



REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación

ISSN: 0717-6945

ISSN: 0718-5162

rexe@ucsc.cl

Universidad Católica de la Santísima Concepción
Chile

Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje

Romero Medina, Gina Marcela

Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje

REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación, vol. 17, núm. 35, 2018

Universidad Católica de la Santísima Concepción, Chile

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243158173006>

DOI: <https://doi.org/10.21703/rexe.20181735romero6>

Calidad educativa: engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa, la innovación y los ambientes de aprendizaje

Gina Marcela Romero Medina
gromeromedi@uniminuto.edu.co

Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

REXE. Revista de Estudios y Experiencias
en Educación, vol. 17, núm. 35, 2018

Universidad Católica de la Santísima
Concepción, Chile

Recepción: 08 Septiembre 2017
Aprobación: 29 Enero 2018

DOI: <https://doi.org/10.21703/rexe.20181735romero6>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243158173006>

Resumen: La innovación comprendida dentro del marco de la gestión del conocimiento y la gestión educativa requiere para su desarrollo una comprensión desde los procesos educativos que permiten mejorar y desarrollar nuevas formas de conocimiento, dando respuesta a un proceso de globalización e inclusión tecnológica, con estrategias innovadoras en los ambientes de aprendizaje generando transformación social. Según Pascual, (SF) los procesos planteados (diagnóstico, planeación, ejecución, seguimiento y evaluación), en la educación, deben ser pensados para buscar la efectividad y relevancia social, garantizando la permanencia de buenas prácticas educativas y mejorar la relación cambio educativo – cambio social. Así, la gestión educativa también tiene que ver con la innovación educativa como un proceso de definición, construcción y participación social; y debe ser pensada como una tensión utópica en el sistema educativo, viendo sus ambientes de aprendizaje; como un todo. Lo anterior, promueve que la educación incorpore ambientes que permeabilizan el aprendizaje direccionado hacia una teoría constructivista, donde la tecnología hace parte del proceso de gestión del conocimiento. Es necesario comprender que los nuevos ambientes de aprendizaje deben apuntar hacia formas de innovación e inclusión tecnológica, posibilitando la creación de una realidad mixta, proporcionando efectividad en la gestión, construcción, administración y evaluación del conocimiento (Salinas y Marín, 2017).

Palabras clave: Calidad, gestión, conocimiento, innovación y ambientes de aprendizaje.

Abstract: Innovation understood within the framework of knowledge management and educational management requires an understanding from the educational processes that allow to improve and develop new forms of knowledge, responding to a process of globalization and technological inclusion, with innovative strategies in the learning environments generating social transformation. According to Pascual, (SF) the processes proposed (diagnosis, planning, execution, monitoring and evaluation), in education, should be designed to seek effectiveness and social relevance, guaranteeing the permanence of good educational practices and improving the educational change relationship -social change. Thus, educational management also has to do with educational innovation as a process of definition, construction and social participation; and it must be thought of as a utopian tension in the educational system, seeing its learning environments; as a whole. The above, promotes that education incorporates environments that permeate the directed learning towards a constructivist theory, where technology is part of the knowledge management process. It is necessary to understand that the new learning environments should point towards forms of innovation and technological inclusion, enabling the creation of a mixed reality, providing effectiveness in the management, construction, administration and evaluation of knowledge (Salinas and Marín, 2017).

Keywords: Quality, management, knowledge, innovation and learning environments.

1. INTRODUCCIÓN

Si bien es cierto el Ministerio de Educación Nacional, está interesado en mejorar las condiciones de calidad educativa, ésta no debe estar basada en capacitaciones, cifras de medición con cumplimiento de evidencias que cubran un porcentaje para una certificación; sino en ver la calidad educativa desde la perspectiva de interacción estudiante-docente, estableciendo escenarios y herramientas que les permitan mayor convergencia, adaptabilidad y posibilidad de transformación.

Por lo tanto, es necesario comprender que la innovación no sólo es parte esencial y fundamental en la gestión del conocimiento sino también en la gestión educativa, dado que se necesita de una teoría del conocimiento organizacional, para su desarrollo. La cual, se produce en dos dimensiones: "epistemológica y ontológica, la clave de la creación de conocimiento es la movilización, conversión e interacción entre el conocimiento tácito y el explícito en los niveles individual, grupal, organizacional e inter-organizacional" (Berrío, Angulo y Gil, 2013, p. 117).

Es importante tener claro que los procesos de innovación educativa en las instituciones permiten mejorar su funcionamiento y pueden desarrollar nuevas formas de conocimiento, adicionalmente pueden responder a las exigencias y necesidades del entorno y procesos de globalización. Por lo anterior, las instituciones educativas deben anticiparse a las transformaciones sociales, a través de una organización estructural y sistémica que responde previamente a una etapa de planificación.

La planificación, cumple dos propósitos principales en las organizaciones: el protector y el afirmativo. El propósito protector consiste en minimizar el riesgo reduciendo la incertidumbre que rodea al mundo de los negocios y definiendo las consecuencias de una acción administrativa determinada. El propósito afirmativo de la planificación consiste en elevar el nivel de éxito organizacional, independientemente del ámbito (Salazar y Romero, 2006).

Una institución educativa al planificar su gestión debe ser vista como una organización de ideas innovadoras, que trasciende en el tiempo, con reflexiones generadas desde los mismos errores, la perseverancia, la pasión y la persistencia, logrando la mejora en su funcionamiento y puedan dar respuesta a las necesidades que se identifican en los contextos determinados. La institución educativa debe ser innovadora y establecer procesos de reflexión que mejore su funcionamiento dando respuesta a sus necesidades (Johnson, 2010).

Ahora bien, los contextos varían según cada sistema social entendiendo matices y distinciones de agentes como el individual, institucional y sociopolítico. Por tanto, algunos componentes en los ambientes educativos (enseñanza aprendizaje) infiere valores, principios, concepciones, creencias, contenidos y aprendizajes (cognitivos, afectivos, sociales). De igual manera, según se enfoquen y desarrollen diferentes procesos y operaciones, como la elaboración de proyectos, implementación, evaluación, indagación, recolección y uso de datos,

utilización de los mismos, todo con la intención de lograr comprender y atender consecuentemente dinámicas de mejora y transformación (Escudero, 1987).

Consecuentemente, todos los procesos de evolución se complementan y dan la posibilidad de crear nuevas identidades dentro de la era globalizada y digital generando otros modos de comunicación y aprendizaje, incluso con las redes sociales. Los avances en la transmisión de datos (cantidad, calidad, seguridad...) y la digitalización, junto a los avances en el entorno del usuario (interacción persona-máquina, etc.) multiplican las posibilidades de la virtualización a través de la red (Salinas y Marín, 2017).

En el contexto de ambientes de aprendizaje, la oferta de las universidades se ha diversificado y amplificado, orientándose cada vez más hacia la virtualidad y su consecuente flexibilidad en el aprendizaje. Este aprendizaje flexible implica; libertad del alumno en cuanto al lugar, tiempo, métodos y ritmo de enseñanza y aprendizaje, énfasis en el aprendiz en vez del profesor, cambio de rol del profesor a mentor, facilitador del aprendizaje y ayudar a los alumnos a ser autónomos en su aprendizaje a lo largo de toda la vida (Salinas y Marín, 2017).

Lo anterior, se ve direccionado hacia todos los procesos de ambiente E-Learning y B-Learning, promoviendo que la educación superior incorpore escenarios y ambientes que permeabilicen el aprendizaje direccionándolo hacia el constructivismo. Es de aclarar, que el componente primordial no es la tecnología, sino también todos los elementos de aula, como el contenido, encuentros sincrónicos y asincrónicos y demás procesos que aporten en la adquisición y gestión del conocimiento.

Por consecuencia, los procesos, dinámicas, gestiones, conocimientos y demás fundamentos organizacionales educativos evidencian el interés en mejorar las formas de aprendizaje y mejoras en la calidad educativa. La tecnología al ser parte de los procesos nuevos de incorporación innovadora busca también mejorar procesos comunicativos y de interacción, como una construcción entre varios sujetos teniendo en cuenta que el intermediario es la máquina como trasmisor de mensaje; más no el elemento primordial.

Así mismo, la gestión del conocimiento y la innovación promueven nuevas estructuras y formas de crear ambientes necesarios para la construcción y formación del estudiante. Todo lo anterior, tiene como intencionalidad ver como eje principal; los estudiantes y la construcción de conocimientos, promoviendo la imaginación y el acceso a nuevas formas de comunicación y aprendizaje.

Se debe comprender que la innovación educativa implica un cambio cultural que afecta a cada individuo, al grupo y al marco institucional. Implica cambios en las actitudes, en las creencias, en las concepciones y las prácticas en aspectos de significación educativa como la naturaleza y función de la educación y de la escuela, el proceso de enseñanza-aprendizaje, la concepción y relación con el conocimiento, la estructura y funcionamiento, y las relaciones entre los diferentes actores involucrados (Rimari, 2016, p. 6).

Finalmente, es de entender que, sin un engranaje entre la funcionalidad del conocimiento, las instituciones educativas, la forma sistémica e introducción al cambio en la comprensión de los ambientes de aprendizaje, no es posible repensar el orden establecido y propender mejorar el sistema educativo y por ende social. La apropiación y resignificación hacia el cambio, se adquiere cuando todos los involucrados le asignan sentido y se comprende su funcionamiento como un todo, no solo través de un discurso sino, también de prácticas e inclusión de nuevas tecnologías que promuevan experiencias con resultados efectivos propendiendo a la calidad educativa.

2. ANTECEDENTES

La gestión del conocimiento con la gestión educativa, son soportes inminentes para el resultado de una educación de calidad, concebida como derecho fundamental que se ha empezado a promover generando mayores condiciones de accesibilidad para poblaciones con necesidades diferentes a las tradicionalmente reconocidas. En este orden de ideas, los avances en el siglo XX y XXI siguen a la demanda de un sistema educativo donde sus actores deben hacer uso y actualización de prácticas y contenidos acordes a la nueva sociedad de la información.

Las nuevas tecnologías y la innovación respecto al conocimiento permiten incrementar considerablemente la cantidad de comunicación entre el profesor y sus alumnos independientemente del tiempo y el espacio. En la enseñanza convencional, la comunicación se produce cara a cara en horarios establecidos al efecto. Con las redes de ordenadores es posible que esta interacción se produzca de forma sincrónica (mediante la videoconferencia o a través del chat) o bien asincrónica (mediante el correo electrónico o el foro de discusión). Esto significa que cualquier alumno puede plantear una duda, enviar un trabajo, realizar una consulta, a su docente desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Dado lo anterior, tanto la gestión educativa como la del conocimiento, han surgido a partir de las necesidades prácticas reales, concretamente de carácter académico y de las necesidades vividas en los diferentes contextos; siendo todos ellos aspectos importantes para el desarrollo y proactividad de los mismos. Son procesos necesarios para el ámbito pedagógico, la apertura de aprendizaje, la innovación, las intervenciones sistémicas y estrategia que se requiere desarrollar en las instituciones educativas de manera continua, para fomentar y evaluar el conocimiento producido de manera colectiva, partiendo del desarrollo de ambientes de aprendizaje comprendidos no sólo como espacios direccionados a escenarios tecnológicos sino también presenciales.

Por desgracia parece que sólo tenemos información, pues recientemente ha quedado en evidencia que diversos gobiernos destinan recursos a otros rubros distintos al del avance científico, dejando de lado la producción de conocimiento bajo el argumento de que la información es poder. La diferencia entre información y conocimiento es que conocer y pensar no es simplemente almacenar, ordenar y transferir datos, en una

palabra, conocimiento no es igual a “vómito de información” (Balderas, 2009, p. 78).

Consecuente a ello, es necesario comprender que el conocimiento y la innovación no se centra en la inclusión de aparatos electrónicos o tecnológicos en el sistema educativo, sino que parte de entender que para la construcción del conocimiento y su gestión se debe comprender que solo puede ser procesado y administrado por el cerebro. Por tanto, es quien la toma, analiza a través de diferentes formas, la direcciona y una vez que encuentre el ambiente para exponerlo se desarrolla y gestiona. Sin embargo, el ambiente donde es desarrollado requiere de una planificación, consulta, comunicación y seguimiento, es decir de una gestión y administración educativa (Balderas, 2009).

Por tanto, Aria y Adell (2009), ven evidente el proceso evolutivo de los ambientes de aprendizajes virtuales del E-Learning al B-Learning, logrando sincronía y construcción colectiva de conocimientos. A esto se suma la importancia de crear diferentes didácticas y estrategias innovadoras promoviendo nuevos sistemas y ambientes educativos, mejorando su gestión y por ende los procesos de enseñanza-aprendizaje. Ahora bien, para Zabala (2008, p. 493), según como se citó en Salinas y Marín (2017):

La Didáctica actual es ese campo de conocimientos, de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran en los procesos de enseñanza y aprendizaje: cómo estudiarlos, cómo llevarlos a la práctica en buenas condiciones, cómo mejorar todo el proceso (p. 6).

Ante la inminente globalización y era tecnológica, es necesario concebir que la gestión y uso del conocimiento van ligados a la gestión educativa en búsqueda de una estructura sistémica que genere como resultado un desarrollo de ambientes de aprendizaje y enseñanza, efectivos respecto al sistema de calidad educativa con fines de promover el desarrollo del conocimiento y la productividad del mismo. Como importante antecedente dejo las preguntas que se hace Balderas (2009) al final de su publicación:

La pregunta es: ¿cuánto tiempo tardará esta institución en transformarse para dar lugar a su modernización y alcanzar la velocidad de la era de la información para dar lugar a la del conocimiento? ¿A quiénes se está educando y para qué? (p. 80).

3. DESARROLLO

Una de las visiones del Ministerio de Educación de Colombia con relación a la gestión educativa, es lograr que cada institución alcance sus objetivos y metas a través de procesos organizados y una gestión apropiada, ejecutando métodos de diagnóstico, planeación, ejecución, seguimiento y evaluación que se nutran entre sí y conduzcan a la obtención de resultados definidos por un grupo directivo.

Lo anterior, son procesos transversales que contribuyen en la gestión del conocimiento, teniendo en cuenta que las ideas más importantes toman un largo tiempo en evolucionar y pasan latentes en la historia

de la innovación, obligando a generar procesos de participación, reconocimiento de otros y sus respectivas reflexiones, logrando una perspectiva colectiva exigiendo innovación (Johnson, 2010).

La práctica de todos los procesos de la gestión educativa permite a las organizaciones diseñar planes de mejoramiento para superar las dificultades presentadas. Lo anterior, se realiza a través de los resultados de evaluaciones periódicas, sumados a evaluaciones de desempeño de directivos, docentes y procesos de autoevaluación institucional; logrando así establecer las bases para el diseño y puesta en marcha de planes de mejoramiento en los cuales se definen las acciones concretas para el fortalecimiento institucional.

Y ¿Cuáles son los aspectos más importantes de la gestión educativa? En primera instancia se debe comprender que la gestión educativa está conformada por un conjunto de procesos organizados que permiten que una institución o una secretaría de educación logren sus objetivos y metas (MEN, 2017, p. 4). Este fundamento tiene que ver con que, a nivel institucional, la entidad o institución educativa es vista ante todo como una organización visible intra y extra institucionalmente a través de su visión, misión y principios, así como, su PEI (Proyecto Educativo Institucional), el cual ayuda a generar procesos de diagnóstico, planeación, ejecución seguimiento y evaluación de todos los procesos direccionados hacia los objetivos con estructuras de dirección y trabajo colaborativo, buscando las metas y logros pedagógicos (MEN, 2017).

Estas metas y logros no solo dependerán de la importancia que se dé a la dirección, liderazgo y trabajo en equipo, sino también a las actividades y recursos que se utilizan para ello. La gestión debe ser apoyada por aspectos importantes que incluye también diversos espacios de colaboración potenciando el aprendizaje y el intercambio de experiencias, para la obtención de resultados a problemas encontrados. Es decir, que tiene que ver con el logro de mejores prácticas y aprendizajes, así como la oportunidad de aportes significativos en ambientes significativos. También es importante tener en cuenta que toda gestión educativa se debe basar en la reconstrucción, metas y paradigmas, así como la ruptura de estas concepciones pasadas.

Como se afirma en Gestión Educativa Estratégica de la UNESCO (IIPE Buenos Aires (2013) en relación con esos aspectos importantes para la gestión educativa, la evolución histórica también ha tenido que ver con el tema. Es así, que según el texto anotado arriba, hace 25 años no había un sentido de premura por cambiar los supuestos con que estaba organizada la educación ni, menos aún, por transformarlos; sin embargo, tanto la práctica como las investigaciones y las nuevas teorías identifican que el modelo -teórico-práctico- de la administración escolar presentan diversas patologías y desviaciones cuyos más evidentes signos son la burocratización, el anonimato, la superposición de tareas, la lentitud de los procesos, las pérdidas irracionales de tiempo, la pérdida de calidad, la pérdida de sentido, la frustración personal.

Así mismo, es importante evidenciar que un aspecto preponderante de la gestión educativa es la responsabilidad social que ponen en evidencia

el que las instituciones educativas son estructuras de progreso, que promueven el cambio y asumen un compromiso social, es decir, que no pueden verse como una entidad que sólo busca un beneficio económico a través de la gestión del conocimiento, sino que por el contrario, éstas deben considerarse como contextos de gestión para el desarrollo y realización personal, y de promoción del cambio social (Rodríguez y Gairín, 2015).

Dentro de las nuevas estructuras de cambios sociales y nuevos contextos, aparece una nueva figura llamada Generación Neto, la cual asume la relevancia que tiene la incorporación de las tecnologías como estrategia y herramienta que favorece su desarrollo personal y su progreso. Así mismo, los sistemas educativos suelen llamarles: ambientes de aprendizaje; los cuales facilitan la enseñanza dando relevancia a los espacios donde se gesta el conocimiento. Según Brown en su artículo “Learning Spaces”, ello es relevante para las nuevas generaciones.

A través de la aplicación de la tecnología de la información, los espacios de aprendizaje actuales tienen el potencial de servir al nuevo paradigma de aprendizaje y al mismo tiempo satisfacer las necesidades y expectativas de la generación más reciente de estudiantes: la Generación Neto. Dado que la educación es la misión central de la educación superior, el aprendizaje y el espacio en que se desarrolla son de suma importancia (Brown, 2010).

Ahora bien, para optimizar la convergencia de la Generación Neto (generación de las nuevas tecnologías), la teoría actual del aprendizaje y la tecnología de la información; se hace evidente y necesario romper con paradigmas conservadores de creencias que la presencialidad es el único modelo de aprendizaje. Lo anterior, no sólo por la gran influencia que tiene la tecnología en los contextos socioculturales de los sujetos, sino que dicha convergencia establece nuevas formas de conocimiento interacción y construcción colectiva.

Lo anterior, implica reconocer la incidencia del entorno que están en relación con los componentes no solo de la dirección, el proceso organizativo, la propia historia institucional, sino también del estudiante y sus ambientes, dando de esta manera una identidad única a cada institución y por ende una propuesta para realizar un cambio social de acuerdo con el contexto en el que se desarrolla (Rodríguez y Gairín, 2015).

La gestión educativa implica, diversas acciones, actividades, procesos y funcionamiento de los respectivos proyectos educativos institucionales (PEI) particulares o específicos, generales o globales, en ámbitos diversos del mundo educativo. En este sentido, no solo interviene el personal administrativo, la entidad rectora, en este caso Secretaría de Educación o Ministerio, sino y en especial los educandos, educadores y demás actores educativos que hacen incidencia directa o indirecta dentro o fuera de la institución.

Por otra parte, la innovación juega un papel preponderante en la educación, dado que no se trata de un proceso que acompaña sólo la práctica pedagógica sino, como afirma Escudero (1987), hace parte del proceso educativo y la organización escolar, en él, la innovación en educación ha de ser pensada bajo categorías sociales, políticas, ideológicas,

culturales. De esta manera, podría evidenciarse que la innovación permea toda la institución desde el mismo planteamiento de su razón de ser. Adicionalmente compromete un proceso de deliberación social, de concertación y de planificación, dirigido a reconsiderar los contenidos y orientaciones de los procesos educativos en un momento histórico, es decir, la innovación va de la mano con el contexto cultural, económico y social que se está dando en el momento.

Por tanto, en el sistema educativo la gestión debe direccionarse a procesos de capacitación y potenciación de dichas instituciones para prepararse ante las necesidades de la globalización como, por ejemplo; la implantación de nuevos programas, nuevas tecnologías, o inculcación de nuevos términos y concepciones. Además de nuevos sentidos, significados, representaciones y prácticas de acuerdo con los contextos y ambientes para los cuales se desarrollen y se planee gestionar el conocimiento. En definitiva, debe verse como un proceso de construcción institucional, en un contexto y espacio para el aprendizaje, para el desarrollo de capacidades nuevas en los centros educativos, los docentes y los alumnos (Escudero, 1987).

Un ejemplo claro de innovaciones tecnológicas para el desarrollo del conocimiento es la gamificación; la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas (Díaz y Troyano, 2016) en la cual a diferencia de los juegos educativos que se generan en los diferentes ambientes como estrategias de aprendizaje, este genera mayor atracción, la primera muestra un espacio de juego más atractivo que motiva a los jugadores mientras que la segunda no (Díaz y Troyano, 2016).

Esa atracción de la cual habla Díaz y Troyano, sobre la gamificación esta remarcada dado que el principal objetivo de éste es influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego. Por tanto, Actividades como la anteriormente mencionada puede establecerse como estrategia de aprendizaje más aún al crear experiencia, sentimientos, dominio y autonomía en él. Es claro que al relejarse el nuevo mundo de la educación basadas en las TICs los docentes también deben estar en la evolución educativa de la era tecnológica, donde se debe proceder no solo a una adaptación sino también a la preparación, conocimiento y manejo de ello.

Por consiguiente, querer pretender que la innovación educativa es igual a la integración de las tecnologías de la información, como los diferentes dispositivos móviles, el computador, celular, Tablet, aulas digitales entre otros, no ayudará a comprender que es un proceso de construcción institucional y evolución sociocultural. Donde el conocimiento y su desarrollo dependen de las organizaciones del mismo y de las instituciones y su gestión para ello, así como el ambiente para el desarrollo de capacidades nuevas tanto en docentes como en alumnos.

Es evidente la falta de experticia en algunos contextos educativos por falta de apropiación y manejo de las tecnologías y los procesos innovadores, por parte docente, convirtiéndose en una falencia a la hora

de enfrentarse con la nueva cosmovisión del cibernauta, la cibernética en medio del ciberespacio. La idea es formar personas autónomas, colaborativas, interactivas y con conexión a la tecnología como apoyo para aprender, capaces de transformar la sociedad y mejorar las profesiones (Farias, 2010, pp. 7-8).

La anterior afirmación de Farias, se relaciona con la necesidad de potenciar el capital humano que posee una institución educativa, de tal forma que puedan enfrentar desafíos que según Díaz (2010), están en relación con: la proyección y adaptación al cambio de las sociedades del conocimiento, respondiendo a las necesidades del nuevo contexto social, político, económico y tecnológico. Por tanto, el conocimiento se tiene que transformar, en el centro de la estrategia de desarrollo para la sociedad, especialmente en las Instituciones de Educación Superior, dado que la universidad actual es competitiva en función de cuanto sabe, cómo utiliza y difunde el conocimiento, y por la capacidad que tiene de continuar aprendiendo, así como la adaptación a sistemas curriculares innovadores que atañen a los ambientes para docentes y estudiantes.

Siendo así, los ambientes o espacios donde se desarrolla el conocimiento y se realiza la gestión educativa, como lo indica en su libro *Learning Spaces*, Oblinger y Lippincott (2006), puede tener un gran impacto en el aprendizaje de los estudiantes, por lo anterior la pedagogía no alude a solo ideologías de enseñanza, sino también a espacios físicos y su significado difiere del lugar, componente de recordación y el interés en poner directa atención sobre la construcción del conocimiento del alumno en conjunto con otros. Entornos que aportan experiencia, estimulan los sentidos, fomentan el intercambio de información, y ofrecer oportunidades para el ensayo, la retroalimentación, aplicación y transferencia son más propensos a apoyar el aprendizaje.

Dado lo anterior, es claro que los espacios de aprendizaje en la universidad deben transformarse conforme a los tiempos. Los espacios de aprendizaje deben diseñarse en función de un propósito formativo y un enfoque experiencial y multidisciplinario (Farias, 2010, p. 1), y es evidente que este espacio necesita de la tecnología como cumbre para adaptarnos a tiempos modernos con generaciones que están inmersos en ellas, así como una acertada administración y gestión sistemática de la institución educativa. Por tanto, el confort en dichos espacios promueve también la reconfiguración de los aprendizajes y estimulan al mismo.

Es de recordar, que la actual generación Neto, es más visual y táctil, por lo cual recurre a dispositivos tecnológicos. En estos espacios es donde se logrará reconstruir y construir en sentido de cooperación hacia el conocimiento, por tanto, todos los espacios diseñados para el aprendizaje deben ser siempre pensados para centrarse en él y no en los expertos, con nuevas formas de pensar y ruptura de paradigmas (Oblinger y Lippincott, 2016).

Es por ello, que el objetivo de un engranaje entre la gestión del conocimiento, la gestión educativa y la innovación es ayudar a formar personas autónomas, colaborativas, interactivas y con conexión a la tecnología como apoyo para aprender, capaces de transformar la sociedad

y mejorar las profesiones. ¿Pero, y como responder a ello con las limitaciones; como la falta de experticia y los paradigmas sobre la era tecnológica? Precisamente se deben establecer acciones de mejora que respondan a ello y evocar respuestas para optimizar esos escenarios de aprendizaje. Al no dar prioridad a la integración de un mundo globalizado y transversalizado por la tecnológica y motivados por lo mismo; es muy probable que se quede el sistema educativo arraigado a espacios o ambientes tradicionales que relegan el avance.

Recordemos que el valor del conocimiento no radica en tenerlo, sino el real uso que se le da, por lo anterior no solo es un diseño curricular y su flexibilidad, sino también el espacio, las prácticas y la evaluación que se hace de ello. De igual manera, no se debe pensar más en un estudiante con competencias sino con habilidades como:

Habilidades de pensamiento crítico, habilidades de comunicación, habilidades de solución de problemas y la habilidad de aprender a lo largo de la vida (Evers, Rush y Berdrow, 1999) señalan cuatro destrezas básicas que deben adquirirse en la formación universitaria, sin importar el programa académico. Estas competencias son las siguientes: administración personal; comunicación; administración de las personas y las tareas; y movilización, innovación y cambio (Farias, 2010, p. 3).

Y aunque Farias, considere difícil adquirirlas o desarrollarlas, es de gran importancia que se creen ambientes de aprendizaje que no solo conduzcan a ello sino, que sean promotores hacia su consecución y su práctica continua. Ahora bien, no es sólo generar motivación, sino crear y desarrollar ambientes y escenarios de aprendizaje, estrategias metodológicas y pedagógicas que fomente a través de las múltiples herramientas tecnológicas; el espíritu investigativo, creativo y crítico que realmente influyan en su educación. A lo anterior se puede sumar como sustentación lo siguiente:

Judith Heerwagen habló acerca de una persona, una sensación de bienestar y de cómo ésta influye en la productividad, creatividad y compromiso. Su investigación se ha centrado en cuatro elementos que deben coexistir para crear lugares positivos y productivos: eficacia cognitiva, apoyo social, funcionamiento emocional y la función física (Oblinger y Lippincott, 2016).

Por lo anterior, es lógico que todos los seres humanos busquen la comodidad tanto física como psicológica y según el autor recomienda; que el espacio debe ser líquido es decir que quienes acceden a él se adapten a diferentes estilos de enseñanza y aprendizaje sin esfuerzo, eso facilita el desarrollo del conocimiento y la gestión del mismo, encaminando hacia la creación de novedosas transformaciones y cambios sociales.

Con mucha seguridad, si se crea un ambiente de aprendizaje más acorde con los perfiles actuales de los jóvenes de hoy, con disposición más abierta a la tecnología; tanto docentes como estudiantes establecerán mayores escenarios de construcción de conocimiento y aprendizaje. Y aunque no es solo proveer computadores o el diseño de sillas cómodas, sino que todo el contexto influye en la práctica y desempeño de sus habilidades; habilidades socio cognitivas que le permitan dirigir su propio aprendizaje,

que pueda enfrentarse a contextos profesionales reales y que active no solo su desempeño sino, también su reflexión.

La construcción social depende de todos y la motivación a ello implica el esfuerzo docente por ayudar a promover esos ambientes innovadores, comunicativos e interactivos, que pueden ser formales, informales, presenciales, virtuales con alcance global o local, que permitan simular la realidad, establecer procesos de investigación y conectividad digital e interdisciplinaria y que logre su desempeño profesional (Farias, 2010).

En realidad, es necesario pensar en la gerencia del conocimiento y la gestión de la educación, y su correlación como ápice para lograr comprender la participación de diferentes personas, afianzando el interés de pertenecer a una organización; como equipo, entrelazado a la idea del fortalecimiento, la integración y la retroalimentación del sistema educativo. La gestión educativa, es vista como un conjunto de procesos teórico-prácticos integrados horizontal y verticalmente dentro del sistema educativo, para cumplir los mandatos sociales. Sin embargo, pero más allá de un mandato es un acto voluntario productor de saberes conocimientos y escenarios de aprendizaje, enseñanza que promueve fomenta e innova a través de los ambientes que genera (UNESCO, 2013).

La gestión educativa supone la interdependencia de: a) una multidisciplinariedad de saberes pedagógicos, gerenciales y sociales; b) prácticas de aula, de dirección, de inspección, de evaluación y de gobierno; c) juicios de valor integrados en las decisiones técnicas; d) principios útiles para la acción; múltiples actores, en múltiples espacios de acción; f) temporalidades diversas personales, grupales y sociales superpuestas y/o articuladas (UNESCO, 2013, p. 17).

En tanto, los ambientes, el recurso humano, los procesos de enseñanza aprendizaje y de gestión administrativa logra presuponer una perspectiva colectica para la construcción del conocimiento, en este caso exigiendo a la gestión del mismo comprender la organización de la institución en la que se quiere innovar para poder entender la innovación misma. Entre tanto, es el conocimiento finalmente el dinamizador de todo proceso y el saber hacer que proporcionan un marco para la evaluación e incorporación de nuevas experiencias e información. Por tanto, la necesidad de la gestión del conocimiento es significativa respecto a la gestión educativa para obtener un aprendizaje ordenado y así mismo sistemáticamente llevar a la práctica procesos organizados de planeación, organización, y evaluación; haciendo uso del talento en relación con la capacidad creativa e innovadora y del uso de las TIC; y la experiencia colectiva, en el que el conocimiento se conecta desde varias perspectivas (Fontalvo, Quejada y Puello, 2011).

Por tanto, la gerencia de conocimiento y el proceso de innovación cuentan con una correlación, dado que el conocimiento es una entrada fundamental a este proceso, y a su vez en una salida, debido a que los resultados de innovación (productos o procesos) son aplicados gracias a la generación de nuevo conocimiento. Por lo tanto, es necesario que la información se convierta en comunicación entre los elementos del

sistema y se fortalezca el entorno logrando la cooperación entre estos. Es pertinente anotar que la sola posesión del conocimiento, por muy valioso que este sea, no garantiza una gestión eficiente del mismo, lo que implica el desarrollo de distintas actividades que fomenten su adquisición, asimilación y transformación (Fontalvo et al., 2011)

En sí, toda institución como organización está constituida por miembros que requieren de proceso de interacción social y su funcionamiento dependen del contexto y el ambiente donde se desarrolle. Para todo proceso de gestión es impajaritable como todo sistema organizado que se planea, se ejecute, haga seguimiento y evalúen los diferentes métodos tanto administrativos como pedagógicos con miras en que los conocimientos sean significativos tanto dentro, como por fuera del aula o institución educativa. Es de recordar que de acuerdo con la organización educativa se logra contribuir en la creación y desarrollo de un conocimiento que realmente cumpla con los criterios de calidad que estipula el Ministerio de Educación Nacional (MEN), pero ante todo los que espera la sociedad. Soportando lo anterior, Rodríguez y Gairín (2015) indican que "El desarrollo de estrategias de aprendizaje organizativo y gestión del conocimiento permite, precisamente, afrontar estos desafíos, dotando a las organizaciones de herramientas y procesos que les permitan generar nuevo conocimiento y rentabilizar el conocimiento existente" (p. 1).

4. CONCLUSIONES

Si se pretende estar a la vanguardia de la globalización respecto a los diferentes ambientes, se tiene que establecer correlación directa con la gestión del conocimiento y la transformación que toca a todos los niveles de la educación como centro de la estrategia de desarrollo para la sociedad. Lo anterior, está dado que la escuela y la universidad actualmente son competitivas en función de cuanto saben, cómo lo utilizan y que uso hacen de lo que saben, así como su capacidad para continuar aprendiendo. Ahora bien, es necesario tener en cuenta, que para toda la creación de ambientes de aprendizaje se requiere de contenidos y su clasificación según procesos introductorios, de conocimiento y profundización; y un proceso evaluativo, actividades interactivas a través de la plataforma o el aula y los procesos de retroalimentación que nos permite interactuar y avanzar en el proceso de aprendizaje y generación de nuevos o innovadores conocimientos (Balderas, 2009).

Así mismo, es necesario comprender que los ambientes de aprendizajes mediados por las tecnologías logran un marco referencial respecto al constructivismo colectivo como nuevas formas de enseñar y aprender; así lo expone Muñoz, Fraguero y Ayuso (2013) indicando que las nuevas tecnologías y la comunicación también han llegado al ámbito universitario (...) estas nuevas formas de interactuar se han convertido en una pieza tan necesaria que al día de hoy no se puede contemplar prescindir de ellas (...). (p. 92), generando con ello, que las implicaciones a nivel de rol docente, escenarios de aprendizaje, recursividad de las

instituciones y aprestamiento de los educandos pueden posibilitar avances para una educación competitiva y que además trate de potenciar un aprendizaje y una enseñanza permanente.

De acuerdo con lo anterior, es necesario tener en cuenta la adaptación de las nuevas tecnologías tanto en los beneficios que pueda ofrecer y las contravenciones que se puedan presentar, esto teniendo en cuenta la nueva generación (Neto) para la cual los sistemas tecnológicos son un ápice en su proceso de formación sociocultural e incluso como sistema de su construcción de conocimientos, así lo argumenta la UNESCO (2013):

Durante los próximos quince años, la puesta en marcha de proyectos de aprendizaje móvil y los modelos pedagógicos que éstos adopten se deberían guiar no sólo por las ventajas y las limitaciones de las tecnologías móviles, sino también por el análisis de cómo encajan esas tecnologías en el tejido social y cultural de las comunidades (pp. 7-8).

Es inminente que la tecnología móvil será parte de todos los procesos y estrategias educativas, sin embargo, es importante tener en cuenta que así mismo para ese avance el aprendizaje exigirá nuevas intervenciones para los docentes y personal que ejecute los procesos de gestión educativa, quienes requieren de capacidades superiores para dar la información y manejo a ello, logrando estar a la vanguardia de la nueva generación.

Ayudar a aprender a gestionar y trabajar creativamente con las ideas y contribuir a la creación de nuevos conocimientos (González, Collazos y García, 2016), es una de las principales razones por las cuales debemos adaptarnos al advenimiento de una educación basada en herramientas y estrategias tecnológicas que permeabilizarán el aprendizaje. Así mismo, es necesario tener en cuenta no perder de vista elementos primordiales y habilidades importantes que deben ser desarrolladas en cualquier sistema educativo como lo es el aprendizaje colaborativo y el constructivismo.

Con el tiempo las innovaciones tecnológicas continuarán abordando todo nuestro contexto sociocultural haciéndonos más diversificados, por tanto, el mayor reto es ayudar a promover y desarrollar métodos de análisis de todos los datos e información que promueven los diferentes ambientes tecnológicos y ponerlo en práctica, así como asumir retos de preparación, comprensión y manejo de las nuevos y novedosos sistemas, estrategias y actividades que emerjan el conocimiento y el aprendizaje, en doble vía docente-estudiante.

Es importante reconocer que los ambientes de aprendizaje requieren de elementos de organización, contenido, actividades y procesos evaluativos constantes para evidenciar su progreso y efectividad. Así, como el hecho que da evidencia que las herramientas ayudan a desarrollar y/o fortalecer competencias, no sólo en el campo tecnológico, sino también en la organización y estructura de las ideas y del trabajo en equipo; y aunque algunas veces no se logra el engranaje perfecto entre los participantes, finalmente todo el esfuerzo, la dedicación y la creatividad se ve relegado en el pragmatismo y el desempeño que ejerce el estudiante a través del sistema o ambiente educativo y el desarrollo de sus actividades.

Así, es que la tecnología ha logrado en la historia de la innovación establecer sinergia como lo llama Johnson (2010) donde $1+1=3$, donde

desde la distancia, el uso de un foro virtual, la generación de un grupo interno vía WhatsApp, la participación en videojuegos; a pesar de las diversificaciones se logra el respeto por la idea del otro, la autogestión y concertación para la adopción de roles internos, logrando generación de un trabajo grupal dando como resultados experiencias de aprendizaje bajo contextos diferentes.

En fin, no es un secreto que la calidad educativa es la que genera mayor retención escolar, a mayor efectividad (eficiencia y eficacia) mayor productividad y por ende genera continuidad y culminación académica. Sin embargo, la autoevaluación institucional y la gestión educativa es la que proporciona herramientas para analizar la calidad, eficiencia y eficacia. Lo anterior, concebida como la satisfacción de los clientes, en este caso los estudiantes, llenando sus expectativas e impacto a través de las múltiples estrategias que fomenta una institución.

Finalmente, es la innovación en cualquier sistema educativo la que se convierte en una categoría social, dado que pone en consideración el contexto en el que se desarrolla, se espera que ésta imagine y construya aquello que es deseable para la transformación de lo existente, de allí se debe contribuir a la creación de marcos normativos, pragmáticos y lógicos que ayuden a romper paradigmas y gestionar procesos, logrando el fortalecimiento de las instituciones educativas.

Siendo así, no se puede indicar que hay un aspecto más importante que otro en la gestión educativa e incluso del conocimiento o la innovación, dado que toda gestión radica en la diversidad y multiplicidad de acciones, actúe, toma de decisiones, ideas innovadoras, conocimiento, información y desconstrucción constante donde se dé la superposición de saberes, experiencias, análisis de errores y crecimiento constante de todos los actores implícitos en el proceso educativo, llamado consecuentemente: ambientes de aprendizaje. Por lo anterior, la gestión educativa, la innovación, la gestión del conocimiento y los ambientes de aprendizaje se complementan y se necesitan bajo un funcionamiento armónico, efectivo y diferencial para lograr finalmente el objetivo de toda institución educativa; una educación de calidad.

Referencias

- Area, M., y Adell J. (2009) e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. Revista Tecnología Educativa, 391-424. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3091868>
- Brown, M. (2010). Learning Spaces. Educause. Recuperado de: <https://www.educause.edu/research-and-publications/books/educating-net-generation/learning-spaces>
- Balderas, R. (2009). ¿Sociedad de la Información o sociedad del conocimiento? El cotidiano. Red de Revistas científicas de América latina el Caribe, España y Portugal. (Núm.158) Doi: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32512741011>

- Berrío, H., Angulo, F. A., y Gil, I. (2013). Gestión del Conocimiento como base para la gerencia de centros de investigación en universidades Públicas. *Revista Dimensión Empresarial*, 11, (1), 116-125.
- Díaz, F. (2010) Los profesores ante las innovaciones curriculares. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 1(1),1-15.
- Díaz, J., y Troyano, Y. (2016). La gamificación en las Aulas. *Revista INED 21*. Recuperado de: <https://ined21.com/la-gamificacion-las-aulas/>
- Escudero, J. (1987) La investigación en la acción en el panorama actual de la investigación educativa: algunas tendencias. *Innovación e Investigación Educativa*, 3 (En prensa).
- Farias, G. (octubre 2010). Espacios de aprendizaje en educación superior: de la profesionalización a la innovación para la transformación social. *Apertura*, 2 (2). Universidad de Guadalajara. Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/num13/Articulos/tema2.php>
- Fontalvo, T., Quejada, R., y Puello, J. (2011). La gestión del conocimiento y los procesos de mejoramiento. *Dimens. empres*, 9 (1), 80-87.
- González, C., Collazos, C., y García, R. (30 enero 2016). Desafío en el diseño de MOOCs: incorporación de aspectos para la colaboración y la gamificación. *RED: Revista de Educación a Distancia*, 48. (7), 2-23. Recuperado de: http://www.um.es/ead/red/48/carina_et_al.pdf
- Johnson, S. (2010). TED: ¿De dónde vienen las buenas ideas? [Video] Disponible en: http://www.ted.com/talks/steven_johnson_where_good_ideas_come_from
- Ministerio de Educación (2007). La gestión educativa es la vía al mejoramiento de la educación. Recuperado de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-137440.html>
- Ministerio de Educación Nacional-MEN (2010). Portafolio de estrategias para reducir la deserción (PP 1-45) Recuperado de: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/articles-307714_recurso_2.pdf
- Muñoz, M., Fragueiro, M., y Ayuso, M. (2013). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. *Revista Escuela Abierta*, 16, 91-104. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4425349.pdf>
- Oblinger, D., and Lippincott, J.K., (2006). *Learning Spaces*. Brockport Bookshelf. Book 78. Recuperado de: http://www.brockport.edu/learning_spaces/
- Pascual, R. (SF). La gestión educativa ante la innovación y el cambio. PDF – Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=7486>
- Rimari, W. (2016). La innovación Educativa, un instrumento de Desarrollo. Recuperado de: www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/innovacion_educativa_octubre.pdf
- Rodríguez, D., y Gairín, J., (Marzo 2015). Innovación, aprendizaje organizativo y gestión del conocimiento en las instituciones educativas. *Educación*, XXIV (46,) 73-90.
- Salazar, D., y Romero, G. (2006). Planificación. ¿Éxito Gerencial? *Revista Multiciencias*, 6 (1) Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90460103>

- Salinas, J., y Marín, J. (2017) La universidad entre lo real y lo virtual: una trayectoria no lineal para la didáctica universitaria. Recuperado de: <http://www.hottopos.com/notand44/1SalinasMarin.pdf>
- UNESCO, (2013). Gestión Educativa Estratégica. IIPE Buenos Aires. Instituto Superior de Planeamiento de la Educación; Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de: http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/sites/default/files/modulo02_0.pdf
- UNESCO. (2013). El futuro del aprendizaje móvil. Implicaciones para la planificación y la formulación de políticas. Francia. UNESCO. Recuperado de: unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219637s.pdf