede transformarse significativamente.

Cómo orientar

- Recordar que se puede volver a la Cara 2 tantas veces como sea necesario.
- Preguntar qué ha cambiado en la forma de entender el problema.

Cara 4 · Prototipado

Para qué sirve

Para pasar de la reflexión a la acción.

El prototipo debe ser viable, escalable y susceptible de ser probado (testado) durante el laboratorio. Si no es así, entonces no es un prototipo.

Qué se espera del equipo

- Hacer algo concreto: un objeto, una acción, un relato, una prueba, una demostración.
- Aceptar lo provisional y lo inacabado.

Cómo orientar

- Reducir la explicación y favorecer la experimentación.
- Recordar que el prototipo no es el resultado final.

Cara 5 · Test

Para qué sirve

Para poner el prototipo en contacto con la realidad.

Permite verificar su validez y valorar si la idea es realizable, escalable o sostenible.

Qué se espera del equipo

- Definir qué se quiere probar, cómo (método) y con quién.
- Reconocer fallos y aprendizajes.
- Aprender del error como parte del proceso.

Cómo orientar

- Valorar los errores como información.
- Evitar forzar que algo “funcione”.

Cara 6 · Comunicación

Para qué sirve

Para traducir el proceso y la propuesta a otros públicos.

Qué se espera del equipo

- Explicar qué problema aborda la propuesta.
- Identificar a quién le importa.
- Pensar en impacto y continuidad.

Cómo orientar

- Ayudar a salir del lenguaje interno del equipo.
- Conectar la propuesta con el bien común.
- Invitar a una reflexión de futuro: cómo puede sostenerse la idea.

Rol específico de la persona documentalista

- Explicar el uso del *Lab Cube* al inicio del laboratorio.
- Recordar su uso durante el proceso.
- Resolver dudas sin imponer respuestas.
- Verificar que todas las etapas quedan documentadas.
- Complementar el *Lab Cube* con observaciones externas.

FABRICACIÓN DEL CUBO

Para hacer un cubo necesitas bien imprimir en cartón un prototipo o realizarlo con una caja de cartón en la que escribir en cada cara los siguientes epígrafes que serán rellanados por los equipos.

Texto del Lab Cube

Cara 1 · Equipo

Idea.

Equipo.

Fortalezas del equipo.

Debilidades del equipo.

¿A quién podríamos necesitar?

Cara 2 · Problematización

Amenazas — afrontar.

Debilidades — corregir.

Oportunidades — explotar.

Fortalezas — mantener.

Interdependencias

Cara 3 · Reframe

(Se vuelve a la Cara 2 las veces que sea necesario, hasta 3 iteraciones).

No habíamos visto que...

Hemos descubierto que...

Nos sorprendió que...

1ª iteración.

2ª iteración.

3ª iteración.

Idea reformulada

A partir de lo anterior planteamos cambios o nuevas ideas

1ª iteración.

2ª iteración.

3ª iteración.

Cara 4 • Prototipado

Sin estructura, sin instrucciones.

Cara 5 • Test

¿Qué probamos y cómo?

Funciona / No funciona.

Aprendizajes.

Cara 6 • Comunicación

Galería.

Necesidad.

A quién importa.

Bien común generado.

Continuidad.



CULTURAL HERITAGE IN RURAL
REMOTE AREAS FOR CREATIVE
TOURISM AND SUSTAINABILITY



Funded by
the European Union

This project has received funding by the European Union's Horizon Europe research and innovation programme under Grant Agreement No. 101132628 – CULTURALITY