

# LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO PARA LA INNOVACIÓN EN PESCA Y ACUICULTURA

¿Cómo facilitar procesos que ayuden a identificar las necesidades de los actores respecto a la gestión del conocimiento?



# CONTENIDO: ¿QUÉ ESPERAR?



## 01. Introducción participativa:

¿Qué es la gestión del conocimiento?

## 02. Metodología y herramientas:

¿Cómo facilitar espacios que ayuden a identificar las necesidades de los actores respecto a la gestión del conocimiento?



# FACILITACIÓN DEL TALLER



**Aurora Castellacci**  
Consultora encargada del  
Sistema de Gestión del  
Conocimiento del PNIPA  
Unidad de Fomento de la  
Gobernanza



**Almendra Orbegoso**  
Consultora en monitoreo,  
evaluación y aprendizaje  
Unidad de Fomento de la  
Gobernanza



# ¿QUÉ ES LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO?

---



- ¿Es un proceso interno?
- ¿Tener un repositorio de información?
- ¿Tener una página web ?
- ¿Poner a disposición el conocimiento?
- ¿Gestión de la información?
- ¿Un proceso de largo plazo?



PERÚ

Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA



**"Es una disciplina emergente que tiene como objetivo generar, compartir y utilizar el conocimiento tácito y explícito existente en un determinado colectivo u organización, para dar respuestas a las necesidades de los individuos y de las comunidades en su desarrollo"**

Política Nacional de Modernización de  
la Gestión Pública - PCM

# CONCEPTOS CLAVES:



**A.**  
CONOCIMIENTO

**B.**  
DATO

**C.**  
INFORMACIÓN

**D.**  
PRODUCTOS DE  
CONOCIMIENTO

**Ayúdanos a encontrar la  
relación entre estos 4  
conceptos y a ponerlos en el  
orden correcto.**



PERÚ

Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# CONCEPTOS CLAVES:



# ¿QUÉ NO ES UN PRODUCTO DE CONOCIMIENTO?



PERÚ

Ministerio de la Producción



PROGRAMA NACIONAL DE INNOVACIÓN EN PESCA Y ACUICULTURA

# ¿CUÁLES SON LAS DIMENSIONES DE LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO?



# ¿PARA QUÉ HACER GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO?



?

?

Comparte 2  
objetivos



PERÚ

Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# ¿PARA QUÉ HACER GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO?



## GENERAL ▶

Tomar mejores decisiones

Crear mejores productos de conocimiento

Fomentar espacios de innovación

## SECTOR PÚBLICO ▶

Desarrollar una cultura de colaboración y de compartir el conocimiento

Que el conocimiento se sistematice y enriquezca las instituciones

Gobierno abierto y fortalecimiento de la participación ciudadana



PERÚ  
Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE DISEÑAR SERVICIOS DESDE LAS NECESIDADES DE LOS USUARIOS?



**MAYOR  
USABILIDAD**

**MAYOR  
EFECTIVIDAD**

**RESPONSABILIDAD  
COMPARTIDA**

**CANALES DIRECTOS  
DE RETROALIMEN-  
TACIÓN**



**PERÚ** Ministerio  
de la Producción

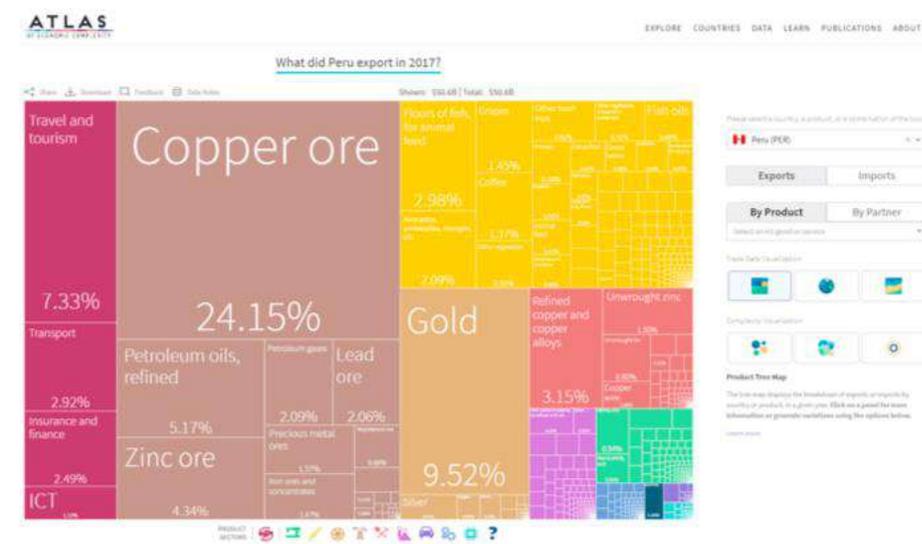
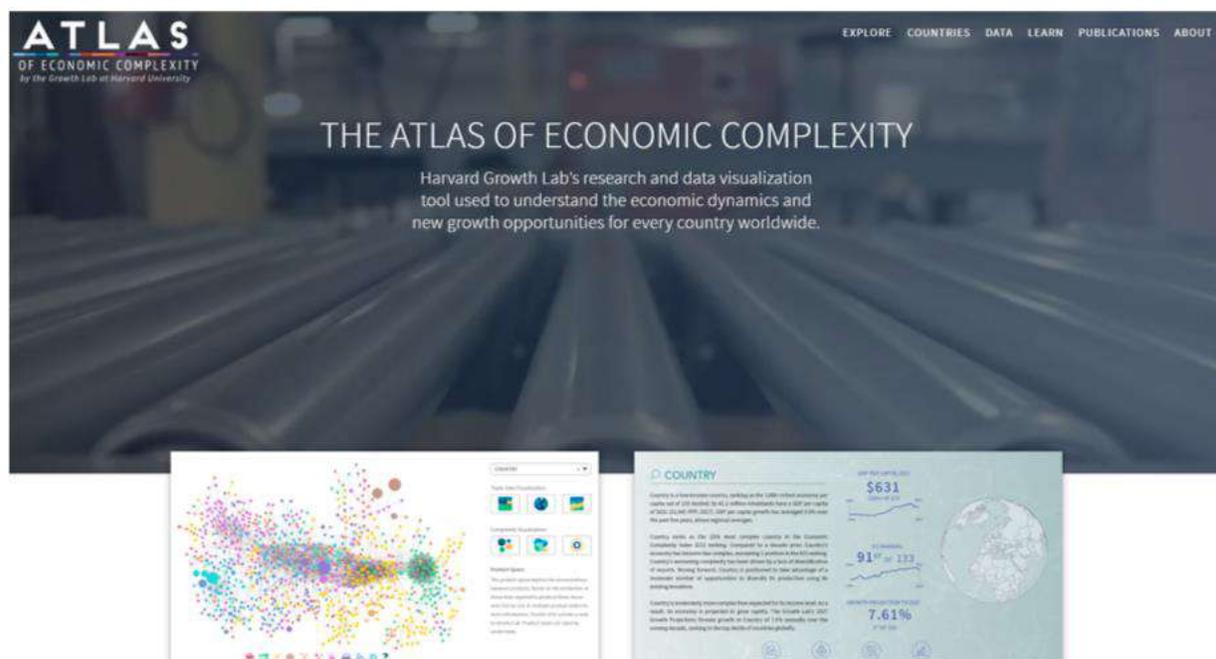


PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# REFERENTES E INSPIRACIÓN



## ATLAS de Complejidad Económica – Universidad de Harvard (Growth Lab)



# REFERENTES E INSPIRACIÓN



FixMyStreet de la empresa social MySociety de Reino Unido

The screenshot shows the FixMyStreet website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Report a problem', 'Sign in', 'All reports', 'Local alerts', and 'Help'. The main heading is 'Report, view, or discuss local problems' with a subtext '(like graffiti, fly tipping, broken paving slabs, or street lighting)'. Below this is a form to 'Enter a nearby UK postcode, or street name and area:' with an example 'e.g. B2 4GA or Tib St, Manchester' and a 'Go' button. There is also a link to 'or use my location'. The page is divided into two columns: 'How to report a problem' and 'Recently reported problems'. The 'How to report a problem' column has a 4-step process: 1. Enter a nearby UK postcode, or street name and area; 2. Locate the problem on a map of the area; 3. Enter details of the problem; 4. We send it to the council on your behalf. Below this is a statistics section showing '9,656 reports in past week', '13,706 fixed in past month', and '2,554,295 updates on reports'. The 'Recently reported problems' column lists several issues with photos and timestamps: '90cm x 70cm x 9cm (4") Deep, leading to a very sharp edge on exit' (20:49 today), 'Fly tipping' (20:47 today), 'Bed frame on pavement' (20:47 today), 'Icy underfoot' (20:45 today), and 'Sign hit by vehicle' (20:44 today, last updated 20:45 today).

We provide technology, research and data that help people to be active citizens

mySociety is a not-for-profit social enterprise, based in the UK and working internationally.

We build online technologies that give people the power to get things changed, and we share these technologies so that they can be used anywhere.



# REFERENTES E INSPIRACIÓN



Comprometidos con el mar de WWF España, EDF, MAVA y actores de la pesca artesanal



Comprometidos con el mar impulsa un modelo innovador de la gestión de la pesca, basado en la cogestión, los derechos de uso territorial y con enfoque ecosistémico, para lograr un cambio profundo en la pesca y el estado de las pesquerías a pequeña escala en España y el Mediterráneo, recuperando el medio ambiente marino y manteniendo la actividad extractiva de los pescadores comprometidos con la sostenibilidad.



# REFERENTES E INSPIRACIÓN



PTEPA de Azti Tecnalia con el apoyo del Gobierno español

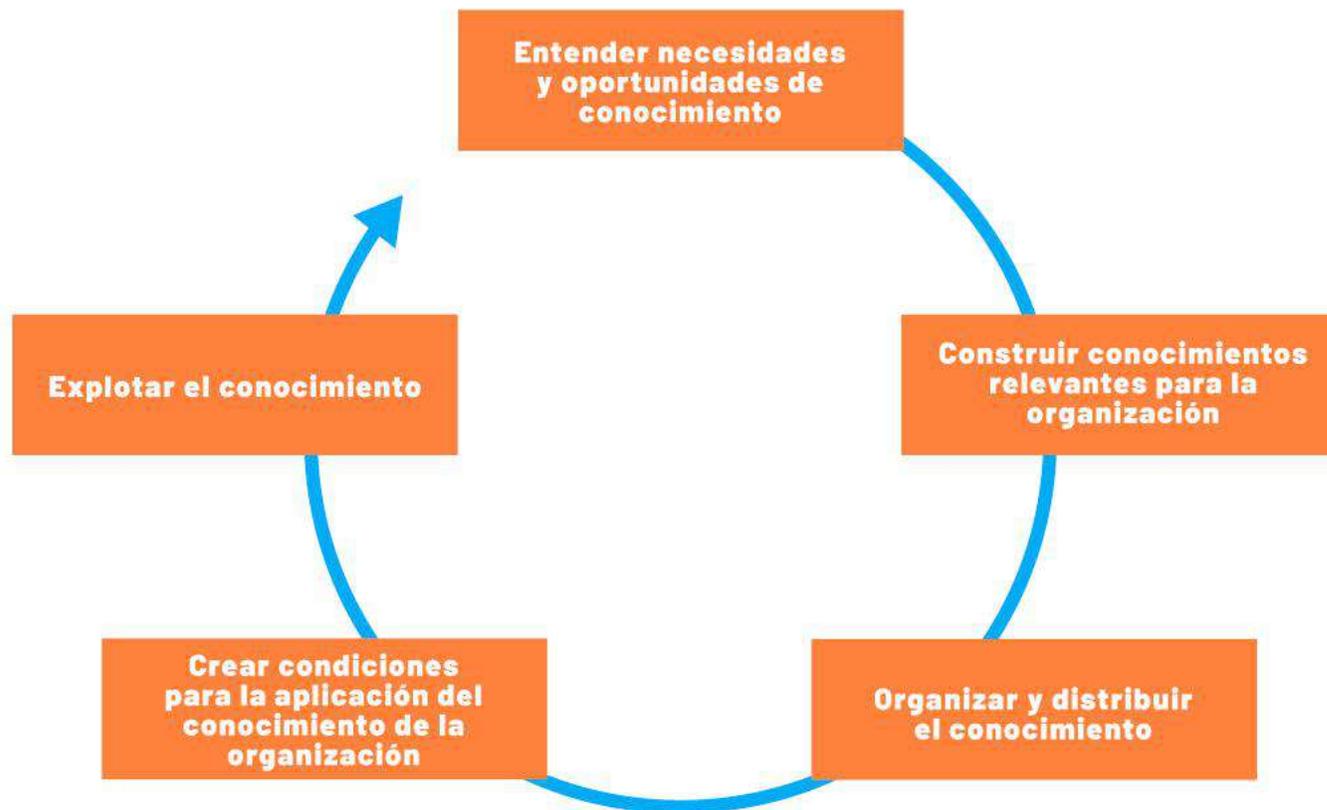


La Plataforma Tecnológica Española de la Pesca y la Acuicultura forma parte del Grupo Interplataformas sobre Economía Circular, una iniciativa para **identificar oportunidades desde el ámbito de la I+D para la adopción del concepto de simbiosis industrial en sectores industriales estratégicos en España**, como primer paso en la transición hacia la economía circular. Avanzar hacia una economía circular y eficiente en el uso de los recursos se ha convertido en uno de los objetivos estratégicos de la Unión Europea.

En junio de 2014, las Plataformas Tecnológicas Planeta, SusChem-España, Food for Life Spain, Plataforma Tecnológica Española del Agua, PLATEA y MANU-KET, decidieron crear el Grupo Interplataformas de "economía circular", dirigido a explotar el potencial de la innovación y la colaboración entre sectores industriales estratégicos en España para avanzar hacia una economía circular y eficiente en el uso de los recursos. A principios del



# PRIMER PASO: DESARROLLAR SU ESTRATEGIA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO







  
**COINNOVA**



**Crear cultura de conocimiento y aprendizaje colaborativo para promover la innovación en pesca y acuicultura.**

# CAMBIO DE PARADIGMA EN LA GESTIÓN PÚBLICA: INNOVACIÓN PÚBLICA Y DISEÑO DE SERVICIOS



**DISEÑAR  
SOLUCIONES Y  
SERVICIOS PARA  
LAS PERSONAS**

Relación asimétrica



**CREAR CON  
LAS PERSONAS  
LOS SERVICIOS  
QUE NECESITAN**

Relación horizontal

Lopez (2018)

**PENSAMIENTO  
DE DISEÑO**



**METODOLOGÍAS  
COLABORATIVAS**



**MEJOR COMPRESIÓN  
DE LAS NECESIDADES  
MEJORES Y MÁS  
PERTINENTES  
SERVICIOS**

Bason (2014)



PERÚ  
Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# COINNOVA: PROCESO INTEGRAL CON ENFOQUE DE DISEÑO DE SERVICIOS E INNOVACIÓN PÚBLICA



# COINNOVA: PROCESO INTEGRAL CON ENFOQUE DE DISEÑO DE SERVICIOS E INNOVACIÓN PÚBLICA



Encuentros  
regionales  
COINNOVA



PERÚ

Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA

# ENCUENTROS COINNOVA EN NÚMEROS



**5** talleres realizados

**5** regiones

**186** participantes

**29** mesas de trabajo

**108** encuestas online respondidas

## Grupos de actores más representados

- Empresas acuícolas y pesqueras/ productores
- Sector público (Gobiernos regionales, CITE, SANIPES, IMARPE, PROMPERU)

# PASO A PASO DE LOS ENCUENTROS REGIONALES COINNOVA



## ANTES

1. Definir objetivos.
2. Mapear actores.
3. Definir pauta metodológica.
4. Crear plantillas de trabajo grupal.

## DURANTE

1. Desarrollar pauta metodológica.
2. Ajustar procesos.
3. Sistematizar (I).

## DESPUÉS

1. Retroalimentar.
2. Sistematizar (II).
3. Analizar y recomendar.

## Comunicar y vincular

- Identidad visual.
- Oficios a entidades.
- Invitaciones con antelación.
- Uso de RRSS.

- Fotografías y videos.
- Testimonios.
- Encuesta satisfacción.
- Uso de RRSS.

- Retratos y entrevistas.
- Uso de RRSS.
- Agradecimiento, próximos pasos y canales abiertos.



# DEFINIR OBJETIVOS DEL ENCUENTRO



## Herramienta 1: Matriz de objetivos

Objetivos del proceso general	Objetivos del Encuentro
<p><b>Objetivo general:</b> ¿Qué cambio queremos lograr a largo plazo?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> ¿Qué resultado esperamos obtener con esta actividad?</p>
<p><b>Objetivos específicos:</b> ¿Qué debemos hacer para facilitar el cambio a largo plazo?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b> ¿Qué debemos hacer para asegurar el resultado esperado?</p>

# MAPEAR ACTORES (STAKEHOLDERS)



COINNOVA

## ROLES

- Núcleo: relación directa con el tema y son quienes toman decisiones.
- Directo: relación directa con el tema pero no determinan las decisiones.
- Indirecto: relación indirecta con el tema, sus insumos no lo condicionan.

Fuente: Permitido Innovar: Guías para transformar el Estado chileno ¿Cómo podemos resolver problemas públicos a través de Proyectos de Innovación? Laboratorio de Gobierno (2018), Gobierno de Chile.



# DEFINIR PAUTA METODOLÓGICA



COINNOVA

Tiempo total: 4 horas y 30 minutos

## Herramienta 3: Pauta metodológica

PAUTA METODOLÓGICA				
TIEMPO	MOMENTOS	RESULTADO ESPERADO	FACILITADOR	MATERIALES
35 min	Registro y acreditación	Participantes rápidamente inscritos y etiquetados con su nombre.	Organizadas, empáticas y cordiales.	Laptop/tablet • Etiquetas blancas/stickers • Plumones indelebles colores
40 min	Actividad de inicio y apertura	Participantes integrados en ambiente de confianza y con ideas iniciales sobre la temática del encuentro.	Escucha activa, cercanas y participativas.	Espacio suficiente para desplazarse
10 min	Bienvenida e instrucciones	Principios: horizontalidad, respeto, colaboración, dinamismo. Participantes conocen propósito y avances SGC.	Clara y comunicativa.	Micrófono y parlante • PPT
60 min	Ideación y selección de conceptos	Participantes expresan y priorizan demandas/brechas de acceso al conocimiento.	Cercanas, observadoras, serviciales y motivadoras.	Formato 1a y 1b • Plumones gruesos y delgados colores • POST-IT
80 min	Co-creación de Plataforma ideal	Participantes expresan y priorizan demandas/brechas de acceso al conocimiento.		Formato 2 • Plumones gruesos y delgados colores • POST-IT
15 min	Encuesta virtual	Participantes califican su experiencia y aportan información adicional.	Virtualidad.	Celulares inteligentes • Wi-Fi
25 min	Cierre	Participantes comparten sus aprendizajes, sugerencias y compromisos de manera dinámica.	Escucha activa, capacidad de síntesis.	Formato 3 • POST IT • Plumones indelebles delgados
5 min	Foto final	Participantes se sienten parte del proceso, desde el inicio a fin.	Cercanos y cordiales.	Cámara fotográfica • Carteles

# CREAR PLANTILLAS DE TRABAJO GRUPAL (LIENZOS)



## Formato 1a. Ideación y selección de conceptos

¿Qué entienden por Gestión del conocimiento?

¿Para qué creen que sirve hacer gestión del conocimiento en el sector Pesca y Acuicultura (P&A)?

¿Qué demandas de acceso a datos, información y/o conocimiento tienen?

¿Qué fuentes de datos, información y/o conocimiento consultan actualmente?

## Formato 1b. Ideación y selección de conceptos - Sector Público y Academia

¿Qué entienden por Gestión del conocimiento?

¿Qué información y/o producto de conocimiento recopilan y/o elaboran en su entidad?

¿A qué problemática(s) debe atender la gestión del conocimiento en el sector P&A?

¿Qué componentes debe tener la gestión del conocimiento para el sector P&A?

# CREAR PLANTILLAS DE TRABAJO GRUPAL (LIENZOS)



## Formato 2. Diseña tu plataforma ideal

[www.plataformawebdegestiondelconocimientoenpescayacuicultura.com](http://www.plataformawebdegestiondelconocimientoenpescayacuicultura.com)

Otras herramientas de gestión del conocimiento (no virtuales):

Nombre de tu plataforma ideal

Aliados para posicionamiento de la plataforma

# COMUNICAR Y VINCULAR



**COINNOVA**

PERU Ministerio de la Producción

**COINNOVA**  
ENCUENTROS REGIONALES PARA LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN PESCA Y ACUICULTURA

Organizado por: PROGRAMA NACIONAL DE INNOVACIÓN EN PESCA Y ACUICULTURA

**COINNOVA**

**¿AÚN NO TE INSCRIBES?**  
Conoce dónde serán los encuentros a nivel regional

PERU Secretaría de la Producción PROGRAMA NACIONAL DE INNOVACIÓN EN PESCA Y ACUICULTURA **EL PERÚ PRIMERO**

**COINNOVA**  
**LLEGA A PUCALLPA**  
12 DE MARZO  
#CulturaDelConocimiento

PERU Ministerio de la Producción PROGRAMA NACIONAL DE INNOVACIÓN EN PESCA Y ACUICULTURA **EL PERÚ PRIMERO**

**#CulturaDel  
Conocimiento**

**COINNOVA**

**COINNOVA**

**#CulturaDel  
Conocimiento**





# SISTEMATIZAR (I)



## Herramienta 4: Matriz de sistematización

NOMBRE DE ENCUENTRO			
<b>Formato</b>	Formato 1a. Ideación y selección de conceptos		
<b>Pregunta</b>	¿Qué entienden por gestión del conocimiento?	¿Qué demandas de acceso a datos, información y/o conocimiento tienen?	¿Qué fuentes de datos, información y/o conocimiento consultan actualmente?
<b>Aportes por tipo de actor</b>			
<b>Indicador</b>	Nivel de entendimiento sobre la gestión del conocimiento.	Número de demandas de conocimiento.	Número de fuentes de consulta
<b>Hallazgo</b>	Se evidencia un nivel de entendimiento heterogéneo.	Se tienen X demandas específicas de acceso a información y conocimiento que se agrupan en X componentes.	Consultan X fuentes de información que se agrupan según A, B, C características.

# COMUNICAR Y VINCULAR



# RETROALIMENTAR



## Herramienta 5: Formato de retroalimentación

FORMATO DE RETROALIMENTACIÓN	
Nombre y lugar del evento:	
¿Qué funcionó bien?	¿Qué pudo funcionar mejor? Señalar cómo se solucionó.
¿Qué opinión tienen de los participantes?	¿Qué nuevas ideas surgieron?

Fuente: Adaptado de Permitido Innovar: Guías para transformar el Estado chileno ¿Cómo podemos resolver problemas públicos a través de Proyectos de Innovación? Laboratorio de Gobierno (2018), Gobierno de Chile.

# SISTEMATIZAR (II)

**SOCIEDAD CIVIL**  
**FORMATO 2. Diseña tu plataforma ideal**

www.plataformawebdegestiondelconocimientoenpescayacuicultura.com

Otras herramientas de gestión del conocimiento:

- INFORMACIÓN ESTADÍSTICA
  - Producción nacional por especie
  - Producción por regiones
  - Producción mundial por especie
- SOFTWARES
  - AGRIPICTURE
  - AQUACULTURE
  - AQUATICS
- PLANES DE DESARROLLO ACUICOLA
  - PLAN REGIONAL NOROCCIDENTAL
  - PLAN REGIONAL ACHICOLA
- INVENTARIO HIDICO
  - LAGUNAS
  - OTROS
- MARCO NORMATIVO
  - LEY 1195
  - D.S. 003-2018-PRODUCE

Nombre de tu plataforma ideal:  
**AQUA INNOVA**

Aliados para posicionamiento de la plataforma:

- PNIPA
- INNOVATE PERU
- PRODUCE
- PROMPERU
- DIREPRO
- ALA
- OEFA
- SANIPES
- CÁMARA COMERCIO

**FORMATO 2. Diseña tu plataforma ideal**

www.plataformawebdegestiondelconocimientoenpescayacuicultura.com

Otras herramientas de gestión del conocimiento (no virtuales):

- BIBLIOTECAS
- FERIAS
- FOROS
- TALLERES
- VISITAS TÉCNICAS

Nombre de tu plataforma ideal:  
**WWW.AQUIPAC.COM**

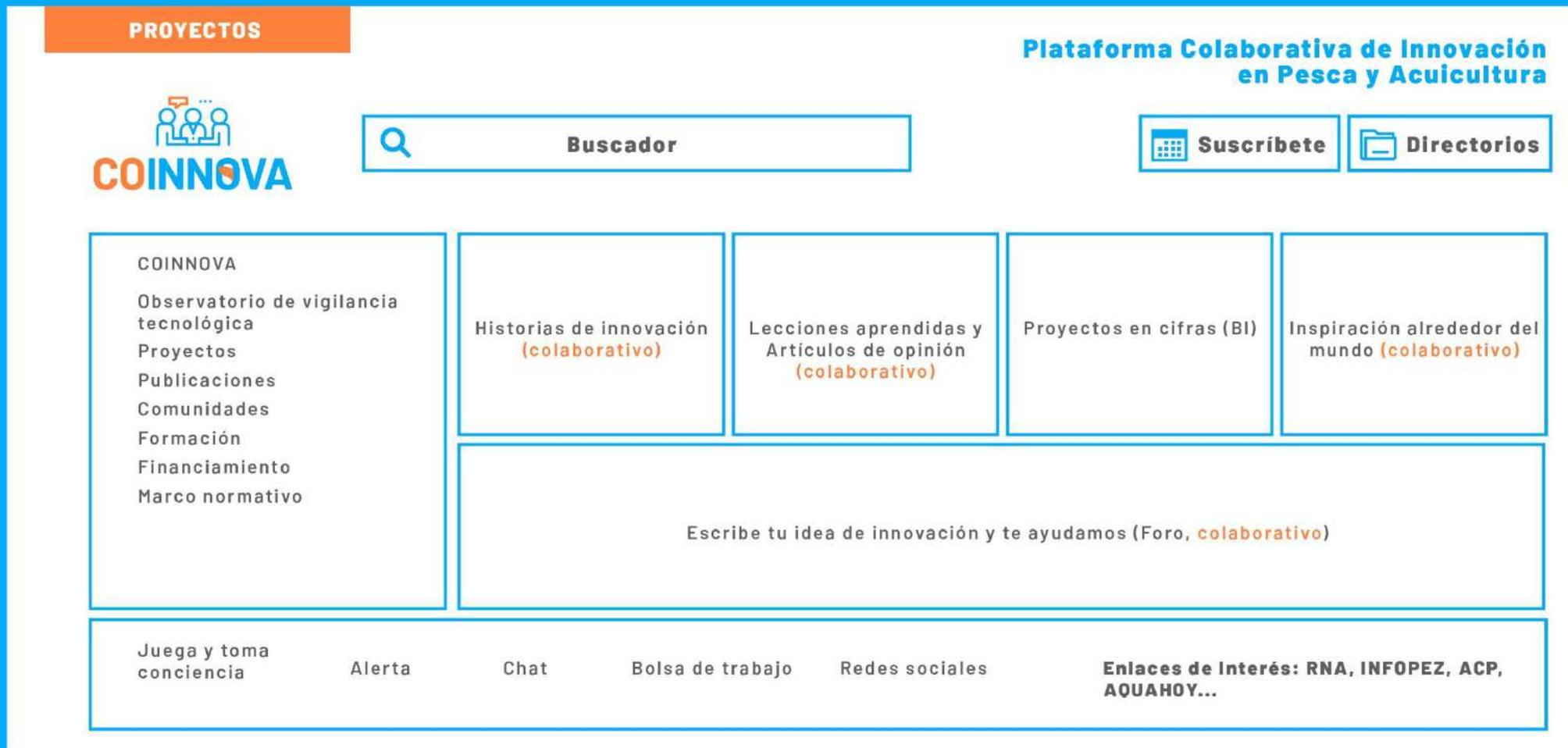
Aliados para posicionamiento de la plataforma:

- MINISTERIO DE LA PRODUCCION
- IMARPE
- SANIPES
- SGS
- IMPRESIONANTES

# SISTEMATIZAR (II)



## Herramienta 6: Maqueta plataforma ideal



# ANALIZAR Y RECOMENDAR



Herramienta 7: Matriz de análisis

Objetivo	Categorías de análisis	Hallazgos formato 1a + 1b	Hallazgos formato 2	Hallazgo encuestas	Recomendaciones
Explorar, identificar y priorizar las necesidades de conocimiento de los actores para aportar al diseño y construcción de la plataforma de gestión del conocimiento para la innovación	Percepción sobre gestión del conocimiento				
	Temas priorizados				
	Productos de conocimiento				
	Usos de productos de conocimiento				
	Prácticas de gestión del conocimiento				
	Accesibilidad digital				

# COMUNICAR Y VINCULAR



# PREGUNTAS DEL PÚBLICO



PERÚ  
Ministerio  
de la Producción



PROGRAMA NACIONAL  
DE INNOVACIÓN EN  
PESCA Y ACUICULTURA



# REFERENCIAS Y RECURSOS PARA CONSULTAR

---



- Permitido Innovar: Guías para transformar el Estado chileno ¿Cómo podemos resolver problemas públicos a través de Proyectos de Innovación? Laboratorio de Gobierno (2018), Gobierno de Chile. URL: <https://www.lab.gob.cl/permitido-innovar/>
- Growing a digital social innovation ecosystem for Europe. DSI final report. NESTA. URL: <https://media.nesta.org.uk/documents/dsireport.pdf>
- Conocimiento para resultados (K4R). Soluciones sencillas para grandes reformas institucionales. Banco Interamericano de Desarrollo (BID), 2020. URL: <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Conocimiento-para-R-Resultados-K4R-Soluciones-sencillas-para-grandes-reformas-institucionales.pdf>

# GRACIAS

Escríbenos si tienes dudas o comentarios:



**Aurora Castellacci**  
acastellacci@pnipa.gob.pe



**Almendra Orbegoso**  
aorbegoso@pnipa.gob.pe