



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

**La cultura del conocimiento, construcción  
experiencial con base en las interacciones con la  
primera infancia en el Parque Explora**

Laura Jimena Osorio Londoño

Marlly Fernanda Parra Osorio

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación, Departamento de Pedagogía  
Infantil

Medellín, Colombia

2019



La cultura del conocimiento, construcción experiencial con base en las interacciones con la primera infancia en el Parque Explora

**Laura Jimena Osorio Londoño**

**Marlly Fernanda Parra Osorio**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:

**Licenciada en Pedagogía Infantil**

Asesora

Ana Cecilia Diez Gaviria

Línea de Investigación

Gestión de Conocimiento en Educación

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación, Departamento de Pedagogía Infantil

Medellín, Colombia

2019

*Gracias a nuestros padres, por darnos las alas para explorar el mundo a través del conocimiento.*

*A todas las personas que de una u otra forma contribuyeron en nuestro proceso formativo y que sin importar los obstáculos siguen presentes.*

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	6
1.1 Justificación .....	8
1.2. Objetivos .....	10
1.2.1 Objetivo general .....	10
1.2.2 Objetivos específicos.....	10
1.3 Antecedentes .....	10
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	14
2.1 Cultura de conocimiento.....	14
2.2 Interacciones .....	15
2.3 Educación inicial .....	16
2.3.1 Convención de los derechos del niño (1989) .....	17
2.3.2 Ley 1098 de 2006.....	17
2.3.3 Ley de estado 1804 de 2016.....	18
2.4 Cultura y arte.....	18
<b>3. METODOLOGÍA</b> .....	20
3.1 Diseño metodológico .....	20
3.1.1. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos .....	21
3.1.1.1 La observación participante.....	21
3.1.1.1.1 Guía de observación .....	22
3.1.1.1.2 Entrevista semiestructurada.....	22
3.1.1.2.1 Cuestionario de entrevista .....	23
3.1.2 Técnicas e instrumentos para el análisis de datos .....	23
3.1.2.1 Categorización.....	24
3.1.2.2 Codificación .....	25
3.2 Desarrollo metodológico.....	26
3.3 Caracterización .....	28
<b>4. RESULTADOS</b> .....	32
4.1 Las interacciones .....	32

4.1.1 Las interacciones entre personas .....	32
4.1.1.1 Las interacciones entre pares.....	33
4.1.1.2 Los niños interactúan con las personas significativas .....	33
4.1.1.3 Los niños y las personas significativas interactúan con los exploradores .....	34
4.1.2 Las interacciones de personas con el espacio.....	35
4.1.3 Triada entre pares y el espacio .....	37
4.2 Acto pedagógico.....	38
4.2.1 Contexto para la creación de una cultura de conocimiento .....	40
4.2.2 Rol de los facilitadores de la cultura de conocimiento.....	42
4.2.3 Metodologías para crear y amplificar la cultura de conocimiento .....	44
4.3 Cultura de conocimiento.....	47
4.4 Propuesta de Gestión del Conocimiento .....	52
4.4.1 Formulación .....	52
4.4.3 Componentes:.....	54
4.4.3.1 Portafolio de proyectos.....	54
4.4.4 Metodología para la implementación.....	55
<b>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>57</b>
5.1 futuras investigaciones.....	58
<b>6. REFERENCIAS.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>61</b>

## LISTA DE TABLAS

**Tabla 1:** *Portafolio de proyectos*

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** *Ejemplo de categorización de datos.*

**Figura 2:** *Codificación de datos*

**Figura 3:** *Síntesis de análisis*

## **GLOSARIO**

**Exploradores:** se entiende por exploradores a las personas que brindan explicaciones y median pedagógicamente dentro de las diferentes salas.

**Escenario museográfico:** se le designa así al espacio físico del museo.

**Personas significativas:** personas a cargo del niño durante la visita al museo.

## RESUMEN

La teoría de *Gestión de Conocimiento*, desde el contexto educativo colombiano — específicamente desde el campo de la educación inicial—, ha sido un tema poco explorado. Es evidente la ausencia de investigaciones en las cuales se integre el conocimiento y su gestión, los procesos formativos y la interacción. Por tal motivo, el presente ejercicio investigativo tiene como objetivo explorar las interacciones con la primera infancia para la construcción de una cultura de conocimiento en un escenario museográfico como el Parque Explora, ubicado en la ciudad de Medellín, el cual se ha convertido, para la mayoría de la población, como un referente de la cultura, la ciencia, el conocimiento y la innovación.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación ¿cómo contribuyen las interacciones con la primera infancia para la construcción de una cultura de conocimiento, en el museo Parque Explora? se implementó una metodología cualitativa que permitió recolectar los datos bajo instrumentos como cuestionarios de entrevistas y guías de observación para, posteriormente, organizar la información a través de una codificación abierta, logrando así establecer relaciones, interpretarlas y extraer significados que dieron paso a la triangulación y análisis de la información recolectada.

Entre los hallazgos de esta pesquisa, se resaltan las diversas interacciones que tienen lugar dentro del museo, puesto que estas permiten, la construcción de una cultura de conocimiento, la cual posibilita tanto a las personas internas y externas, expandir, respetar y valorar el conocimiento como el capital intangible más importante que posee la organización. Por otro lado, el planteamiento de una propuesta de Gestión de Conocimiento, dirigida a los exploradores que rotan por la sala infantil del museo y con la cual se pretende originar, dentro de esta, interacciones fluidas y constantes entre los visitantes, el explorador y el espacio para promover la construcción de una cultura de conocimiento y así, contribuir a las prácticas educativas con la primera infancia en escenarios museográficos como el Parque Explora.

**Palabras clave:** Interacciones, cultura de conocimiento, primera infancia, Gestión del Conocimiento, acto pedagógico.

## ABSTRACT

The theory of Knowledge Management, from the Colombian educational context - specifically from the field of initial education-, has been a little explored topic. The absence of research in which knowledge and its management, training processes and interaction are integrated is evident. For this reason, this research exercise aims to explore interactions with early childhood for the construction of a culture of knowledge in a museographic setting such as the Explora Park, located in the city of Medellín, which has become, for the majority of the population, as a reference of culture, science, knowledge and innovation.

To answer the research question, how do interactions with early childhood contribute to the construction of a culture of knowledge in the Parque Explora museum? a qualitative methodology was implemented that allowed to collect data under instruments such as interview questionnaires and observation guides to later organize the information through an open coding, thus being able to establish relationships, interpret them and extract meanings that gave way to triangulation and analysis of the information collected.

Among the findings of this research, the various interactions that take place within the museum are highlighted, since they allow the construction of a knowledge culture, which enables both internal and external personnel to expand, respect and value knowledge as the most important intangible capital that the organization possesses. On the other hand, the approach of a proposal of Knowledge Management, aimed at the explorers that rotate through the children's room of the museum and with which it is intended to originate, within this, fluid and constant interactions between visitors, the explorer and the space to promote the construction of a culture of knowledge and thus, contribute to educational practices with early childhood in museographic scenarios such as the Explora Park.

**Keywords:** Interactions, knowledge culture, early childhood, knowledge management, pedagogical act.

## INTRODUCCIÓN

El presente ejercicio investigativo surge como resultado del proceso de formación como licenciadas en Pedagogía Infantil. La experiencia, y por supuesto, el intercambio con pares y maestros, han contribuido a la formación de un pensar crítico y constructivo que, hoy día, permite pensar la formación inicial desde diversas perspectivas que sobrepasan a la escuela y al aula de clases.

La educación es un proceso continuo, es decir, que se da a lo largo de toda la vida y que se desarrolla en diferentes escenarios; de acuerdo con esto, resulta interesante preguntarse por la educación inicial, desde una perspectiva de Gestión de Conocimiento, en contextos no escolares como el museo Parque Explora.

La Gestión del Conocimiento, en el marco educativo, es un tema que viene cobrando fuerza en los últimos años; con base en esto, la importancia de gestionar el conocimiento cada vez ahonda más en los contextos escolares. Sin embargo, dentro del campo de la educación inicial se puede afirmar que nacionalmente es un campo poco explorado, pues aún no se hallan investigaciones al respecto. Cabe señalar, entonces, que el presente trabajo investigativo, dentro de la teoría de gestión de conocimiento, se inquietó por la importancia de la construcción una cultura de conocimiento mediada por las interacciones.

La ausencia de investigaciones relacionadas con la construcción de una cultura del conocimiento, sumada a los procesos formativos que se llevan a cabo en otros escenarios del espacio público, sirven como punto de partida para iniciar una reflexión sobre la relevancia de conocer cómo se gestiona el conocimiento a nivel organizacional en las instituciones formadoras para la primera infancia y para la amplificación de la cultura de conocimiento. Esta reflexión es bien importante, puesto que son estas instituciones las encargadas de continuar con la tradición educativa y cultural, además, las mismas velan por el desarrollo integral del niño, pues los contextos educativos se convierten en un entorno fundamental para este, ya que allí se generan condiciones de posibilidad para la interiorización de la cultura y

el conocimiento, lo que permite reconocer el niño en una posición creador de conocimiento que, sin duda, va más allá de asumirlo como un simple receptor.

Se reitera pues que, como no ha habido un interés real en emprender alguna investigación sobre este tema, en este trabajo se traza como objetivo constituir un acercamiento de carácter investigativo a la construcción de cultura de conocimiento, a partir de la exploración en las interacciones que se dan en la sala de desarrollo infantil del Parque Explora entre los niños, las personas significativas, los exploradores y el espacio.

En términos generales, este trabajo presenta los siguientes apartados: El planteamiento del problema, los antecedentes, el marco conceptual, objetivo general y específicos, justificación, análisis de la información, propuesta de gestión de conocimiento y finalmente conclusiones.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A lo largo de la historia, el conocimiento se ha tornado como objeto de estudio para diferentes disciplinas, entre ellas las Ciencias Sociales; en un tiempo más cercano y de acuerdo con Otomayo (2015), en los últimos cincuenta años, específicamente desde las teorías de la organización, este es entendido como un activo intangible o el capital intelectual más importante que poseen las personas y en este sentido la organización como tal.

Dentro de este campo, autores como Davenport y Prusak definen el conocimiento como “una mezcla fluida de experiencia, valores, información contextual, saber-hacer y modelos mentales que provee un marco de trabajo para evaluar e incorporar nuevas experiencias” (1998, p.10). Es decir, el conocimiento es lo que cada individuo logra crear y el valor que le da a la información por medio de la experiencia, la comunicación o la inferencia. Desde lo individual, el conocimiento es operado y originado en la mente, luego es representado en acciones; en cuanto a lo organizacional, se origina en los procedimientos, rutinas, prácticas y normas de la misma. (Davenport y Prusak, 1998).

En el contexto de la llamada sociedad del conocimiento, el filósofo Peter Drucker (1991), introduce la noción de *los trabajadores del conocimiento*, para referirse a la importancia de las personas en la organización como creadores de conocimiento; en este sentido, el conocimiento organizacional es entendido como “todo aquel que es poseído por las personas que trabajan en la organización, lo ponen en práctica para que ella cumpla con su razón de ser y lo dejan allí” (Alavi & Leidner, 2001, p.23). Por su parte, Nonaka y Takeuchi desde la teoría de creación de conocimiento (1995) explican cómo se crea.

Dicha teoría entiende el conocimiento como “un proceso humano, como justificación de una ciencia personal en busca de la verdad, así el conocimiento es creencia verdadera justificada” (1999); este planteamiento es importante en las organizaciones porque les permite generar nuevos conocimientos, divulgarlos a través de interacciones entre sus miembros, materializarlos en productos y servicios permitiéndoles expandirse e innovar.

En consonancia con lo anterior, es fundamental que el conocimiento sea gestionado en cada organización de acuerdo con sus particularidades, facilitando así que estas crezcan, cumplan con sus objetivos organizacionales y creen ventaja competitiva. En este sentido, Serradell y Juan (2003) definen la Gestión del Conocimiento como “la gestión del capital intelectual en una organización, con la finalidad de añadir valor a los productos y servicios que ofrece la organización en el mercado y de diferenciarlos competitivamente” (p. 3). Igualmente, Lavanderos (2006) citado por Mejía y Sarmiento, expresa que la Gestión del Conocimiento “es el proceso permanente, mediante el cual se crean, gestionan, sistematizan y distribuyen los conocimientos entre los miembros de la organización, materializando en productos, servicios, sistemas y procesos con el fin de generar valor para la organización” (2015, p. 16).

De acuerdo con lo planteado por estos teóricos, puede decirse entonces, que la Gestión del Conocimiento posibilita a las organizaciones comprender y promover la expansión de su capital intelectual intangible (el conocimiento), a través de diferentes procesos de divulgación, volviéndolo accesible para todos, lo que se traduce en una mejoría interna y externa de toda organización.

Dentro de la Gestión del Conocimiento existen diferentes elementos fundamentales para que este pueda funcionar: las personas, los procesos, la tecnología y por último la cultura, tanto organizacional como de conocimiento (Omotayo, 2015). Resulta importante, entonces, tener en cuenta dichos elementos, puesto que ellos permiten identificar qué y cómo gestionar el conocimiento en la organización, además de crear una estrategia organizacional exitosa.

Para la organización museo Parque Explora, el conocimiento se convierte en su capital intangible más importante, por tanto, este debe ser gestionado a través de diferentes estrategias que le posibiliten la mejora continua, la diferenciación, la valoración y la ventaja competitiva. Además de ser una organización con un potencial en el conocimiento, el museo es tomado como una organización formadora, pues es enmarcada en un contexto de espacio público y referente cultural, tecnológico e innovador que atiende a un público diverso; esta

razón es menester preguntarse por los procesos de enseñanza y de gestión de conocimiento que allí se evidencian.

Por consiguiente, se puede afirmar que dentro del museo Parque Explora, propiamente en la Sala de Desarrollo Infantil, tienen lugar interacciones duales como exploradores-niños, niños-personas significativas, mediadores-personas significativas y personas-espacio; estas relaciones posibilitan la creación de una cultura de conocimiento en relación con la educación inicial. Dicha cultura permea la Gestión del Conocimiento a nivel organizacional, y aunque es un asunto importante, a la fecha no ha sido explorado conceptual ni metodológicamente.

Por todo lo anterior, la presente investigación busca analizar las interacciones educativas con la primera infancia en la Sala de Desarrollo Infantil, para la creación de una cultura de conocimiento que contribuya a la calidad de las prácticas de Gestión del Conocimiento en contextos educativos, potenciando espacios de interacción en los que se construya conjuntamente, se reconozca el lugar de los niños y del conocimiento mismo.

## **1.1 Justificación**

La educación inicial en Colombia está reglamentada por la Ley 1804 de 2016 y, específicamente, por los *Lineamientos técnicos de la estrategia nacional de Cero a Siempre*. Allí se explica que

Los entornos son los espacios físicos, sociales y culturales donde habitamos los seres humanos, en ellos se produce una intensa y continua interacción con el contexto que nos rodea, es decir con el espacio físico y biológico, con el ecosistema, la comunidad, la cultura y la sociedad en general” (Lineamientos técnicos de Cero a Siempre, 2016, p.4).

En lo que respecta a la atención integral de la primera infancia, se consideran cuatro entornos básicos

[...] los hogares, los entornos educativos, los entornos de salud y los espacios públicos más inmediatos (los que rodean los sitios de vivienda y las instituciones

educativas y los escenarios comunitarios y colectivos para el arte, la recreación y el esparcimiento) (Lineamientos técnicos de Cero a Siempre, 2016, p.4).

Si se piensa formación docente en contextos educativos no formales, como es el caso de la educación inicial, es necesario considerar los entornos mencionados por la estrategia de *Cero a Siempre*. Algunos espacios públicos y, sobre todo, la Sala de Desarrollo Infantil del Parque Explora, se configuran como escenarios colectivos para el arte, la recreación y el esparcimiento, en el que confluyen las familias y mediadores. y desde esta perspectiva, pensar en una formación integral de calidad para todos, dar

De acuerdo con esto último, el entorno público, entonces, se consolida como uno de los escenarios privilegiados en el que los seres humanos, de acuerdo a sus capacidades, construyen conocimiento y fortalecen la educación inicial. Sin embargo, hay lugar para algunas inquietudes, a saber: ¿cómo es aprovechado dicho conocimiento?, o ¿cómo se concibe el conocimiento para las acciones educativas desde los diferentes espacios? Estas inquietudes, sin lugar a dudas, requieren respuestas a fin de dar sentido al uso y ampliación del conocimiento organizacional de espacios como la Sala de Desarrollo Infantil del Parque Explora; es por ello que, además, surgen otro interrogante: ¿cómo las instituciones formadoras están gestionando el conocimiento, para brindar una mejor calidad a sus participantes?

El presente trabajo de investigación se enfoca en estudiar las interacciones entre niños, mediadores y personas significativas y cómo, a partir de estas, se crea una cultura de conocimiento en las organizaciones, sea está consciente o no. No solo en la escuela sino también en otros contextos en los que convive y se desarrolla integralmente el niño.

Los motivos que sirven como acicate para investigar el tema en cuestión son, en primera instancia, la importancia que tienen las personas, las tecnologías, los procesos y la cultura en la organización para gestionar y ampliar el conocimiento (King, 2007; Olukpe, 2012, Souza & Paquette, 2011). En un segundo momento, al ser un tema poco explorado como objeto de estudio, con esta investigación se pretende contribuir a la organización de los

contenidos y la mejora de las prácticas para la educación inicial en el marco de las políticas públicas que la rigen, especialmente, en espacios públicos como la Sala de Desarrollo Infantil del Parque Explora.

## **1.2. Objetivos**

A continuación, se presentan el objetivo general, que es la base del presente trabajo investigativo, y los objetivos específicos que son el paso a paso para dar respuesta al planteamiento.

### **1.2.1 Objetivo general**

Explorar las interacciones pedagógicas con la primera infancia en el museo interactivo Parque Explora para la creación de una cultura de conocimiento.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Identificar las prácticas de Gestión del Conocimiento que se llevan a cabo en el Parque Explora.
- Reconocer las distintas interacciones entre los participantes del Parque Explora.
- Analizar cómo las interacciones entre niños, exploradores y personas significativas contribuyen para la construcción de una cultura de conocimiento.

## **1.3 Antecedentes**

Con la finalidad de indagar por las investigaciones en torno al problema de investigación que se aborda en este trabajo, se realizó un rastreo bibliográfico de carácter nacional en diferentes bases de datos y repositorios universitarios; dicha búsqueda arrojó, como resultado

principal, una tesis de maestría del año 2018 titulada *Plan estratégico de gestión del conocimiento para el Área de Educación y Desarrollo Escolar del Museo Parque Explora*, realizada por Alexandra Ruíz Correa, Mágister en Gerencia de la innovación y el conocimiento de la universidad EAFIT. La autora inicia su trabajo con un rastreo bibliográfico con relación a conceptos clave con la práctica museográfica y con la capitalización del conocimiento; además, realiza una auditoría de conocimiento en pro de los cuatro pilares de la Gestión del Conocimiento, con la que se abrió paso a la formulación del Plan Estratégico de Gestión del Conocimiento “para promover la competitividad y la innovación al interior y desarrollo escolar del Museo Parque Explora” (Ruíz, 2018, p.15).

Por último, la autora propone algunas recomendaciones que contribuyen a la mejora continua de las prácticas de Gestión de Conocimiento dentro de museo. Algunos de los asuntos que se sustentan en la tesis, sirvieron de soporte para plantear la necesidad de indagar sobre la importancia de la construcción de una cultura de conocimiento dentro del museo.

El rastreo anteriormente mencionado arrojó como resultado otras dos tesis de maestría, uno de ellas titulada *Propuesta de un sistema de gestión del conocimiento para el museo de arte moderno de Medellín (MAMM)* realizado por Juan Esteban Cuervo Ocampo (2016) cuyo objetivo principal fue la creación de una propuesta de Gestión de Conocimiento para el MAMM; entre sus hallazgos, se resaltan las actividades propuestas para la incrementación de una Gestión de conocimiento de calidad. A propósito del museo como contexto, este autor plantea que

[...] los cambios están dados en primera medida por la inclusión de nuevas manifestaciones artísticas y que no se inscriben dentro de las tradicionales. En segunda medida, el espectador ya no es un simple receptor u observador, sino que también es un creador de contenidos; estas dinámicas abren las posibilidades en términos de Gestión del Conocimiento a un relacionamiento diferente del museo con su entorno por la cantidad de información que puede obtener y cómo con ella crea conocimiento para mejorar sus procesos (Cuervo, 2016, p.69).

El otro trabajo de maestría, resultante del rastreo mencionado, lleva por título *Modelo para gestionar el conocimiento desde el estado y la función pública hacia el ciudadano en Colombia*, realizado por Mónica María Mejía y Francisco Eliecer Sarmiento en el año 2015 y cuyo objetivo es “Diseñar un modelo de gestión de conocimiento que permita unificar el saber y generar cultura que redunde en el uso adecuado de las herramientas sociales del estado y la participación democrática en Colombia” ( p.14), allí se resalta la importancia de gestionar el conocimiento en el sector público a través de un modelo de transferencia del conocimiento a los ciudadanos, articulando así bases sólidas para la promoción de cultura.

A nivel internacional, se encontraron algunos trabajos investigativos que abordan la Gestión de Conocimiento desde diferentes ámbitos; el primero de ellos es un artículo publicado en la Revista de Ciencias Sociales de Maracaibo, Venezuela, titulado *Cultura y aprendizaje organizacional en instituciones de educación básica*, realizado por Ligia Pirela y Marhilde Sánchez, el objetivo principal de este trabajo es

Reconocer y describir la cultura y el aprendizaje organizacional en las instituciones de educación básica del municipio de Maracaibo, respecto a sus características y factores determinantes, con el fin de presentar lineamientos tendientes a la mejora de dichas instituciones, a partir de una metodología cualitativa (Pirela y Sánchez. 2009, p.176).

Allí se llega a la conclusión de que la cultura es importante en toda organización, no solo para expandir su capital, sino también para que el aprendizaje organizacional sea productivo, utilizando herramientas innovadoras y propiciando espacios de apertura y cambio, permitiendo una incorporación y apropiación de la tecnología, la reflexión, la toma de decisiones y resolución de problemas. (Pirela y Sánchez, 2009, p.188).

El segundo de los trabajos investigativos encontrados es un ensayo de revista en el contexto mexicano titulado *Gestión del Conocimiento en educación y transformación de la*

*escuela. Notas para un campo en construcción* del autor Alberto Minakata (2009), aquí se plantea que el campo educativo sufre transformaciones debido a la tecnología y las dinámicas sociales, por tanto, la escuela debe pensarse otras maneras en la construcción de conocimiento. Es allí donde la Gestión de Conocimiento toma fuerza, ya que en esta perspectiva se incorpora al estudiante, y a los padres, para la valoración de los resultados del proceso de aprendizaje, es decir, valorar el conocimiento de la escuela.

El tercero de los textos encontrados es un artículo de revista escrito por Hsu, Liang, Chiou, y Tseng desarrollado en china; allí sustentan, desde diferentes perspectivas, que el aprendizaje en museos es

un proceso de aprendizaje informal interactivo motivado por el interés de los niños y la diversión en el descubrimiento a través de sus exploraciones físicas e interacciones sociales en un contexto de aprendizaje de elección libre, la experiencia de aprendizaje en el museo se configura a través de interacciones continuas entre contextos personales, socioculturales y físicos a lo largo del tiempo (2018, p.294).

De acuerdo con lo propuesto por estos autores, es posible afirmar que el museo se convierte en un escenario de divulgación de la cultura y del aprendizaje, cimentándose en interacciones y experiencias.

Los resultados anteriores permiten confirmar que existen pocas investigaciones que se piensen la Gestión del Conocimiento a favor de la educación inicial, específicamente, en espacios como los museos; por ende, es necesario —y sobre todo posible— que, desde la formación en Pedagogía Infantil, se investigue y reflexione en torno a este tema, para contribuir a las prácticas implementadas en la primera infancia en consonancia con las políticas públicas que la rijan.

## 2. MARCO TEÓRICO

Para dar desarrollo al planteamiento expuesto en los párrafos anteriores, se propone estudiarlo bajo cuatro categorías fundamentales, a saber: cultura de conocimiento, interacciones, educación inicial con las políticas de estado correspondiente y, por último, el arte y la cultura para la divulgación del conocimiento.

### 2.1 Cultura de conocimiento

Antes de definir cultura de conocimiento, es importante aclarar qué se entiende por cultura; este término es definido como “el conjunto de saberes, creencias y pautas de comportamiento de los individuos de un grupo, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo”. (Mejía & Sarmiento, 2015, p. 18), de acuerdo con los autores, cada individuo adquiere o adopta desde la observación, prácticas o costumbres que son propias del espacio en el que se desenvuelve, para así comportarse de determinada forma, correspondiente con el espacio.

En este sentido, cuando se retoma el concepto de cultura de conocimiento, se hace alusión a las prácticas de interacción e intercambio de conocimiento que le permite a las personas, tanto internas como externas de la organización, valorar, respetar y amplificar el conocimiento. Dichos elementos son propios de cada organización y responden a unos modelos y planteamientos organizacionales.

De allí se desprende el valor de que, dentro de las organizaciones, se gestione el conocimiento llegando al punto crear una cultura del conocimiento que posibilite la expansión del capital intelectual de la empresa, generar un reconocimiento interno y externo y, además, la mejora continua de los servicios ofrecidos.

En el contexto educativo, las principales instituciones creadoras del conocimiento son la familia, la escuela y el estado; se toma de este último lo relacionado con el sector público

como campo de aplicación para el presente ejercicio investigativo, con el objetivo de analizar las interacciones que se producen en la primera infancia con los mediadores y personas significativos para la creación de cultura de conocimiento.

## **2.2 Interacciones**

Las interacciones hacen parte del diario vivir de las personas, tienen que ver con el hacer y el relacionarse con otros o con otro (Rizo, 2006. p.8). Por otro lado, O’Sullivan proporciona una definición de acerca de este concepto, desarrolla que “la interacción puede ser comprendida como el intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales” (1997, p.196); es decir, en el interactuar se pone en juego asuntos de la subjetividad propia, la forma de pensar y accionar frente a lo que cada uno configura del mundo que habita.

Por lo expuesto, la subjetividad se construye con base en las relaciones cotidianas, como lo expresan Berger y Luckmann (1993) “No podemos existir en la vida cotidiana sin interactuar y comunicarnos continuamente con otros” (p.40). Estas relaciones, posibilitan que el niño vaya configurando sus esquemas mentales, cree una percepción de la realidad, del mundo que lo rodea y que habita, para posteriormente ejercer un papel dentro del mismo. En este sentido, esa relación con el otro y con el mundo, posibilita el aprender.

Debido a esa construcción de significados que realiza el niño en sus primeros años, cimentado en las interacciones y la exploración con el medio y con las personas más allegadas, se genera una necesidad de primer orden sobre crear espacios que posibiliten la interacción, para contribuir con los procesos de aprendizaje y reflexión de los niños. Es así como, para organizaciones divulgadoras de conocimiento (la escuela o espacios de entorno público como el Parque explora), las interacciones cobran sentido en la medida que le posibilitan llevar a cabo los procesos de construcción de conocimiento.

Es por esto que la gestión de conocimiento, desde el campo educativo, debe plantearse las interacciones como posibilitadores de una construcción de conocimiento que le permitan, a

nivel organizacional, crear ventaja competitiva, valorar y respetar el conocimiento como su capital intangible más importante. Todo ello se traduce en la mejora continua, garantizando así entornos o dinámicas que faciliten a los que acceden a sus servicios, vivir experiencias interactivas en las cuales se ponga en manifiesto sus sentires y saberes a favor del intercambio y la construcción conjunta.

### **2.3 Educación inicial**

La educación para la primera infancia es concebida como un proceso permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida; tiene en cuenta la diversidad étnica, cultural y social. (Ministerio de Educación Nacional, MEN, 2014).

En Colombia, la educación inicial ocupa un lugar bien importante en las políticas del gobierno, puesto que se construyen y se promueven entidades como el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, ICBF, que trabaja para la prevención y protección integral de los niños y adolescentes, también por el bienestar de sus familias, brindando atención principal a aquellos que se encuentran en estado de riesgo o vulneración de sus derechos. (ICBF, s.f.).

A nivel municipal, se crean programas y espacios formativos con el fin de dar cumplimiento a las leyes y políticas de estado; dentro de ellos se resalta el museo interactivo Parque Explora en el cual se divulga el conocimiento científico y cultural a través de la exposición de temáticas diversas en salas innovadoras, donde se les permite la interacción no solo con el medio, sino también con los demás participantes, proporcionando experiencia, mientras aprenden. (Parque Explora, s.f.).

Desde este panorama, cabe mencionar que la educación inicial en Colombia está permeada por tres acuerdos nacionales e internacionales que permiten reconocer a los niños y niñas como sujetos de derechos y, en esa línea, pensarse estrategias que priorizan su

desarrollo integral y la no violación de esos derechos otorgados. Estos acuerdos son los siguientes:

### **2.3.1 Convención de los derechos del niño (1989)**

La convención internacional de los derechos del niño CIDN, firmada en noviembre de 1989, le apuesta a que todos los estados participantes deben garantizar su cumplimiento a las nociones compartidas con el conjunto de tratados de derechos humanos; a esto se le suman cuatro principios específicos de la CIDN: el interés superior del niño, el derecho a la no discriminación, el derecho a la vida, la sobrevivencia y el desarrollo y, finalmente, el derecho a la libertad de expresión y a ser escuchado. (Convención Internacional de los Derechos del Niño, 1989)

Se distingue de la declaración de los derechos del niño por su cumplimiento obligatorio y porque el niño pasa de ser un objeto de tutela a ser reconocido como un sujeto de derecho, que tiene igualdad de derechos con todos los miembros de la familia.

En la convención de los derechos de los niños se declara entre algunos, el derecho del niño o niña al juego, a disfrutar o crear libremente las actividades de su interés mediante la socialización con sus pares, además de la importancia del descanso para estimular su creatividad y potenciar su energía para gozar de la recreación, el arte y la cultura. (Convención Internacional de los Derechos del Niño, 1989)

Otro de los derechos firmados en la convención señala que el niño puede participar libremente y tiene el derecho a ser escuchado en cuanto a asuntos que lo afectan directamente, no una escucha a través de un adulto, sino una en la que su voz y opinión sean tomadas en cuenta en todo proceso judicial.

### **2.3.2 Ley 1098 de 2006**

La ley 1098 de noviembre del 2006, por la cual se expide el Código de la Infancia y Adolescencia, tiene como finalidad garantizar a niños, niñas y adolescentes, su pleno y

armonioso desarrollo. Para ello, establecen normas sustanciales y procesales permitiendo la protección de sus derechos y la libertad para ejercerlos, manifestados en los Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes; garantía que será obligación de la familia, la sociedad y el Estado (Ley 1098, 2006).

### **2.3.3 Ley de estado 1804 de 2016**

Por su parte, la ley de estado 1804 de agosto de 2016, establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera Infancia de Cero a Siempre, la cual busca fortalecer el marco institucional para el reconocimiento, la protección y la garantía de los derechos de las mujeres gestantes, de los niños y las niñas de cero a seis años de edad, así como la materialización del estado social de derecho (Ley 1804, 2016).

## **2.4 Cultura y arte**

Tal como se planteó anteriormente, desde la política, se instauro que todos los niños tengan el derecho a un desarrollo integral, lo que implica brindar espacios diversos donde se estimulen diferentes dimensiones del desarrollo humano, teniendo en cuenta componentes como la salud, la nutrición, la protección y la educación en contextos diversos como el familiar, el sociocultural y el institucional.

La cultura y el arte se convierten en asuntos importantes en el desarrollo integral desde la primera infancia, ya que les permite tener una expresión propia de su manera de percibir el mundo y crear nociones en su interactuar con el entorno cultural en el que se encuentran, posibilitando así su capacidad creativa y su expresión interior en los diversos lenguajes artísticos, que pueden ser verbales, corporales, sonoros, plásticos o visuales.

Estos lenguajes son subjetivos y hacen únicos e individuales a los sujetos, pero, a su vez, se conectan a una colectividad, a la comunidad que comparte sus prácticas, reglas y valores que permite crear conexiones con uno mismo, con el otro, con el contexto y con su cultura. El

arte posibilita integrar las experiencias de vida con lo que sucede tanto en el entorno educativo como en los otros espacios en los que transcurre la vida de las niñas y los niños.

Por esto, el MEN propone favorecer en la educación inicial este contacto a través de acciones en las que se fomente el juego dramático, el acceso a una gran variedad literaria, el contacto con diversos ritmos y melodías, la expresión visual y plástica, así como a la participación de los niños en los espacios culturales. De forma tal que el arte, en la primera infancia, se convierta en parte sustancial de la experiencia vital, de la construcción de la identidad y del desarrollo integral.

Estas transformaciones artísticas del lenguaje se dan a través de las interacciones, las nociones que crean en la medida que entienden la vida cultural y artística en la que ingresan, gracias a sus relaciones con adultos y pares “los adultos son importantes en la creación de nociones, pero no son determinantes” (Berger & Luckmann, 1993, p. 4). Los niños traducen y adaptan sus nociones y significados a través de su propia experiencia, al interactuar con sus compañeros crean y transmiten su propio lenguaje y sus propios juegos.

En la Convención de los Derechos del Niño se exige que todos los estados deben dar cumplimiento al Artículo 31, párrafo 1, donde no solo se afirma la importancia del juego y el descanso en las actividades autónomas de los niños, niñas y adolescentes, sino que, además, el derecho a la vida cultural y las artes, donde puedan construir su propia identidad como comunidad y configurar su visión del mundo a través del sentido que le dan a sus experiencias y creencias.

La expresión cultural y artística se articula y se disfruta en el hogar, en la escuela, en la calle y en los lugares públicos, así como a través de la danza, los festivales, las artesanías, las ceremonias, los ritos, el teatro, la literatura, la música, el cine, las exposiciones, las películas, las plataformas digitales y los vídeos. Para hablar del arte como manifestación de derechos en este ejercicio investigativo, se emplearon unas técnicas de la investigación cualitativa que permitieron recolectar unos datos que dieron sentido a dicho fenómeno social.

### 3. METODOLOGÍA

En el presente apartado, se hallan la descripción de dos momentos relevantes del trabajo investigativo. En el primero de ellos, hace referencia al diseño metodológico, se presenta el enfoque, las técnicas de recolección de datos y sus respectivos instrumentos. El segundo, da cuenta del desarrollo en campo.

#### 3.1 Diseño metodológico

Este trabajo investigativo está desarrollado bajo un enfoque cualitativo, además, se apoya en autores como Galeano, que da importancia a este enfoque para la investigación de fenómenos y prácticas sociales, ya que este afirma que

[...] la investigación social cualitativa apunta a la comprensión de la realidad como resultado de un proceso histórico de construcción a partir de la lógica de los diversos actores sociales, con una mirada ‘desde adentro’, y rescatando la singularidad y las particularidades propias de los procesos sociales (Galeano, 2004, p. 20).

Lo anterior se puede entender como una herramienta para observar, subjetivamente, las realidades de sus prácticas, las interacciones y los procesos de enseñanza y aprendizaje que se puedan dar en el contexto sociocultural en el cual se ubica el museo interactivo Parque Explora.

Desde el punto de vista de Galeano se plantea que “la investigación cualitativa puede ser útil para familiarizarse con un contexto y unos actores antes de proceder “en serio” al muestreo y la aplicación de instrumentos de medición” (Galeano, E. 2004. p. 15), por lo cual es planificado un proceso investigativo para después pasar a proceder; la fase inicial de este proyecto fue el planteamiento de un problema con unos objetivos que guiaron el desarrollo del mismo y posteriormente una planeación, que posibilitó una vista panorámica del contexto, de sus participantes y de las prácticas propias del museo, permitiendo, además emplearla como una bitácora de trabajo a seguir, para lograr conocer la realidad que se estudió en la en el Museo Interactivo Parque Explora.

El tipo de investigación empleado para la recolección y análisis de datos fue la investigación-acción, una forma de investigación para enlazar el enfoque experimental de los fenómenos sociales con programas de acción que respondan a las necesidades halladas en el museo, para que este siga siendo pionero en la divulgación de conocimiento. También definido por Reason y Bradbury como

Un proceso participativo, democrático, preocupado por desarrollar prácticas en la consecución de los propósitos humanos que valgan la pena, basado en una visión del mundo participativo que creemos que está emergiendo en este momento histórico. Se busca reunir a la acción y la reflexión, teoría y práctica, con la participación de otros, en la búsqueda de soluciones prácticas a los problemas de preocupación apremiante a la gente, y más generalmente el florecimiento de las personas individuales y sus comunidades (2001, p. 1).

Los saberes explícitos y los implícitos son elementos clave para el análisis subjetivo de las prácticas sociales, principalmente en lo que concierne a la socialización de la niñez con sus pares o adultos para su incursionamiento en la cultura.

Este tipo de investigación permite acercarse al desarrollo del planteamiento del problema del presente ejercicio investigativo, este radica en identificar y explorar las interacciones dentro del Parque Explora y cómo estas contribuyen a la creación de una cultura de conocimiento.

### **3.1.1. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos**

Para estudiar este fenómeno social se tomaron dos técnicas de la investigación cualitativa, a saber: la observación participante y la entrevista semiestructurada, además, se diseñaron y ejecutaron una serie de instrumentos que guían este ejercicio investigativo, los cuales serán descritos a continuación:

#### **3.1.1.1 La observación participante**

Inicialmente, y como primera técnica, se empleó la observación participante durante las visitas en las salas interactivas del Parque Explora. Bernard (1994), la define como:

El proceso para establecer relación con una comunidad y aprender a actuar al punto de mezclarse con la comunidad de forma que sus miembros actúen de forma natural, y luego salirse de la comunidad del escenario o de la comunidad para sumergirse en los datos para comprender lo que está ocurriendo y ser capaz de escribir acerca de ello (p. 2.).

Para identificar los diferentes tipos de interacciones llevados a cabo en el parque Explora, entre mediadores, personas significativas, los niños y el espacio, se ejecutó como instrumento la guía de observación.

#### **3.1.1.1 Guía de observación**

Este recurso se apoya en tres elementos observables: el lenguaje, el escenario y las interacciones en el momento de la mediación pedagógica (Ver anexo 1). Es importante que este instrumento contenga sus elementos elaborados con anterioridad para que se pueda tener claridad y mayor profundidad en los asuntos o comportamientos que se van a observar y así no ahondar en factores poco relevantes para la investigación.

#### **3.1.1.2 Entrevista semiestructurada**

Como segunda técnica se empleó una serie de entrevistas semiestructuradas realizadas a los mediadores del museo, por su carácter conversacional, que desde el interaccionismo simbólico, se recomienda con el fin de no oprimir a las personas participantes, generando un ámbito coloquial que facilita la comunicación entre quienes interactúan (Díaz, 2004). Además de sus narrativas, de las experiencias que, según Galeano, son “un enfoque de la investigación social porque aborda realidades subjetivas e intersubjetivas como objetos legítimos de conocimiento científico” (2004, p. 18).

Para los padres o personas significativas que acompañan a los niños, realizó otra entrevista semiestructurada, la cual adopta al cuestionario como instrumento de diálogo dirigido que se ejecuta durante la visita; esta entrevista sirve para identificar si los participantes visitan con frecuencia el Parque Explora, cuál es su intención a la hora de visitarlo y cómo les parece que este contribuye a la mediación dentro del museo para el desarrollo cognitivo, físico y emocional de su hijo:

#### **3.1.1.2.1 Cuestionario de entrevista**

El instrumento que sirvió como facilitador para desarrollar la pregunta de investigación de este trabajo fue el cuestionario de entrevista (Ver anexo 2), este se compuso de preguntas guía que van desde cuestionarios abiertos y generales hasta la búsqueda de datos más específicos y significativos para el ejercicio; lo que se busca en una primera instancia es la respuesta espontánea del entrevistado y luego, la profundización de la información (Ibertic, s.f. p. 2).

#### **3.1.2 Técnicas e instrumentos para el análisis de datos**

Para llevar a cabalidad un análisis de datos, es menester tener claro el foco de estudio, ya que se hace fundamental trazar objetivos y parámetros para el cumplimiento óptimo de los mismos, sin deambular entre los datos que puedan arrojar la recolección de la información. En este sentido, Bonilla & Rodríguez plantean que

Delimitar las dimensiones de la realidad que deben ser conocidas con el fin de demarcar los ejes de la investigación, los cuales deben ser ajustados durante todo el proceso; buscar una aproximación totalizante, no significa que se pretenda agotar toda la realidad sino para detectar los principales parámetros que la estructuran (1995, p. 76).

Por otro lado, los investigadores son también un “instrumento principal de la investigación” (Bonilla & Rodríguez, 1995. p. 72), lo que se convierte en un reto para interpretar la información observada y los datos recolectados de las prácticas e interacción entre los sujetos, además, de saber hasta dónde va la opinión personal frente a dicho

fenómeno; la calidad de los resultados depende, en gran medida, de las habilidades personales y la experiencia como investigadores a lo largo de la formación profesional.

Otro aspecto a tener en cuenta es el control de las opiniones de los investigadores con respecto a la situación estudiada. Lo que implica un proceso continuo y constante de la calidad de la información, que se recolecta para ser conscientes de no distorsionar lo que se ve, lo que se oye y se observa, así como la decisión para analizar, organizar e interpretar dicha información, sin caer en lo caótico.

Una vez finalizada la labor en campo, y teniendo en cuenta los aspectos descritos anteriormente, se realizó una categorización de los datos arrojados para posteriormente codificarlos, lo que en última instancia permitió identificar las metodologías implementadas por los mediadores y las prácticas propias del parque como organización, como un escenario museográfico de espacio público para la cultura y divulgación del conocimiento.

### **3.1.2.1 Categorización**

Es el proceso mediante el cual se organiza y manipula la información recogida por los investigadores, sirve para establecer relaciones, interpretar y extraer significados para sacar conclusiones.

Los investigadores se familiarizan con el material transcrito mediante su lectura y discusión, a partir de ello se consolidan bases que sirven para identificar los elementos más significativos proporcionados por las respuestas de los participantes o en la información obtenida, para ello, la información se somete a un proceso de reducción de datos y su condensación para encontrar los aspectos centrales de las cuestiones indagadas. En cuanto a este trabajo investigativo, para encontrar los aspectos centrales del planteamiento inicial y culminar con el agrupamiento o clasificación según los patrones en las respuestas y prácticas observadas, toda la información recolectada es aquella que busca responder a la pregunta de investigación. El producto de esta fase lleva a la elaboración de los resultados de investigación (Rodríguez, Gil & García, 1999).

En este punto de la investigación, se centró en descomponer y categorizar un flujo de la información y datos recolectados en los espacios o salas del Museo Interactivo y con los mediadores a cargo, a la luz de unas categorías iniciales desarrolladas en el marco conceptual, las cuales fueron: Educación inicial, cultura de conocimiento e interacciones, a las cuales se les designó un color con el fin distinguirse visualmente de las demás. De dicha categorización emergió una categoría de segundo orden, la cual fue denominada Acto pedagógico.

E8	No, porque a nivel operativo no me gusta el rol del mediador allí y la tarea se centra más en pelear con los padres porque no cuidan a sus hijos por chatear	No, yo resuelvo inquietudes desde mi experiencia y mi formación, continua guio a las personas frente a cualquier inquietud del parque		Divertirse, aunque es un museo interactivo de ciencia se vende como parque, entonces las personas cuando ingresan se dan cuenta que si se pueden divertir pero que además se pueden llevar un conocimiento.	No, porque estamos en una sociedad donde no se tiene la cultura de leer entonces algunas de las experiencias del parque para que se conviertan en significativas requieren del acompañamiento del mediador.	Sí, porque aquí todos aprendemos de todo y al final de día todos pueden ser guías porque entre nosotros compartimos saberes y experiencias.	
E9	No, porque nos dan la posibilidad de elegir y los niños no me simpatizan mucho	Sí, de manera directa o indirecta realmente lo que hacemos es enseñar, muchas veces la gente no va a aprender lo que nosotros quisiéramos que aprenda pero yo creería que la mayoría de las veces si aprenden alguna cosa de nosotros.	Sí, desde mi carrera hay muchas cosas que puedo relacionar acá, como el medio ambiente, el agua y un montón de cosas; por ejemplo en el acuario trato de relacionar todo el tiempo mi carrera con los aprendizajes que he adquirido de acá en cierta forma también me ayuda en la universidad	Todo el tiempo, a veces empiezas a hablar con los visitantes y resultan que son médicos o físicos y quieren complementar tu saber, muchas veces terminamos aprendiendo de los visitantes.	Al tener el título de parque muchos visitantes imaginan un parque de diversiones y eso no va a pasar obviamente; pero hay visitantes que deciden visitar Medellín y les recomiendan visitar un museo interactivo que se llama parque explora, entonces hay gente que sabe que van para un museo y otro público que solo va a divertirse y está bien, la intención no es obligar a nadie a nada	Podría enseñar por si solo pero depende del público, porque el parque cuenta con espacios con infográficos con conceptos y explicaciones científicas; si es un visitante que lee y tiene autonomía por aprender sí, pero si es otro tipo de visitante que no lee y solo pasa presionando los botones obvio no va a pasar.	Dentro de los valores del parque explora que siempre quieren que implementemos está la "curiosidad intelectual" entonces siempre están buscando que aprendamos. Y la gente lo valora, por ejemplo cuando decidimos visitar cualquier otro museo y decimos que somos mediadores en el explora entonces ya asumen que sabemos mucho.

- cultura
- cultura de conocimiento
- primera infancia
- educación inicial
- educación
- interacción
- conocimiento
- Personas

Figura 1. Ejemplo de categorización.  
Fuente: elaboración propia.

### 3.1.2.2 Codificación

La información recogida pasa de ser tematizada a codificada, es decir asignar códigos en función de las categorías que emerjan o que estén en relación con este ejercicio de investigación. Entendiendo por codificación la operación mediante la cual se asigna a cada unidad significativa un indicativo o código propio de la categoría en la que se incluye. Los

nombres personales se omiten por ética investigativa y para proteger la identidad e integridad de quienes hicieron parte de la investigación. Para este caso, se utilizó un código y una nomenclatura como se muestra a continuación.

<b>Código</b>	<b>Significado</b>
<b>E1</b>	Exploradores o mediadores del Museo Parque Explora
<b>PS1</b>	Persona significativa que acompaña al niño durante la visita

**Figura 2. Ejemplo de codificación.**

**Fuente: elaboración propia**

### **3.2 Desarrollo metodológico**

En este apartado se realiza una descripción detallada acerca de la trayectoria metodológica desarrollada durante todo el proceso del ejercicio investigativo, el cual se ejecutó por medio de la memoria metodológica como instrumento que le sirve al investigador para recordar, expresar y representar con cierto rigor, todo lo aprendido en la inmersión de la investigación.

Inicialmente, dentro del Seminario de Práctica Pedagógica I, se hizo un rastreo y análisis de literatura, con el fin de comprender la teoría de creación de conocimiento organizacional, plantear la pregunta de investigación y, además, recoger insumos que soportan el presente trabajo. Cabe aclarar que el rastreo no solo se dio en este primer momento, sino a lo largo del desarrollo del trabajo mismo, con el objetivo de actualizar constantemente las investigaciones o trabajos realizados en el campo.

Los primeros rastreos se hicieron entre el 15 y el 30 de abril del año 2018 con una ecuación que reunió los conceptos claves del objeto de estudio. Esta fue “knowledge culture” and “education” and “Museum”, además se filtró la búsqueda a los últimos siete años, se llevaron a cabo en diferentes bases de datos indexadas como *Emerald*, *Scopus*, *Dialnet*. Arrojanado como resultado alrededor de 500 trabajos, de los cuales se abstrajeron aproximadamente doce

textos, y de estos, ocho permitieron sustentar la teoría de gestión de conocimiento y sus implicaciones; los otros elementos rastreados sirvieron de insumo para los antecedentes.

Posteriormente, se llevó a cabo un rastreo entre el 2 y 7 de mayo de 2018 para hallar literatura que permitiera apoyar el marco metodológico y conceptual, para ello se utilizaron palabras claves como “cultura de conocimiento” “metodología” “gestión de conocimiento en educación”. Esto se realizó en el OPAC, catálogo en línea del Sistema de Bibliotecas de la Universidad de Antioquia, se obtuvo un resultado de 150 documentos de los cuales se seleccionaron dos libros y un artículo de revista que soportaron los apartados mencionados y algunos antecedentes.

Igualmente, en el mismo mes se realizó una revisión de la literatura recolectada a lo largo del proceso formativo como docentes, de la que seleccionamos varios documentos que sirvieron de apoyo para el desarrollo del marco conceptual y otros apartados del trabajo. Por otro lado, se hizo una revisión de la página oficial del Parque Explora con el fin de poder caracterizar el contexto y comprender mejor sus prácticas y planteamientos.

Una vez revisada la literatura, realizado y aprobado el anteproyecto, se procedió a la recolección de datos. En total fueron siete visitas al Museo Interactivo Parque Explora. En la primera sesión, que fue el 20 de noviembre de 2018, se logró recolectar por medio de la Guía de observación, información suficiente para caracterizar la población y el contexto. El 21 de noviembre del año 2018, se realizó la segunda visita, en la cual se observaron las metodologías implementadas en la ruta preescolar del museo Parque Explora.

La tercera sesión se llevó a cabo el día 22 de noviembre de 2018. En esta, se identificaron las diferencias entre la ruta pedagógica y la ruta preescolar, además de las estrategias empleadas por el guía que acompañó la sesión. Para la cuarta visita, realizada el 23 de noviembre de 2018, se visualizaron y analizaron las estrategias implementadas por los exploradores en las salas del Parque Explora para la divulgación del conocimiento, identificando como principal factor la falencia de las interacciones que suceden dentro de la

sala infantil, en comparación con las otras salas para la construcción de una cultura de conocimiento, por ello se tomó la decisión de observar las dinámicas de las demás salas.

El 24 de noviembre de 2018 se realizó la quinta sesión, en esta se identificaron interacciones entre mediadores, niños, adultos significativos y el espacio. Para la sexta visita, del día 25 de noviembre de 2018, se implementaron los instrumentos de recolección de información que fueron las entrevistas semiestructuradas, se entrevistaron alrededor de 18 exploradores y 5 adultos significativos. Finalmente, el día 27 de noviembre de 2018, se realizó la séptima sesión, en la cual se terminaron de recolectar las entrevistas y se consideró tener la información suficiente para proceder con la triangulación y análisis de la misma.

Durante el mes de enero, se revisó nuevamente de literatura construida a lo largo de la formación como licenciadas en pedagogía infantil, esto con el fin de seleccionar insumos suficientes que sustenten el análisis de la información. El 29 de enero del año 2019, se realizó nuevamente un rastreo bibliográfico en repositorios universitarios: Universidad EAFIT, Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM) y la Universidad Nacional, con una ecuación como “cultura de conocimiento en educación” “gestión de conocimiento en museos”. De dicha búsqueda, se rescataron dos textos importantes para los antecedentes. El mismo día, se realizó rastreo en bases de datos indexadas del cual se hallaron 30 textos, se seleccionaron 4 que nutrieron el trabajo y los planteamientos anteriormente formulados.

### **3.3 Caracterización**

En Colombia existen diversos espacios públicos y privados que generan y estimulan los lenguajes y expresiones artísticas en los niños, niñas y adolescentes; dentro de estos y para este trabajo, se ha elegido unos de los más representativos e influyentes en la cultura antioqueña, el Museo Interactivo Parque Explora, como espacio que permite las interacciones entre personas significativas-mediadores, mediadores-niños, entre pares y con el espacio.

El Parque Explora es un museo interactivo para la apropiación y divulgación del conocimiento de la ciencia y la tecnología. Se encuentra ubicado en la parte centro-oriental

del municipio de Medellín, específicamente, en la carrera 52. No°. 73-75; esta localidad pasó de ser un entorno marginal a convertirse en el mayor atractivo turístico, eje representativo de la innovación, la cultura, la ciencia y la tecnología. En cuanto a los alrededores del espacio, se ubican otras instituciones que han tenido impacto en la divulgación y creación del conocimiento, cultura y ciencia, como la Universidad de Antioquia, El Planetario de Medellín, el Parque de los deseos, El Jardín botánico y la Red Escuela de Música.

El museo tiene como misión “Inspirar, comunicar y transformar mediante escenarios de interacción que contribuyan a la apropiación pública del conocimiento científico, tecnológico y social necesaria para la construcción de una mejor sociedad” (Parque explora, s.f.). Además, dentro de sus objetivos misionales se encuentran:

- Construir una experiencia de visita a Explora memorable y de gran calidad.
- Generar contenidos convocantes e impactantes para la generación de valor.
- Diseñar, formular e implementar estrategias innovadoras en educación.
- Crear sostenibilidad social, ambiental, financiera y jurídica.
- Estimular la creatividad ciudadana y el desarrollo de proyectos innovadores.

Este espacio cuenta con algunos valores corporativos significativos como la sensibilidad social: una apuesta por el respeto y el valor por la diversidad, la inclusión como el camino para el desarrollo integral individual y social; la inquietud intelectual: reconocimiento por las ideas, el aprendizaje y el conocimiento, además de la actitud crítica que transforma y construye; la identidad: conocer el entorno, identificarse con la corporación y apoyar al cumplimiento de sus propósitos; la creatividad: estar dispuestos a la imaginación, la flexibilidad para crear e innovar ante la diversidad, “Estar abiertos a mudar de ideas: Más peligroso que no tener ideas, es tener una sola” (Parque Explora, s.f.).

Para dar cumplimiento a estos planteamientos, el museo cuenta con cinco salas interactivas donde se presentan diferentes exposiciones sobre temas diversos, como la ciencia, la innovación y la tecnología. Estas llevan por nombre: Sala Mente, Sala Tiempo,

Sala Música, Sala Abierta de Física y la Sala de Desarrollo Infantil, además de contar con una exposición de dinosaurios a gran escala.

Por su parte, la Sala de Desarrollo Infantil, es pensada para atender a una población de 0 a 6 años de edad, allí se ofrecen diversos materiales interactivos para que ellos asuman roles, investiguen y aprendan; también se realizan actividades para la estimulación y desarrollo de actividades motrices, se promueve la interacción con pares y la construcción de conocimiento conjunto (Parque Explora, s.f.).

La gran cantidad de niños y niñas que ingresan al Parque Explora, lo hacen mediante las rutas preescolares o las rutas pedagógicas. Para ello, la institución educativa, jardín o docente debe contactarse con el museo, organizar fecha y hora, escoger las salas por las cuales se va a hacer el recorrido y acordar el pago. El recorrido que se hace en estas rutas es guiado por un explorador, quien implementa diferentes metodologías de acuerdo con la edad y las particularidades de cada grupo, para hacer del recorrido una experiencia memorable.

Adicional a ello, el Parque Explora atiende a personal de todo tipo de edad, estrato socioeconómico o lugar de residencia; como estrategia para cumplir con esto, ofrece entradas a costos monetarios bajos, o ingreso gratuito con cuenta de servicios públicos registrados en el Valle de Aburrá para los estratos más bajos. Argumentando que todos puedan acceder a sus servicios, interactuar y aprender divirtiéndose.

En consonancia con lo anterior y partiendo desde lo planteado en la **Política pública de cero a siempre**, *lineamiento técnico de entornos que promueve el desarrollo*, se concluye que el Parque Explora hace parte del entorno espacio público, ya que todas las personas pueden acceder.

Por consiguiente, para los niños un entorno de espacio público puede significar un lugar diferente a los que cotidianamente frecuenta, un espacio de aprendizaje para socializar y conocer a adultos y pares. En conclusión, el entorno espacio público puede convertirse en un

ambiente para el encuentro y reencuentro consigo mismo, con los otros y con el mundo cultural.

## **4. RESULTADOS**

De acuerdo con lo planteado en los apartados anteriores, el presente trabajo investigativo muestra que, dentro del Parque Explora se vive una experiencia con la primera infancia basada en tres aspectos importantes, a saber:

- 1) Las interacciones
- 2) El acto pedagógico
- 3) La cultura de conocimiento

### **4.1 Las interacciones**

Las interacciones desde la teoría de creación de conocimiento, como se explica ampliamente en capítulos anteriores, juegan un papel fundamental a la hora de crear conocimiento en la organización. El Parque Explora no es la excepción, en sus discursos y prácticas se ven representadas dichas interacciones. La mayoría de las personas que hacen parte de la corporación coinciden al decir que “el Parque Explora es uno de los lugares que más le apuesta al asunto de las interacciones humanas” (E.23, comunicación personal, noviembre de 2018). Las interacciones en este espacio se dan de dos maneras: personas-personas y personas-espacio, ambas, contribuyen a que se construya colectivamente el conocimiento dentro del museo y que éste cobre sentido a nivel organizacional como el recurso intangible más importante.

#### **4.1.1 Las interacciones entre personas**

Para los intereses del presente trabajo, este tipo de interacción es entendida como aquella que acontece entre los mismos visitantes, o entre visitantes y exploradores. La corporación cuenta con espacios diseñados para tener una experiencia de aprender jugando, así lo expresan en su lema oficial. Además, en cada sala se cuenta con mediadores o exploradores que son los encargados, no solo velar por el cuidado de las instalaciones, sino que también de propiciar explicaciones a los usuarios que lo deseen o entablar conversaciones sobre las experiencias posibilitadoras de intercambios de conocimiento que suceden en las diferentes salas; así se generan tres tipos de interacciones: inicialmente se identifican aquellas

interacciones que suceden entre pares, también existen las que se dan entre niños y personas significativas, finalmente las que se dan entre estos dos y los exploradores, como se explica a continuación:

#### **4.1.1.1 Las interacciones entre pares**

Se dan cuando son los mismos usuarios quienes entablan conversaciones espontáneas acerca de sus experiencias dentro del parque o sobre dudas comunes; por ejemplo, cuando los niños de manera autónoma se sienten atraídos hacia alguna experiencia y exploran en ella, comparten con los demás sus formas de hacerla o sus sentires.

Dentro del aprender se pone en juego la motivación y el deseo por conocer o adquirir un conocimiento, autonomía intelectual. Asunto que se pone de manifiesto dentro del Parque Explora, allí “llegan visitantes que preguntan, que quieren aprender y entabla una conversación, yo creo que en medio de la conversación uno enseña y ellos se enseñan a uno, es de doble vía” (E13, comunicación personal, noviembre de 2018). En medio del diálogo, emergen asuntos de la cotidianidad de los visitantes, sus experiencias de vida y lo que ya conocen con relación a los temas abordados en su visita, logrando en ocasiones, que el visitante realice una abstracción de lo empírico a lo conceptual. Frente a esto, Coll manifiesta que “cuando la intencionalidad es elevada el alumno establecerá múltiples y variadas relaciones entre lo nuevo y lo que ya conoce” (1993, p.136). Es allí en que las interacciones se ven enriquecidas con la curiosidad y el deseo de aprender, con lo que el visitante le da un sentido al conocimiento y se logra dar un aprendizaje significativo.

#### **4.1.1.2 Los niños interactúan con las personas significativas**

Los acompañantes de los niños y las niñas juegan un papel fundamental en dichas interacciones, ya que les brindan seguridad y confianza en ellos mismo y en el otro, potenciando la socialización y el trabajo cooperativo “el acompañamiento por medio de la interacción tienen una carga afectiva que se evidencia en el contacto físico. Brindando seguridad y confianza en ellos mismo y en el otro” (MEN, s.f. p.37).

Es el adulto, con base en las interacciones, quien media entre los niños y el espacio físico potenciando la exploración. Asunto que dota de sentido la comprensión e interpretación del mundo que los rodea para la construcción de nuevos aprendizajes; siendo la exploración una actividad rectora que estimula el desarrollo integral y como lo menciona el MEN (2014),

cuando las niñas y los niños exploran el medio, construye diversos conocimientos: identifican que existen objetos naturales y otros que son contruidos por el ser humano; se acercan a los fenómenos físicos y naturales; reconoce las diferentes formas de relacionarse entre unas y otras personas, construyen hipótesis sobre el funcionamiento de la naturaleza y se apropia de su cultura (p.15).

A propósito de lo anterior, dicha exploración se convierte en una experiencia para el adulto y para el niño que ayuda a la construcción de un aprendizaje significativo, que les permite, además, dar profundidad a sus esquemas mentales y generar posibles cambios en su manera de ver, relacionar, argumentar, expresar, solución de conflictos y relacionarse con su cotidianidad y el mundo que les rodea, como lo expone Coll (1993), “el aprendizaje significativo es al mismo tiempo un aprendizaje que tiene un elevado valor funcional, es decir un aprendizaje útil, un aprendizaje que puede ser utilizado con relativa facilidad para generar nuevos significados” (p.136). Ante esto, algunos adultos significativos relatan

yo lo acompaño a hacer las actividades y es muy bonito sabes, porque no solo aprende él sino que aprendo yo y son cosas que pueden parecer bobas o que uno cree que sabe pero no, aprende cosas nuevas en compañía de él, aprendemos los dos (PS7, comunicación personal, noviembre de 2018).

#### **4.1.1.3 Los niños y las personas significativas interactúan con los exploradores**

Algunos de los exploradores resaltan que el Parque Explora es un escenario de aprendizaje continuo en donde “todos los días aprendo más, llegan muchos visitantes con conocimientos que en lugar de tu enseñarle a él, él te enseña. Es muy bonito ese intercambio” (E1, comunicación personal, noviembre de 2018), “hay visitantes que hacen las experiencias

y se van y otro público que interactúa con los mediadores e intercambian conocimiento” (E2, comunicación personal, noviembre de 2018); en consonancia con las voces de los exploradores, las familias expresan también que

es muy importante y bonito interactuar con el personal dentro de las aulas pues ellos permiten que uno tenga claridad de lo que vive acá dentro y pueda aprender más fácil, también porque son súper formales y conversan con uno y en medio de eso yo puedo manifestar mis dudas y expresar mis conocimientos también (PS10, comunicación personal, noviembre de 2018).

En suma, las interacciones entre visitantes y exploradores son sumamente significativas porque posibilitan crear conocimiento a partir de lo que está dentro del museo, además, porque a partir de la vivencia y conocimiento previo que los visitantes tienen, se logra ampliar y se da valor al conocimiento sin importar su procedencia.

#### **4.1.2 Las interacciones de personas con el espacio**

La experiencia vivida por los visitantes, en especial la de los niños, se enriquece con el espacio. Como se describió en los párrafos anteriores, los espacios o salas interactivas del Parque Explora son diseñados para que sus usuarios vivan experiencias divertidas o diferentes que les permita construir conocimientos significativos. Dichas experiencias son fundamentales en los niños, como se plantea desde los lineamientos técnicos de atención integral a la primera infancia, buen comienzo, los procesos educativos con la primera infancia deben apostar a que los niños aprenden experimentando, y haciendo (MEN, 2014).

Aprovechar sus primeros apostando al aprendizaje trae múltiples beneficios, entre ellos, ampliar sus esquemas mentales, despertar la curiosidad intelectual, fortalecer el desarrollo integral, su capacidad de asombro, entre otros. Esto permite que el niño pueda relacionarse, comprender y adquirir una postura frente al mundo que habita como lo explica Freire, resaltando la importancia que conlleva la interacción del ser humano con diversos espacios,

plantea que se “va desarrollando su poder de captación y de comprensión del mundo que, en sus relaciones con él, se les presenta” (2010, p 64).

El Explora, ofrece un espacio público que resulta de especial valor para los niños por el conocimiento científico que allí se ofrece y por su capacidad para generar en ellos otras formas de accionar y relacionarse con el conocimiento y con su cotidianidad. Frente a esto, algunos acompañantes significativos, usuarios del Parque, comentan que “es muy importante que el niño visite estos lugares, porque acá aprende más cosas, comparte y se divierte y él siempre quiere volver” (PS5, comunicación personal, noviembre de 2018); además, otro acompañante argumenta que

mi hija ha aprendido por ejemplo que hay que conservar los ecosistemas, que no se puede tirar basuras al piso, ella ya sabe lo que eso trae como consecuencia y no lo hace, ya en la escuela le habían enseñado, pero acá lo pudo evidenciar y vivir y eso hace que ella lo comprenda mejor y manifieste no volver a hacerlo (PS3, comunicación personal, noviembre de 2018).

Las interacciones con el espacio proporcionan a muchos de los visitantes la posibilidad de resignificar sus conocimientos previos o comprender nuevas cosas a través de la experiencia. Asimismo, los visitantes logran hacer en la mayoría de los casos, abstracciones y conceptualizaciones asociadas a los diferentes contenidos abordados durante la visita. E15 frente a esto, trae a colación algunas experiencias propias y expresa; “(...) por ejemplo en sala abierta la gente dice yo vi esto en física, pero no lo entendí de esta forma porque no tuve la oportunidad de interactuar con eso” (E15, comunicación personal, noviembre del 2018). Evidenciando la importancia del conocimiento previo que poseen las personas para llevar a cabo una interacción con el espacio y articular los saberes dentro del Parque Explora, lo cual resulta importante porque se puede llegar a lograr que dicha interacción se convierta en una experiencia significativa dotada de sentido para los niños.

Pues bien, las interacciones de los niños con el espacio físico, sumado a otros factores personales como la motivación, los sentimientos, el estado de ánimo, entre otros, posibilitan comprender y aprender. A propósito de esto, PS3 menciona

Mi hija ha aprendido mucho, quiere hacer todos los juegos e incluso me dijo que en la escuela estaban hablando de la contaminación en el agua y que le iba a decir a su profesora que hiciera un juego que vio acá para que todos entendieran mejor (PS3, comunicación personal, noviembre de 2018).

#### **4.1.3 Triada entre pares y el espacio**

Ahora bien, cabe mencionar que la interacción no solo se da en una doble vía (persona-persona o persona-espacio), sino también en forma de triada, es decir, persona-persona-espacio. Los usuarios o visitantes son libres de experimentar de manera abierta todos los espacios. Mientras que para muchos es suficiente esa interacción para construir conocimiento, para otros resulta ser más complejo y prefieren acudir a los exploradores en busca de una explicación o simplemente porque desean expresar dudas o conocer más a fondo sobre el lugar.

Esta triada permite evidenciar que se construye conocimiento a partir de múltiples factores como las experiencias de cada persona, su conocimiento tácito y el espacio en el que interactúan. Estos tres factores constituyen, por así decirlo, una plataforma que le permite al niño dar cuenta de su sentir, escuchar la voz y experiencia del otro y en esta medida, aprender de lo físico y del conocimiento tácito que su par o el adulto proporcionen.

En esa línea de sentido, de estas interrelaciones emergen otros factores que tienen que ver con la socialización, la argumentación, la participación, la exploración y la curiosidad para posibilitar la construcción de conocimiento. Algunos exploradores en sus entrevistas coincidían con dicho planteamiento, expresaban “[...] incluso en esas conversaciones el visitante, en muchas ocasiones, me enseña, hacemos la experiencia y ampliamos los conocimientos acerca de un tema en específico para expandir lo que ya sabemos” (E18,

comunicación personal, noviembre de 2018). “[...] con el público general esa parte conceptual es más marcada y hay más interacción el visitante para intercambiar conocimiento” (E13, comunicación personal, noviembre del 2018).

Estas interacciones en el Parque Explora, se constituyen en sí mismas en un acto pedagógico que, si bien no es entendido dentro del museo con este nombre, en las diferentes observaciones realizadas queda claro que sí se lleva a cabo un proceso de enseñanza y aprendizaje entre los diferentes actores, entre los visitantes y entre los exploradores de la Corporación.

#### **4.2 Acto pedagógico**

Se entiende por acto pedagógico, como lo expresa Gil (2012)

[...] a la creación de un vínculo en el que priman la escucha y el diálogo más que la transmisión y recepción de conocimientos, para ello se tienen en cuenta elementos explícitos e implícitos de la experiencia en la que el que enseña también es activo en la posibilidad de aprender con los demás (p.89).

Así pues, en Parque Explora se construyen vínculos entre los exploradores y los visitantes con los elementos de las salas con los que se ponen de manifiesto los conocimientos tácitos de estos, lo que permite que el proceso de aprendizaje sea bilateral, pues se tienen en cuenta las experiencias y significados que han construido los exploradores y los niños o visitantes.

Resulta importante decir que, para algunos exploradores, el acto pedagógico es un asunto que se le atribuye exclusivamente a la escuela. Teniendo así el paradigma de que únicamente se enseña en un aula de clase, frente a un tablero y asumiendo un orden jerárquico donde el maestro se posiciona por encima del alumno y este es quien posee el conocimiento, además de ser el encargado transmitirlo.

Para romper con dicho paradigma es importante partir del supuesto que todos los espacios educan, la calle, la escuela, el parque, la casa, la ciudad educa. Además de esto, como lo expresa Coll (1993) para que haya aprendizaje debe existir una intención clara que puede partir del interés propio o colectivo (p.134). Es decir, el aprendizaje en el ser humano es un proceso continuo y social que requiere de un otro y un espacio para interactuar y posibilitar relaciones entre personas y escenarios donde puedan expresarse, vivir experiencias y construir conjuntamente. Este proceso no debe ser vivido meramente en la escuela, deben aprovecharse todos los espacios a los que se tenga acceso con los niños, potenciar su desarrollo integral y despertar la curiosidad intelectual que les permitan disfrutar del conocimiento, ser crítico y reflexivo y, finalmente, hacer lecturas del mundo, reconociendo su propia identidad y asumiendo un rol en la sociedad.

Dichos elementos, resultan ser la excusa para entablar un diálogo con base al saber, donde el explorador da lugar a la palabra, a los conocimientos previos y la inquietud del otro, guardando así una escucha activa y receptiva que le permite enseñar y a su vez aprender. En concordancia con esto, algunos de los exploradores entrevistados hacen hincapié en la importancia que para ellos poseen la conversación y las preguntas a la hora de construir conocimiento, “lo mejor es ver cómo el niño te hace preguntas, te cuenta cosas y a partir de ahí tu empiezas a explicarle el tema que vayas a tratar” (E25, comunicación personal, noviembre de 2018) “lo importante no es resolver todo, es dejar en el otro inquietudes, que se vaya pensando en algo, que quiera investigar del tema” (E12, comunicación personal, noviembre de 2018), ya que uno de sus objetivos es dejar en el otro preguntas por el saber, que quieran aprender más y más cosas y, de este modo, ampliar el conocimiento a un asunto más allá del museo.

Es importante mencionar cuáles factores son determinantes para que efectivamente ocurra el acto pedagógico, el primero de ellos es el contexto, que no necesariamente sea la escuela, sino que puede llevarse a cabo en otros escenarios sociales, como el Museo Interactivo Parque Explora. Un segundo elemento es el facilitador, que no es el único que posee el conocimiento o el que se liga a una figura de docente; en este caso, pueden ser los exploradores e incluso las personas significativas. Como tercer elemento, las metodologías

que surgen de la intención del contexto en que se lleva a cabo y que responde a unos intereses propios de la organización para que su capital intelectual se expanda y contribuya a la construcción de una cultura de conocimiento.

#### **4.2.1 Contexto para la creación de una cultura de conocimiento**

El parque explora por excelencia es un lugar dotado de conocimiento científico, el cual busca que sus visitantes aprendan de una forma diferente a la convencional y en un espacio distinto a la escuela, más específicamente al aula de clases. Algunos de los exploradores nombran el museo como una alternativa (E3, comunicación personal, noviembre de 2018) que saca al niño de su rutina educativa y lo posiciona en otro lugar, un lugar activo participe en la construcción de su conocimiento y de su contexto. Como lo menciona Argos (2008) en muchas ocasiones, dentro de los procesos de aprendizaje, la escuela “le niega al alumno la posibilidad de convertirse en sujeto privándole de ser actor del contexto en el que está inmerso.

De acuerdo con esto, los espacios temáticos de Parque Explora son considerados por las poblaciones más próximas, y las que han tenido la posibilidad de visitar sus instalaciones, como innovadoras, que divulgan la tecnología y la ciencia. En este lugar, los niños pueden aprender o afianzar conocimientos de diversas maneras. Debido a que el conocimiento no es presentado dentro del parque de una forma mecánica, sino que, por el contrario, le permite al niño aprender desde lo kinestésico, es decir, aprender haciendo. Lo cual dota de significado el aprender porque se entablan relaciones con el conocimiento, la experiencia, la carga cultural y el interés propio.

Tanto los trabajadores como visitantes reconocen que las instalaciones son un detonante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a propósito,

[...] las salas son interactivas y divertidas, siempre todas tienen un trasfondo, La intención es pasarla chévere y me parece que a eso hace alusión el eslogan del parque, de que divertirse tiene su ciencia; no es un parque mecánico, pero podemos encontrar

otras cosas divertidas a base del conocimiento y la curiosidad (E8, comunicación personal, noviembre de 2018).

Igualmente, PS5 resalta la importancia en el diseño de su infraestructura para que su hijo comprenda y aprenda; “[...] que mi hijo y yo podamos explorar el espacio, los juegos y podamos aprender a medida que hacemos las cosas es lo mejor del parque” (PS5, comunicación personal, noviembre de 2018).

El Parque explora es un espacio mediador del conocimiento, a través de sus experiencias que educan desde los sentidos y que dejan preguntas en la mayoría de los visitantes, inquietudes intelectuales, sensaciones y curiosidades. Se estimulan asuntos intrínsecos como la motivación, puesto que el niño posiblemente va a terminar su visita y va a seguir preguntándose cosas, va a querer buscar respuesta y, posteriormente, volver al museo para seguir aprendiendo; PS12 cuenta que en el año trae a su hijo dos veces al museo, porque él le pide volver para seguir aprendiendo y que, además,

Es muy bueno porque acá no solo aprende cosas nuevas, sino que se le afianzan conocimientos que ya tiene”, “a toda la familia les cuenta lo que aprendió y cada vez que ve algo que se relacione con lo que acá aprendió hace preguntas” (PS12, comunicación personal, noviembre de 2018).

Todo esto permite que se cree una cultura de conocimiento a partir del espacio, en la medida en que, en este lugar, todos los actores crean valores y costumbres, se apropian del conocimiento y posteriormente lo divulgan. E3, por su parte, sustenta esto a través de su experiencia como explorador, cita algunos casos donde se hace evidente dicho planteamiento

un niño repite ruta y ya dice el nombre del pez antes del guía, eso nos permite ver que se llevan algo de lo que tratamos enseñar, se apropian de eso, si repiten la visita al parque quiere decir de alguna manera que estamos haciendo la tarea bien” (E3, comunicación personal, noviembre del 2018). “Hay mucha gente sale y se le despierta la curiosidad, va a querer indagar o enseñar lo que aprendió o va a entender

que antes no comprendía y siguen volviendo a seguir aprendiendo” (E3, comunicación personal, noviembre del 2018).

Son esas particularidades en los usuarios lo que enriquece el acto pedagógico. Existen quienes acuden a los exploradores para aclarar sus dudas, para conversar e ir más allá de lo que el espacio por sí solo proporciona. Se reconoce que hay un conocimiento asociado al espacio físico, los materiales fungibles y no fungibles, la disposición de dichos materiales, sus texturas, colores y representaciones; no obstante, estos dos elementos son indisolubles, la importancia de los mediadores en el acto pedagógico, sumado al espacio físico contribuyen a la construcción de una cultura de conocimiento.

#### **4.2.2 Rol de los facilitadores de la cultura de conocimiento**

Al igual que sucede con las interacciones, los roles son variados y se construyen desde diferentes contextos, por ejemplo, los exploradores al igual que las personas significativas que acompañan a los niños en la experiencia pueden ser considerados facilitadores.

El rol que los exploradores cumplen dentro del museo Parque Explora, es determinante en el acto pedagógico, algunos de ellos lo describen así:

Mi rol dentro del parque explora es incitar al conocimiento, entonces uno no pretende realmente que los niños o el visitante en general salgan aprendiendo todo el acuario o todo el vivario sino simplemente incitar esa curiosidad por..., si sientes curiosidad por un tema es generar esa chispa de curiosidad para aprender” (E20, comunicación personal, noviembre del 2018).

En las reflexiones emergentes de las entrevistas realizadas, se devela que los exploradores entablan conversaciones con los visitantes en torno a los resultados generados, sus dudas, sus sentires y su conocimiento previo. Esto hace que haya un intercambio de conocimiento en ambos sentidos, se dé lugar prioritario a la voz y el sentir del niño, porque como lo expresa Rinaldi (2001) ellos deben ser escuchados “con todos los sentidos y no solo con los oídos” (p.12). Es así como la mediación realizada por parte de los exploradores es, a su vez, un

ejercicio posibilitador de la participación de los niños, al ser escuchados y tenidos en cuenta en aquellos temas y en la toma de decisiones que conciernen a sus vidas (Convención nacional de los derechos del niño, 1989, Artículo 14), hacen parte de una cultura del conocimiento de manera activa.

Este asunto merece atención especial porque permite comprender en qué lugar se está situando el niño en su propio proceso de aprendizaje, estimular el sentido de la participación, la escucha y el respeto por la opinión del otro. Además de volverse un punto de partida para continuar con el proceso de aprendizaje a base de sus intereses y gustos, con esto se logra dotar de sentido el saber y el construir conocimiento significativo, útil para ellos y para la vida cotidiana. Argumentos que tienen una estrecha relación con la pedagogía de la escucha, ampliamente desarrollada desde Reggio Emilia que define la necesidad de escuchar y ser escuchado. (Casto, Ezquerria & Argos, 2016)

Se entiende, por tanto, que la participación infantil supone un proceso activo donde niños y adultos se involucran en el intercambio de pareceres, eventos cotidianos, conocimientos, en la toma de decisiones y en la construcción de significados (Mesquita, 2012). Por tanto, cobra también importancia el explorador en la medida en que este entable conversaciones a partir de las experiencias, conocimientos tácitos de ambos y sus intereses. Es allí donde el explorador se vuelve un facilitador del saber llevando a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje bilateral.

Por otro lado, el rol facilitador de los exploradores no se limita únicamente a la relación con los visitantes, también se identifica una creación de conocimiento entre los pares, la cual se hace manifiesta en las prácticas comunes y en las interacciones durante sus encuentros de ocio o tiempo libre, ya que se comparten saberes, experiencias e inquietudes en torno a lo que viven dentro del parque, es decir, hay un intercambio entre pares ,a base de las experiencias, conocimientos que permiten incentivar entre ellos la curiosidad intelectual, el reconocimiento propio y del otro.

Cobran gran importancia estos espacios de intercambio porque en es posible “compartir sus contextos y crean nuevos significados a través de las interacciones” (Nonaka & Toyama, 2003, p.7). Además de crear lazos afectivos y compromiso a favor del conocimiento y la mejora continua. Como lo plantea Sábato, para las personas es un asunto fundamental el inquietarse y preguntarse por el saber, puesto que esto ayuda en la construcción de una cultura de conocimiento y a la mejora continua, tanto personal como organizacional; para esto “hay que forzar al individuo a plantearse interrogantes. Hay que enseñarle a saber que no sabe, y que en general no sabemos, para prepararlo no solo para investigación y la ciencia sino para la vida” (1979, p.94).

Las personas significativas también median el proceso, en tanto acompañan al niño en la realización de las experiencias. Asumiendo un rol de facilitador, en la medida en que apoya al niño, lo motiva y lo guía, es decir, deja que sea él quien viva la experiencia y no el adulto en su lugar. Por su parte, PS4 y PS5 relatan cómo en su experiencia se convierten en facilitadores durante el recorrido por el parque: “yo si acompaño a la niña, no hago la actividad por ella, porque ella necesita aprender, sino que la observo, la motivo y que sea ella quien resuelva el problema o lo que tenga que hacer” (PS4, comunicación personal, noviembre de 2018) “siempre me convierto en la acompañante que no solo lo cuida, sino que lo apoya, le ayuda a que comprenda las cosas, pero no realizo el juego porque es él quien lo tiene que vivir, para que aprenda”(PS4, comunicación personal, noviembre del 2018).

Estos asuntos van a posibilitar que se cree una cultura de conocimiento, fundamentada en la construcción de significados simbólicos para la vida cotidiana, el valor que se le va dando al saber propio y de los demás que, sin duda, incentiva la curiosidad y el deseo por seguir aprendiendo, tomando el acto educativo como un proceso simultáneo y transversal para toda la vida.

#### **4.2.3 Metodologías para crear y amplificar la cultura de conocimiento**

El acto pedagógico se sustenta en varias acciones metodológicas que posibilitan la construcción de una cultura de conocimiento y que pueden ser formales o informales; dentro

de estas se destacan el diálogo dirigido, las rutas pedagógicas y de preescolar, el museo rodante y el uso de infográficos, entre otras.

El diálogo dirigido del explorador se constituye en una metodología efectiva en el acto pedagógico, sin necesidad de ser un ejercicio estrictamente académico, sí es un elemento potenciador de la creación de conocimiento, según Calsamiglia y Tusón (2002), la conversación es un fenómeno discursivo que hace parte permanente del vínculo pedagógico, donde el punto de partida es el conocimiento, que rompe así con la cátedra y se transforma en una relación de construcción conjunta que redundará en el conocimiento colectivo. Por su parte, E22 manifiesta que

He aprendido mucho en lo conceptual, hay gente que viene acá que es muy *tesa* que sabe de mucho tema entonces es que ellos lo escuchan a uno y uno los escucha a ellos es muy interesante ese intercambio a través del diálogo (E22, comunicación personal, noviembre del 2018).

La ruta preescolar y la ruta pedagógica son espacios y estrategias que piensan en los más pequeños para “vincular la primera infancia con actividades para el desarrollo del pensamiento científico, potenciando competencias propias de la ciencia” (Parque Explora, 2010, p.2). Con esto se aprovechan la interacción y la exploración con el medio para despertar en ellos motivación y deseos de aprender, tomando como detonante la curiosidad y la capacidad de asombro que se posee en los primeros años de vida.

Como estrategia de divulgación de conocimiento, está el museo rodante, con el cual llegan a diferentes lugares con réplicas de tres de las cuatro salas interactivas con las que cuenta el museo; con la intención de que el conocimiento llegue a más personas que no cuentan con las oportunidades para visitar el Parque, por ello, deciden llevar de alguna u otra manera un modelo a escala de este. Esto permite que el capital intelectual de la organización se expanda y cree más valor, lo que, posteriormente, se transforma en cultura de conocimiento.

Finalmente, la generación de infográficos, como una de las metodologías propias del Parque Explora para la construcción de conocimiento y posteriormente para la creación y amplificación de una cultura de conocimiento. Estos son dispuestos en todas las salas del museo, con el fin de que el visitante pueda leer cómo realizar la experiencia y cuál es el objetivo de esta.

Al ser la población visitante tan diversa, los infográficos resultan ser una herramienta muy útil para la construcción de conocimiento en la medida que están dispuestas en dos idiomas: el inglés y el español; además de estar acompañados de imágenes. Ello permite que multiplicidad de personas visitantes puedan aprender con base en la lectura, siempre y cuando sea clara y comprensible para ellos. Es claro que en el proceso de aprendizaje intervienen múltiples factores extrínsecos e intrínsecos como el gusto y la motivación por aprender. Sobre ello, E9 sustenta dicha hipótesis por medio de su experiencia, narra que

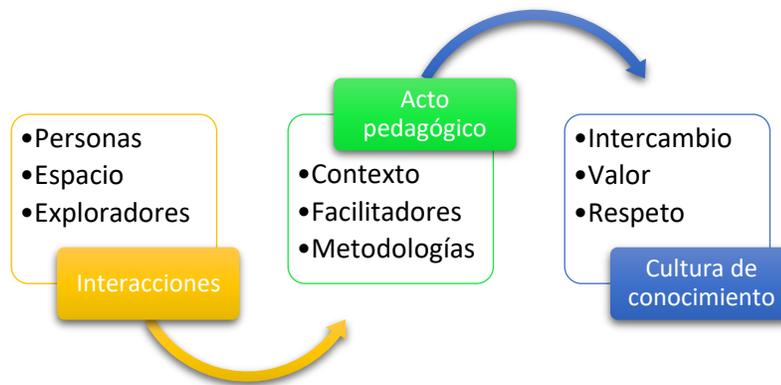
el infográfico podría enseñar por sí solo, pero depende del público, porque el parque cuenta con espacios con infográficos con conceptos y explicaciones científicas, si es un visitante que lee y tiene autonomía por aprender sí, pero si es otro tipo de visitante que no lee y solo pasa presionando los botones, obvio no va a pasar (E9, comunicación personal, noviembre de 2018).

Además, algunos exploradores entrevistados, resaltan la importancia de los infográficos para construir conocimiento mencionando así que

Hay gente muy tesa, que tiene el hábito de leer o que quiere aprender y que con solo leer los infográficos aprenden o por el contrario hay quienes necesitan a parte de los infográficos dialogar con nosotros para poder comprender y aprender de lo que están haciendo (E26, comunicación personal, noviembre de 2018)

En resumen, las interacciones dadas dentro del museo posibilitan el acto pedagógico y, este a su vez con sus elementos, permite que se construya una cultura de conocimiento en la

cual se le da valor y respeto al conocimiento. Para comprender mejor este planteamiento se propone el siguiente gráfico y posteriormente se explica la cultura de conocimiento.



**Figura 2. Síntesis del análisis de datos.**

**Fuente: elaboración propia.**

### 4.3 Cultura de conocimiento

Como se describió en el marco teórico del presente ejercicio investigativo, la cultura de conocimiento es una cultura enfocada en el intercambio, el respeto y la valoración del conocimiento como un activo intangible de la organización que además genera diferenciación. Esto se traduce en mejora continua para la calidad en la presentación de sus servicios y el reconocimiento social.

Para la corporación Parque Explora, el conocimiento juega un papel fundamental por ser el capital intangible más importante que posee y que, además, se transfiere a través de sus servicios al público. En apoyo a dicho planteamiento, E5 manifiesta que las personas saben que “las cajas rojas, hay una conversación pendiente, un aprendizaje, hay un conocimiento por todos lados” (E5, comunicación personal, noviembre de 2018); por su lado, E4 dice que “por eso cada día el número de visitantes aumenta más, porque quienes vienen lo disfrutan y lo recomiendan a familiares y conocidos” (E4, comunicación personal, noviembre de 2018).

Por otro lado, muchos visitantes extranjeros entrevistados manifestaron conocer el Museo por recomendaciones familiares e, incluso, a través de los medios de comunicación o los medios cibernéticos; es por esto que “El Parque Explora en Colombia es muy famoso, usted viene a Medellín y es como un referente. Uno lo escucha mucho mencionar acá en Medellín y pensando donde llevar los niños nos dimos la oportunidad de visitarlo” (PS1, comunicación personal, noviembre de 2018), “En internet, nos metimos a Google y buscamos alternativas y sitios turísticos y nos salió este” (PS15, comunicación personal, noviembre de 2018). Lo anterior posibilita que cada vez haya más número de visitantes por año.

Es evidente que dentro del parque explora existe una cultura del conocimiento, sin embargo, no es nombrada ni reconocida como tal en los discursos del personal entrevistado, pero queda en manifiesto su existencia en asuntos como: el valor que se otorga al conocimiento dentro del museo y que permite que se cree metodologías y espacios distintos e innovadores para la divulgación de este.

Otro asunto relevante para hablar de una cultura de conocimiento, propia del museo, es la importancia que se le otorga, dentro y fuera del museo, a los mediadores, ya que estos son asumidos como portadores de un saber experto; algunas experiencias propias contadas por los exploradores sustentan dicho reconocimiento; en relación con lo anterior, E9 dice “la gente lo valora, por ejemplo, cuando decidimos visitar cualquier otro museo y decimos que somos mediadores en el explora entonces ya asumen que sabemos mucho” (comunicación personal, noviembre de 2018).

El saber es producto tanto de la experiencia como de la formación académica, el interés y el apoyo que se recibe por parte de una organización, como lo dice el E11,

Todas las áreas del parque siempre están girando en torno al conocimiento, eso es lo que hacemos acá, vender conocimiento y como hacer ese conocimiento divertido y agradable para que la gente decida venir por él. Incluso muchos tenemos un complejo de divulgador. Estamos tan enamorados de la ciencia y el conocimiento que nos gusta transmitirlo (E11, comunicación personal, noviembre del 2018).

Es válido mencionar que, debido a esa importancia que toman los exploradores, existe otra estrategia fundamental para crear y amplificar la cultura de conocimiento, la formación al personal; estas son realizadas, por temáticas, una vez al mes en los grupos base y lo que se pretende es compartir tópicos específicos, compartir metodologías propias del museo, disponer posibles cambios en actividades, poner de manifiesto dudas o experiencias, entre otras. Es decir, este se convierte en un espacio que posibilita el intercambio de saberes, no sólo entre pares, sino que también con un experto que dinamiza las prácticas.

Dicha formación amplifica el conocimiento, genera en los exploradores unos saberes específicos y replica unas prácticas propias de la cultura del Parque Explora, esto con el objetivo de distinguirse de otros grupos u organizaciones y dotar de valor su capital intelectual. Además de esto, también incide el fin de ofrecer conocimiento a quienes lo visitan y que estos a su vez adopten además de un saber específico unas prácticas o costumbres que responden a la cultura de conocimiento propia del lugar como lo es la inquietud intelectual, la capacidad de asombro, el intercambio de conocimiento, la autonomía intelectual, el valor y amor por el conocimiento y, en su medida, contemplar otras formas de entender y relacionarse con el saber.

Estos asuntos mencionados anteriormente, propios de una cultura de conocimiento del Parque Explora, les permite a los miembros de la organización interpretar señales, eventos, y las cuestiones emergentes de las interacciones que viven los visitantes. E3 argumenta que De alguna forma nuestro conocimiento trasciende así sea cuando un niño repite ruta y ya dice el nombre del pez antes del guía, eso nos permite ver que se llevan algo de lo que tratamos enseñar, si repiten la visita al parque quiere decir de alguna manera que estamos haciendo la tarea bien (Comunicación personal, noviembre de 2018).

Además, y con relación al elemento en desarrollo, E4 dice que

Hay personas que te van a decir que han aprendido algo en su visita, como saber qué pueden o no hacer para no perjudicar los ecosistemas o que chévere que voy a visitar lugares con especies que solo hay en Colombia; así como hay otro público que le entró por un oído y le salió por el otro y se quedan ahí” (Comunicación personal, noviembre de 2018).

Por lo anterior, se puede afirmar que existe adherencia a la cultura de conocimiento construida socialmente con el Parque Explora, pues a través de la narración de las experiencias (compartidas por las familias y los exploradores) se identifican tres aspectos relevantes que dan cuenta de ello.

El primer aspecto, es el reconocimiento por parte del público hacia el conocimiento que poseen los exploradores, la manera en que se crean vínculos con la experiencia, tanto en los exploradores como en los visitantes, como lo mencionan algunos de ellos:

Incluso cuando tú charlas con un visitante, él te pregunta ¿tú que estudias? O ¿Cómo sabes eso? Porque obvio ellos llegan a la conclusión de que tenemos el conocimiento que no somos personas que estamos en blanco, sino que tenemos información que podemos brindarle y ellos valoran eso (E17, Comunicación personal, noviembre de 2018).

Además, los exploradores también están vinculados de manera directa con la experiencia. A propósito:

El museo por si te pueden contar un montón de cosas, todas las experiencias tienen algo que contrate y puede que desde tu propia deducción saques unas conclusiones y que sean correctas y la función del mediador es completar esa experiencia, mostrar otro lado de las historias que puede contar la experiencia en la sala. Los mediadores hacemos parte de la experiencia (E1, comunicación personal, noviembre de 2018).

Y por último, los visitantes también se terminan vinculando de manera vivencial y en ocasiones emocionales a las experiencias “a toda la familia les cuenta lo que aprendió y cada

vez que ve algo que se relacione con lo que acá aprendió hace preguntas” (PS12, comunicación personal, noviembre de 2018).

El segundo aspecto es el interés manifiesto de los exploradores por el conocimiento, ellos expresan que todo el tiempo se sienten atraídos hacia nuevas ideas y nuevas formas de descubrir que,

De hecho, uno de los valores laborales en el explora es la “inquietud Intelectual”, siempre estar dispuestos a conocer nuevas historias, a estar buscando nuevos conocimientos y estar adaptados al cambio, uno trata de dejar eso al visitante y ellos algo de eso se llevan” (E15, comunicación personal, noviembre de 2018).

También que, “Desde la perspectiva de los mediadores, sí hay una cultura fuerte del conocimiento que nos incentiva a descubrir cosas, a cuestionarnos todo el tiempo, a ser críticos” (E13, comunicación personal, noviembre de 2018).

Finalmente, el tercer y último elemento, que da cuenta de una adherencia social a la cultura de conocimiento generada en el Parque Explora, es cómo este espacio se ha transformado en un referente de conocimiento a nivel local e internacional.

La gran mayoría lo hace porque reconocen el parque explora como un símbolo de diversión y referente cultural de conocimiento para visitar con la familia, no suele ser visto como un museo sino como vamos al parque explora porque es un lugar chévere y aprendemos (PS9, comunicación personal, noviembre de 2018). E1, dice que,

Precisamente lo que uno busca es que llevarlas a lugares donde se formen y más que las alimenten de buena información en la parte académica e intelectual eso es lo que uno siempre debe buscar con los hijos llevarlas a lugares que sean más formativos que cualquier otra cosa y sin dudar el parque explora es uno de esos lugares (E1, comunicación personal, noviembre de 2018).

Además, otro Persona significativa sugiere que,

Por el conocimiento claramente, pues como ya lo conocía y aquí aprendí mucho ya sabía que así ya lo conociera iba a volver aprender cosas nuevas, porque es un lugar que guarda mucho conocimiento incalculable creería yo, entonces sí, digamos que venimos a aprender, pero también es un lugar para pasar en familia y para aprender juntos y para divertirse también, por supuesto (PS13, comunicación personal, noviembre de 2018).

En esta misma línea de análisis, cabe señalar la importancia de que los niños se apropien de dicha cultura de conocimiento y así se conviertan en constructores críticos y pensadores del conocimiento (Wexler, A. 2004). Despertar en ellos su curiosidad intelectual y capacidad de raciocinio, les posibilita la transformación, comprensión y vivencia de sus procesos de aprendizaje llevados a cabo a lo largo de su vida. Además, de su forma de comprender, amar y relacionarse con el conocimiento emergente de todas las relaciones sociales que construyen las personas con los espacios. Igualmente, que los niños puedan transformarse en sujetos reflexivos que cuestionen y se pregunten sobre su realidad y el mundo que los rodea, hacer otras lecturas y tener otro tipo de participación social.

#### **4.4 Propuesta de Gestión del Conocimiento**

Luego de hacer el respectivo análisis de los datos recolectados durante varias sesiones en el museo Parque Explora, se plantea una propuesta de Gestión de Conocimiento enfocada a la Sala Infantil.

##### **4.4.1 Formulación**

La propuesta se hace con la intención además de responder a estrategias para gestionar el conocimiento en un contexto organizacional, en el cual se ubica a la corporación Parque Explora, como una corporación que divulga el conocimiento y la cultura; es también para potenciar las interacciones entre mediadores y visitantes con unas metodologías que

respondan a las necesidades del espacio, en el caso que ahora nos compete, la sala de desarrollo infantil del parque Explora.

De las cinco salas que tiene el museo interactivo, en la sala infantil es la única donde se dan otras dinámicas diferentes al resto, el ingreso por ejemplo es bastante restringido y las normas allí en cuanto a interacciones y metodologías varían considerablemente, por ejemplo, las interacciones entre los visitantes con el mediador no tienen lugar.

La metodología que se emplea pueden ser potenciada mucho mejor para favorecer las interacciones entre niños, familia y mediador, debido a la importancia de estas en el proceso de enseñanza aprendizaje que se da en las demás salas del museo interactivo; además de hacer un mejor uso del espacio tan enriquecedor que tiene la sala infantil y que se pueden involucrar en actividades implementadas.

Se plantea a continuación una reestructuración de las actividades actuales, decimos restauración porque nos parecen interesantes los temas y el objetivo con ellas, en la actividad “un botón llamado bicho” tiene la intencionalidad de concienciar a las personas de la importancia de los bichos en la polinización para la producción de frutos y semillas. En la “conservación del agua” intentan mostrar la cantidad de daño que hace a los ríos y mares arrojar basuras.

La idea consiste en agregar el componente didáctico, mediante el uso del espacio y la creatividad del niño, en la cual se involucre de manera directa a los niños, su acompañante y al mediador; creemos se puede dar un diálogo de saberes enriquecedor para todos.

#### **4.4.2 Objetivos Estratégicos**

- Favorecer los objetivos y resultados de la corporación para promover la divulgación del conocimiento.
- Promover estrategias para el mejoramiento de la ventaja competitiva y la innovación.

- Originar interacciones fluidas y permanentes entre los visitantes, el mediador y el espacio.
- Suscitar interés y motivación en los niños para participar de manera voluntaria en las actividades

#### 4.4.3 Componentes:

##### 4.4.3.1 Portafolio de proyectos

<b>Portafolio de Proyectos</b>	
<i>Un botón llamado bicho</i>	<i>Conservación del agua</i>
<b>Temas:</b> Los bichos en la polinización	<b>Temas:</b> Cuidado y conservación del agua del planeta
<b>Objetivo:</b> Concienciar a los visitantes de la importancia de los bichos en la polinización para la producción de frutos y semillas	<b>Objetivo:</b> Mostrar el gran daño ecológico que causa arrojar basuras a los ríos y mares.
<b>Agenda:</b> tres veces diarias (semana y fin de semana)	<b>Agenda:</b> tres veces diarias (semana y fin de semana)

**Metodología:**

El método Montessori consiste en proveer un lugar amplio y abierto, ordenado, simple y "real" al niño, donde cada elemento tiene su razón de ser en su desarrollo integral

El adulto significativo y el mediador se convierten en un guía que ayuda y estimula al niño para desarrollar de manera creativa las actividades.

**Tabla 1. Portafolio de proyectos.**

**Fuente: elaboración propia.**

#### **4.4.4 Metodología para la implementación.**

##### **Actividad: “Un botón llamado bicho”**

**Indicador:** Propiciar dinámicas y espacios que originen las interacciones entre pares, con el mediador y con el espacio

**Tiempo:** Una hora para realizar la actividad. Se recomienda realizarse tres veces al día entre semana y los fines de semana.

##### **Actividad Reestructurada:**

Momento 1: Contarles un cuento mientras se va fabricando el bicho, elegir uno de los que hay disecados en la sala, el cuento puede incluir en la historia todos los bichos que ven, otorgándoles una voz para que puedan contar sobre su hábitat y una de las actividades que aporta a la naturaleza.

Momento 2: La creación del bicho, esta se puede desarrollar con materiales más fáciles de usar para niños de la edad entre dos y cinco años, que sean manejables por el niño para que no se le designe al adulto que acompaña la tarea de realizarlo, que sea el niño quien le otorgue las características al bicho que fabrica.

Momento 3: Retroalimentación, que los niños puedan ubicar en el espacio de la sala el bicho fabricado por cada uno, de acuerdo a lo aprendido durante el encuentro y las interacciones dadas en la sala de desarrollo infantil.

### **Actividad: “Conservación del agua”**

**Indicador:** Propiciar dinámicas y espacios que originen las interacciones entre pares, con el mediador y con el espacio.

**Tiempo:** Una hora para realizar la actividad. Se recomienda realizarse tres veces al día entre semana y los fines de semana.

### **Actividad Reestructurada:**

Momento 1: Indagar saberes previos de los niños y sus acompañantes acerca de la contaminación de ríos y mares y el impacto ambiental que esta contaminación provoca para la flora y fauna marina, enseñarles fotografías o videos de las causas provocadas.

Momento 2: Diseñar gafas con papel celofán rojo, para dar un efecto de no ver a través de él objetos de la misma gama de colores, para relacionar este mediador didáctico con el tema abordado, el agua de los ríos y mares; la sala infantil está ambientada con animales de la vida marina, de acuerdo al método Montessori se dispone el espacio ubicando con objetos y basuras de la gama del color rojo para que el niño pueda identificar a través de las gafas cómo ven los peces la basura y también para que él pueda interactuar con el espacio

Momento 3: Retroalimentación, pedir a los niños que retiren las basuras que encuentran en el hábitat de los animales acuáticos y que las clasifiquen de acuerdo a los materiales a medida que el mediador les va enseñando la importancia de reciclar los materiales por colores y por impacto ambiental.

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En lo que respecta al objetivo general del trabajo, se concluye que las interacciones múltiples que suceden dentro del Parque Explora, posibilitan tanto a sus miembros, como a los visitantes construir y apropiarse de una cultura de conocimiento que facilita el aprender, y lo más importante, amar y valorar el conocimiento que se encuentra en este espacio, en las personas y en uno mismo. Comprender que el conocimiento no se remite a lo obligatorio o que el aprender tiene que ser un asunto de aburrimiento, más bien darle otra mirada a los procesos formativos y aprender de todo y con todo de una forma amena para las personas.

En cuanto al primer objetivo específico que se planteó se concluye que el museo Parque Explora cuenta con algunas prácticas de gestión de conocimiento que posibilita varios asuntos importantes de la gestión como lo son: El intercambio, la amplificación, la socialización, la exteriorización y la difusión del conocimiento propio de la organización. Esto le posibilita, sumado a otros factores crear ventaja competitiva y lograr una diferenciación de otras organizaciones que prestan el mismo servicio.

Respecto al segundo objetivo específico se concluye que las interacciones que se dan dentro del museo Parque Explora construyen una cultura de conocimiento propia en la medida en que le permite al usuario y a los miembros de la organización más allá de construir conocimiento conjunto, adoptar valores como la autonomía intelectual, la curiosidad intelectual, además, de valorar, respetar y amar el conocimiento.

En cuanto al último objetivo específico, se puede concluir que las interacciones vividas dentro del parque se llevan a cabo a través del diálogo dirigido, la exploración, la inquietud y la realización de experiencias, partiendo de excusas de la vida cotidiana, es decir de acciones o vivencias que comúnmente el visitante trae consigo y que guardan una estrecha relación con el conocimiento o la enseñanza a la que se quiere llegar, para que así sea construya un conocimiento significativo.

Por otro lado, se pudo identificar que dentro del museo hay un gran potencial con el conocimiento, reconociendo la importancia de cada miembro para el funcionamiento y el éxito del museo, mismo, sin embargo, los exploradores cumplen un papel fundamental a la hora de propiciar interacciones que construyan una cultura de conocimiento. En esta medida, se concluye que, deben ser tenidos en cuenta sus experiencias y sus saberes a la hora de planear, desarrollar y mejorar las experiencias de las salas del museo Parque Explora, para tener mejor reconocimiento, ventaja competitiva y gestionar mejor el conocimiento.

En términos generales, es importante que como pedagogas infantiles nos pensemos la gestión del conocimiento en la primera infancia y en escenarios diferentes a la escuela, como la posibilidad de gestionar para potenciar espacios de interacción de conocimiento donde se pueda dar un lugar al niño, hacerlo participe y aprovechar tanto el potencial de éste como del espacio, las personas y del conocimiento mismo. Hacer del aprender un proceso vivencial que trascienda las palabras y se convierta en algo significativo y útil para la vida.

Finalmente, como maestros, apostarle a una perspectiva diferente de aprender es el reto que hoy seguimos teniendo. Estamos inmersos en un contexto con un potencial maravilloso para educar, y, sin embargo, seguimos considerando que la escuela debe ser la única garante en la construcción del conocimiento. Espacios de ciudad como lo es el Parque Explora, trae consigo apuestas diferentes para crear valor, amor y construir conjuntamente conocimiento, que puede ser aprovechados para transformar los procesos educativos que hoy se viven con los niños.

### **5.1 futuras investigaciones**

Se sugiere investigar acerca de los roles administrativos que son quienes planean los contenidos a ejecutar en cada una de las salas interactivas del Parque Explora, para que estos involucren a los exploradores y sus experiencias en las salas procesos investigativos entorno a los temas a abordar y tener en cuenta sus ideas para la implementación de metodologías que visibilicen un trabajo sinérgico entono a la mejora constante del parque y para la divulgación y gestión del conocimiento más óptimo.

## 6. REFERENCIAS

- Alavi, M., & Leidner, D. (2001). Review: Knowledge Management and Knowledge Management Systems: Conceptual Foundations and Research Issues. *MIS Quarterly*, 25(1), p. 1-107. Recuperado de <http://doi.org/10.2307/3250961>.
- Argos, E., (2008). “Procesos de subjetivación y construcción de la ciudadanía desde el contexto escolar”. En: *Educación, convivencia y ciudadanía en la cultura global*. Wolters Kluwer.
- Berger, P., y Luckmann, T. (1963). *La Construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Russell, B. (1994). *Research methods in anthropology: qualitative and quantitative approaches* (2 ed.) Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Bonilla, E., y Rodríguez, P. (1995). *La investigación en Ciencias Sociales. Más allá del dilema de los métodos*. Ed: Presencia.
- Calsamiglia, B & Tusón, A. (2002). *Las cosas del decir*. Barcelona, España: Ariel Lingüística.
- Código de la infancia y la adolescencia, Colombia (2006). *Ley Número 1098*. Colombia(2016) *Ley Número 1804 [Por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre y se dictan otras disposiciones*
- Coll, C. (1993). Constructivismo e intervención educativa: ¿Cómo enseñar lo que se ha de construir. *Propuesta Educativa*, 5(8), p. 48-57.
- Comisión Intersectorial para la Atención Integral de Primera Infancia (s. f.). *Lineamientos Técnicos de Entornos que Promueven el Desarrollo*.
- Convención sobre los derechos del niño (1989) *Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su Resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989*. Unicef.
- Comisión Intersectorial para la Atención Integral de Primera Infancia (s. f.). *Lineamientos Técnicos de Entornos que Promueven el Desarrollo*.
- Díaz, C. (2004). *Teoría y metodología de los estudios de la mujer y el género*. Policopiado, Neuquen.
- De León, C. (2013). Gestión del conocimiento, formación docente de Educación Superior y Desarrollo de Estilos de Enseñanza: interacciones e interrelaciones. *Revista de Investigación*, 37(79), p. 167-191.
- Davenport, T. H. & Prusak, L. (1998). *Working knowledge*. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press.
- Drucker, P. (1991). *The New Productivity Challenge*. Harvard Business Review.
- Freire, P. (1993). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Galeano, E. (2004). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Colombia: Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Hsu, T., Liang, H., Chiou, C., & Tseng, J. (2018). CoboChild: a blended mobile game-based learning service for children in museum contexts. *Data Technologies and Applications*, 52(3), p. 294-312.
- Ibertic. (s.f). *Un proyecto regional de cooperación para la integración de la cultura digital en los sistemas educativos*.
- Instituto Colombiano del Bienestar Familiar, ICBF. Disponible en <https://www.icbf.gov.co/>

- King, W. (2007). *A research agenda for the relationships between culture and knowledge management*. Knowledge and Process Management.
- Lukas, J. y Etxebarria, J. (2014). *Evaluación educativa* (2 ed.). Madrid, España.
- Mejía, M., y Sarmiento, M. (2015). *Modelo para gestionar el conocimiento desde el estado y la función pública hacia el ciudadano en Colombia*. (Tesis de maestría). Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito, Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional, MEN (2014). *El arte y la cultura en la educación inicial*. Bogotá, Colombia: Rey Naranjo editor.
- Mesquita, C. (2012). Children and professionals' rights to participation: a case study. *European Early Childhood Education Research Journal*, 20(4), p. 565-576.
- Minakata, A. (2009). Gestión del conocimiento en educación y transformación de la escuela: Notas para un campo en construcción. *Sinéctica*, (32), p. 17-19.
- Moghaddam, A. (2006). Coding issues in grounded theory. *Issues In Educational Research*, 16(1), p. 52-66. Recuperado de <http://www.iier.org.au/iier16/moghaddam.html>
- Museo Interactivo Parque Explora. Disponible en <http://www.parqueexplora.org/visita/el-parque>
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1999). *La organización creadora del conocimiento*. Oxford University Press.
- Omotayo, F. O. (2015). Knowledge Management as an important tool in Organizational Management: A Review of Literature. *Library Philosophy and Practice*, 1.
- Oluikpe, P. (2012). *Developing a corporate knowledge management strategy*. Journal of Knowledge Management.
- O'Sullivan, T. Hartley, J. Saunders, D. Montgomery, M & Fiske, J. (1997). *Conceptos Clave en Comunicación y Estudios Culturales*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Paquette, S. & Desouza, K. C. (2011). "Knowledge transfer". In: *Knowledge Management: An Introduction*. New York: NY: Neal-Schuman Publishers, Inc.
- Pirela, L., y Sánchez, M. (2009). Cultura y aprendizaje organizacional en instituciones de Educación Básica. *Revista de Ciencias Sociales*. 15(1), p. 174-188
- Reason, P. & Bradbury, H. (2001). *Manual de investigación de acción: la investigación y la práctica participativa*. Londres, Inglaterra: Sage Publications.
- Rinaldi, C. (2001). A pedagogy of listening: a perspective of listening from Reggio Emilia. *Children in Europe*, 1, p. 2-5.
- Rizo, M., Simmel, G. (2006). Sociabilidad e Interacción. Aportes a la ciencia de la comunicación. Cinta de Moebio. *Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*, (27), p.5-20.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Archidona, España: Editorial Aljibe.
- Sábato, E. (1979). *Apologías y rechazos. Algunos males de la educación*. Recuperado de <http://www.letras.s5.com/sabato111002.htm>
- Serradell, E., & Pérez, J. (2003). *La Gestión del conocimiento en la nueva economía*. FUOC.
- Wexler, A. (2004). Una teoría para vivir: caminando con Reggio Emilia. *Educación artística*, 57(6), p. 13-19.
- Zubizarreta, A., Muñoz, P., y Gonzáles, J. (2016). Procesos de escucha y participación de los niños en el marco de la educación infantil: una revisión de la investigación. *Educación XXI*, 19(2).

## ANEXOS

---

### *Anexo 1: guía de observación*

#### **Datos generales**

Día:

Lugar: Sala infantil

Hora de inicio de Observación:

Hora de finalización de Observación:

Número de participantes: 10 adultos, 10 niños

<b>Categorías</b>		Nunca	Algunas Veces	Casi Siempre	Siempre
<b>Escenario</b>	Facilita las interacciones entre los niños, exploradores y personas significativas			X	
	Es cómodo y adecuado para realizar la actividad			X	
	Posibilita la participación de niños, niñas y personas significativas.			X	
<b>Lenguaje</b>	Expresividad y creatividad con el desarrollo de la actividad		X		
	Uso de patrones (propios del aprendizaje de la sala desarrollo infantil)	X			
	Ponen en manifiesto dudas, pensamientos o sentimientos los niños y las personas significativas			X	

<b>Autonomía</b>	Iniciativa por parte del niño o la niña para desarrollar la actividad			X	
	Trabajo colaborativo entre el niño y la persona significativa			x	
	Empoderamiento de los participantes con las instalaciones de la sala				
	Distribución de tareas para realizar la actividad		X		
	Propuesta de soluciones del niño o niña frente a las situaciones	X			
<b>Desarrollo de la Actividad</b>	Propicia la interacción entre los niños, exploradores y personas significativas			x	
	Intencionalidad clara		X		
	Cumple los propósitos inicialmente planteados		X		
	Participación activa por la parte de los niños y niñas			X	

	Interés de las personas significativas y niños por el tema planeado		X		
	Conocimiento del explorador sobre el contenido				x
	Coherencia y fluidez en el discurso por parte del explorador			X	
	Reconocimiento explícito de los saberes de los niños y las personas significativas			X	
	Se dirige el explorador a los niños cuando da las instrucciones de la actividad			x	
	Control del curso y creación del ambiente de trabajo por parte del explorador			X	
<b>Observaciones</b>					

*Anexo 2: cuestionario de entrevista a exploradores*

<b>Entrevista a Exploradores</b>
<b>Nombre:</b> E12
<b>Formación académica:</b> Licenciatura en Matemáticas
<b>Antigüedad:</b>
<p><b>Preguntas:</b></p> <p>1. ¿rota usted por sala infantil? ¿Por qué? Sí, porque me gusta y pedí pertenecer al grupo</p> <p>2. ¿Cree usted que enseña? O ¿Cuál cree que es su rol en la organización? Yo sí creo que enseño y sigo una instrucción a la hora de llevar la ruta, pero en lo posible trato de que los niños se lleven algo y me dejen algo a mí</p> <p>3. ¿Tú crees que el museo es una extensión de la escuela? Sí, porque la escuela no tiene escenario propio, existen ciertas instituciones que desean impartir un conocimiento, si yo lo que quiero es aprender no debo restringirme a una estructura específica de cuatro paredes, un tablero y maestro, sino es el lugar en donde yo decida tener un aprendizaje memorable.</p> <p>4. ¿Cuál cree usted que es la intención inicial de los visitantes al venir al Parque Explora? Conocer un lugar llamativo por el hecho de que es un parque más que museo.</p> <p>5. ¿Cree usted que las instalaciones del museo interactivo enseñan sin la necesidad del mediador?</p>

Sí, porque hay muchas experiencias que pueden enseñar desde la parte visual, corporal, como me siento, no es necesariamente un conocimiento científico sino una experiencia de vida.

6. ¿Cree usted que dentro del museo existe una cultura de conocimiento?

Sí, hay una metodología establecida y la persona aprende cuando puede recordar las cosas, cuando las experiencias atraviesan sus sentidos, entonces eso es lo que pretende hacer el parque. Cuando entras a una sala hay alteración en todos los sentidos, lo visual, lo auditivo también en la diversidad de personas hay un intercambio de culturas.

---

*Anexo 3: cuestionario entrevista a personas significativas*

---

**PS4, mamá de la niña 5 años**

**1. ¿Por qué crees que es importante que el niño visite el parque?**

Para que así pueda conocer las diversas cosas que podemos encontrar como el acuario, los animales reptiles y los dinosaurios y su historia.

**2. ¿Mencione algún conocimiento que el niño haya podido adquirir en el parque?**

Las distintas clases de peces, de las ranas porque había muchas cosas que no sabía y hasta ahora está conociendo las ondas de los sonidos y esas cosas.

**3. ¿Cuáles de las actividades replicarías en casa?**

Definitivamente el Parque Explora en Medellín tiene una variedad de actividades que cada una enseñó una cosa diferente y todas ayudaron a reforzar su educación, que nos gustaría repetir pues realmente todo el Parque porque está diseñado inicialmente para que aprenda utilizando y después con lo que está afuera hecho o de historia y tiempo que emos recorrido.

#### **4. ¿Qué otros lugares similares a este visitan?**

A nivel nacional hemos ido a varios sectores como Bogotá, Santa Marta, San Andres en donde emos encontrado otros tipos de acuarios de museos y lugares que pueden ser lúdicos y educativos, que refuerzan la educación de los niños.

#### **5. ¿Cómo se enteró del Parque Explora?**

Tenemos unos familiares aquí en Medellín que nos recomendaron la asistencia al Parque.

#### **6. ¿Recomendaría el Parque Explora?**

Lo recomendaríamos y también publicaríamos algunas actividades para que la gente conozca del parque.

**\*Nota:** sobre paso la estatura y no pudo entrar a sala infantil\*