

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EDUCATIVO

ASESOR:

DOCENTE ANDRES FELIPE JIMENEZ LOPEZ

PARTICIPANTES:

ALEJANDRA JURADO MUÑOZ

LUZ STELLA JURADO MUÑOZ

CENTRO TUTORIAL:

POPAYÁN

2017

**COMPRENSIÓN DE LA GESTIÓN DE CONOCIMIENTO A PARTIR DE LA
SISTEMATIZACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS EN LA
INSTITUCIÓN TEJIENDO VIDA DE LA CIUDAD DE POPAYÁN.**

ASESOR:

DOCENTE ANDRES FELIPE JIMENEZ LOPEZ

PARTICIPANTES:

ALEJANDRA JURADO MUÑOZ

LUZ STELLA JURADO MUÑOZ

CENTRO TUTORIAL:

POPAYÁN

2017

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	9
1.1. Contexto de la organización	9
1.2 Situación Problemática:	9
1.3 Formulación del problema	12
1.4 Justificación	12
1.5 Formulación de Objetivos	14
2. ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO	15
2.1 Estado del Arte	15
2.1.1 La sistematización de procesos educativos.....	15
2.1.2 La gestión de conocimiento y su aporte en procesos de sistematización de procesos educativos	19
2.1.3 Propuesta metodológicas en gestión de conocimiento en los procesos educativos.	21
2.2 Referentes Teóricos	23
2.2.1 Conceptualización de gestión de conocimiento.....	24
2.2.2 La transformación del Conocimiento Tácito y Explícito.....	26
2.2.3 Beneficios y aplicaciones en la Gestión de Conocimiento	29
2.2.4 Modelos y Metodologías en Gestión de Conocimiento.....	31
2.2.5 Experiencias significativas	34
2.2.6 Sistematización de Procesos educativos	37
2.2.7 Etapas del proceso de Sistematización	37
2.2.8 La entrevista como herramienta de recolección de la información en un Proceso de Sistematización de experiencias significativas	41

3. APUESTA METODOLÓGICA.....	43
4. PROCESO DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO PROPUESTO PARA SISTEMATIZACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS	48
4.1 Descripción del proceso de gestión de conocimiento	48
4.2 Identificación y Creación de Conocimiento explícito	50
4.3 Codificación y Conservación de conocimiento	51
4.4 Transferencia y aplicación de conocimiento	52
5. CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS.....	53
5.1 Proceso de Obtención de la información.	53
5.2 Descripción de los instrumentos de generación y conservación de conocimiento del proceso de caracterización.	55
5.3. Resultados del proceso de caracterización.	57
5.3.1. Catálogos de las experiencias significativas	57
5.3.2. El descriptor de experiencias significativas	65
6. IMPLEMENTACIÓN DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN.....	97
6.1 Descripción de la aplicación	97
6.1.1 Registro de Usuarios:.....	98
6.1.2 Registro de Experiencias significativas:	98
6.1.3 Consulta de Experiencias significativas:	98
6.1.3 Lecciones aprendidas de Experiencias significativas:	99
6.2 Funcionalidades de la aplicación Desarrollada	99
6.2.1 Home (Página de inicio):	99
6.2.2 Registro de usuarios:.....	100
6.2.3 Registro de experiencias significativas:.....	101

6.2.4 Catalogo de experiencias significativas:	102
7. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN WEB Y VALIDES DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN	104
7.1 Descripción de la prueba	104
7.2 Modelo de la prueba Heurística y de concepto	105
7.3 Resultados Obtenidos	109
8. CONCLUSIONES Y TRABAJO A FUTURO.....	111
8.1 Conclusiones del proyecto	111
8.2 Trabajo a futuro	114
BIBLIOGRAFÍA	115

Índice de tablas

TABLA 1 ETAPAS DEL PROCESO DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS	38
TABLA 2 RESUMEN DE LA METODOLOGÍA PROPUESTA.....	46
TABLA 3 CATALOGO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS.....	55
TABLA 4 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS	56
TABLA 5 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIAS ES01.....	58
TABLA 6 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES02.....	58
TABLA 7 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES03.....	59
TABLA 8 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES04.....	59
TABLA 9 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES05.....	60
TABLA 10 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES06.....	61
TABLA 11 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES07.....	62
TABLA 12 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES08.....	62
TABLA 13 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES09.....	63
TABLA 14 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES10.....	63
TABLA 15 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES11.....	64
TABLA 16 CARACTERIZACIÓN DE EXPERIENCIA ES12.....	65
TABLA 17 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “TRES MOMENTOS”.....	66
TABLA 18 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “SENDERO DE LA VIDA”.....	67
TABLA 19 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “UN LUGAR MARAVILLOSO”.....	68
TABLA 20 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “ASÍ SOY YO”.....	73
TABLA 21 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “BRILLO DEL ALMA”.....	75

TABLA 22 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “COLOMBIANITO”	78
TABLA 23 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “DEFENSORES DEL PLANETA”	82
TABLA 24 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “FILOSOFÍA PARA NIÑOS”	84
TABLA 25 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “GASTRONOMIA”	88
TABLA 26 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “DEFENSORES DEL PLANETA”	90
TABLA 27 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “TERAPIA ARTÍSTICA”	93
TABLA 28 DESCRIPTOR DE EXPERIENCIA “TERAPIA ARTÍSTICA”	95

Índice de figuras

ILUSTRACIÓN 1 METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	45
ILUSTRACIÓN 2 MODELO DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO PARA APOYAR PROCESOS DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS.....	50
ILUSTRACIÓN 3 PROCESO DE OBTENCIÓN DE LA INFORMACIÓN	54
ILUSTRACIÓN 4 HOME DE LA APLICACIÓN WEB.....	100
ILUSTRACIÓN 5 REGISTRO DE USUARIOS.....	101
ILUSTRACIÓN 6 REGISTRO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS.....	102
ILUSTRACIÓN 7 CATALOGO DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS	103
ILUSTRACIÓN 8 RESULTADOS DE PRUEBA DE USABILIDAD.....	109
ILUSTRACIÓN 9 RESULTADOS DE PRUEBA DE CONCEPTO.....	110
ILUSTRACIÓN 10 ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DE LA PRUEBA DE CONCEPTO.....	111

1. Introducción

El presente capítulo tiene como propósito presentar las condiciones iniciales del proyecto. Donde se describen el contexto organizacional, la situación problemática, la formulación del problema, su respectiva justificación y los objetivos con los cuales se pretende desarrollar el proyecto. A continuación se plantean cada uno de los temas mencionados.

1.1. Contexto de la organización

La institución Tejiendo vida, es un establecimiento de carácter privado, el cual presta el servicio de educación a niños y niñas en los grados de despertar, prejardín y jardín y básica primaria. La cual lleva en funcionamiento 17 años, inicialmente como preescolar, posteriormente fue instaurada la primaria.

La institución educativa al ser fundada hace pocos años no cuenta con un archivo histórico, pues todas las experiencias pedagógicas no han sido documentadas en archivo físico o digital. Es por ello que es tan pertinente que la historia Tejiendo Vida sea conservada en medio escrito y digital. A través de una metodología pertinente de recolección de información, para así posteriormente comprender la gestión de conocimiento que surge a partir del análisis de dicha información.

1.2 Situación Problemática:

La información es el capital más importante con que cuenta una organización. La correcta gestión de su información, le permite obtener beneficios como: La generación de conocimiento estructurado y disponible para los miembros de la organización. Así mismo, la disponibilidad de acceso continuo y persistente a sus fuentes de conocimiento, como lo establece (Dalkir 2007).

Otro beneficio que es importante mencionar es la clasificación e indexación de fuentes de información, lo que conlleva a consultas y uso más efectivo de la información en la organización, (Zemaitis, 2014). Estos beneficios son posibles, cuando la organización tiene procesos de gestión de conocimientos maduros y formalizados, los cuales están soportados en sistemas de información que apoyan, la adecuada gestión del conocimiento (Kim, 2014).

Cuando estas herramientas informáticas, son usadas de la forma correcta y se les suministra la información precisa y de forma regular, prestan el servicio adecuado, que permite contar procesos más organizados y eficientes, que producen servicios ágiles, efectivos y del agrado a sus clientes.

Una institución educativa, es una organización, puesto que se compone de miembros, procesos y herramientas. Sus miembros son directivos, docentes, personal de apoyo y auxiliar. Y su elemento fundamental los estudiantes según lo explica (Santos, 2011). Además, este tipo de organización, define, aplica y mantiene procesos de carácter educativo, los cuales deben estar orientados al servicio de formar personas y ciudadanos, con valores y conocimientos tanto técnicos, éticos, cívicos, humanitarios entre otros.

Estos servicios son consumidos por sus clientes fundamentales, los estudiantes. Personas que esperan, obtener de dichas instituciones, servicios de enseñanza – aprendizaje, que les garantice un futuro promisorio y una vocación, para el profesional del mañana. Las herramientas de apoyo deben estar dirigidas a soportar el desarrollo de sus estrategias pedagógicas (Dalkir, 2007).

Aplicaciones informáticas de gestión y apoyo educativo, son usadas de forma regular. Es ahí donde surge la necesidad de indagar si dichas herramientas de apoyo, están siendo usadas de forma adecuada o en algunos casos, son inexistentes, para dichas instituciones.

Considerando lo expuesto anteriormente, relacionado con la necesidad de gestionar adecuadamente los procesos de gestión de conocimiento al interior de las instituciones educativas, para la prestación del servicio de enseñanza-aprendizaje óptimo y eficaz a los estudiantes. Se considera como enfoque de estudio, en esta investigación a la conservación del conocimiento, como un proceso primario y fundamental, en el correcto desarrollo de las actividades de acceso, uso, apropiación y transferencia de conocimiento, al interior de una institución educativa, concepto tomado por Maina (2012).

Por lo tanto es motivo de análisis y estudio para el presente proyecto, determinar la importancia y necesidad de las experiencias pedagógicas dadas por los docentes, que permitan gestionar de forma correcta la conservación del conocimiento de una institución educativa.

Entendiendo a la conservación de conocimiento como la capacidad para identificar fuentes de información capaces de proporcionar datos y registros de la memoria histórica de la institución. Además de filtrar, clasificar y codificar la información recolectada en estructuras de datos organizadas, que permitan a un sistema de información, brindar información precisa y estable del conocimiento de una institución educativa (Maina, 2012).

La información que se desea, tratar está relacionada con las experiencias pedagógicas de los docentes, en sus procesos de enseñanza. Puesto que dichas experiencias son conocimiento tácito, que es valioso en la maduración de los procesos de acceso, uso y transferencia de conocimiento explícito (Ardashkin, 2014).

Las experiencias significativas, son una fuente de información, de alto contenido formativo, puesto que ejemplifican, el modo de entender y aplicar el proceso de enseñanza, en grupos focales, y diversos.

Esta diversidad y su variabilidad en la aplicación, es el conocimiento que debe ser conservado y realimentado continuamente por la institución. De este modo dichas experiencias pedagógicas deben transformar las prácticas educativas pues estas son la fuente primaria y fundamental de la obtención de dicha información (Zemaitis, 2014).

Cuando esta fuente de información, no ha sido capturada, organizada y mantenida en repositorios digitales, de forma adecuada, se corre el riesgo de perder no solo la historia de una institución educativa, sino de privar a las nuevas generaciones de educadores, de conocer los métodos, buenas prácticas y lecciones aprendidas de profesionales de la educación, que han brindado con su experiencia y conocimiento, la fuente de información más importante, para el mejoramiento continuo de los procesos de enseñanza – aprendizaje en las instituciones educativas.

1.3 Formulación del problema

En consideración de la problemática expuesta anteriormente, se propone como pregunta de investigación *¿Cuál es la comprensión de la gestión de conocimiento a partir de la sistematización de experiencias significativas en la Institución Tejiendo Vida de la ciudad de Popayán?*

1.4 Justificación

La importancia de indagar, analizar y posteriormente comprender la gestión del Conocimiento a través de la conservación de la información en una institución educativa, es de gran relevancia puesto que inicialmente pone en la agenda el tema de gestionar conocimiento, aspecto poco estudiado, mencionado y tratado en las instituciones educativas y más aún en el ámbito local. Esto se da puesto que la gestión de conocimiento surge como elemento fundamental en la adquisición de nuevo aprendizaje en la nueva llamada sociedad de información,

Por otro lado la conservación de la información debe ser priorizada no solo en una institución educativa, sino en cualquier organización pues esta se constituye como el material fundamental para transformar la información en conocimiento, para luego ser transmitido a otros contextos, instituciones y organizaciones, permitiendo de esta manera formar y crear nuevo conocimiento.

Este trabajo reconocerá que toda la información acumulada de 17 años de la institución Tejiendo Vida, sea organizada, materializada y posteriormente archivada de manera digital

Pues es muy pertinente y fundamental que toda institución educativa cuente con un archivo histórico que dé cuenta de su historia, logros, aciertos, experiencias y aprendizajes a través del tiempo.

De igual manera se podrá comprender más explícitamente el trabajo realizado por la institución a través del relato de las experiencias pedagógicas, muy particulares, haciendo de esta manera única a la institución como gestora de cambios pedagógicos e innovación en métodos de aprendizaje.

Igualmente permitirá que agilice y facilite procesos de búsqueda de dichas experiencias pedagógicas. Lo cual formará un archivo histórico que sienta las bases para que dichas experiencias puedan ser útiles a otras instituciones, y otros contextos.

Por otro lado hasta el momento no se ha realizado en la institución un trabajo investigativo que dé cuenta sobre la comunicación del conocimiento, es decir el compartir, participar y retroalimentar la información que se genera en la institución, y por consiguiente el proceso de transformación de la información en conocimiento, es prácticamente vacío en el colegio. Por ello es tan pertinente un trabajo sobre la comprensión de la gestión del conocimiento a través de la conservación de la información.

Finalmente este trabajo podrá ser utilizado como ejemplo de caso, para que otras instituciones educativas, se fomente la importancia de la gestión del conocimiento a través de la herramienta que ha estado guardada, conservada y almacenada por años relegada a un estante y en muchos casos olvidada. El archivo histórico, el cual es el elemento que cobra surge como mecanismo innovador al generar procesos de transformación de información a conocimiento relevante para la institución y su entorno.

1.5 Formulación de Objetivos

Objetivo general

Establecer la sistematización de las experiencias significativas en instituciones educativas para la implementación de un proceso de Gestión de Conocimiento hacia la transformación de las prácticas educativas.

Objetivos específicos:

- OBJ1. Caracterizar las experiencias significativas de la Institución Tejiendo vida de los docentes en los 17 años de creación de la institución.
- OBJ2. Describir un proceso de gestión de conocimiento basado en la caracterización de las experiencias significativas obtenidas en OBJ1.
- OBJ3. Implementar una aplicación WEB que permita aplicar un procedimiento de sistematización del proceso obtenido en OBJ2.
- OBJ4. Evaluar mediante pruebas heurísticas de funcionalidad la aplicación WEB implementada, con un grupo específico de funcionarios de la institución educativa Tejiendo Vida.

2. Estado del arte y marco teórico

El presente capítulo tiene el propósito de realizar un análisis sobre los trabajos relacionados con el proyecto que se describe en este documento. Se relacionan los trabajos y sus aportes y diferencias con esta investigación, seguidamente se presenta un marco teórico donde se exponen conceptos sobre gestión de conocimiento, experiencias significativas y la importancia para las instituciones educativas en sistematizar su historia en lecciones aprendidas.

2.1 Estado del Arte

2.1.1 La sistematización de procesos educativos

La sistematización de experiencias significativas en la educación es un tema que se ha manejado en algunos casos, pues se visualiza la importancia de transferir el conocimiento que está implícito en las instituciones educativas y no se documenta. Sin embargo la gestión de conocimiento no aparece como componente principal y significativo en los estudios, trabajos e investigaciones que se han encontrado a través de los años.

A continuación se describirán trabajos relacionados con el tema de la sistematización de experiencias significativas en el ámbito social y educativo. Tomando en cuenta trabajos nacionales para comprender el contexto y panorama actual.

En el sector nacional se destaca el trabajo del ministerio de educación nacional, donde se presente un Sistema nacional de acompañamiento a las experiencias significativas. Este programa realizado por El Ministerio de Educación Nacional es un programa que está en curso desde el año 2003, el cual se inicia por la necesidad de socializar y hacer visibles las experiencias significativas de los docentes a nivel nacional.

El proyecto mencionado anteriormente cuenta con una herramienta tecnológica llamada “*Colombia Aprende*”, la cual cuenta con un interfaz donde se pueden subir las diferentes experiencias significativas de cualquier área de básica y secundaria en la plataforma. Dicha herramienta cuenta con una base de datos donde se pueden consultar una experiencia significativa en un área específica del saber, contando con requisitos para poder aceptada y posteriormente evaluada para así ser publicada.

En el sector local, se destaca el trabajo Experiencias Significativas y Huellas Vitales, este proyecto fue realizado Por Elkin Calvache Hoyos, Juliana Andrea Ruiz Vidal, María Rosa Tombé Tunubalá, Zuly Rocío Roa Delgado, aspirantes al título de Magister en Educación desde la Diversidad en la en la Universidad Católica de Manizales nivel local se encontró el siguiente trabajo de Investigación

El proyecto anteriormente citado da cuenta de cómo los relatos de vida de algunos profesores del Departamento del Cauca, dan significado y sentido a retroalimentar la práctica educativa. Dichos relatos son denominados por sus autores como “Huellas vitales”, pues son vivencias particulares, las cuales a través de la motivación y la vocación fueron el resultado de un profundo dialogo para plasmar la parte más humana de dichos relatos y así contribuir a la trasformación de las prácticas educativas. Se utilizó como instrumento metodológico la entrevista a profundidad con el objeto de estudio, de corte cualitativo y exploratorio. Y tuvo como resultado la visualización del interés de los docentes por generar practicas innovadoras, creativas para mejorar la práctica educativa.

Otro trabajo que se ha considerado en esta revisión de estado de arte, es el desarrollado por Jorge Winson Barbosa, Juan Carlos Barbosa y Margarita Rodriguez, titulado como” Sistematización de experiencias en educación superior. Estado del arte de la investigación 2005-2011”, este trabajo

presenta una recopilación sobre diferentes contribuciones en el campo de la sistematización a nivel de educación superior, donde se destaca la codificación de actividades y sus respectivos actores involucrados, los cuales determinan acciones específicas en procesos educativos. Se resalta el aporte en la forma de caracterizar actividades comunes de procesos educativos y el modo en que se clasifican procesos y herramientas de sistematización. (Barbosa y Barbosa, 2011).

Continuando con la revisión de trabajos que generen aportes al proyecto descrito en este documento, se resalta los avances en relación con el uso de herramientas de sistematización en procesos educativos, es el caso de Jhon F. Restrepo y Manuel Tabarez en su trabajo “Relaciones y ajustes en el modelo conceptual de sistematización de experiencias educativas”, este trabajo genera aportes significativos en la propuesta del método para organizar y clasificar experiencias en procesos educativos y la manera en que se implementa herramientas digitales para su respectiva sistematización. (Restrepo y Tabares, 2000).

Es necesario considerar los trabajos de Julián Restrepo y Manuel Tabares, donde exponen un conjunto de conceptos y teorías en cómo aplicar adecuadamente la sistematización de procesos educativos, donde se realiza una revisión sistémica de lo conceptual, enmarcando la sistematización de experiencias educativas es un

Proceso que responde a la fundamentación teórica que soporta la investigación en la educación desde el paradigma cualitativo, buscando explorar contextos y sujetos para lograr descripciones y explicar la realidad subjetiva de la acción (Jover y Montalvo, 2013).

En consideración de la aplicabilidad de la sistematización, trabajos como el de Almer Ruiz Cintado y Munz Ghiso, plantean que el uso de herramientas tecnológicas en los procesos históricos de las instituciones educativas, son considerados como mecanismos de recuperación,

análisis y apropiación de las prácticas educativas de un programa académico. El cual relaciona sistémica e históricamente sus componentes teóricos y prácticos, con sus saberes y prácticas educativas. Con el propósito de comprender y explicar los contextos, el sentido, los fundamentos, las lógicas y los aspectos problemáticos que presentan tales prácticas, en los diferentes escenarios pedagógicos de las instituciones. (Ruiz citando a Ghiso, 2001).

Un trabajo importante de resaltar en esta investigación y que ha sentado las bases, para la comprensión del proceso de sistematización de procesos educativos. Es el presentado por Damián Simón, en su trabajo “Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria”, su acercamiento con los procesos de primera infancia y el modo en que utiliza la tecnología como herramienta de apoyo, en el registro y organización de la información de las instituciones educativas, es un aporte muy importante en los propósitos de este proyecto. El proyecto de (Simón, 2013), ofrece métodos procedimentales para organizar y capturar información relevante de la historia educativa en instituciones de primera infancia, el uso de fichas de recolección de información y la clasificación de la misma, es un aporte fundamental en el propósito de caracterizar experiencias educativas.

Por otro lado se destaca también el trabajo de (Ballesteros et al, 2016), en su trabajo denominado ““Cuando juego aprendo mejor, experiencias lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en niñas y niños de ciclo 1 y 2 en los colegios Atanasio Girardot, el jazmín y ciudad de Bogotá”. Este trabajo introduce el término de “catálogo de experiencias”, el cual será acuñado por el presente proyecto descrito en este documento. Su uso es fundamental para la organización de experiencias educativas, además permite la indexación en procesos de sistematización, para mejorar la búsqueda y selección de experiencias históricas en instituciones educativas.

Finalmente se menciona el trabajo de Ivan Ortiz Cacere, donde en su proyecto “Gestión Curricular en las escuelas primarias con tecnologías de la información y comunicación”, describe un método práctico para determinar características de lecciones o aprendizajes, en el proceso de elaboración y seguimiento de los contenidos curriculares en escuelas primarias. El aporte más significativo se encuentra en como integra elementos de tecnologías de la información, tecnologías Web 2.0 y herramientas de gestión, para organizar y gestionar aprendizajes significativos en los procesos curriculares.

2.1.2 La gestión de conocimiento y su aporte en procesos de sistematización de procesos educativos

La presente sección describe un conjunto de trabajos relacionados en torno a diferentes propuestas de adaptaciones de modelos de gestión de conocimiento, basadas en referentes ampliamente conocidos. Las propuestas buscan describir adaptaciones a los contextos y usos que los proyectos en específico pretenden dar.

Inicialmente se destaca el trabajo de Fidalgo Blanco, Sein-Echaluze & García-Peñalvo, quienes proponen el uso de actividades básicas de gestión de conocimiento como la identificación, transferencia y apropiación de procesos básicos en la formación del estudiante, a partir del uso de herramientas informáticas para conservar o mantener la información o lecciones aprendidas en los diferentes talleres. Este trabajo se resalta por proponer procesos mínimos de gestión de conocimiento en actividades comunes de educación en básica primaria (Fidalgo et al, 2013).

Por otro lado el proyecto “Algunas lecciones aprendidas en el intento de su integración al proceso de enseñanza-aprendizaje, Potencial y efectividad de las TIC”, desarrollado por Herrero Tunis, E., & Hernández Rabell, proporciona información muy valiosa respecto al uso efectivo de

las TIC, en los procesos de enseñanza – aprendizaje, como a partir de estrategias de clasificación, descripción y conservación de conocimiento, las lecciones aprendidas en los procesos educativos, son registrados y retroalimentados por los docentes y estudiantes. Este trabajo proporciona además aportes significativos en la manera de simplificar los procesos genéricos de gestión de conocimiento y llevarlos a la práctica del uso en herramientas informáticas. (Tunis et al, 2013).

En el campo de la sistematización de procesos educativos, el trabajo de Baquero, R. Denominado “Del experimento escolar a la experiencia educativa: La transmisión" educativa desde una perspectiva psicológica situacional”, tiene aportes interesantes en la manera de abordar el tema de experiencias significativas como “experiencia educativa”, la cual es abordada desde el perspectiva psicológica y su descripción en torno a los comportamiento del estudiante frente a procesos como: crear, compartir y conservar conocimiento. Este trabajo brinda aportes en el uso de términos de descripción de experiencias significativas, la clasificación de las mismas y la manera de registrarlas en herramientas informáticas.

Los mecanismos para sistematizar procesos educativos, pueden variar según el contexto y tecnologías que se tengan a disposición. Pero las herramientas de extracción y obtención de información, están siempre asociadas a métodos de comunicación e interacción, entre un grupo de apoyo y la institución. Esta reflexión es tomada del trabajo de (Alcalá et al, 2009), un proyecto que utiliza técnicas de comunicación social y psicología, para identificar la información necesaria para extraer los datos requeridos en la sistematización de experiencias educativas, el trabajo denominado “La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje”, ofrece aportes significativos para el diseño de fichas y encuestas de extracción de información,

así como sugerencias para interactuar con las instituciones educativas con el propósito de obtener un banco de datos inicial que pueda ser sistematizado más adelante.

Otro trabajo que se ha considerado, como referente en esta investigación por su aporte en la adaptación de procesos de gestión de conocimiento, en actividades de sistematización de experiencias educativas es “Modelo de implantación de Gestión del Conocimiento y Tecnologías de Información para la Generación de Ventajas Competitivas”. En este trabajo se muestra como a partir de un modelo de referencia, que en este caso es el modelo de (Dalkir, 2007), se propone una adaptación simple a los procesos de adopción de actividades de gestión de conocimiento en el prácticas comunes de aprendizaje, de igual modo se utilizan herramientas tecnológicas para registrar las experiencias o lecciones aprendidas del desarrollo del proyecto (Salazar el at, 2000). Este trabajo en particular ha propiciado la propuesta del proyecto que se describe en este documento, el cual propone de un método de adopción de un modelo de gestión de conocimiento para sistematizar experiencias educativas.

2.1.3 Propuesta metodológicas en gestión de conocimiento en los procesos educativos.

Esta sección del documento presenta, un conjunto de trabajos que se han tomado como referencia, en torno al uso y adaptación de diferentes metodologías o métodos en gestión de conocimiento, las cuales han sido propuestas para ser aplicados en distintos proyectos en el campo de la educación.

Inicialmente se destaca el trabajo denominado “Gestión del conocimiento en educación y transformación de la escuela: Notas para un campo en construcción”, el cual propone un método de 5 etapas (obtención, análisis, transformación, revisión y aplicación) para aplicar actividades de gestión de conocimiento, en procesos educativos en temprana edad. Cada etapa de gestión de

conocimiento, tiene un objetivo específico y el objetivo final es organizar la información de diferentes procesos institucionales, de tal forma que se obtenga un banco de conocimiento a disposición de la comunidad académica (Arcero et al, 2009). El aporte de este trabajo está en que usan los conceptos de conocimiento tácito a explícito descritos por (Kateuchi, 1991) al igual que el presente proyecto descrito en este documento, para extraer información presente en la historia de una institución y llevarla a conocimiento explícito o codificado en un registro informático.

Por otro lado está el trabajo “Sistema de Gestión de Conocimiento para la aplicación de experiencias de innovación educativa en la formación”, el cual presenta un modelo de 7 etapas (Identificación, análisis, correlación, adaptación, diseminación, transformación y transferencia) de gestión de conocimiento. Las cuales son usadas para la definición de registros históricos de experiencias de innovación en proyectos educativos. El uso de fichas o formatos de extracción de la información, y la categorización de conocimiento descrito en (Blanco et al, 2013), es un aporte importante con el proyecto presentado en este documento, guarda además mucha relación en cuanto al objetivo de caracterizar experiencias educativas, utilizando modelos de gestión de conocimiento adaptados a contextos específicos.

Es también importante resaltar el trabajo de “La gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la nueva universidad”, presentado por (Jover et al, 2013), quien describe en su trabajo un modelo de 4 fases (diagnostico, fundamentación y aplicación) en gestión de conocimiento. Este trabajo tiene como aporte específico el diseño de un modelo basado en las propuestas de (Dalkir, 2007) y la necesidad de obtener un repositorio de datos a partir de una herramienta WEB. Esta idea es tomada como referente para la propuesta del modelo que se diseñará en el trabajo descrito en este documento.

Otros trabajos que han generado aportes en el campo de la educación y su relación con procesos de gestión de conocimiento es el propuesto por (Álvarez et al, 2015), donde utiliza un modelo de gestión de conocimiento para representar experiencias pedagógicas extraídas de los docentes en sus procesos de formación. El ciclo de conocimiento donde intenta ir desde un conocimiento tácito a explícito a partir de actividades lúdicas, es un aporte significativo en cuanto que fomenta el uso de prácticas básicas de gestión de conocimiento en procesos de codificación y registro de experiencias de los docentes. El resultado de este trabajo es un repositorio ordenado de experiencias pedagógicas, las cuales han sido obtenidas con la ayuda de procedimientos definidos en un modelo de gestión de conocimiento.

Finalmente se destaca los aportes de (Barbon et al, 2017), en su trabajo “El rol de la gestión educativa estratégica en la gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la educación superior”. Este trabajo presenta una revisión importante de diferentes modelos y perspectivas de gestión de conocimiento. Donde se destaca la aproximación del modelo de Dalkir en sus 10 etapas de procesos de gestión de conocimiento adaptados a estrategias de gestión educativa. El aporte fundamental está en la forma de sintetizar el modelo de Dalkir a 5 etapas básicas, las cuales son propuestas por el autor y adaptadas al contexto del proyecto desarrollado.

2.2 Referentes Teóricos

A continuación, se va a definir las categorías que van implícitas en la pregunta problema y que dan cuenta del eje central del proyecto. Después se van a dar una serie de subcategorías, las cuales se desglosan de cada categoría. Se definirán conceptos de distintos autores para comprender mejor la situación problema y así tener los elementos para posteriormente realizar el

análisis de la información de acuerdo a los conceptos más relacionados con el tema de la investigación.

2.2.1 Conceptualización de gestión de conocimiento

En la presente sección se describen definiciones y aproximaciones conceptuales, en torno a la gestión de conocimiento. Las cuales son tomadas como referente teórico para la argumentación y definición de una aproximación particular de la aplicación de gestión de conocimiento en procesos de sistematización de experiencias educativas.

Inicialmente se destaca la definición que ofrece Tejedor y Aguirre en (Tejedor et al, 1998), donde describen a la gestión de conocimiento como el conjunto de procedimientos que permiten que el conocimiento se aun elemento fundamental para agregar y formar valor.

Así mismo (Moya et al, 2001), definen la gestión de conocimiento como la capacidad de captar lo más óptimo de las personas de la empresa, empleando elementos que faciliten que la información sea trasformada en conocimiento.

De igual manera es definido también como el reconocimiento del activo humano dado en la memoria del ser humano para transformarlo en un activo organizacional, el cual pueda ser de fácil acceso y compartido para un bien común. Así lo define Marshall, (Prusak et al, 2005).

Igualmente, Marshall explica sobre el valor agregado, todo lo que pertenece a la empresa tiene un costo. Así como los bienes materiales, los bienes inmateriales como el capital humano, las cualidades y la capacidad del individuo para generar riqueza a través del conocimiento, estos también deben contar como valor a la organización.

Ahora bien, Ikujiro Nonaka e Hirotaka Takeuchi exponen el concepto de la organización como creadora de conocimiento, de la cual parte el modelo de creación de conocimiento. El cual se

define como el proceso por el cual se crea, se forma y se gestiona el conocimiento en una organización (Takeuchi, 1998).

Estos autores plantean que para que se forme el conocimiento, se toman conceptos como el conocimiento tácito y el conocimiento explícito.

El conocimiento tácito según Nonaka, hace referencia a toda la información que el individuo posee de manera particular, implica sus valores, forma de pensar y de actuar, es único y definido, pues está muy adentro y hace parte de sí mismo, por lo cual es difícil de transmitirlo o compartirlo.

En este tipo de conocimiento está dado por la experiencia individual, la información que se ha generado y esta guardada en la mente del individuo. Por ello se necesitan de ciertos elementos para que pueda ser comprendido y utilizado por el resto de la organización.

Según (Takeuchi, 1998), el conocimiento explícito es aquel que, a través del lenguaje, números y otros mecanismos puede ser transmitido, pues es entendible y comprendido. Este es plasmado en un soporte físico, llega a transformarse en datos, formulas, procedimientos, principios, teorías, fundamentos, entre otros.

Ahora bien, Nonaka y Takeuchi, plantean que para que el conocimiento tácito, se transforme en explícito. Deben existir un ciclo o proceso de creación de conocimiento. El cual lo define como el modelo de creación de conocimiento.

Este modelo crea conocimiento a través de la conversión de este, el cual necesita a todos los individuos de la organización, para llevarse a cabo. La organización provee los recursos y elementos para que los individuos transformen la información en conocimiento. Respaldando generando los espacios, las áreas y las condiciones para dicho proceso, pues la organización en

su estructura no puede generar conocimiento necesita del capital humano de la organización (Takeuchi, 1998).

2.2.2 La transformación del Conocimiento Tácito y Explícito

Debido a que el conocimiento es un elemento fundamental en el ámbito de la gestión de conocimiento, conocer la forma en que este se crea y se transforma es de gran importancia para la comprensión del proceso de gestión como tal. En base a esto, los ampliamente referenciados autores, Nonaka y Takeuchi, propusieron en 1995 la teoría de creación del conocimiento, esta resalta una distinción entre dos tipos de conocimiento: el conocimiento tácito y el conocimiento explícito. El conocimiento explícito es aquel que se puede transmitir en lenguajes formales y sistemáticos. Este puede articularse para incluir declaraciones gramaticales, expresiones matemáticas, entre otros. Debido a estas características, el conocimiento explícito es fácilmente transmisible entre individuos. El conocimiento tácito se refiere al conocimiento personal y en un contexto específico. Se trata de conocimiento basado en factores como la experiencia, perspectiva y valores personales. Debido a esto, el conocimiento tácito es difícil de compartir a nivel organizacional, por lo que debe ser codificado y convertido a conocimiento explícito, a través de un proceso de transformación, antes de ser gestionado.

Nonaka y Takeuchi además definieron un modelo para explicar el proceso mediante el cual el conocimiento se transforma de tácito a explícito, y viceversa, en un contexto organizacional. El proceso en cuestión consta de un ciclo de actividades que se reproducen a manera de espiral, en las cuales el conocimiento se transforma de manera constante. El proceso de transformación de conocimiento tácito a explícito, es relevante a esta investigación, puesto que explica, en parte. Porque existen los problemas asociados en las organizaciones de transformar su capital de

conocimiento tácito, producto de sus experiencias en proyectos y capacitación organizacional, a conocimiento explícito que pueda ser codificado y posteriormente transferido.

Estas son las actividades que componen el ciclo de conversión de conocimiento (Takehuchi, 1998):

- *Socialización.* En esta etapa, los individuos dentro de una organización comparten sus experiencias y métodos, lo que permite la transferencia de conocimiento tácito entre individuos, sin la necesidad de que este sea previamente transformado en conocimiento explícito. El conocimiento tácito es el conocimiento que se adquiere a través de canales de comunicación como la oralidad. Se lleva a cabo a través de la práctica, la observación, la imitación. Por medio de la interacción de una persona a otra. Hacen parte los sentimientos, y emociones de quien trasmite la información, pues trasfiere experiencias, habilidades, modales mentales y formas de actuar. El conocimiento que se transmite sigue siendo tácito.
- *Externalización.* En esta etapa, los individuos exponen y comparten sus conocimientos mediante el uso de conceptos explícitos, haciéndolos accesibles a los demás miembros de la organización, y efectivamente logrando una transformación de conocimiento tácito en explícito. El proceso de externalización se inicia con una interacción más profunda, más de dialogo con otras personas. Permitiendo que la información tenga más canales de transferencia, y se pueda entender y comprender mejor. De igual manera se trasmite a través de metáforas, conceptos, analogías. Quien trasmite la información es consciente de que va a ser exteriorizada, convirtiendo el conocimiento en explícito
- *Combinación.* En esta etapa, se acoplan partes discretas de conocimiento explícito para darles nueva forma. Esta actividad se destaca por el hecho de que en ella no se crea nuevo

conocimiento, sino que se optimiza y ordena de tal manera que sea más accesible. Debido a esto, la etapa de combinación transforma conocimiento explícito en conocimiento explícito optimizado o refinado. El proceso de combinación es el conocimiento que se sistematiza de forma virtual o escrita. Para ser útil a la organización, es accesible su acceso, ya que ha pasado por un proceso donde se es más comprensible, y entendible. Este debe ser difundido a través de diferentes formas como: audio o texto y de modos diferentes de comunicación como reuniones, conferencias, diálogos a profundidad entre otros. Se debe obtener nuevamente conocimiento, ya que dicho conocimiento ya ha sido utilizado

- *Internalización.* La cual consiste en la apropiación del conocimiento por parte de los individuos, a la hora de aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica, lo que efectivamente se encarga de convertir el conocimiento explícito a tácito, mediante factores como la experiencia, perspectiva y demás. El conocimiento que se ha transformado en explícito debe cumplir nuevamente el ciclo, entonces a través de su utilidad en la organización, las personas lo han comprendido de manera diferente, por lo que nuevamente se convierte en tácito. La práctica y usabilidad determinan un nuevo conocimiento que va a generar conocimiento implícito en la mente de las personas

Nonaka y Kateucchi afirman que este tipo de modelo debe darse con disposición de toda la organización, en condiciones óptimas como un clima organizacional adecuado, con recursos óptimos. Dándose una dimensión epistemológica, es decir debe comprenderse como un proceso sistémico, grupal, donde el factor principal es la interactividad de los miembros de la organización.

2.2.3 Beneficios y aplicaciones en la Gestión de Conocimiento

El uso adecuado de procesos de gestión del conocimiento genera beneficios en diferentes áreas del conocimiento, entre estos se encuentran: desempeño laboral mejorado, reducción de redundancias, reúso del conocimiento interno, reducción de errores, ahorro de tiempo, mejoras en el conocimiento personal y un aumento de calidad en productos y servicios, como lo destaca (Carrión, 2010). Otros beneficios reportados por organizaciones incluyen: Eficiencias, mejoras de desempeño, mejoras en la toma de decisiones, mayor rapidez en alcanzar autosuficiencia, empoderamiento del personal, ciclos de vida más rápidos y reducción en costos de capacitaciones.

El concepto de gestión de conocimiento, que se ha apropiado para este proyecto se construye con base en las interpretaciones y perspectivas de diversos autores relevantes, con cada nuevo modelo expandiendo conceptos y percepciones existentes. Algunos modelos a destacar incluyen al modelo de transformación del conocimiento de (Takeuchi, 1998), el modelo integrado de gestión de conocimiento de (Dalkir, 2007) y la matriz de conocimiento de (Wiig 2001). Del mismo modo, la gestión de conocimiento se ve ampliamente beneficiada por herramientas de sistematización, diseñadas para asistir en su implementación; si bien no son esenciales, estas herramientas son un elemento importante para cualquier organización que busque implementar gestión de conocimiento.

Algunas herramientas son diseñadas en su totalidad para asistir en procesos de gestión, mientras que otras pueden ser de utilidad en esta disciplina a pesar de haber sido diseñadas para propósitos diferentes. Como se ha mencionado previamente, el concepto de gestión de conocimiento es definido con base en las perspectivas de diferentes autores provistas en (Zemaities, 2014). Con

base en esta premisa, a continuación se presentan algunas definiciones y conceptos agregados sobre la gestión de conocimiento, desde un punto de vista genérico.

Para iniciar este análisis, se considera el trabajo en (Ardashkin, 2014), donde se define a la gestión de conocimiento como un área interdisciplinaria que abarca campos como la educación, antropología y la psicología. Subsecuentemente, (Davenport, 2002), (uno de los autores más referenciados en el área de gestión de conocimiento), define a la gestión de conocimiento como un método para simplificar el proceso de compartir, distribuir, crear, capturar y entender el conocimiento de una organización (Wiig, 1998). Seguidamente, en (Duran, 2011) define “gestión” como el proceso que abarca obtención, despliegue y uso de un conjunto de recursos determinados, que pueden o no ser tangibles. Subsecuentemente se define a la gestión de conocimiento como un proceso utilizado por las organizaciones para descubrir, utilizar y mantener conocimiento; esto nace a partir de la necesidad de un mejor aprovechamiento del conocimiento a nivel organizacional, con tal de obtener ventajas competitivas.

Varios autores en (Acelya, 2014) aseguran que no existe una definición concreta de la gestión de conocimiento a nivel general, principalmente debido a la gran cantidad de áreas en las que este concepto es aplicado, tales como psicología, sociología, ciencia organizacional e ingeniería, entre otras. Sin embargo señalan que estas distintas definiciones poseen un punto en común, que consiste en el enfoque práctico que se le otorga al conocimiento, con tal de mejorar la efectividad a nivel organizacional. Varios autores de renombre en el ámbito de gestión de conocimiento (Zuckerman, Wiig, Nonaka & Takeuchi, entre otros), emplean el término “trabajador de conocimiento”, refiriéndose a aquellos cuyo trabajo no se basa en rutinas, tales como ingenieros o científicos.

Considerando el concepto anteriormente citado, trabajos como (Duran, 2011), han definido a la gestión de conocimiento como el conjunto de procesos sistemáticos para la adquisición, organización, sostenimiento, aplicación, compartición y renovación del conocimiento, para mejorar el desempeño a nivel organizacional y generar valor. De manera similar, y de acuerdo con (Lee, 2014), La gestión del conocimiento es además una disciplina relativamente joven (considerada como emergente alrededor del año 2002) que busca obtener beneficios a partir del capital intelectual. Este capital intelectual consta de 10 elementos tangibles, tales como el conocimiento documentado y explícito, y elementos intangibles, tales como el conocimiento tácito, habilidades y experiencias. La gestión del conocimiento apunta a expandir y elevar el conocimiento individual para ser utilizado a nivel organizacional.

Las definiciones anteriormente citadas, permiten inferir que el concepto de gestión de conocimiento, es diversificado y adaptado, según sea la necesidad de la organización y el contexto donde se aplica o requiere. Por lo tanto, para efectos de este proyecto la gestión de conocimiento (GC), será tomada desde la perspectiva de Wiig como uno de los autores que más cercana presenta su definición, respecto a las particularidades que tiene la (GC) en los procesos educativos.

2.2.4 Modelos y Metodologías en Gestión de Conocimiento

En el campo de la gestión de conocimiento, es importante estudiar los diferentes modelos y perspectivas que diferentes autores, han propuesto. Estas aproximaciones han permitido entender el modo de su aplicación en distintas áreas de conocimiento. En particular este trabajo ha considerado los aportes de un referente en el área como lo es Kimis Dalkir.

El concepto de gestión de conocimiento, es muy amplio en cuanto a las interpretaciones de sus aproximaciones, modelos y metodologías propuestas. A lo largo del estudio de este concepto se construyen un sin número de perspectivas y enfoques, propuestos por diversos autores. Cada uno de ellos propone nuevos modelos expandiendo conceptos y percepciones existentes. Esta investigación ha centrado la búsqueda de aportes e interpretaciones particularmente en dos referentes importantes en la gestión de conocimiento, los modelos cercanos al ciclo de vida propuesto por Wiig en (Wiig, 1998). Y las diferentes extensiones del modelo de Kimis Dalkir, descrito en (Dalkir, 2011). A continuación se presentan estas dos perspectivas, para conocer su estructura y entender por qué muchas de las propuestas e iniciativas que se discutirán, están alineadas, estas dos perspectivas, para conocer su estructura y entender por qué muchas de las propuestas e iniciativas que van alineadas a estos modelos que son referentes en el campo de la gestión de conocimiento.

El modelo para el ciclo de vida de la gestión de conocimiento propuesto en (Maina, 2012). Se estructura en 7 fases.

- *Identificación y/o creación:* en respuesta a una solicitud de conocimiento, un buscador designado debe identificar si se cuenta con el conocimiento que se requiere, si este conocimiento debe ser creado, o si se presentan ambos casos.
- *Guardado:* una vez que el conocimiento obtenido se considere viable para la organización, este se almacena en la memoria organizacional de manera estructurada, de tal modo que pueda ser extraído y manipulado.
- *Compartición:* cuando es necesario, se extrae el conocimiento necesario de la memoria organizacional para ser compartido de manera tanto interna como externa.

- *Uso*: una vez compartidos, los elementos de conocimiento pueden ser puestos en uso; se extrae su valor y se aplica a través de la organización para resolver problemas, tomar decisiones y obtener mejoras a nivel organizacional.
- *Aprendizaje*: el conocimiento previamente usado puede ser útil a la hora de crear nuevo conocimiento. Además, la aplicación del conocimiento genera experiencia en los empleados, quienes la aplican en su respectiva área de trabajo.
- *Mejora*: el aprendizaje llevado a cabo en la fase anterior permite el refinamiento del conocimiento existente, además se obtiene nuevo valor a partir de este y se actualiza para que sea relevante en el contexto de la organización.
- *Creación*: el nuevo conocimiento que se obtiene a partir del progreso a través del ciclo es identificado, lo cual ocasiona que el ciclo siga en funcionamiento.

Por otro lado el modelo propuesto por Kimiz Dalkir, define su modelo en base a la estructura genérica de Wiig. Pero determina aportes significativos, Como: Los ciclos y dependencias entre actividades, y agrupa muchos procesos en cuatro etapas, descritas en (Wiig, 1998). La estructura del modelo de Dalkir, se puede resumir como: una etapa de Construir, en la cual el conocimiento se obtiene, analiza, reconstruye, sintetiza, codifica, modela y organiza; Una siguiente etapa de mantener, en la cual el conocimiento se recuerda, es acumulado en repositorios, se embebe y se archiva; Seguidamente se realiza una etapa de agrupar, en la cual el conocimiento se coordina, ensambla, reconstruye, sintetiza, es accedido y se extrae; y finalmente se aplica, en la que se llevan a cabo tareas, el conocimiento se encuesta, se describe, se selecciona, se observa, se analiza, se sintetiza, se evalúa, se implementa y se toman decisiones con respecto a este.

Más adelante Dalkir propone una extensión de su modelo, donde propone un modelo de actividades conocido como el ciclo integrado de gestión del conocimiento. Este modelo resume todo proceso de gestión de conocimiento en 3 actividades cíclicas, descritas en (Dalkir, 2011):

- Se captura y/o se crea el conocimiento, dependiendo de la suficiencia del conocimiento capturado y la necesidad de crear nuevo conocimiento.
- Se comparte y disemina el conocimiento obtenido en la primera etapa.
- Se aplica el conocimiento compartido y se adquiere nuevo conocimiento a partir de esto, el cual es capturado, con lo que el ciclo se reinicia.

2.2.5 Experiencias significativas

El Ministerio de Educación Nacional ha planteado un modelo con referentes teóricos, metodológicos y conceptuales en el marco de la política del mejoramiento de la calidad de la educación.

En el que las experiencias significativas la definen como una práctica específica la cual puede ser una actividad, un proyecto o programa que desarrolla el aprendizaje en un área específica. Se crea por una necesidad del contexto de la organización.

Según el MEN (Ministerio de Educación Nacional) las experiencias significativas se caracterizan por:

- Deben hacer parte del PEI Proyecto Educativo Institucional.
- Debe contener soportes teóricos que sustenten la experiencia y su objeto.
- Estudia el contexto para dar solución a los problemas de la institución.
- Se plantea objetivos para alcanzar.

- Debe darse una evaluación y seguimiento, documentando cada paso.
- Su socialización permite que sea adaptado y utilizado por otras instituciones.
- Promueve la creación de conocimiento.

Por otra parte es importante resaltar el concepto de “Experiencia”, desde la perspectiva educativa, donde se define en (Ballesteros, 2013), como “La reconstrucción en la relación teoría / práctica y la ubicación de la producción de conocimiento en el lugar pertinente que debe tener con respecto de los diversos contextos y realidades donde se desarrolla el mundo de lo social, implica identificar elementos de articulación que sirvan de bisagra entre ambos mundos escindidos por el paradigma de conocimiento dominante”.

Por otro lado y teniendo como referencia epistemológica y metodológica la sistematización de experiencias como modalidad investigativa, en (Jara, 2006) se define también la “experiencia” como escenario de saber y conocimiento constituye dicha articulación. Donde se concibe a las experiencias educativas como procesos socio-históricos dinámicos y complejos, individuales y colectivos que son vividas por personas concretas.

Las experiencias desde la concepción de su modalidad “significativa”, representan no solo hechos o acontecimientos puntuales, ni meramente datos. Las experiencias, son esencialmente procesos vitales que están en permanente movimiento y combinan un conjunto de dimensiones objetivas y subjetivas de la realidad histórico-social. Algunas de esas condiciones planteadas por Jara (2006) son: El contexto; las situaciones particulares (circunstancias institucionales, organizacionales, grupales o personales); Las acciones, las percepciones, sensaciones, emociones e interpretaciones de sus actores; Los resultados, efectos, e interrelación entre los actores.

Se podría decir también que las experiencias significativas son la esencia de las particularidades de procesos institucionales, para (Bickel, 2006), se considera a dichas particularidades como condiciones que constituyen ese escenario donde se desarrolla el mundo de la vida, implican la necesidad de ser comprendidas más que explicadas, de ser ubicadas en un horizonte de sentido que la investigación cualitativa ayuda a develar y a construir.

Cuando se habla de experiencia, se entiende por lo vivido, lo sentido, lo ocurrido, lo pensado, implica las acciones, las teorías, los sentimientos, el contexto político, histórico, cultural, no como partes separadas las unas de las otras, sino interrelacionadas unas con otras con cierta lógica que es la que le otorga sentido. Entonces la experiencia significativa, no solo se va produciendo y va produciendo a los actores; permanentemente está hablando, comporta unos saberes que es necesario explicitar, develar, y para hacerlo es necesario realizar un proceso de comprensión y crítica que se ha denominado sistematización de experiencias a través del cual se interpela lo que se hace, con el objetivo de encontrar los múltiples sentidos de lo realizado, para hacer posible una acción más reflexiva, que trascienda el activismo, en el que en ciertas circunstancias, se reducen los procesos de organización social. (Barbosa, 2008)

En este sentido y considerando lo expuesto por (Ghiso, 2006) los autores anteriormente citado, se podría deducir que la sistematización de experiencias significativas, tiende un puente que vincula teoría y práctica, que ayuda a reconstruir la relación entre estas dimensiones escondidas por el conocimiento moderno, y lo logra por medio del ejercicio reflexivo, crítico y comprensivo, la propia práctica.

2.2.6 Sistematización de Procesos educativos

Tomando en referencia al autor Oscar Jara, (2001, citado por Franco y Pérez, 2014) La sistematización es definida como una interpretación crítica de una información, experiencia, y practica a través de la clasificación, ordenamiento y reconstrucción de la misma, tomando en cuenta la naturaleza del fenómeno, los actores implicados, el contexto, sus implicaciones y sentidos que hace relevante su socialización.

Ahora bien, el concepto de sistematización en la educación es utilizado por el profesor investigador Joau Francisco Souza, como un instrumento didáctico y pedagógico, que puede contribuir a la mejora de la calidad educativa.

De igual manera es vista por el autor como una modalidad de investigación educativa, pues es determinada como una actividad cognitiva que construye significado y saberes. Lo cual es producido por una experiencia existencial de diferentes sujetos, desarrollando capacidades como la crítica, la creatividad y conocimiento.

2.2.7 Etapas del proceso de Sistematización

Todo proceso de sistematización, implica un ejercicio procedimental, para llevar a buen término el objetivo de sistematizar experiencias en un contexto específico. Considerando la propuesta de (Jara ,2004), que también sistematiza procesos educativos, se han adaptado al proyecto descrito en este documento, cinco etapas para la implementación de sistematizar experiencias significativas, la tabla 1 muestra un resumen de la propuesta de (Jara, 2004) adaptada al contexto de este proyecto.

Tabla 1 Etapas del proceso de sistematización de experiencias significativas

Punto de partida	Preguntas Iniciales	Recuperación del proceso	Reflexión de fondo	Puntos de Llegada
Haber participado en la experiencia	Definir el objetivo: ¿Para qué sistematizar?	Reconstruir la Historia	¿Por qué pasó lo que pasó?	Formular conclusiones teóricas/prácticas
Tener registros de la experiencia	Delimitar el objeto: ¿Qué experiencias sistematizar?	Ordenar y clasificar la información	Analizar, sintetizar e interpretar críticamente el proceso	Comunicar a la comunidad los aprendizajes
	Precisar un eje de sistematización: ¿Qué aspectos de la experiencia nos interesan sistematizar?			

Fuente: Tomado de (Jara, 2004)

A continuación se describe brevemente el propósito de cada etapa:

El punto de partida. Sistematizar experiencias implica dos aspectos:

Considerar la propia práctica, es decir sistematiza lo vivido y formar parte de la experiencia, y considerar que la sistematización es un proceso de tiempo. Además se debe contar con registros de todas las acciones realizadas a lo largo del proceso, Los registros pueden ser: Documentos escritos, grabaciones, fotografías, videos, entre otros, es decir, todo lo mismo que permita reconstruir los momentos tal como sucedieron.

Las preguntas iniciales. Se procede a responder tres interrogantes: a) ¿Para qué se quiere sistematizar?, es decir, se desea conocer el objetivo para definir de manera clara y concreta el sentido, la utilidad, el producto o el resultado que se espera obtener de la sistematización (Damian, 2013).

b) ¿Qué experiencia(s) queremos sistematizar?, Esto significa delimitar el objeto escogiendo las experiencias concretas que se van a incluir, claramente determinadas en lugar y tiempo.

c) ¿Qué aspectos centrales de esa experiencia se quieren sistematizar?, esto implica, precisar en un hilo conductor que atraviese la experiencia y esté referido a los aspectos centrales de ella.

Recuperación del proceso vivido. Durante esta etapa se identifican dos escenarios: a) reconstruir la historia, recuperando una visión global y cronológica de los principales acontecimientos que sucedieron durante la experiencia; aquí es indispensable recurrir a los registros, pues la reconstrucción puede hacerse elaborando una cronología, un gráfico, un cuento, una narración u otro apoyo; no sólo será descriptiva, sino que debe dejar constancia de las diferentes interpretaciones que dan sus protagonistas;

b) Ordenar y clasificar la información, en consideración a la visión general de lo vivido se ubican los distintos componentes; Para esta tarea es útil tener una guía de ordenamiento, un cuadro o una lista de preguntas para articular el trabajo. El ordenamiento y la clasificación de la

información deben permitir reconstruir en forma precisa los diferentes aspectos de la experiencia vista como un proceso. Se tomarán en cuenta las acciones, los resultados, las intenciones y las opiniones tanto de quienes promueven la experiencia como de los participantes.

La reflexión de fondo ¿Por qué pasó lo que pasó? En esta etapa es necesaria una interpretación crítica del proceso vivido, tratando de encontrar la razón de ser de lo que sucedió durante la experiencia, por eso la pregunta clave es ¿Por qué pasó lo que pasó? Para realizar esta reflexión de fondo es necesario hacer un ejercicio analítico, ubicar las tensiones o contradicciones que marcaron el proceso y con estos elementos volver a ver el conjunto, es decir, realizar una síntesis para elaborar una conceptualización a partir de la práctica sistematizada. Aquí se puede utilizar una guía de preguntas críticas que interroguen la experiencia y permitan identificar los factores esenciales que han intervenido y explicitar la lógica y el sentido de la experiencia (Damian, 2013).

Los puntos de llegada. En este último tiempo de una propuesta metodológica de sistematización, la reflexión efectuada en el cuarto tiempo debe dar por resultado la formulación de conclusiones tanto teóricas como prácticas y comunicar los aprendizajes; ambos resultados son de suma importancia porque de ello dependerá que realmente se alcancen los objetivos. Las conclusiones prácticas deben dar respuesta a las preguntas formuladas en la guía de interpretación crítica teniendo como referencia principal el eje de la misma, deben estar dirigidas a dar respuesta a los objetivos planteados. Las conclusiones prácticas serán aquellas enseñanzas que se desprenden de la experiencia y que deben tomarse en cuenta para mejorar o enriquecer la propia práctica o la ajena. Por su parte, las conclusiones teóricas pueden ser formulaciones conceptuales surgidas de la reflexión a partir de la experiencia y relacionadas con las formulaciones teóricas del saber (Damian, 2013).

2.2.8 La entrevista como herramienta de recolección de la información en un Proceso de Sistematización de experiencias significativas

Un proceso de sistematización se enmarca, dentro del campo de la investigación cualitativa, puesto que se necesita de la recolección de diversos materiales como lo fueron documentos escritos, proyectos de aula, actas de reunión, fotos, testimonios, fuentes orales y entrevistas, insumos que van mostrando el cómo se vive el proceso educativo en el periodo en el que lleva a cabo la investigación. Inicialmente se debe recolectar la información que se realizó, el análisis documental como una técnica que permita tener una mirada global de los proyectos para posteriormente centrarse en los actores (Baquero, 2002).

Dentro de los instrumentos de recolección de la información se resalta la entrevista semi estructurada, que le da voz y vida a los actores, y que deja ver en su lenguaje, las múltiples negociaciones de significados que se viven en el ámbito escolar. Es entonces como las principales características de la sistematización, se encuentra inmersa en el aprendizaje dialéctico que se genera mediante la reflexión de la práctica que busca reconstruir y analizar las distintas lecciones de las experiencias trabajadas. En este sentido, (Velde, 2008) menciona que la recuperación histórica se lleva a cabo mediante el uso de diferentes herramientas como las entrevistas y análisis documental, que tienen en cuenta distintos aspectos que permiten obtener la información de las fuentes directas en un ejercicio de recuperación de las voces con los actores de la experiencia (Barbosa, 2013).

El mecanismo de sistematización de experiencias, utiliza como instrumento de recolección de la información la entrevista, la cual implica una correcta profundidad para la comprensión de la naturaleza de las vivencias, situaciones y experiencias de las personas que participan en los procesos de investigación. Con esta técnica que profundiza en la experiencia social y personal de

los entrevistados, se busca capturar los testimonios de lo que la gente vivió en una realidad en particular, así lo manifiesta (Ballesteros, 2016).

Esta técnica de recolección de información, se destaca por consolidarse como uno de los primeros tipos de acercamiento de las técnicas cualitativas en las ciencias sociales ya que parten de las distintas experiencias que se viven en sociedad mediante el conocimiento directo de las realidades (Valles, 1999). Dentro de las distintas modalidades de la entrevista en el marco de las ciencias sociales, nuestra sistematización trabaja la entrevista semi estructurada porque es más dialógica permitiendo la interlocución con el entrevistado, además la pregunta abierta desde nuestra intención como investigadores nos permite reaccionar frente a la respuesta del entrevistado.

Este tipo de entrevistas está vinculada al campo investigativo debido a que busca obtener información relevante para comprender los objetivos de estudio propuestos mediante la presentación de formatos relativamente estructurados debido a la intención abierta y exploratoria de los investigadores, esta reflexión tomada de (Ballesteros, 2016) y considerando el trabajo de (Flick, 2004), que plantea el concepto de amplitud relacionado en la entrevista, busca garantizar que todos los componentes y temas más relevantes que se deriven de la pregunta de investigación se destaquen a lo largo de la duración de la misma. En primera instancia, es necesario dar a conocer al entrevistado la oportunidad de vincular nuevas temáticas que surjan de su propia iniciativa al dar sus respuestas y exponer sus ideas. De esta manera es posible conocer temas complementarios que arrojen información valiosa sobre una situación en particular desde la voz de los propios actores de la experiencia, reflexión tomada del trabajo de (Piragua et al, 2016)

Por otra parte, en relación con el uso de mecanismos de entrevistas es importante resaltar nuevamente el trabajo de (Ballesteros, 2016), donde desarrolla el proceso de entrevistas en 4 momentos: (i) La situación inicial y su contexto, (ii) El proceso de acompañamiento; (iii) La situación final, donde se evidenciaron los resultados y beneficios y por último (iv) Las lecciones aprendidas. De igual manera se proponen un conjunto de categorías iniciales, para un proceso de caracterización de experiencias significativas a partir de los resultados de la mecánica de entrevistas, estos son: (i) Expresión y lúdica, (ii) Procesos de enseñanza aprendizaje y (iii) Estrategia metodológica, que a su vez permitieron la identificación de otros aspectos relevantes para la investigación orientando de esta manera la construcción de una red conceptual que se consolidó como ejercicio inicial de análisis. La importancia que adquiere este proceso en la investigación cualitativa, la destaca (Kvale, 2011) como la virtud genuina que deben demostrar las entrevistas desde su apertura con el fin de mejorar el proceso reflexivo a partir de la información que se genere luego de la aplicación del instrumento con el grupo de trabajo seleccionado. Esta labor inicial en el proceso de recolección de la información, se apoya fundamentalmente en las habilidades que posee el investigador para formular preguntas que le permitan obtener información de calidad ligada a las percepciones particulares de cada sujeto de estudio, así lo expone el trabajo de (Piragua et al, 2016).

3. Apuesta metodológica

El proyecto de investigación se define como un proceso que contará, entenderá y definirá unas experiencias significativas y estas como aportan a la gestión de conocimiento para la transformación de la enseñanza- aprendizaje en la institución educativa.

De igual manera se va a relatar las experiencias educativas según la percepción de los docentes y la rectora para luego analizar la información recolectada en base a una teoría fundamentada en la gestión de conocimiento.

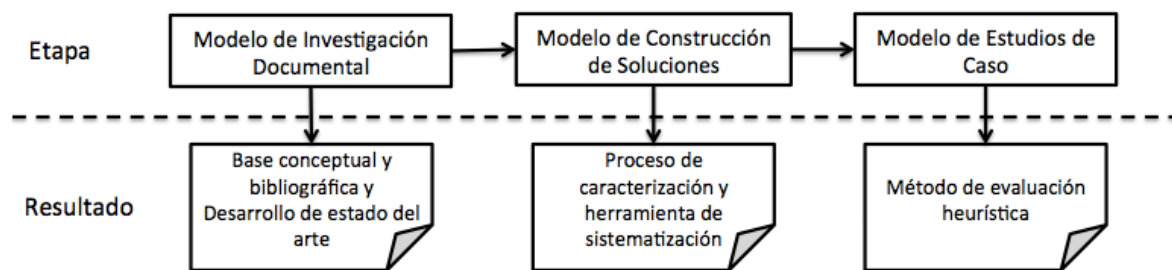
Por lo anterior se define esta investigación de tipo descriptivo, según un enfoque cualitativo.

Pues se considera como un problema que cuenta principalmente con las percepciones, argumentos, forma y manera de pensar de los protagonistas, se toma en cuenta sus decisiones, participan activamente en el desarrollo del proyecto, a su vez es una construcción de conocimiento fundamentada en distintos puntos de vista.

Como instrumentos para la recolección de información se utilizará la entrevista a profundidad para conocer el relato de manera clara y detallada.

La metodología que ha sido planteada para la presente investigación, realiza una adaptación de la propuesta descrita en por (Peffer, et al, 2007)). El cual plantea tres componentes para desarrollar una investigación aplicada, donde el resultado será un diseño o aplicación informática. El Modelo de investigación documental, que es la generación de la base conceptual, que tiene como propósito la realización de los aportes científicos, partiendo de un problema y centrado en la hipótesis de la investigación. Por otro lado también se propone la definición de un Modelo para construcción de soluciones, el cual agrupa tanto la propuesta de solución teórica, como el desarrollo de la misma, utilizando prototipos experimentales que validen el modelo de investigación documental. Finalmente el modelo de estudios de caso, donde se desarrolla un conjunto de estudios de caso, que validen el desarrollo y la propuesta de la solución al problema planteado. En la figura 1, se muestra una representación de la metodología propuesta.

Ilustración 1 Metodología de Desarrollo del proyecto de Investigación



La metodología implementada permitió abordar la complejidad del problema y validar de una forma adecuada los criterios definidos para la estimación del cumplimiento de los objetivos del proyecto. Dichos criterios fueron establecidos en base a aspectos de participación, colaboración y contribución en el proceso educativo.

El modelo de investigación documental (Etapa 1), correspondió a la fase inicial del proyecto, donde se conceptualizó diferentes temas de investigación y se acotó el alcance del proyecto. Durante esta etapa se realizó una revisión de la literatura y la construcción del estado del arte, acerca de la necesidad de sistematizar procesos de educación preescolar, la importancia de la gestión de conocimiento en los procesos educativos y las diferentes conceptualizaciones de experiencias significativas. Un aspecto que se consideró importante en esta etapa, fue la revisión de aspectos tanto tecnológicos como organizacionales, en el proceso de sistematizar experiencias significativas. Todo ello permitió definir condiciones iniciales y un procedimiento de caracterización de experiencias significativas.

La etapa 2, denominada Modelo de construcción de soluciones, fue orientada inicialmente a establecer una representación conceptual del modelo de gestión de conocimiento, donde se estudiaron diferentes autores y trabajos relacionados, que permitieran obtener una propuesta del modelo de gestión de conocimiento que se usaría para el proceso de sistematización. El resultado

final, fue una propuesta basada en 3 etapas de gestión de conocimiento, que pudiesen ser llevadas a un sistema de información de fácil acceso y disponibilidad para los interesados (profesores). El desarrollo de la herramienta, fue posible por la colaboración de ingeniero de sistemas que contribuyeron al desarrollo de la aplicación WEB.

Durante la fase 3, denominada Modelo de estudios de caso. Se concentró inicialmente en determinar cuál sería el método más pertinente para evaluar, la efectividad de sistematizar experiencias educativas a través de un proceso de gestión de conocimiento. El resultado fue la identificación de un método heurístico, que realiza diferentes preguntas a los implicados, acerca de la funcionalidad y uso que tiene la herramienta WEB y su aplicabilidad en los diferentes procesos que los docentes de la institución educativa TEJIENDO VIDA, realizan a diario y como la herramienta les ayuda en dichas actividades.

La tabla 2, que se presenta a continuación, representa una visión estratégica, de las actividades requeridas por objetivo planteado, según la etapa de la metodología que se ha propuesto. Donde también se pueden evidenciar los resultados esperados.

Tabla 2 Resumen de la metodología propuesta

Etapa	Objetivo	Actividad	Resultado
Investigación Documental	OBJ1	Realizar la búsqueda bibliográfica	Estado de arte y marco teórico
		Analizar los resultados de las búsquedas bibliográfica	
		Definir las plantillas de apoyo documental	Plantillas Diligenciadas de

		Implementar el método de caracterización de experiencias significativas	caracterización de experiencias significativas
Modelo de Construcción de Soluciones	OBJ2	Revisión bibliográfica de modelos de gestión de conocimiento	Estado de arte en gestión de conocimiento.
		Definición y adaptación del modelo de gestión de conocimiento	Modelo de gestión de conocimiento para procesos de sistematización
		Aplicación del modelo propuesto en el proceso de sistematización de experiencias significativas.	Plantillas diligenciadas y codificadas al modelo de datos de la aplicación WEB
	OBJ3	Implementación de un sistema de información (Aplicación WEB)	Aplicación WEB
Modelo de estudio de Caso	OBJ4	Revisión bibliográfica de test heurísticos y validación de concepto	Herramienta de evaluación para validar la efectividad del proceso de sistematización.
		Diseño los instrumentos de validación	
		Análisis de Resultados	Documento con los

			resultados de aplicar el estudio de caso con una herramienta heurística
--	--	--	--

4. Proceso de gestión de conocimiento propuesto para sistematización de las experiencias significativas

4.1 Descripción del proceso de gestión de conocimiento

El uso de modelos que apoyen procesos educativos y de sistematización, han sido ampliamente implementados en diferentes proyectos, es el caso del proyecto de (Reyes, 2008), donde se usa un modelo de innovación propuesto para definir actividades en procesos educativos. Por otro lado, una propuesta metodológica, definida en (Barboda et al, 2013), establece actividades agrupadas en fases para desarrollar procesos de obtención de información en experiencias educativas. Todo ello conlleva proponer un modelo de gestión de conocimiento que apoye los procesos de sistematización de experiencias educativas, el cual permita definir actividades y roles para este propósito.

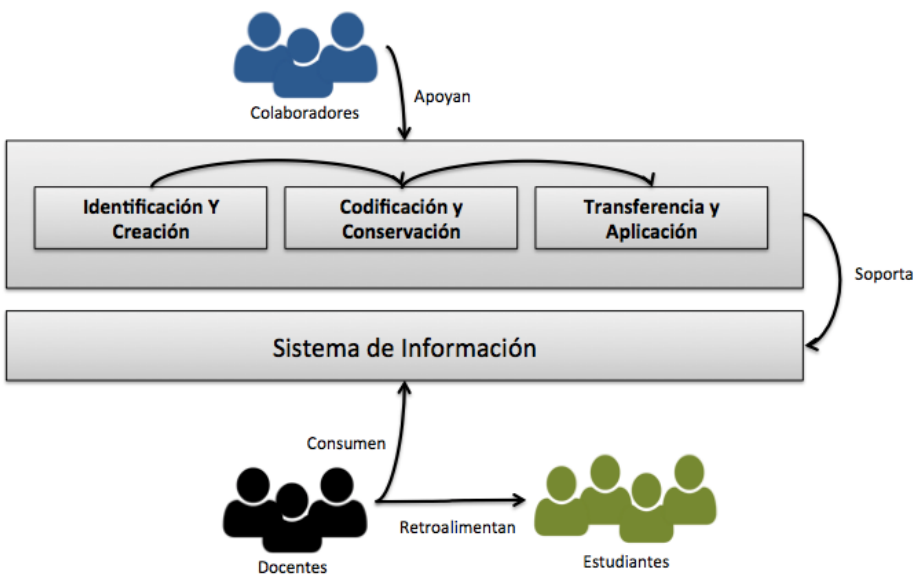
De esta manera y considerando trabajos relacionados que han propuesto modelos de gestión de conocimiento, el presente proyecto ha tenido en cuenta para su propuesta, los trabajos de (Damian, 2013), donde se propone el uso de actividades de gestión de conocimiento, para facilitar el proceso de sistematización de experiencias educativas. De igual manera también se consideró el trabajo de (Salazar, 2000), donde simplifica modelos de gestión de conocimiento como los de Dalkir para representar actividades de identificación, conservación y transferencia de conocimiento. Y finalmente se ha tomado como referente el trabajo de (Minakata, 2009),

donde propone el uso de tecnologías de la información, para colaborar en el proceso de sistematización de procesos educativos, pero con el aporte fundamental de involucrar actores o roles en los procesos.

Por lo tanto y considerando lo expuesto anteriormente, el presente proyecto propone un modelo de dos capas (ciclo de gestión de conocimiento y sistema de información), para representar el proceso de sistematizar experiencias significativas en instituciones de educación. De igual manera se propone la integración de roles como colaboradores, docentes y estudiantes, que permitan interactuar y facilitar el proceso de comprensión de gestión de conocimiento. Cabe anotar que el ciclo de gestión de conocimiento ha sido propuesto en tres fases (Identificación y creación; codificación y conservación; Transferencia y aplicación), estas fases representan las acciones o actividades que se proponen realizar, para llevar la información tacita de experiencias significativas en una institución de educación a un banco de información que explícitamente, describa dichas experiencias a través de una herramienta tecnológica.

La herramienta tecnológica, no es más que un facilitador que tiene el docente para consultar, explorar e indagar sobre las lecciones aprendidas y los datos necesarios que se requieran para aplicar nuevamente aquellas experiencias en sus actividades académicas. La figura 2, representa el modelo propuesto y detalla las interacciones tanto de los actores como de las capas que comprenden el modelo de gestión de conocimiento, de apoyo a procesos de sistematización de experiencias educativas.

Ilustración 2 Modelo de gestión de conocimiento para apoyar procesos de sistematización de experiencias educativas



Las actividades que comprenden cada una de las fases del ciclo de gestión de conocimiento, son descritas en secciones posteriores de este capítulo, así como los resultados de cada una.

4.2 Identificación y Creación de Conocimiento explícito

Los procesos de identificación y creación de conocimiento, permitieron definir y construir el catálogo de experiencias significativas. Para ello se utilizaron instrumentos de recolección de datos como encuestas dirigidas a los involucrados en los procesos académicos que se requieran caracterizar. El resultado del proceso de identificación será la definición de instrumentos de educación de información, los cuales se determinaron a partir de trabajos como (Poblete et al, 2010), donde se propone el uso de plantillas de recolección de información con el fin de codificar y clasificar la información.

La creación del conocimiento es una tarea de análisis y depuración de la información, su procedimiento permite a partir de las plantillas de recolección de información construir un catálogo de experiencias significativas, con ello se puede clasificar, describir, y detallar la

información de cada experiencia que ha sido desarrollada en la organización donde se desea aplicar el proceso de identificación y creación de conocimiento.

El resultado de la primera fase de identificación y creación de conocimiento es un catálogo de experiencias significativas, que permiten ser clasificadas y descritas en detalle con el propósito de ser consultadas por los involucrados como fuente de conocimiento, para tener un referente en la ejecución de sus actividades académicas. De igual modo el contar con un catálogo de conocimiento como lo plantea (Escobar et al, 2010), es una herramienta fundamental para las organizaciones que desean preservar su archivo histórico, en relación con un proceso de clasificación o categorización según el contexto organizacional.

Esta fase permite además contar con plantillas de construcción de conocimiento, que pueden ser usadas en procesos posteriores de codificación y conservación de conocimiento, para otros procesos organizacionales.

4.3 Codificación y Conservación de conocimiento

El proceso de codificación y conservación de conocimiento, permite a partir de la extracción de información implementada en la fase anterior, describir el conocimiento tácito a explícito. Es decir, el ejercicio de plasmar en un registro digital el conocimiento identificado a través de instrumentos de recolección de datos. La creación de conocimiento a través de las plantillas de caracterización de experiencias significativas, ofrecen información organizada clasificada y estandarizada conforme el contexto organizacional, con este suministro el proceso de conservación de conocimiento genera un catálogo que permite indexar y organizar el conocimiento codificado en las plantillas de descriptores de experiencias significativas.

La conservación de conocimiento debe estar soportada por un sistema de registro documental que la organización tenga a disposición para efectos de consulta y acceso a la información. Así lo establece (Mora et al, 2016), quien recomienda para procesos de sistematización del conocimiento tener modelos de estandarización y preservación documental del conocimiento. Para ello este proyecto propuso el uso de una herramienta tecnológica tipo WEB, que garantice el acceso sin restricciones de lugar y tiempo a los involucrados. Así mismo el uso de herramientas de Web 3.0 permite su despliegue en dispositivos móviles y con sincronización de datos en la nube, así lo describe (Mendez et al, 2012), de este modo el uso de tecnologías de la información como apoyo a procesos de conservación de conocimiento garantiza que en lugares donde la conectividad no sea efectiva, los contenidos pueden estar disponibles para su acceso usando repositorios de datos asincrónicos.

La herramienta que apoya el proceso de conservación de conocimiento, ha sido implementada considerando el contexto de la organización, donde se plantea diseñar el caso de estudio. Esta herramienta podrá ser usada en procesos posteriores y en actividades académicas, donde se requiera el acceso al conocimiento generado en las experiencias significativas.

4.4 Transferencia y aplicación de conocimiento

El proceso de transferencia de conocimiento corresponde a las actividades que realizan los involucrados relacionadas con el acceso a la información utilizando la herramienta Web de apoyo. El acceso les permite conocer el detalle de cada experiencia significativa, la cual esta descrita en términos de recursos utilizados, flujo de actividades o etapas de la experiencia, un descriptor o resumen general y la categoría en la cual ha sido clasificada.

La transferencia se efectúa cuando el docente o personal académico adscrito a la institución educativa, utiliza el conocimiento consignado en el catálogo de experiencias significativas y lo

asocia a las actividades académicas que desarrolla en su plan de trabajo diario, semanal o mensual. Esta transferencia es efectiva puesto que el saber (experiencia pedagógica) codificado de un docente o grupo de docentes en un formato estándar institucional, es expuesto a disposición de la comunidad, para que ella lo utilice en sus procesos académicos.

La aplicación del conocimiento es una etapa posterior a la transferencia, donde una vez asociado el conocimiento y asimilado, el involucrado lo aplica en sus procesos académicos individuales o grupales y a partir de los resultados obtenidos, consigna en la herramienta su experiencia o comentario, en relación a la efectividad o uso del conocimiento utilizado, para desarrollar sus prácticas académicas.




5. Caracterización de experiencias significativas

El presente capítulo, describe el proceso que se ha utilizado para obtener las diferentes estructuras lógicas definidas para la caracterización de las experiencias significativas, identificadas y codificadas en unas plantillas propuestas por el presente trabajo. Las plantillas muestran la información necesaria para proceder con el proceso de codificación y conservación del conocimiento extraído, de los diferentes actores en la institución TEJIENDO VIDA de la ciudad de Popayán.

5.1 Proceso de Obtención de la información.

El proceso de obtención de la información, para la respectiva caracterización, ha sido definido en 5 etapas básicas (Diseño de la encuesta, Especificación de la Herramienta, Realización de la encuesta, Análisis de la información y codificación y obtención), las cuales son consideradas de trabajos referenciales como (Ballesteros, 2016). La figura 3, muestra una representación gráfica y la respectiva relación entre las etapas propuestas.

Ilustración 3 Proceso de obtención de la información

Diseño de la encuesta				
	Especificación de la Herramienta			
		Realización de la Encuesta		
			Análisis de la Información	
				Codificación y adaptación

A continuación se describe cada una de las etapas y los artefactos que estas generan.

Diseño de la Encuesta: Esta etapa presupone el diseño y elaboración de las encuestas, que serán usadas inicialmente para determinar el contexto de la institución y conocer los datos iniciales obtenidos en las diferentes sesiones programadas con los docentes y empleados de la institución educativa. El artefacto o documento que se espera obtener es un conjunto de preguntas organizadas y categorizadas, que serán la herramienta inicial de la encuesta.

Especificación de la Herramienta: Durante esta etapa, se pretende diseñar la herramienta de caracterización. Esta herramienta son las dos fichas de caracterización que han sido establecidas en base a los datos iniciales del proceso de encuesta. Las fichas han sido diseñadas, considerando trabajos relacionados como (Baquero, 2002), las plantillas son presentadas en secciones posteriores de este capítulo.

Realización de la encuesta: Durante esta etapa, se realizan las encuestas diseñadas en la etapa inicial y se procede a documentar todos los resultados en formularios individuales. Los documentos esperados en esta etapa son los formatos de encuestas diligenciados y la respectiva tabulación de respuestas.

Análisis de la Información: En esta etapa se procede a realizar un análisis de la información obtenida en la etapa anterior, usando criterios de selección y agrupamiento, los cuales han sido propuestos en (Damian, 2013), el resultado será un conjunto de datos organizados de las encuestas elaboradas, para posteriormente ser codificadas y caracterizadas.

Codificación y adaptación: En esta etapa, se procede a diligenciar las plantillas de caracterización. El resultado será un conjunto de plantillas elaboradas y seleccionadas que consignan la información obtenida en la etapa de realización de encuesta.

5.2 Descripción de los instrumentos de generación y conservación de conocimiento del proceso de caracterización.

La tabla 3, que se presenta a continuación, representa la primera plantilla propuesta para el proceso de caracterización, su propósito es describir de forma general el catálogo de experiencias significativas que se obtendrá, una vez analizado y codificado la información obtenida en las entrevistas. Los datos requeridos en esta plantilla son: Un identificador, el cual suministra un consecutivo para búsqueda y ordenamiento de la experiencia significativa; Un periodo identificado, el cual determina el periodo (año lectivo) en el cual se realizó la experiencia significativa; Una categoría, la cual es suministrada por el entrevistado pero ha sido previamente definida por el entrevistados o colaborador; Y un descriptor el cual detalla y cuenta un resumen que ofrezca datos importantes de la experiencia identificada.

Tabla 3 Catalogo de experiencias significativas

Identificador	
Periodo Identificado	
Categoría	

Descriptor	
-------------------	--

La tabla 4 representa la plantilla, que presenta el descriptor o detalle de la experiencia significativa, cabe señalar que un catálogo de experiencias puede tener asociado varios descriptores. Por lo tanto cada descriptor ofrece la información más clara y precisa de una experiencia significativa, los campos que esta plantilla requiere son: Un nombre de experiencia, que permita identificar con una frase o nombre en particular la experiencia identificada; Una descripción, en la cual se suministra el detalle de las acciones ejecutadas en la experiencia documentada; Un procedimiento, el cual permite conocer el orden cronológico de las actividades que se realizaron en la experiencia y la relación entre ellas; Los involucrados, se detalla las personas y los roles que cumplieron en la realización de las actividades de la experiencia; Los recursos usados, en el cual se detalla los recursos tanto técnicos, documentales, logísticos y tecnológicos que se usaron para la realización de la experiencia; Y finalmente las recomendaciones, son aquellas que los involucrados y en especial el entrevistado sugiere como lecciones aprendidas, realizar para una posterior ejecución de la experiencia.

Tabla 4 Descriptor de experiencias significativas

Experiencia	
Descripción	
Procedimiento	
Involucrados	
Recursos usados	
Recomendaciones	

5.3. Resultados del proceso de caracterización.

A continuación se presentan los resultados del proceso de investigación una vez realizados los instrumentos donde se recogió la información necesaria para construir los catálogos de experiencias significativas.

5.3.1. Catálogos de las experiencias significativas

El catálogo de experiencias significativas realiza una descripción de las fichas del proceso de construcción de conocimiento, donde se definió una plantilla de caracterización de conocimiento, la cual especifica un identificador para los procesos de búsquedas e identificación de conocimiento. Además de especificar el nombre de la experiencia y el periodo en el cual dicha experiencia se realizó. La categoría es definida a partir de los trabajos de (Damian, 2013), donde se plantea la necesidad de categorizar según el tipo de conocimiento tácito un conocimiento que puede ser codificado y ser tomado como explícito para una organización. En este sentido la categoría permite conocer si dicha experiencia es de carácter social, pedagógico y lúdica, los tipos de categoría han sido establecidos según los trabajos de (Maina, 2012) y concertados con un proceso de sensibilización con la organización “Tejiendo Vida”. El descriptor es una variable que permite conocer el detalle inicial de la experiencia, dicho detalle ha sido extraído del proceso de sensibilización y acercamiento, mediante instrumentos de entrevistas con los involucrados en el caso de estudio.

A continuación, se presenta la caracterización del proceso de creación de conocimiento definido en el catálogo de experiencias significativas.

Tabla 5 Caracterización de experiencias ES01

Identificador	ES01
Nombre de la experiencia	Tres momentos
Periodo Identificado	Apertura del proyecto Tejiendo Vida hasta el año escolar actual.
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p>
Descriptor	<p>Realización del saludo al iniciar la jornada diaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se da en 3 momentos: <ul style="list-style-type: none"> a. Ubicación con Dios b. Ubicación de espacio c. Ubicación con tiempo

Tabla 6 Caracterización de experiencia ES02

Identificador	ES01
Nombre de la experiencia	Sendero de la vida
Periodo Identificado	Apertura del proyecto Tejiendo Vida hasta el año escolar actual
Categoría	<i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los

	compañeros, docentes, padres de familia y rectora. <i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.
Descriptor	<ul style="list-style-type: none"> - Filosofía sobre los tres abrazos, - Se tiene un Enfoques de inteligencias múltiples de Gardner.

Tabla 7 Caracterización de Experiencia ES03

Identificador	ES03
Nombre de la experiencia	Un lugar maravilloso
Periodo Identificado	18 años
Categoría	<i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.
Descriptor	Sentir admiración por su espacio y reconocer que este espacio es único el uniforme, el himno, las aulas; aquel espacio maravilloso, donde se aprende amor y felicidad y depende de cada niño, sobre la existencia pues se están preparando para la vida.

Tabla 8 Caracterización de Experiencia ES04

Identificador	ES04
Nombre de la experiencia	Así soy yo

experiencia	
Periodo Identificado	Desde Octubre hasta 30 de noviembre de cada año lectivo
Categoría	Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento
Descriptor	<ul style="list-style-type: none"> - Se busca el reconocimiento de cada uno en su individualidad. - Se hace énfasis en la autoestima, en aceptarse como es y respeto por el otro, individualidad del otro trabajar la autoestima por las presiones externas de la apariencia, - Hacer ver la esencia en el ser y de la tierra,

Tabla 9 Caracterización de Experiencia ES05

Identificador	ES05
Nombre de la experiencia	Brillo del alma
Periodo Identificado	De 30 de noviembre a 15 de diciembre de cada año lectivo
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>

Descriptor	<ul style="list-style-type: none"> - Resaltar las tradiciones regionales como la novena de navidad y permanecer en la historia para mantener la tradición y sus raíces.
-------------------	--

Tabla 10 Caracterización de Experiencia ES06

Identificador	ES06
Nombre de la experiencia	Colombianito
Periodo Identificado	De 13 de enero al 8 de marzo de cada año lectivo
Categoría	<p>Lúdico: Se apoya en el arte, la música y el juego.</p> <p>Pedagógico: aprender haciendo, se aprende y se despierta potencialidades.</p> <p>Social: Los niños deben convencerse de la importancia del país, del espacio y genera lazos de amistad.</p>
Descriptor	<ul style="list-style-type: none"> - Resaltar la idiosincrasia cultural, reconocer por parte de los estudiantes la importancia de Colombia, sus costumbres, su cultura, sus zonas geográficas y resaltar la belleza del país. - Dar a conocer el talento oral de los estudiantes al recitar poemas escritos, cantos, prosas sobre el país. - Busca que la institución sea reconocida frente a otros planteles educativos. Destaca las relaciones

	interpersonales entre padres de familia, docentes y estudiantes al hacer participación activa.
--	--

Tabla 11 Caracterización de Experiencia ES07

Identificador	ES07
Nombre de la experiencia	Defensores del planeta
Periodo Identificado	Activo desde 2012 – durante todo el año lectivo
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>
Descriptor	Concientizar a los estudiantes sobre el buen manejo y cuidado del medio ambiente a través de actividades como la siembra y reciclaje.

Tabla 12 Caracterización de Experiencia ES08

Identificador	ES08
Nombre de la experiencia	Filosofía para niños
Periodo Identificado	Activo desde 2010 – durante todo el año lectivo

Categoría	<i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.
Descriptor	Hacer que el niño piense por sí mismo y se cuestione sobre, no solo sobre la información que recibe, sino sobre su vida y entorno.

Tabla 13 Caracterización de Experiencia ES09

Identificador	ES09
Nombre de la experiencia	Gastronomía
Periodo Identificado	15 años activo – una vez por mes
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>
Descriptor	- Busca prepararlos para la vida, valorar y defenderse por sí mismos.

Tabla 14 Caracterización de Experiencia ES10

Identificador	ES10
Nombre de la experiencia	Pedagogía curativa

experiencia	
Periodo Identificado	Activo desde 2015
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>
Descriptor	Busca sanar el alma ayudando al otro, para que se dé una transformación interna.

Tabla 15 Caracterización de Experiencia ES11

Identificador	ES11
Nombre de la experiencia	Terapia artística
Periodo Identificado	Activo 2015
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>
Descriptor	Aprender a relajarse, concentrarse a través de las

	pinceladas y su interpretación.
--	---------------------------------

Tabla 16 Caracterización de Experiencia ES12

Identificador	ESD12
Nombre de la experiencia	Euritmia
Periodo Identificado	15 años activo
Categoría	<p><i>Social:</i> Resalta las relaciones interpersonales con los compañeros, docentes, padres de familia y rectora.</p> <p><i>Pedagógico:</i> Se demuestra el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el tema.</p> <p>Lúdico: Se da un proceso divertido, entretenido por medio de actividades que implican el esparcimiento</p>
Descriptor	Busca armonizar el ser a partir del movimiento, sensibiliza al estudiante a través de la melodía, los movimientos corporales.

5.3.2. El descriptor de experiencias significativas

El descriptor de experiencias significativas presenta el detalle de cada experiencia significativa, la cual ya fue catalogada y definida en la sección anterior. Un descriptor establece el detalle procedimental de cada actividad que se ha realizado en la experiencia significativa y define los involucrados en la misma. De igual modo propone un conjunto de recursos tanto humanos como técnicos que fueron identificados en el proceso de identificación del conocimiento.

Este instrumento fundamenta la información relevante y caracterizada de cada experiencia y ha sido codificada y enriquecida con los saberes y conocimientos de las fuentes de información que suministraron los datos necesarios para construir el descriptor de cada experiencia significativa.

Tabla 17 Descriptor de Experiencia “tres momentos”

Experiencia	Los tres momentos
Descripción	<p>Se realiza todas las mañanas, antes de iniciar la jornada escolar.</p> <p>Ubicación con Dios: Es la oración diaria, se realiza formando un círculo, en la que se prende una velita y se regala la luz a un compañero que generalmente es el más activo y el temeroso lo acompaña.</p> <p>Ubicación de espacio: Desde el área de aprendizaje, se hace una ubicación desde el lugar geográfico más extenso hasta llegar a la institución Tejiendo Vida. Los alumnos saben que tienen una estructura física y un aula de clases que se deben cuidar y respetar.</p> <p>Ubicación con tiempo: Se hace las siguientes preguntas: Qué día es hoy, Qué día fue ayer, Que día será mañana.</p>
Procedimiento	<ul style="list-style-type: none"> - La rectora habla sobre la institución y su significado. - Los docentes cuentan a los estudiantes sobre el sentir y el hacer de la pedagogía. - Explican los tres momentos a los estudiantes.
Involucrados	Rectora: Inicia con las palabras saludando a los estudiantes.

	<p>Docentes: Cada profesor explica la pedagogía de la Institución.</p> <p>Estudiantes: escuchan y apropian la información.</p>
Recursos usados	<p>Logísticos: voz de la rectora y docentes, Conocimiento tácito delos temas tratados.</p> <p>Tecnológicos: video beam, grabadora, televisor</p>

Tabla 18 Descriptor de Experiencia “Sendero de la vida”

Experiencia	Sendero de la vida
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Hace énfasis en el manual de convivencia. Este menciona un camino explicando por rectas o direccionamientos como: rectas palabras, rectos pensamiento, recta intensión, recto esfuerzo, recta atención, recta concentración, recta conducta, rectos modos de vida. Si se sigue este parámetro desde pequeño, el estudiante va a ser un buen ser humano, un buen ciudadano un hombre de bien. - Todos los días se explican y se vivencian valores como la autoestima, si yo me acepto como soy, lo demás llega, pero si yo no soy conforme con lo que la vida me dio siempre voy a estar reprochándome y envidiando y anhelando lo otro.

	<ul style="list-style-type: none"> - Filosofía: Los tres abrazos van enfocados a los padres de familia. En un abrazo se presentan tres intenciones: sobrevivencias, sentir y el pensar. El abrazo simboliza seguridad, y aprendizaje. Estas son pequeñas herramientas que se les entrega a los padres de familia. - De igual manera ayuda a los niños a mejorar su conducta. Por ejemplo: un niño esquizofrénico, realiza telares para aquietar, el espacio se da en los recreos, cogen los telares para aquietar centrar, disciplinar, perseverar y educar la voluntad.
Procedimiento	Todos los días se retroalimentan los valores, especialmente la autoestima, como valor guía, los padres de familia se encargan de realizar los tres abrazos.
Involucrados	Rectora, docentes, estudiantes y padres de familia.
Recursos usados	<p>Logísticos: patio del colegio y salón de clases, Conocimiento tácito de los temas tratados.</p> <p>Documentales: el video del himno, de la bandera.</p> <p>Tecnológicos: video beam, grabadora, televisor.</p>

Tabla 19 Descriptor de Experiencia “Un lugar maravilloso”

Experiencia	Un lugar maravilloso
--------------------	----------------------

Descripción

Este proyecto abre las puertas del año académico, es llamado “Bienvenidos a un lugar maravilloso”.

Las actividades se inician el 1 de septiembre y finaliza con la celebración y el cumpleaños del Colegio y la fiesta de Francisco de Asís.

- El colegio se ambienta con frases como “bienvenidos a un lugar maravilloso”, se adaptan los primeros temas curriculares, para ese “Bienvenidos a un lugar maravilloso”, En el que el docente hace las siguientes preguntas: ¿Cuál es el lugar maravilloso? Tejiendo Vida y ¿porque es maravilloso? El docente busca que los estudiantes reconozcan el espacio del colegio como algo especial, además de las personas que trabajan en el colegio, ¿Por qué Tejiendo Vida es maravilloso?, y encuentran respuestas como: Por sus zonas verdes por lo que hacen en el colegio.
- El primer día escolar los niños antiguos cantan el himno del colegio y recuerdan la misión y visión a través de actividades.
- Ese mismo día todos los niños van con una circular, donde se coloca, “bienvenidos a un lugar maravilloso”, Se da la bienvenida a todos, con un

saludo especial a los estudiantes nuevos, y una reunión con los padres de familia de los estudiantes nuevos, donde se les habla sobre la pedagogía especial con que cuenta el colegio.

- En un plegable se les coloca la misión y visión, se les pegan en el cuaderno a los niños nuevos.
- Se trabaja la espiritualidad franciscana porque es un testimonio y ejemplo de vida. Así mismo enseña a cuidar el planeta tierra y tuvo una conexión con la naturaleza y manifestación de Dios.
- En el cumpleaños del colegio se realiza un homenaje a la rectora y a docentes, quienes se caracterizan por mirar la educación desde otra perspectiva, y esto hace de Tejiendo Vida sea un lugar maravilloso, esta nueva pedagogía invita a replantear lo que se cree ya está dado, donde lo académico es lo único y fundamental en un estudiante. Se busca que dicha pedagogía se base en la persona en su individualidad.
- La institución pretende que cada estudiante aprenda de manera diferente, temas desde el interés del propio estudiante, invita a un tema de manera integral de acuerdo al interés de los niños.

- Otra experiencia significativa es la “siembra” en la cual participan los padres de familia. Esta actividad inicia a las 6 pm y termina a las 9 pm, Su desarrollo es el siguiente: Se colocan materas, se alistan semillas de cilantro, hojas secas y frutos secos, el velón con los dos colores del colegio verde, amarillo. Los padres de familia se ubican en el patio con un bracero y canastas con las hojas secas, la imagen de la virgen María, la imagen de Francisco. Se presenta a “Pacho” un espantapájaros donde las maestras nuevas se encargan de fabricar al espantapájaros. El bracero quema las hojas secas, su simbolismo consiste en quemar todo aquello que no deja avanzar, así mismo se busca conocer que tan buen jardinero se es, y que tipo de espantapájaros se va hacer durante el año escolar en el acompañamiento al hijo en todo su desarrollo formativo, personal y emocional. Cada padre de familia va pasando y quemando la hoja seca, en silencio, luego coge la semilla de cilantro y la van sembrando en una matera, ésta simboliza a cada estudiante y el camino que va a recorrer durante el año escolar.

	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños de Quinto grado ambientan con un verso, y con un puñado de frutos secos van a cada salón de clases, donde explican por qué se creó la siembra y los maestros de cada grado explican la quema y que es la siembra, al final entregan un pensamiento, una flor, un dulce. - La idea del espantapájaros y la siembra a los niños les gusta mucho, se realiza dos veces al año, al iniciar el año y en junio cuando culmina el año.
<p>Procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada docente cuenta con un anecdotario, el cual contiene las experiencias que se realizan en base a este proyecto - Los temas académicos se enlazan con el proyecto. en 3 y 4 grado, Por ejemplo desde el área de ciencias sociales, la docente describe la inmensidad universal, la galaxia, los planetas, la tierra, la ubicación de los continentes, llegando a Colombia, Cauca, Popayán y ahí hasta llegar a la Institución Tejiendo Vida como un sitio especial y acogedor para el estudiante. - De igual manera se realiza el cumpleaños de la Institución, el cual se celebran el 4 de octubre de cada año. Dentro de los contenidos temáticos se trabaja la biografía de San Francisco de Asís.

	<ul style="list-style-type: none"> - En el área de literatura se adaptó el tema “la leyenda” del formalismo del libro que tiene que manejar la docente, con la intención de adaptarlo a una historia más cercana y entendible para el niño, ya que se da en el mismo colegio. - La siembra es un acto simbólico que se realiza en una noche, con los padres de familia donde los involucran en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Ellos son parte importante en su proceso y desarrollo biopsicosocial.
Involucrados	Rectora, docentes, estudiantes y padres de familia.
Recursos usados	<p>Logísticos: patio del colegio y salón de clases, espantapájaros poly, plantas, tierra, fuego madreá.</p> <p>Conocimiento tácito de los temas tratados.</p> <p>Tecnológicos: grabadora.</p>

Tabla 20 Descriptor de Experiencia “Así soy yo”

Experiencia	Así soy yo
Descripción	<p>Este proyecto es llamado “Pequeña dama y pequeño caballero”, se realiza desde el 5 de octubre hasta el 30 de noviembre.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se trabaja la autoestima, como soy yo por fuera y por

dentro, como cuidar el cuerpo, como amarlo y hacerlo respetar.

- Este proyecto busca que los niños conozcan las características del hombre y la mujer, al conocerlo hará que lo respeten y valoren, entonces en un futuro puedan tener una relación amorosa mejor, igualmente busca que el hombre se vuelva más generoso con las damas.
- Delegar trabajos equitativos, en detalles pequeños se fortalece a los niños.
- Se hacen charlas para niñas, y en los niños se trabaja el esquema, características, conociendo los cambios del cuerpo y lo asimilen.
- Dicha experiencia se dirige desde despertar hasta quinto grado, de acuerdo al grado de complejidad del grupo se trabaja la expresión corporal.
- Desde la autoestima se habla mucho sobre la anorexia y la bulimia. Para que las niñas se acepten como son, se les explica que Dios los envió con muchos talentos para aprovechar y descubrirlos y no envidiar al otro niño o niña.
- Se trabaja constantemente sobre la premisa de la belleza interna, y equilibrio emocional. Se trata de

	rescatar lo que hace diferente a cada uno, pero al final hay un complemento.
Procedimiento	<p>Se realiza a través de talleres pedagógicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las diferencias y semejanzas de género. - Para explicar el noviazgo se maneja con un ejemplo: la rectora dibuja un florero el cual lo asemeja a la vida, posteriormente le borra una flor simulando que esa flor es un ser querido que se va, y les explica a los niños que aunque esa flor se fue continúan en el florero muchas flores, muchas oportunidades de conocer alguien más. -Se dibujan siluetas de papel del cuerpo de cada niño y se coloca la carita del niño, él lo arma y lo personaliza, se dibuja en todo el colegio.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes
Recursos usados	<p>Logísticos: salón de clases, papelería.</p> <p>Conocimiento tácito de los temas tratados.</p>

Tabla 21 Descriptor de Experiencia “Brillo del alma”

Experiencia	Brillo del alma
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Es un proyecto que comprende del 30 de noviembre a 15 de diciembre, donde se celebra la época navideña. <p>Se invitan a los niños y niñas a decorar su casa</p>

interior realizando una limpieza espiritual, además de compartir con las familias, pues es una época de unión, de bullaranga. Las luces tienen un simbolismo: el rojo significa amor. y el verde esperanza, se reza la novena de navidad,

- Se realiza una terapia de desapego a través de la pedagogía de Waldorf, una mirada a lo espiritual.
- Se celebra el nacimiento del niño, son los padres de familia los que hacen la novena en vivo.
- Se realiza un encuentro de villancicos y danzas, todas las actividades realizadas tienen un simbolismo. Cuando sale la parte irracional del ser humano. sin tapujos. tiene su máscara sus instintos naturales y humanos, como lo es bailar o cantar, tiene una cuestión social y se comparte el plato de noche buena.
- Se explica a los niños que así como brillan la casa y la decoran en navidad, igualmente se hace un brillo interior, una limpieza interior para sacar la basura, la envidia, pelea, el juzgar, no compartir. Entonces al ya estar limpio, se empieza a decorar la navidad porque navidad es unión familiar.
- Se busca realizar una terapia del desapego, al soltar

	<p>elementos u objetos que el niño ya no usa, para regalarlo que el niño vea la necesidad del otro y abra su corazón, que la vida es muy buena.</p>
Procedimiento	<p>Es un proyecto muy colorido y espiritual donde los niños recrean todas las tradiciones navideñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El 1 de diciembre: los niños llevan al colegio tapas y cornetas y con todo lo que puedan hacer bulla, se presenta un ambiente de bullaranga, representando el sentir de la llegada de la navidad, con la música tradicional. - Cada grupo hace una representación de la tradicional novena de navidad, de acuerdo a una lectura, que se les da sobre la pedagogía Waldorf, como son los cuentos desde la mirada espiritual y se aplica movimientos, coreografías de eurytmia - La Penúltima novena la realizan los maestros y la última la realizan en vivo los padres de familia, después de rezar la novena, sale la “vacaloca”, lo hacen los padres del pre jardín y el “taitapuro” los niños del grado quinto. - Se hace el testamento y la quema, luego el Festival de carioca: salen bañados de carioca y se le entrega su caja de noche buena,
Involucrados	Rectora, docentes, estudiantes y padres de familia.
Recursos usados	Logísticos: patio de colegio, salón de clases, auditorio,

	<p>papelería.</p> <p>Conocimiento tácito de los temas tratados.</p> <p>Tecnológico: grabadora.</p>
--	--

Tabla 22 Descriptor de Experiencia “Colombianito”

Experiencia	Colombianito
Descripción	<p>Es el proyecto cumbre va desde el 13 enero hasta el 8 de marzo, el proyecto surgió de las misiones y asambleas de cada año realizaba la rectora.</p> <p>Inicialmente se empezó con una jornada en la mañana y cada grupo hacia lo que quería. Los papas pintaban la logística del evento los fines de semana, y se organizaban por grupo, después surge la idea de buscar un artesano, quien se encargaba de pintar y hacer todo el material temático. El docente por su parte debe investigar y enseñarles a los niños la información requerida.</p> <p>El objetivo de dicha experiencia era que los niños amaran a Colombia, dar a conocer su país, y hacer que la gente de otra parte se enamorara de Colombia.</p> <p>Así mismo que los niños reconozcan que el país Colombia, es el más importante, que todos los colombianos son tan particulares y únicos que son diferentes en medio de esa inmensidad universal.</p>

- Genera sentido de pertenecía, identidad, amor de patria, valor y respeto por las diferentes culturas a través de la investigación, conocer la parte cultural y la gastronomía, la ubicación de cada lugar y sus diferentes costumbres. Cada año es una temática diferente,
- Se pretende que el niño sea más Visionario miren más allá, sean niños con asombro, porque muchas generaciones se les ha castrado el asombro.
- En este proyecto se integra el trabajo, el acompañamiento y la complicidad de padres de familia, estudiantes y maestras.
- Los niños en el colombiano han alcanzado mucho y empiezan a producir y memorizar otro tipo de cosas que a los adultos no se les facilita, es el resultado de todo el ejercicio que hacen en esta experiencia significativa
- Se tiene en cuenta las capacidades de todos los estudiantes del colegio, se da participación activa, primando el talento, el trabajo e iniciativa y creatividad de los maestros.
- La maestra fortalece y despierta las capacidades de los niños, maneja la estima,

	<ul style="list-style-type: none"> - El Colombianito se dio a conocer hace 6 a 7 años en otros colegios e instituciones, hoy está consolidado como uno de los grandes experiencias significativas de la Institución.
<p>Procedimiento</p>	<p>Este proyecto se realiza, cada año, durante dos meses los niños con ayuda de la docente investigan sobre una pequeña parte del país. es una semana llena experiencias comunicativas a través de la cultura colombiana, donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pprimer día: Se da la apertura del colombianoito y se hace un concurso de cultura general, el cual mide que tanto aprendieron los niños. - Segundo día: Exposiciones internas, cada grupo de pre jardín a quinto grado va pasando y ven como exponen sus compañeros, los salones se decoran de acuerdo al tema tratado. - 3 y 4 día: Exposiciones externas, asisten colegios y exponer al público que quiera asistir. - Quinto día: se da una muestra gastronómica sobre el tema tratado en cada grado. - Al siguiente día: Peña artística: Es la clausura de la semana cultural. Se presenta una exposición de canto y baile, en la que ha ido evolucionando. Ahora se hace un recital, es un show, es una secuencia, la historia que

cantan, bailan y actúan todos los niños del colegio.

- Hay una temática central cada año, se socializa la temática y se distribuye los temas a cada grado.

Entre ellas:

- **Ferias y fiestas en Colombia:** Se encontró que es el país más rumbero del planeta, cada región parte de la idiosincrasia. Se escogió 6 fiestas, por ejemplo, al grupo de carnavales se apropió del tema al realizar un recorrido y se echaron carioca, se terminó con los papás vistiendo ponchos.
- **Peña artísticas** recreación de la feria de Cali, en la que los niños experimentaron el aprender a bailar salsa, pues a muchos niños se les dificulta bailar este ritmo.
- **Embajadores:** Otra temática fue “Colombia proyección al mundo” y dentro de esta la política fue la función del embajador, el canciller donde un estudiante, caracterizado por el gusto por la política.
- **Colombia precolombina:** Que había antes de la llegada a Europa, los pubenences, se investigó.
- **Idiosincrasia colombiana:** Se establecieron como temas: una casa campesina, una fonda paisa, un cafetal, dichos paisas, un niño se aprendió la retahíla

	<p>paisa, caracterizando a un “culebrero”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tradición y Costumbre: Este tema fue trabajado desde la costumbre, como se mantiene una tradición en un pueblo, hay tradiciones que son latentes, pero con diferente costumbre. Por ejemplo, la celebración de navidad es una tradición muy general pero la costumbre varia de región en región.
Involucrados	Rectora, docentes, estudiantes y padres de familia
Recursos usados	<p>Logísticos: auditorio, salón de clases, biblioteca, conocimiento tácito de la docente</p> <p>Documentales: registros e historia de Colombia</p> <p>Tecnológicos: página web, video beam, televisor, grabadora.</p>

Tabla 23 Descriptor de Experiencia “Defensores del planeta”

Experiencia	Defensores del planeta:
Descripción	<p>Este proyecto está inspirado en San Francisco de Asís, quien es el patrón de la institución, se delegó así porque fue una persona que pudo encontrar en la naturaleza la manifestación de Dios, su admiración en la institución se da más por ser humano, que, por santo, pues logro una conexión con la naturaleza, e hizo de esto su estilo de vida y su manera de comunicarse con Dios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proyecto busca que el estudiante se sienta un

	<p>defensor de la madre tierra. Así es más consciente de los temas ambientales como es el calentamiento global y entienda la problemática ambiental. Se dice que “uno no ama lo que no conoce”, por ello no defiende lo que desconoce. Entonces en la institución todos los días en la mañana se realiza el saludo con los niños a la madre tierra, el hermano sol, como lo hacía San Francisco de Asís.</p> <ul style="list-style-type: none">- Las maestras organizan un sendero ecológico para darle importancia a espacios del colegio, con el objetivo de adecuarlos, arreglarlos y cuidarlos.- El proyecto va desde despertar hasta quinto, donde las maestras adecuan su contenido temático con la importancia de cuidar el planeta desde la visión de San Francisco de Asís.
Procedimiento	<p>Este proyecto se realiza a través de talleres pedagógicos donde las maestras desde las diferentes asignaturas les demuestran lo importante que es cuidar el planeta desde la perspectiva de San Francisco de Asís</p> <p>Experiencias:</p> <ul style="list-style-type: none">- Celebración del colegio: Los grados 4 y 5 realizaron una obra de teatro, donde se acercaran al último momento de Francisco, en el que muere, pues su

	<p>último canto fue a la madre tierra, en el que pide a sus hermanos cantar el poema al hermano sol. Este consiste es un una composición de Francisco y Narra todo lo que significa el sol, la vida, la naturaleza. Los niños comprenden y empiezan amar el planeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En las áreas de ciencias sociales y ciencia naturales se trabaja el tema ambiental, el planeta tierra y la raíz de todos los problemas ambientales. - Los pequeños palpan la madre tierra cuando pasan a la huerta y arranca tierra y maleza y desyerbar hay un contacto con la naturaleza.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes
Recursos usados	<p>Logísticos: zonas verdes del colegio, salón de las clases.</p> <p>Conocimiento tácito del maestro.</p> <p>Documentales: libros</p>

Tabla 24 Descriptor de Experiencia “Filosofía para niños”

Experiencia	Filosofía para niños
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Hace 8 años se instauró, en la institución, pues este tipo de enseñanza no hace referencia a la filosofía convencional, dada en los colegios, como es la lectura de autores, o disciplinas filosóficas. Esta pedagogía es un proyecto que busca tres cosas que

los niños aprendan a preguntar.

- Este proyecto iniciado por *Matthew Limpan* en EEUU, no impuesto por el Ministerio de Educación, es un proyecto liderado por los hermanos Maristas en la ciudad de Popayán, enseñada desde preescolar hasta once. La institución lo maneja para los grados; tercero cuarto y quinto.
- Es una herramienta pedagógica, donde se puede aplicar desde cualquier área, pues lo fundamental es que el niño aprenda a preguntar, además de elaboren sus propios juicios. Con ello el niño es más creativo, pues busca mucho despertar el asombro.
- Existe un material para esto que puede ser aplicable para cualquier texto. Como son unas novelas filosóficas. Al conocer el método, se adapta a cualquier lectura y se aplica.
- Los niños lo trabajan **en comunidades de indagación**, estas consisten en sentarse en círculos, y de esta manera preguntan, lo que opina el otro, no es tanto el consignar es hablar, en comunidades de Dialogo.
- Que piensa el otro, se lo confronta y se conocen.
- Todo gira al alrededor de la **pregunta**, es decir; se

motiva al niño a preguntar de diferentes maneras, porque la pregunta es la acción más inmediata al asombro positivo o negativo.

- Se enseña a preguntar, se motiva el espacio y el ambiente para que surjan las preguntas,
- Con las preguntas viene el segundo aspecto del proyecto que busca que los niños aprendan a **elaborar sus propios juicios** y aprendan a comunicarlos.
- La pregunta y los juicios lleva a que los niños empiecen **a pensar por sí mismos**. Estas tres premisas están encerradas en la filosofía sin nombrar ningún filósofo o disciplina filosófica.
- Los niños deben discutir, dialogar. Estas sesiones no se consignan en un cuaderno, se vivencian por medio de comunidades de indagación o dialogo.
- En estas comunidades de indagación no hay diferencia del que habla, lo miran porque es importante lo que él dice.
- Los niños se inician en la lógica simbólica con un acertijo. Es una experiencia que se ha tomado de otros espacios académicos más elevados. En la institución ha permitido que el niño empiece a pensar

	<p>más en abstracto. En una novela o la lógica del lenguaje, a través de cuentos, y juicios. por ejemplo el descubrimiento de Aristeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mejor edad para iniciar este proyecto son a los 9 años ya que el niño tiene la capacidad de cuestionar, es una edad donde surgen los cambios físicos, emocional y mental, y se cuestiona sobre los interrogantes de la vida, sobre ellos mismos, donde a Capacidad de admiración está viva.
<p>Procedimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Este proyecto se realiza a través de talleres pedagógicos un día en la semana, para niños de 9 años ya que ellos por su edad están más condicionados a cuestionarse. - El proyecto busca dar solución a problemas cotidianos del niño por medio de la pregunta que lo lleva a efectuar un juicio de valor y tomar decisiones, es asombrarse, además de manejar la inteligencia emocional especialmente la empatía. <p>Experiencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño debe ponerse en los zapatos del otro, es conocer al otro, qué pensaría si el niño no estuviera, debe pensar en el otro el día de amor y amistad el niño X, llevo a sus compañeros un detalle, pero los

	<p>mismos compañeros ya sabían que el niño X, iba a llevar esos detalles, ¿Por qué?, porque a través de las comunidades de dialogo, conocían la personalidad detallista del chico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se trabaja el antibullying, talleres y actividades sobre el amigo que estará sintiendo, el confrontarlo, que pasaría si lo que él está sintiendo le estaría pasado, entonces el niño comprende que ponerse en la piel del otro, ayuda bastante a que reconozca y respete lo que él otro, está sintiendo. - Se trabaja mucho la empatía.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes
Recursos usados	<p>Logísticos: Salón de las clases. Conocimiento tácito del maestro y estudiantes.</p> <p>Documentales: <i>Matthew Limpan</i> filosofía para niño.</p>

Tabla 25 Descriptor de Experiencia “Gastronomía”

Experiencia	Gastronomía
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Este proyecto es una herramienta que permite como estrategia educativa para delegar responsabilidad. - Permite que los niños sientan, degusten, prueben, huelan. - Esta actividad integra muchas áreas desde los valores,

	<p>el que no quiere trabajar pero si quiere comer, el que no sabe esperar, se trabaja modales, respeto, ser servicial, el orden. De igual manera se adapta a las matemática, sociales y cultura, pues permite valorar el proceso de elaboración de un plato, se aprende a conocer cuánto se gasta, cuanto se demora, cuantos elementos se usan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño aprende a darle valor a las cosas, el valor de la madre tierra, el cosechar, el valor del trabajo de mamá y cuantas personas han intervenido ese trabajo. - Se realiza los martes en jornada extendida.
Procedimiento	<p>Este proyecto es un taller pedagógico que se realiza cada ocho días en horas de la tarde, donde los niños realizan diferentes platos de la gastronomía colombiana, estimulando los diferentes sentidos del cuerpo humano, entre ellos el gusto, la vista, el olfato, kinestésico.</p> <p>Se realizan experiencias para aprender más sobre tradiciones culinarias, las áreas curriculares y las costumbres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Matemáticas: En esta área se les enseña a preparar un postre de melocotón, para comprender el tema de proporciones. - Diciembre: Se hacen rosquillas, para aprender amasar.

	<ul style="list-style-type: none"> - Tradición: los niños hicieron frijoles antioqueños junto con las arepas moliendo maíz. - Melcochas: fue un proceso que comenzó desde la obtención de la pata de baca, de color marrón oscura hasta dar consistencia blanca. Y así elaborar y comprender los procesos. - Se elaboró un helado de paila, el cual se iban batiendo y batiendo hasta dar la consistencia de helado y así conocer la fabricación de este tipo de alimentos.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes
Recursos usados	<p>Logísticos: Patio de colegio, mesa, ingredientes para realizar los diferentes platos.</p> <p>Conocimiento tácito del maestro y estudiantes.</p> <p>Documentales: Recetarios.</p>

Tabla 26 Descriptor de Experiencia “Defensores del planeta”

Experiencia	Pedagogía curativa
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Consiste en entender y comprender que pasa por la mente del niño, por todo su ser, la experiencia de esta pedagogía curativa, es reencontrarse, es una mirada hacia adentro, es aprender a mirarse así mismo, para así mirar al otro, para aprender a

entender y comprender, entonces cuando esto sucede, se empieza a no juzgar.

- Por ello el niño aprende a armonizar interiormente y armonizar al otro, como sanar desde el alma, abrirse al mundo, guiarse.
- El trabajo con los niños también se encamina hacia una búsqueda de poder escuchar y de aprender a silenciar, de hablar menos y escuchar más, observar la naturaleza y respetarla para entender el proceso del ser humano. Ejemplo: Descubrir las imágenes, la posición de la mano, los gestos y figuras, que el niño entienda hasta donde puede intervenir y en qué momento debe retirarse.
- Esto permite que el niño se vaya transformando y no se deje afectar o desequilibrarse por los problemas.
- Las actividades van relacionadas a la Eurytmia, desde el movimiento; como armonizar el ser a partir del movimiento teniendo en cuenta las vocales y las consonantes, los temperamentos y los planetas.
- Se trabaja desde la pedagogía, en una aula organizada y armonizada, se les explica a los niños, porque se prende la luz.
- Estos ejercicios buscan transformar el alma, desde

	<p>adentro, que el individuo sienta la necesidad del otro, el dolor del otro, la angustia del otro, porque eso es lo que va a dar las herramientas para poder ayudar y llegar a la otra persona, y esa persona lo va a percibir y diferente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se responde a las todas las inquietudes, sino que le da tiempo que uno mismo, vaya descubriendo, vaya sintiendo.
Procedimiento	<p>Se realizan talleres que buscan que el maestro conozca sus estudiantes, entenderlo desde su individualidad, se debe involucrar en su estilo de vida, es aprender a comunicarse con el niño, evitando malos entendidos a través del diálogo continuo.</p> <p>Experiencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por ejemplo un niño que no llego con las tareas realizadas a la clase. El docente primero pregunta y va más allá, no angustia al niño, simplemente le da la oportunidad de corregir, y no hacer problema más grande. - Unido con la eurtimia: Se percibe en la clausura, al observar como los padres quedaban con la boca abierto cuando los niños danzaban.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes

Recursos usados	<p>Logísticos: Salón de clases.</p> <p>Conocimiento tácito del maestro y estudiantes.</p>
------------------------	---

Tabla 27 Descriptor de Experiencia “Terapia Artística”

Experiencia	Terapia artística
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - Consiste en aprender a abandonar los miedos, temores y angustias a través del arte, es importante la naturaleza, observarla, y pintar mucho, encontrar las vocales y consonantes. Por ejemplo, observar en una palma, donde está un cruce entre las vocales la a, e, - i y plasmarlo con pintura, requiere mucha observación. - Después de leer sobre determinado planeta vemos los planetas, entonces se hacen paisajes planetarios, no es pintar un paisaje, es el sentir. Enseñarle al niño, qué enseñanza y que mensaje tiene el planeta, y de acuerdo a eso se hace un gesto, porque cada planeta tiene un gesto, se hace pinceladas terapéuticas, requiere concentración y fluidez, se manejan los tres colores primarios y luego salen los secundarios. - Consiste en abandonar y desnudar el alma, es una pincelada sin miedo, se pinta mucho en papel húmedo (aguada), y la pintura se va desvaneciendo

	<p>más. Este proceso es de cuidado y concentración, pues se tiene un pensamiento (el hacer) inicial y cuando se termina sale otra cosa. De esta manera al finalizar se hacen la interpretación de dicha pintura tiene que ver mucho con su temperamento u otro aspecto de la vida personal.</p>
Procedimiento	<p>Es un proyecto que trabaja el área emocional a través de la pintura y el movimiento.</p> <p>Se realiza los martes desde los grados de Transición hasta Quinto.</p> <p>Las experiencias son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none">- Se aplica con los niños un trabajo con tiza.- “La pelota”, tejida con dos agujas y lana de ovejo, se fue rellenándola para hacer un cruce y luego un asterisco.- “La esfera” consiste en modelar la arcilla hasta convertirla en una pelota muy pequeña. Un niño cuya personalidad era perfeccionista, con historia de separación de los padres. Este tipo de experiencia, fue una terapia traumática, ya que no le quedaba la esfera como él quería y depositaba toda su rabia en moldear la esfera.- Se limitó a los artistas de la expedición botánica, al

	<p>coger las plantas y dibujarlas, donde plasmaron unas láminas de plantas. Esto se hizo con elementos del colegio, como las flores de granadilla. Se hizo en blog y luego el trabajo más bonito se plasmó en las esferas, se dibujaron y se pintaron.</p>
Involucrados	<p>Rectora, docentes y estudiantes</p>
Recursos usados	<p>Logísticos: Salón de clases, pinceles, papelería. Conocimiento tácito del maestro y estudiantes.</p>

Tabla 28 Descriptor de Experiencia “Terapia Artística”

Experiencia	<p>Euritmia</p>
Descripción	<p>Este proyecto busca armonizar el ser a partir del movimiento, Es tomado de la Escuela de Rudolf Steiner, quien creó esta práctica en 1911 como el arte del movimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consiste en utilizar el movimiento del cuerpo de forma bella y rítmica, con la intención de mejorar la expresión corporal y mejorar la expresividad de las emociones. - Tiene una intención de relacionar las emociones con el entorno, por ello cada movimiento debe hacerse de manera precisa y pensando en cada emoción. - Los padres al no entender esta práctica, se encuentran reacios, o indiferentes a que sus hijos participen,

	<p>apliquen y aprendan esta experiencia, pues es una actividad fuera de lo convencional y poco usada en las instituciones educativas, por tal razón existe desconocimiento de sus beneficios para el desarrollo emocional del niño.</p>
Procedimiento	<p>Todos los martes en la tarde los niños se quedan en jornada continua y a partir de las 2 pm inicia la actividad de Eúritmia.</p> <p>Este proyecto se realiza en el auditorio con la participación de todos los estudiantes desde primero hasta quinto.</p> <p>Inicialmente lo empieza la rectora con movimientos simples para que el niño poco a poco se vaya relajando e introduciendo en el tema.</p> <p>Las maestras acompañan a la rectora y enseñan a cada alumno los movimientos, la melodía y las palabras adecuadas.</p> <p>Los niños siguen los movimientos al ritmo de una melodía específica.</p> <ul style="list-style-type: none">- Para los grados pre jardín y jardín se maneja desde el salón. Una maestra se dirige a cada salón, un día a la semana para enseñarles cada ejercicio acompañado de versos y el movimiento ayudándose de las matemáticas y literatura, para que entiendan mejor la

	temática. La jornada dura alrededor de 2 a 3 horas donde el niño, aprende a expresarse a través del movimiento, generando en la seguridad, autoestima manejo de su cuerpo.
Involucrados	Rectora, docentes y estudiantes
Recursos usados	Logísticos, documentales ,técnicos y tecnológicos

6. Implementación del proceso de sistematización

El presente capítulo describe la implementación de la herramienta Web, la cual se utilizó para sistematizar el proceso de gestión de conocimiento que se desarrolló en la institución Tejiendo Vida. El capítulo presenta inicialmente la descripción funcional del aplicativo Web, donde se establecen los servicios que se ofrecen desde la herramienta y como estos permiten gestionar adecuadamente las experiencias significativas que han sido identificadas y creadas partir del proceso de generación de conocimiento. Más adelante se presenta el diseño de la base de datos y el modelo arquitectónico del aplicativo, lo que permite que su descripción técnica genere un mayor detalle de posibles extensiones o mejoras, según las necesidades de la organización. Finalmente se describen las funcionalidades implementadas, donde se presentan los servicios básicos demostrados en los pantallazos principales de la aplicación.

6.1 Descripción de la aplicación

La aplicación Web implementada, es una herramienta informática que garantiza la conservación del conocimiento a partir del desarrollo de una base de datos, que relaciona tres registros principales, los usuarios del sistema, el descriptor de la experiencia significativa y la experiencia misma. Esta plataforma describe en sus estructura funcional las actividades básicas de gestión de

conocimiento, la creación de conocimiento en experiencias significativas, la transferencia de conocimiento y el registro de lecciones aprendidas a partir de la aplicación de conocimiento extraído de los registros de experiencias significativas de la institución “Tejiendo Vida”, a continuación se describen los cuatro servicios implementados en la plataforma Web.

6.1.1 Registro de Usuarios:

El registro de usuario es una funcionalidad que permite a los miembros de la institución tejiendo vida, registrarse como usuarios de la plataforma de gestión de conocimiento, y hacer uso de los diferentes servicios como registros de experiencias significativas, consulta de la base de conocimiento y retroalimentación de las prácticas de conocimiento adquiridas.

6.1.2 Registro de Experiencias significativas:

Esta funcionalidad permite a los usuarios registrados, consignar en las plantillas creación de conocimiento, la información relevante de las experiencias significativas. Este servicio mapea los procesos de creación de conocimiento y permite enriquecer el conocimiento identificado con carga de imágenes y datos relevantes a la experiencia que se desea registrar.

6.1.3 Consulta de Experiencias significativas:

La consulta de experiencias significativas es un servicio que ofrece la plataforma, mediante un buscador que filtra experiencias significativas por su identificador o por categoría. El buscador puede listar el total de experiencias utilizando los descriptores de experiencias, los cuales han sido definidos en las plantillas presentadas en el capítulo anterior. Este servicio permite a los usuarios, conocer el catálogo de experiencias significativas y si se desea, se le permite profundizar en una experiencia en particular y conocer los detalles de la misma.

6.1.3 Lecciones aprendidas de Experiencias significativas:

Las lecciones aprendidas son registros que los usuarios del sistema, pueden inscribir en la plataforma, utilizando un módulo de comentarios, el cual permite registrar las apreciaciones y reacciones que se generan a partir de la aplicación del conocimiento descrito en la plataforma. Este servicio muestra cómo se puede registrar el conocimiento tácito adquirido de la aplicación de un conocimiento específico y llevarlo a un conocimiento explícito registrado a través de un sistema de información.

6.2 Funcionalidades de la aplicación Desarrollada

Esta sección presenta los pantallazos principales de los servicios implementados en la plataforma Web, la cual implementa los procesos básicos de gestión de conocimiento propuestos para la institución “Tejiendo Vida”.

Las funcionalidades del sistema son representadas en tomas (pantallazos) de la aplicación, la cual está dividida en 4 módulos: El home (página de inicio), el registro de usuarios, el registro de experiencias significativas y el catálogo de experiencias significativas.

6.2.1 Home (Página de inicio):

La imagen 4, muestra el home (página de inicio), donde se evidencia los logos institucionales y un carrusel de las principales imágenes tomadas desde el archivo de las experiencias significativas. Además se presenta la descripción inicial del proyecto.

Ilustración 4 Home de la aplicación Web



Motivación del proyecto

La importancia de indagar, analizar y posteriormente comprender la gestión del conocimiento a través de la conservación de la información en una institución educativa, es de gran relevancia puesto que inicialmente pone en la agenda el tema de gestionar conocimiento, aspecto poco estudiado, mencionado y tratado en las instituciones educativas y más aún en el ámbito local. Esto se da puesto que la gestión de conocimiento surge como elemento fundamental en la adquisición de nuevo aprendizaje en la nueva llamada sociedad de información.

Por otro lado la conservación de la información debe ser priorizada no solo en una institución educativa, sino en cualquier organización pues esta se constituye como el material fundamental para transformar la información en conocimiento, para luego ser transmitido a otros contextos, instituciones y organizaciones, permitiendo de esta manera formar y crear nuevo conocimiento.

Este trabajo reconocerá que toda la información acumulada de 16 años de la institución Tejiendo Vida, sea organizada, materializada y posteriormente archivada de manera digital

Pues es muy pertinente y fundamental que toda institución educativa cuente con un archivo histórico que dé cuenta de su historia, logros, aciertos, experiencias y aprendizajes a través del tiempo.

De igual manera se podrá comprender más explícitamente el trabajo realizado por la institución a través del relato de las experiencias pedagógicas, muy particulares, haciendo de esta manera única a la institución como gestora de cambios pedagógicos e innovación en métodos de aprendizaje.

Igualmente permitirá que agilice y facilite procesos de búsqueda de dichas experiencias pedagógicas. Lo cual formará un archivo histórico que sienta las bases para que dichas experiencias puedan ser útiles a otras instituciones, y otros contextos.

Por otro lado hasta el momento no se ha realizado en la institución un trabajo investigativo que dé cuenta sobre la comunicación del conocimiento, es decir el compartir, participar y retroalimentar la información que se genera en la institución, y por consiguiente el proceso de transformación de la información en conocimiento, es prácticamente vacío en el colegio. Por ello es tan pertinente un trabajo sobre la comprensión de la gestión del conocimiento a través de la conservación de la información.

6.2.2 Registro de usuarios:

La imagen 5, muestra la sección de registros de usuarios, donde se solicita los datos personales de los implicados en las experiencias educativas, de la institución “tejiendo vida”. Este módulo cuenta con una base de datos que ha sido implementada que permite almacenar registros en línea de hasta 100 usuarios, con la capacidad de ampliarlo según las necesidades de la institución. Los datos requeridos son: (cédula, nombre, y cargo en la institución), se tiene previsto que esta

aplicación pueda estar integrada a las plataformas institucionales para obtener datos de sus empleados sin requerir autenticaciones adicionales.

Ilustración 5 Registro de usuarios

The image shows a web interface for user registration. At the top, there is a logo for 'Tejiendo Vida' and the slogan 'En Tejiendo Vida, Soy Extremadamente Feliz'. Below this, the title 'Registro de Usuarios' is centered. The form consists of three input fields: 'Cedula o número identificador*' with the placeholder 'Ingrese la cedula o numero de identificación', 'Nombre*' with 'Ingrese su nombre', and 'Cargo*' with 'Ingrese el cargo que usted desempeña'. A blue 'Registrar' button is at the bottom. On the right side, there are four circular icons: a home icon, a user icon, a list icon, and a plus sign icon.

6.2.3 Registro de experiencias significativas:

La imagen 6, muestra la sección de registro de experiencias significativas, la cual permite a través de un formulario Web, registrar la información requerida en el proceso de codificación de conocimiento de las experiencias significativas.

Los datos requeridos por el formulario web son: (El nombre de la experiencia, el identificador de quien registra la experiencias), en este caso la plataforma carga los datos del usuario registrado, con el propósito de establecer una relación entre usuarios y experiencia, los datos son tomados de la base de datos y el registro de usuarios que fue descrito en la sección anterior.

Otros datos que son requeridos son: El periodo identificado, el descriptor que es un código generado automáticamente por el sistema, con el propósito de asignar un código de identificación y posterior búsqueda. Por otro lado la categoría ya está predefinida y el sistema permite escoger

entre tres opciones (social, pedagógico y lúdico), si la institución así lo requiere las opciones pueden ser ampliadas con más categorías. La descripción de la experiencia, los involucrados y los recursos usados en la experiencia son los datos finales que se piden en esta sección, y con ello queda codificada toda la información de una experiencia significativa.

Ilustración 6 Registro de experiencias significativas

Registrar Experiencia

Nombre de experiencia*
Ingrese el nombre de la experiencia

Cedula*
Ingrese la cedula del usuario registrado

Periodo identificado*
Ingrese el periodo identificado

Descriptor*
Ingrese descriptor

Categoría* Social Pedagógico Lúdico

Descripción*
Ingrese la descripción de la experiencia

Procedimiento*
Ingrese el procedimiento

Involucrados*
Ingrese los involucrados

Recursos*
Ingrese los recursos

Registrar

6.2.4 Catalogo de experiencias significativas:

La imagen 7, muestra la sección del catálogo de experiencias significativas, la cual permite inicialmente realizar una búsqueda de experiencias significativas, ubicada en la parte superior de la página, esta búsqueda utiliza criterios como la categoría y el código de identificación del descriptor de la experiencia.

Así mismo este módulo permite listar todas las experiencias generando un catálogo con los descriptores, el usuario puede ampliar la información de cada experiencia seleccionando el descriptor deseado y este le permitirá ir a la sección de la descripción ampliada de cada experiencia.

Por otro lado el módulo ofrece la posibilidad de registrar, comentarios y buenas prácticas de cada experiencia consultada, con ello se cierra el ciclo de transferencia y apropiación del conocimiento sistematizado.

Ilustración 7 Catálogo de experiencias significativas

Tejiendo Vida
En Tejiendo Vida, Soy Extremadamente Feliz

Experiencias

Modo de búsqueda* Identificador Nombre

Ingrese el valor

Experiencia #1
Responsable:
Jose Luis Jurado
Cargo:
Docente
Nombre de la experiencia:
TRES MOMENTOS
Periodo Identificado:
Apertura del proyecto Tejiendo Vida hasta el año escolar actual.
Categoría:
Social, Pedagógico.
Descriptor:
Realización del saludo al iniciar la jornada diaria - Se da en 3 momentos: a. Ubicación con Dios b. Ubicación de espacio c. Ubicación con tiempo.
Descripción:
Se realiza todas las mañanas, antes de iniciar la jornada escolar. Ubicación con Dios: Es la oración diaria, se realiza formando un círculo, en la que se prende una vela y se regala la luz a un compañero que generalmente es el más activo y el temeroso lo acompaña. Ubicación de espacio: Desde el área de aprendizaje, se hace una ubicación desde el lugar geográfico más extenso hasta llegar a la Institución Tejiendo Vida. Los alumnos saben que tienen una estructura física y un aula de clases que se deben cuidar y respetar. Ubicación con tiempo: Se hace las siguientes preguntas: Qué día es hoy, Qué día fue ayer, Qué día será mañana.
Procedimiento:
- La rectora habla sobre la institución y su significado. - Los docentes cuentan a los estudiantes sobre el sentir y el hacer de la pedagogía. - Explican los tres momentos a los estudiantes.
Involucrados:
Rectora: Inicia con las palabras saludando a los estudiantes. Docentes: Cada profesor explica la pedagogía de la Institución. Estudiantes: escuchan y apropian la información.
Recursos usados:
Logísticos: voz de la rectora y docentes, Conocimiento tácito de los temas tratados. Tecnológicos: video beam, grabadora, televisor

La plataforma presentada en este capítulo es una aplicación Web escalable, es decir que el diseño de la arquitectura de servicios, permite que a futuro si la institución así lo requiere se pueda adicionar nuevos módulos y servicios que el proceso de sistematización de la memoria histórica de los procesos académicos de la institución “tejiendo vida”.

Los requerimientos para el desarrollo de la aplicación, fueron definidos con varios actores del proceso al interior de la institución y la implementación de la plataforma, contó con la ayuda de ingenieros en informática, para el diseño de la arquitectura y el montaje de la base de datos, así como el despliegue en un servidor de aplicaciones educativas, la aplicación puede ser accedida en la dirección

<http://lidis.usbcali.edu.co/Proyectos/investigacion/Proyecto%20del%20jardin%20lidis%202018/Job/index.html>

7. Evaluación de la aplicación web y valides del proceso de sistematización

7.1 Descripción de la prueba

El proceso de validación del modelo propuesto en este proyecto, tiene como propósito evaluar el grado de impacto y la usabilidad de la herramienta implementada, para el proceso de sistematización de experiencias significativas en la institución “Tejiendo Vida”. Para ello se estableció un procedimiento de validación, el cual inicialmente propone la selección de una muestra significativa de los actores involucrados en el proceso de gestión de conocimiento establecido. Luego se diseña un instrumento de validación, el cual permita evaluar la usabilidad de la plataforma Web y el impacto generado en los actores en el proceso de transferencia de conocimiento. Finalmente se presentan los resultados obtenidos para su posterior análisis.

Para la selección de la muestra como foco de evaluación, se contó con la colaboración de los docentes, auxiliares y personal administrativo de institución “Tejiendo Vida”, en este sentido se logró reunir para la prueba 15 usuarios potenciales de la plataforma, los cuales después de usar los diferentes servicios de la plataforma, fueron abordados para aplicar el instrumento de medición. Dicho instrumento valida su experiencia como usuarios y estima el grado de aceptación y aplicabilidad de los contenidos y conocimiento codificado y transferido en sus procesos académicos.

Con los resultados ponderados y estableciendo rangos de evaluación, se procede a analizar los dos factores evaluados, tanto la usabilidad del sistema como el factor de aplicabilidad del conocimiento transferido. Los registros de cada evaluación están consignados en el **anexo A**, donde se pueden consultar cada instrumento, el cual fue diligenciado por los 15 usuarios evaluados.

7.2 Modelo de la prueba Heurística y de concepto

El instrumento de evaluación fue definido considerando trabajos como (Mendez, 2012), donde propone el diseño de instrumentos de medición en torno a resultados esperados en procesos de sistematización. Además se consideró el uso de técnicas de medición de usabilidad en sistemas de información académicos como lo plantea el trabajo de (Granoller, 2016), este trabajo ofrece diferentes consideraciones para definir instrumentos de medición en torno a validaciones de usabilidad.

Por otro lado las pruebas de concepto han son un instrumento importante a considerar para estimar el grado de impacto de procesos de gestión de conocimiento, este aporte es tomado del trabajo de (Alvares et al, 2016), donde permite determinar la efectividad de conceptos e instrumentos propuestos en actividades de diferente índole, para el caso de este proyecto se

busca estimar como el conocimiento que ha sido sistematizado ha podido ser usado y aplicado en las actividades académicas tanto de profesores como auxiliares en la institución “Tejiendo Vida”.

A continuación se describe el instrumento usado en el proceso de validación.

Objetivo

- Estimar la validación de la funcionalidad de la herramienta Web, en relación con una prueba heurística de interacción y comprensión de contenidos digitales.
- Estimar la valoración de concepto de los contenidos digitales por parte de los usuarios de la herramienta Web.
- Estimar el grado de aporte en los procesos de conservación, transferencia y aplicación de conocimiento, a partir del uso de la herramienta Web.

Método de Aplicación:

- Se define dos tipos de evaluación para determinar pruebas de concepto y validación de aporte de conocimiento.
- Se define una escala de linkert para la valoración de cada afirmación en las dos pruebas establecidas. Siendo 1 el valor mínimo de aprobación de la afirmación y 5 el valor máximo de aprobación.
- Se establece un grupo focal, en la institución **TEJIENDO VIDA**, donde los usuarios validan la funcionalidad de la herramienta y el aporte a sus procesos académicos.

La primera sección busca registrar información relacionada con la realización de la prueba y quienes participaron en ella.

Información de la prueba	
Fecha	
Hora	
Lugar	

Información del validador	
Nombre	
Cargo	
Correo electrónico	

La segunda sección presenta los dos tipos de validación, tanto la de usabilidad y la prueba de concepto para ello se usan escalas de Linkert, para estimar la calificación que cada usuario le da al grado de impacto de las afirmaciones propuestas por el instrumento. Dichas validaciones pretenden medir el grado de aceptabilidad en el impacto generado por los procesos de gestión de conocimiento propuestos por la herramienta Web y que han podido ser evidenciados en las actividades académicas desarrolladas por los implicados.

I. Validación de la funcionalidad de la herramienta WEB

Afirmación		Valoración				
		1	2	3	4	5
1	La información suministrada en la herramienta es clara y concisa					

2	La navegabilidad de la herramienta es intuitiva y fácil de manipular					
3	Los servicios de búsqueda son claros y prácticos para su uso					
4	Los servicios de registro de experiencias significativas son fáciles de usar					
5	Los servicios de comentarios y aportes en las experiencias significativas son fáciles de implementar y usar					
6	Las imágenes y logos institucionales son adecuados y están acordes a los contenidos suministrados por la herramienta					

II. Prueba de Concepto del impacto del conocimiento generado

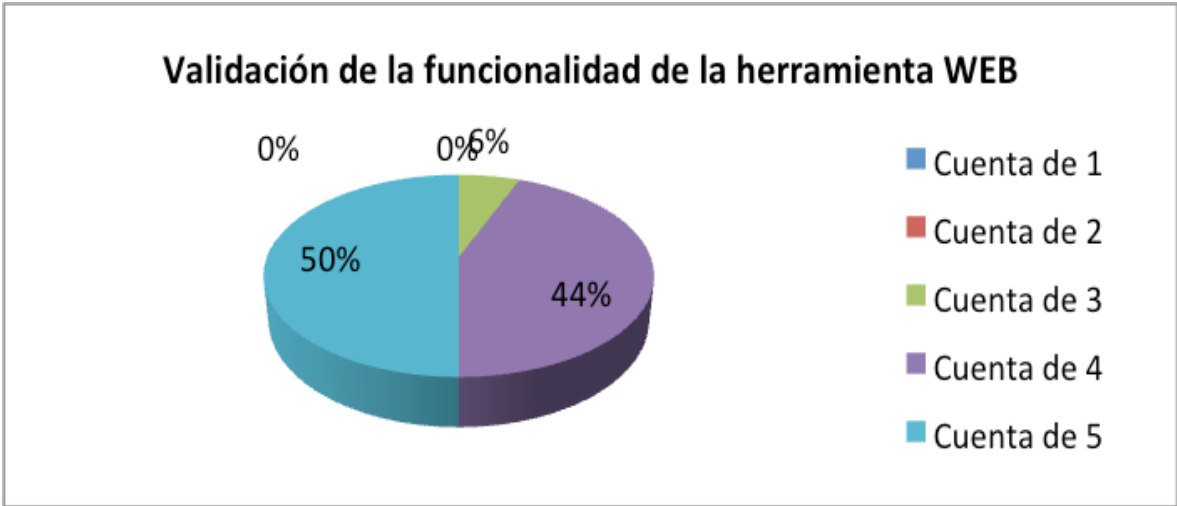
Afirmación		Valoración				
		1	2	3	4	5
1	La información suministrada en la herramienta es clara y concisa					
2	La descripción de las experiencias significativas es relevante para el entendimiento y contextualización de su actividad pedagógica					
3	Los nombres definidos en cada experiencia resaltan y describen el propósito de la actividad					
4	Las categorías definidas para las experiencias significativas, permiten clasificar adecuadamente las actividades pedagógicas					
5	La información que provee los recursos y tiempos de desarrollo de cada experiencia significativa, son adecuadas a la actividad que se desea referenciar					
6	El conocimiento adquirido de cada experiencia enriquece su labor pedagógica					
7	El conocimiento que brindan las experiencias registradas, son un insumo importante para aplicar en nuevas prácticas académicas					
8	Las buenas prácticas obtenidas a partir del conocimiento suministrado en las experiencias significativas, es relevante y útil para mejorar las prácticas					

desarrolladas en su labor académica					
-------------------------------------	--	--	--	--	--

7.3 Resultados Obtenidos

Los resultados obtenidos una vez ponderado cada instrumento aplicado a los 15 participantes de la prueba, permiten obtener conclusiones muy favorables. La imagen 8 muestra un resumen de los resultados obtenidos en la prueba de usabilidad, donde el porcentaje de aceptación a los contenidos y navegabilidad de la plataforma es alto. La descripción de las fuentes de ponderación y resultados de la validación están descritos en el **Anexo B**, el cual puede ser consultado para mayor detalle de cada prueba realizada.

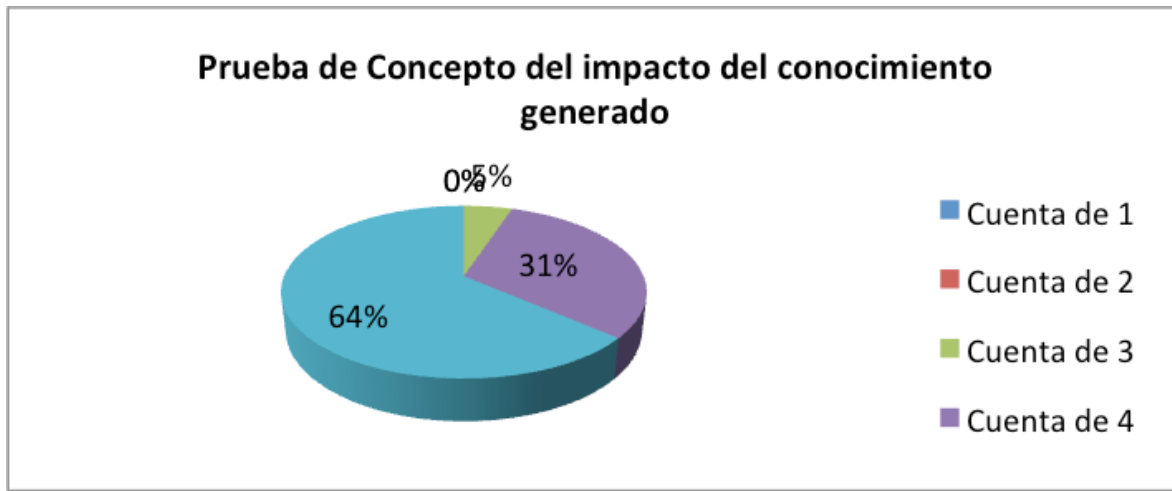
Ilustración 8 Resultados de prueba de usabilidad



Los resultados en relación con la validación de usabilidad, muestran que 94% de los usuarios están conformes y califican entre 4 y 5 los contenidos y diseño de la plataforma, para el adecuado uso de los servicios de registro de usuarios, registro de experiencias significativas y la gestión del catálogo.

En relación con la validación de la prueba de concepto, la imagen 9, muestra los resultados altamente satisfactorios, en relación con el uso y apropiación del conocimiento generado y codificado en la plataforma Web.

Ilustración 9 Resultados de prueba de concepto

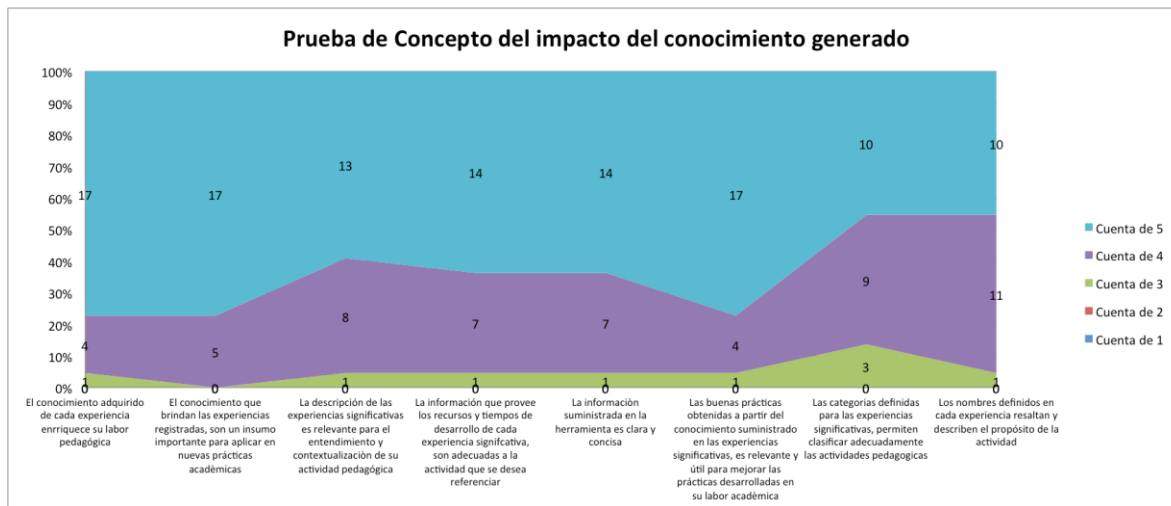


La imagen anterior muestra unos resultados muy alentadores, en relación con la efectividad del proceso de gestión de conocimiento implementado en la institución “Tejiendo vida”. Estos resultados reflejan que el 95% de los usuarios evaluados aprueban los procesos de creación, codificación y transferencia de conocimiento, puesto que los servicios de registro de experiencias y consulta de experiencias a partir del uso de las mismas, es un proceso que ha generado impacto positivo en cada una de las actividades que realizaron en su quehacer académico.

El impacto de la transferencia de conocimiento, puede ser evidenciado también en los comentarios que son registrados en cada una de las experiencias significativas consignadas en la plataforma. Dichos comentarios reflejan que el uso del contenido registrado en las fichas de experiencias significativas ha sido importante y útil en el desarrollo de las actividades académicas de los docentes y auxiliares de la institución “Tejiendo Vida”.

La imagen 10, muestra un análisis estadístico del comportamiento de calificaciones de la prueba de concepto, donde se evidencian como las calificaciones entre 4 y 5, obtuvieron los mayores porcentajes de aceptación en los 15 usuarios que validaron la prueba de concepto del proceso de generación de conocimiento.

Ilustración 10 Análisis comparativo de los resultados de la prueba de concepto



La anterior imagen refleja como las afirmaciones 6,7 y 8, en relación con el impacto del conocimiento transferido y aplicado a los procesos académicos ha tenido un impacto muy favorable, lo anterior demuestra que tanto el proceso de gestión de conocimiento generado como la herramienta Web, utilizada para su aplicación, han sido efectivas en el impacto de la mejora de los procesos académicos de la institución “Tejiendo Vida”.

8. Conclusiones y trabajo a futuro

8.1 Conclusiones del proyecto

Las conclusiones que han podido ser establecidas del presente proyecto son descritas a continuación, donde se menciona el impacto de la investigación realizada y como está ha sido relevante en el proceso pedagógico de la institución “Tejiendo Vida”.

Inicialmente se destaca el proceso de revisión documental, donde el trabajo de estado de arte, permitió identificar conceptos y metodologías en relación con la gestión de conocimiento. Todo ello aportó en la identificación de la brecha de investigación que se deseaba trabajar, los trabajos de autores relevantes y las iniciativas en diferentes propuestas establecieron los pilares de la investigación. Donde la identifiqué trabajos de referencia como los de (Carrion et al, 2010) y (Nuñez et al, 2013), estos y otros trabajos sentaron las bases de la propuesta de “modelo de gestión de conocimiento para apoyar procesos de sistematización de experiencias educativas”.

El modelo propuesto en este trabajo, permitió contextualizar y comprender los procesos básicos de gestión de conocimiento, de identificación, creación, codificación, transferencia y aplicación. Estos procesos fueron diseñados y descritos a través de herramientas de recolección, clasificación, y registro de información. Los procesos descritos en el modelo de gestión de conocimiento, fueron aplicados en las actividades pedagógicas de la institución educativa “Tejiendo Vida”, dichos procesos usando las herramientas descritas, permitieron gestionar el archivo histórico de las experiencias significativas de la institución “Tejiendo vida”.

El proceso de identificación y creación de conocimiento se implementó, usando un procedimiento de recolección de datos. Este procedimiento fue propuesto en el presente trabajo el cual permitía la realización de los siguientes pasos: (i) diseñar y especificar el instrumento de recolección de datos; (ii) la realización de la encuesta; (iii) el análisis de la información; (iv) y la codificación y adaptación de la información obtenida. Cabe señalar que este procedimiento por su característica genérica puede ser aplicado en otros procesos e instituciones, con fines de recolección de datos, para procesos de gestión de conocimiento.

El proceso de codificación de conocimiento se implementó mediante el uso de los instrumentos de generación de conocimiento. Dichos instrumentos se usaron como las plantillas de descriptor

y el catálogo de experiencias significativas. Durante este proceso fue posible registrar en la plataforma Web, 12 experiencias significativas las cuales fueron almacenadas en la base de datos de la plataforma Web implementada para la institución “Tejiendo Vida”.

El proceso de transferencia y aplicación de conocimiento, se implementó a través de la plataforma Web, esta herramienta de apoyo, permitió a los involucrados del proceso, acceder al conocimiento codificado y utilizar la información consignadas de las experiencias significativas, para aplicarlas en sus actividades planeadas en los cursos o proyectos pedagógicos que se están desarrollando en la institución “Tejiendo Vida”. Es importante resaltar que la plataforma permitía a los docentes y auxiliares, registrar comentarios y lecciones aprendidas a través de buenas prácticas, con el propósito de retroalimentar las experiencias registradas en la plataforma.

Los resultados de las validaciones realizadas con un grupo focal de docentes, auxiliares y personal administrativo de la institución “Tejiendo Vida”, fueron alentadores y exitosos. Puesto que la aplicación entregada fue calificada entre 4 y 5, por los usuarios en relación con la experiencia de usabilidad y navegabilidad en los servicios ofrecidos. El promedio de calificación fue de 4,6 como grado de aceptabilidad de la plataforma y el 96% de los usuarios expresaron su grado de satisfacción con el uso y aplicabilidad de la herramienta.

En relación con los resultados de la prueba de concepto, realizada al modelo desarrollado, y como la herramienta permitió apoyar satisfactoriamente las actividades de creación, transferencia y aplicación de conocimiento, en los procesos académicos de la institución “Tejiendo Vida”, esta fue satisfactoria, puesto que las calificaciones obtuvieron un promedio de 4,4, como calificación a la apropiación, aplicación y uso de la información consignada en la plataforma. De este modo el 97% de los implicados en los procesos académicos, expresaron su aceptabilidad a los servicios ofrecidos por la herramienta en relación al buen impacto y apoyo a sus actividades académicas.

La conclusión de cierre del proyecto desarrollado, para optar al título de Magister en Gestión de Conocimiento para la educación, es que ha sido satisfactorio, no solo por el proceso de aprendizaje y apropiación de los conceptos, modelos y técnicas en gestión de conocimiento, sino por el impacto generado en la institución donde se permitió desarrollar el escenario de validación y pruebas de la propuesta desarrollada en esta tesis.

8.2 Trabajo a futuro

El trabajo a futuro propuesto para la continuidad del presente proyecto, se plantea en relación con la implementación de nuevos servicios en la plataforma Web, dichos servicios están planteados para registrar videos que registren experiencias audiovisuales no solo de docentes, sino de los estudiantes que fueron participes de las diferentes actividades y proyectos educativos de la institución “Tejiendo Vida”.

Otra expectativa que se tiene con el proyecto es poder extender el modelo propuesto a otras instituciones y casos, donde no solo se desea sistematizar el archivo histórico de las instituciones, sino generar impacto en procesos administrativos y pedagógicos. Donde la generación de conocimiento, permita apoyar a las instituciones educativas en su misión y visión estratégica.

Finalmente se espera mejorar los instrumentos de creación y codificación de conocimiento, con diferentes recomendaciones que fueron entregadas por asesores y participes del proyecto. Entre las recomendaciones más relevantes esta las de poder describir saberes y experiencias pedagógicas que provengan de fuentes reconocidas de conocimiento, como complemento a la información consignada en cada experiencia. Otra recomendación por resaltar está la de generar trabajo colaborativo entre docentes, auxiliares y padres de familia, y de este modo poder registrar como estos actores interactúan en las diferentes experiencias.

Bibliografía

- Ardashkin I. B., A. V. Popova, (2014), “Knowledge Management as a Form of Student Initiative and a Tool to Increase Education Efficiency, in *Procedia Social and Behavioral Science*”, Elsevier, No 166, pp. 270 – 276.
- Duran, M., And Castro, G. Y, “Knowledge Management as a Value, added generator in organizations: A review of a business/Sector”, *Libre Empresa*, 2011, 69-80.
- Wiig Karl M. "Knowledge Management: An Introduction and Perspective", *Journal of Knowledge Management*, Vol. 1 Iss: 1, pp.6 – 14, 1998.
- Acelya E., Irem D., Kerem E., Selkuk A, “A knowledge-based risk mapping tool for cost estimation of international construction projects”, *Journal Automation in Construction*, (43), 2014. 144-155.
- Dalkir Kimiz, *Knowledge Management in Theory and Practice*, Second Edition, ISBN 978-0-262 01508, The MIT press, 2011, 51 -55
- KIM, T. H., J. N. Lee and I. Benbasat, (2014) “Understanding the effect of knowledge management strategies on knowledge management performance: A contingency perspective, in *Information and Management*”, Elsevier, Vol. 51, pp. 398 – 416.
- Davenport, T. H., De Long, D. W., & Beers, M. C. (1998). Successful knowledge management projects. *Sloan management review*, 39(2), 43.
- Maina C. K., (2012). “Traditional knowledge management and preservation: Intersections with Library and Information Science, in the *international information and Library Review*”, Elsevier, Vol. 44, pp. 13 -27.

- Santos, M. L. and G. P. Dante, (2011) “Propuesta de un modelo de medición para los procesos de la Gestión del Conocimiento en organizaciones de información”, Revista Interamericana, Vol. 34, No 1, pp. 87 -103.
- Ruiz, T. Mayerli Zulay. Seminario de investigación. Universidad católica de Manizales. 2016.
- Zemaitis E, (2014) “Knowledge management in open innovation paradigm context: high tech sector perspective, in Procedia Social and Behavioral Science, Elsevier, No 110, pp. 164 – 173.
- Carrion G. Hugo, (2010). Gestión del Conocimiento: conceptos. Imaginar. Centro de Investigación para la Sociedad de la Información, el Conocimiento y la Innovación. Quito-Ecuador. Noviembre
- Takeuchi H, & Nonaka I, the Knowledge-Creating Company. How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovations., Oxford University Press, 1995
- <http://www.colombiaaprende.edu.co>
- Barbosa Chacón, Jorge Winston; Barbosa Herrera, Juan Carlos; Rodríguez Villabona, Margarita. Revisión y análisis documental para estado del arte: una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. Investigación Bibliotecológica: archivonomía, bibliotecología e información, ISSN 2448-8321. Vol. 27, N. 61, p. 83-105, oct. 2013.
- Ruiz Botero, L. D. (2001), La sistematización de prácticas, Liceo Nacional Marco Fidel Suárez, Colombia, OEI, disponible en: [http:// www.oei.es/equidad/liceo.PDF](http://www.oei.es/equidad/liceo.PDF)

- Restrepo Mesa, María Consuelo y Tabares Idárraga, Luis Enrique (2000), “Métodos de Investigación en Educación”, en Revista de Ciencias Humanas, vol. 21, disponible en: <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev21/restrepo.htm>.
- Pérez Alcalá, María del Socorro (2009), “La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje”, en Revista Apertura, vol. 1, núm. 1.
- Mejía Jiménez, Marco Raúl (2008), La Sistematización. Empodera y produce saber y conocimiento, Bogotá: Ediciones Desde Abajo.
- Ghiso, Alfredo Manuel (2008), “La Sistematización en contextos formativos universitarios”, en Revista Internacional Magisterio. Educación y Pedagogía, vol. 33, pp. 76-79.ç Azorín Abellán, C. M. (2015). Integración pedagógica de wix en educación primaria. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (47).
- Olga Gloria Barbón Pérez, Jorge Washington Fernández Pino, Rol de la gestión educativa estratégica en la gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la educación superior, In Educación Médica, 2017, ISSN 1575-1813, <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2016.12.001>.
- Núñez Jover J, Félix Montalvo L, Pérez Ones I. La gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la nueva universidad: una aproximación conceptual. Pedagogía Universitaria [Internet]. 2013; 11(2). [consultado 15 Oct 2016]. Disponible en: <http://cvi.mes.edu.cu/peduniv/index.php/peduniv/article/view/363>.
- Peffers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. Journal of management information systems, 24(3), 45-77.

- Aguilar Jiménez, A. S., Luzardo Briceño, M., & Jaimes Carrillo, L. (2015). Adopción de TIC en la Universidad Pontificia Bolivariana Bucaramanga, Colombia. *Educere*, 19(62).
- Guzmán, Angélica (2006), “Educación y TIC: algunos elementos para la discusión” ponencia presentada en el II Seminario de Innovación en Informática Educativa, Santiago de Chile, septiembre 2006.
- Iván Ortiz Cáceres, Gestión curricular en las escuelas con tecnologías de la información y la comunicación Sistematización de algunas experiencias en Chile, In *Perfiles Educativos*, Volumen 35, Issue 141, 2013, Pages 152-166, ISSN 0185-2698.
- Olga Gloria Barbón Pérez, Jorge Washington Fernández Pino, Rol de la gestión educativa estratégica en la gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la educación superior, In *Educación Médica*, 2017, ISSN 1575-1813.
- Keeling Álvarez M, Pérez Lemus L. La gestión de la información científica y la introducción de la gestión del conocimiento como exigencias pedagógicas para potenciar la actividad científica educacional desde el CDIP de la UCP Enrique José Varona [Internet]. La Habana: Congreso Universidad 2015; 2015
- Barbón Pérez OG, Añorga Morales J. Aproximación a una concepción teórico-metodológica de los procesos de profesionalización pedagógica en la Educación Superior. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*. Editora UPSE [Internet]. 2013;(3)
- Núñez Jover J, Félix Montalvo L, Pérez Ones I. La gestión del conocimiento, la ciencia, la tecnología y la innovación en la nueva universidad: una aproximación conceptual. *Pedagogía Universitaria* [Internet]. 2013; 11(2).

- J.C. Muñoz Camargo, Revisión de conocimientos sobre metodología de la investigación, In Education Intensive, Vol. 22, Issue 3, 2011, Pages 125-127, ISSN 1130-2399, <https://doi.org/10.1016/j.enfi.2011.06.003>.
- Bonilla Espinosa, M. A., & Peláez Chamucero, A. (2017). Cuna y Vida: Sistematización de la Experiencia Educativa en la Casa de Pensamiento Intercultural Semillas Ambiká Pijao (2015-2016).
- Mora Piragua, Y. A., & Ortiz Barrero, A. C. (2016). Sistematización de la experiencia educativa y popular del colectivo Librementemente: la configuración de una práctica pedagógica, política y organizativa.
- Betancour López, L, A, & López Cardona A, A, (2016), Sistematización del proceso formativo de maestros y maestras de la Secretaría de Educación que participaron en la Línea de Investigación de Educación Inicial y Primera Infancia de la Maestría en Desarrollo Educativo y Social UPN – CINDE, Tesis de Grado, Universidad Pedagógica, Agosto 2016. Colombia
- IDEP. (2013). Recuperación de la experiencia pedagógica del Jardín Infantil La carreta. Bogotá. Recuperado de: www.idep.edu.co/revistas/index.php.educacionyciudad/article/viewFile/192/177
- Simón, Javier Damián, Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria vista Mexicana De Investigación Educativa, 2013.
- Escobar L, F & Ramírez Velásquez J, E, La sistematización de experiencias educativas y su lugar en la formación de maestras y maestros, Altheia, ISSN 2145-0366, Vol. 2, No 1 , pp 98- 107, (2010)

- Jara, O. Sistematización de experiencias y corrientes innovadoras del pensamiento latinoamericano. Una aproximación histórica. En La Piragua. Sistematización de experiencias: caminos recorridos y nuevos horizontes. No 23. (Primer semestre de 2.006). CEAAL, pp. 7-16.
- Forero Clavijo, Y. (2016). Sistematización de la Experiencia Comunicación y Medios del Colegio Distrital Álvaro Gómez Hurtado desde una Perspectiva crítica e Interpretativa de las Mediaciones Pedagógicas.
- Borjas, B., & Educativa, C. D. P. C. (2003). La Sistematización de Experiencias Significativas en Fe y Alegría: Prácticas que Contribuyen a Mejorar la Calidad de la Educación, en. In XXXIV Congreso Internacional de Fe y Alegría.
- Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., Lerís, D., & García-Peñalvo, F. J. (2013). Sistema de Gestión de Conocimiento para la aplicación de experiencias de innovación educativa en la formación.
- Salinas, J. (1996). Campus electrónicos y redes de aprendizaje. Redes de comunicación, redes de aprendizaje. Servicio de Publicaciones de la Universidad de las Islas Baleares, Palma de Mallorca, 91-100.
- Reyes, A., & Rodríguez, O. (2008). La sistematización de experiencias y la visión emergente en el hecho educativo. Interface: a journal for and about social movements, 1(1), 179-187.
- Lovanovich, M. L. (2007). La sistematización de la práctica docente en educación de jóvenes y adultos. Revista Iberoamericana de Educación.
- Jara, O. (1998). El aporte de la sistematización a la renovación teórico-práctica de los movimientos sociales. ponencia presentada en el Seminario Latinoamericano:

“Sistematización de prácticas de animación sociocultural y participación ciudadana”,
Medellín, Fundación Universitaria Luis Amigó/CEAAL, 12-14.

- Libedinsky, M. (2011). La innovación en la enseñanza: diseño y documentación de experiencias de aula. *Docencia Universitaria*, 12, 139-141.
- Orihuela, J. L., & Santos, M. L. (2004). Los weblogs como herramienta educativa: experiencias con bitácoras de alumnos. *Quaderns Digitals*, 35, 1-7.
- Minakata Arceo, A. (2009). Gestión del conocimiento en educación y transformación de la escuela: Notas para un campo en construcción. *Sinéctica*, (32), 17-19.
- Salazar, A. A. P., & Informático, I. C. (2000). Modelo de implantación de Gestión del Conocimiento y Tecnologías de Información para la Generación de Ventajas Competitivas. *Gestión del Conocimiento*, 1, 16.
- Herrero Tunis, E., & Hernández Rabell, L. (2011). Potencial y efectividad de las TIC: Algunas lecciones aprendidas en el intento de su integración al proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista cubana de ingeniería*, 2(1), 17-24.
- Poblete, V., Urra, R., Victoriano, T., Gutiérrez, C., Lühr, D., Santander, G., & Andler, W. (2010). Experiencias De Aprendizaje-Servicio En La Universidad Austral De Chile. *Rev. Cientif. Tzhoecoen*. [Internet], 3(5), 204-206.
- Damián Simón, J. (2013). Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(56), 159-190.
- Baquero, R. (2002). Del experimento escolar a la experiencia educativa: La "transmisión" educativa desde una perspectiva psicológica situacional. *Perfiles educativos*, 24(97-98), 57-75.

- Monroy Ballesteros, A., Parra Medina, A. J., & Rozo Ocampo, D. L. (2016). Cuando juego aprendo mejor experiencias lúdicas que favorecen los procesos de enseñanza-aprendizaje en niñas y niños de ciclo 1 y 2 en los colegios Atanasio Girardot, el jazmín y ciudad de Bogotá entre los años 2009 y 2013: Sistematización de experiencias educativas.
- Mora Piragua, Y. A., & Ortiz Barrero, A. C. (2016). Sistematización de la experiencia educativa y popular del colectivo Libremente: la configuración de una práctica pedagógica, política y organizativa.
- Méndez, P. J. (2012). Mundos Cambiantes: La Tecnología y la Educación 3.0/Changing Worlds: Technology and Education 3.0. *Revista complutense de educación*, 23(1), 11.
- Sánchez, M. E. P. C., García, M. E. G., & Perales, J. A. H. (2016). Consideraciones especiales para realizar pruebas de usabilidad con niños: Caso de Estudio. *ReCIBE*, 4(1).
- Granollers, T. (2016, September). Validación experimental de un conjunto heurístico para evaluaciones de UX de sitios web de comercio-e. In *Computing Conference (CCC), 2016 IEEE 11th Colombian* (pp. 1-8). IEEE.
- Álvarez, A., Alarcón, A., & Callejas, M. (2016). Comparison of models and evaluation of quality standards for virtual learning platform. Comparación de modelos y estándares de evaluación de calidad para una plataforma de aprendizaje virtual. *Actas de Ingeniería*, 2, 254-262.