



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN**

**XVI CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE INNOVACIONES EN
DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS ECONÓMICO ADMINISTRATIVAS**

TEMA CENTRAL: Tecnologías de información para el aprendizaje

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ENSEÑANZA DE LA MACROECONOMÍA:
PERSPECTIVA DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

DR. GERARDO SÁNCHEZ AMBRIZ. Profesor Definitivo. Adscrito al Departamento de Ciencias Sociales de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán Tel 56 23 19 02. Correo electrónico gerardovich@gmail.com

M.A. MARCELA ANGELES DAUAHARE. Facultad de Estudios Profesionales Cuautitlán UNAM. México Profesor de Carrera Asociada “C” de T.C. Adscrita al Departamento de Ciencias Sociales de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán UNAM. Tel 56 23 19 02. Correo electrónico marceanda@gmail.com

RESUMEN

La presente disertación tiene como propósito: proponer la incorporación de la teoría administrativa denominada -gestión del conocimiento- en la enseñanza de la macroeconomía y la instrumentación de innovaciones tecnológicas.

Uno de los temas relevantes en la actualidad en la Teoría de la Administración, es la llamada gestión del conocimiento. El propósito de este trabajo consiste en presentar los resultados obtenidos de la aplicación de la gestión del conocimiento y la forma de adaptarla en la práctica docente, instrumentando procesos innovadores en la enseñanza de la macroeconomía, integrando un recurso de la web 2.0 *el video* como complemento en el aula.

¿El qué, el cómo y el para qué?, conlleva el desarrollo de una investigación de tipo mixta, con alcance descriptivo; a continuación se realizó un diagnóstico situacional, que posibilitó la identificación del problema de investigación. A partir del cual se enunció la pregunta de investigación, su justificación y el establecimiento de objetivos e hipótesis de investigación. Posteriormente, en el apartado de métodos fue elegido y aplicado un diseño de investigación experimental (cuasi-experimental), sustentado en un enfoque cuantitativo. El escenario de la investigación fue una Universidad Pública, con una población de 3949 alumnos, en las licenciaturas de contaduría y administración; de los cuales fue estudiada una muestra a conveniencia de 150 sujetos de estudio, correspondientes al sexto semestre de ambas carreras.

Los resultados obtenidos construyen evidencias para asegurar que la aplicación de la Gestión del Conocimiento y las Tecnologías de la Información y Comunicación, por medio de la WEB2 (la creación del video) coadyuva al mejoramiento de técnicas educativas, basadas en la creatividad y el trabajo colaborativo, que redundan en un mayor aprovechamiento escolar en la asignatura de Macroeconomía de la carrera de Licenciados en Administración y Contaduría; aunado a cambios de actitud en: alumnos y docentes

El futuro de la educación superior demanda docentes competitivos, creativos e innovadores; por ende, debemos reflexionar y por supuesto, la generación de un cambio de actitud y de convencimiento acerca de la necesidad del uso de tecnología en el aula.

Palabras clave:

1. Gestión del conocimiento
2. Tecnologías de información y comunicación
3. Macroeconomía – enseñanza.
4. Docencia- innovación

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ENSEÑANZA DE LA ECONOMÍA: PERSPECTIVA DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

ÍNDICE

	Pág.
Resumen	2
Introducción	4
I Marco Teórico	6
1 La Gestión del Conocimiento	6
2 Los modelos	7
3 El papel del profesor en la Gestión del Conocimiento	10
II Metodología	12
1 Escenarios de la Investigación	13
2 Problema	13
3 Pregunta de investigación	13
4 Justificación	14
5 Objetivos	14
6 Hipótesis de trabajo	14
7 Variables	14
8 Descripción de la experiencia	14
9 Muestra	15
10 Tratamiento de datos	16
III Resultados	17
IV Conclusiones	20
V Referencias	21

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA ENSEÑANZA DE LA MACROECONOMÍA: PERSPECTIVA DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

INTRODUCCIÓN

Las Instituciones de Educación Superior (IES) en todo el orbe, a una década del inicio del siglo XXI es diferente al contexto vivido en el pasado milenio, debido a que hoy en día la sociedad del conocimiento ya es una realidad, a pesar de que su acceso es desigual y complejo en los diversos espacios universitarios.

Como entidad estratégica en la preservación del saber, las IES evolucionan de manera vertiginosa con un atributo de creatividad y competitividad e intenta consolidarse en una organización innovadora que participa en forma activa en la generación de conocimiento para crear opciones de desarrollo en las que el ser humano es lo importante. Para ello, es vital que su modelo de gestión educativa refleje atributos que resalten su productividad competitiva que sea capaz de adoptar, adaptar e impulsar una nueva teoría de aprendizaje que diseñe nuevos modelos educativos que en el mediano y largo plazo mejoren la calidad de vida de la sociedad, con responsabilidad y bienestar social.

En la construcción de organizaciones innovadoras, el docente-investigador debe mantener una constante evolución en la adquisición de conocimientos, que haga factible que los educandos desarrollen nuevas competencias, que involucren habilidades y destrezas que se requieren en la práctica profesional; en éste sentido es destacable que la plantilla docente, mantenga una actitud positiva, compromiso, educación, ética, identidad, originalidad y consolide una masa crítica.

La masa crítica conformada por los docentes, a su vez, en los distintos contextos educativos debe manejar las herramientas tecnológicas, así como: dirigir, planear, diseñar, elaborar, aplicar, estandarizar y adecuar técnicas e instrumentos de medición de los distintos componentes de la educación intencional como el aprendizaje y la enseñanza

El futuro se construye en el presente y el logro de éxitos depende de cada acción y las decisiones tomadas hoy, y los esfuerzos que cristalizan en éxito, pueden cambiar a la educación en México

La norma ISO 9000: 2008 (ISO, 2008) indica que la gestión es: una acción y un efecto de dirigir y coordinar sus actividades como organización suministradora de servicios de información. Su objetivo es asegurar la eficiencia, eficacia, pertinencia y relevancia para que las organizaciones sean competitivas (Jiménez, 2005). Desde la perspectiva de las Ciencias de la Administración (Sánchez y Flores, 2013), los líderes de las IES deben laborar bajo esquemas de cambio y trabajo

basado en el conocimiento, capaces de desarrollar organizaciones que piensan y operan con objetivos y metas lógicas, con procesos flexibles y estructuras planas; construyendo redes de conocimiento y que tengan como recurso clave la utilización, la adaptación y el desarrollo de Tecnología de Información y Comunicación (TIC).

El reto por asumir exige la visualización del diseño de organizaciones globales y multiculturales capaces de diseñar e instrumentar procesos productivos planeados, orientados a la optimización de los indicadores de rendimiento educativo inmersos en un clima organizacional educativo que posibilite la superación de los educandos.

La creación de talentos y capacidades organizacionales para satisfacer las necesidades del futuro, debe apoyarse en la formulación de planes estratégicos con líneas de actuación que sustentadas en regulaciones ambientales, adopten la innovación de tecnologías verdes.

Los responsables de la planeación, la dirección, la ejecución, el control y la evaluación en el contexto actual, son los profesores creativos e innovadores en la docencia y gestión educativa que poseen atributos de entes visionarios, capaces de dirigir las IES del presente milenio, donde se forman los líderes que dirigirán las próximas generaciones. Para ello, flexibilizan su modelo organizacional, diseñando nuevas modalidades y, estrategias de enseñanzas presenciales y no presenciales (eficientes y eficaces) a una comunidad universitaria *sui generis* que desarrolla sus actividades de docencia, difusión de la cultura e investigación en escenarios del tercer entorno, caracterizado por el desarrollo de proyectos sustentados en las TIC.

El tercer entorno es definido por Echeverría (1999): “difiere profundamente de los entornos naturales y urbanos en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos”, es considerado un nuevo espacio social que demanda la instrumentación de eficientes modelos de gestión en las organizaciones, en pro de la construcción de un capital intelectual.

En México, las IES, para el diseño de sus planes y programas educativos se basa en modelos extranjeros; lo que limita el desarrollo de patrones propios. El presente artículo propone la instrumentación de un modelo de gestión del conocimiento de la economía, bajo una perspectiva de innovación tecnológica, denominado: Estrategias para el cambio y la innovación (ECI).

I. MARCO TEÓRICO

1. La Gestión del Conocimiento

La teoría de la gestión del conocimiento (GC) en la actualidad, enmarca la etapa del pensamiento administrativo —Administración Hipermoderna— (Carr, 2006). Conceptualmente la GC surge como teoría administrativa en la década de los años noventa del siglo pasado (Nonaka y Takeuchi, 1997) en un escenario empresarial que exige y demanda hasta hoy en día procesos de renovación que posibiliten la competitividad y la innovación para la creación de un capital social. Por ende, es vital el desarrollo de nuevos conocimientos a partir de datos, donde el talento humano; los transforma en información, que servirá de base a la generación de conocimiento que logre la transformación de los productos y servicios que oferta y contribuya al fortalecimiento de saberes.

Nonaka y Takeuchi sintetizan que la GC es la capacidad de las organizaciones para adquirir y explotar económicamente los conocimientos en un sentido colectivo, como fuente de valor para sus clientes. Además, es el arte de reconocer, asimilar, desarrollar y aplicar el saber en las entidades productivas —sus verdades, creencias, perspectivas, juicios y metodologías— como parte de las estrategias de las empresas para cumplir sus objetivos.

Algunos otros autores como Gregan (2002) indican que la GC es un: “proceso de recolectar el conocimiento en donde éste existe: bases de datos, papel, en las manos de las personas y distribuir éste donde pueda ayudar a producir el mejor resultado”. Por su parte, Kim (2002) sugiere que la GC “es una disciplina que promueve un enfoque integrado para identificar, administrar y compartir todos los activos del conocimiento de una organización, incluyendo experiencia inarticulada y experiencia habitante en los trabajadores individuales”. Milward (2003), define a la GC como: la directriz que facilita los flujos de información de forma oportuna y eficaz para que sean diseminados hacia las personas demandantes de ella.

Birkinshaw y Sheehan (2003) explican que la GC conlleva un conjunto de actividades relacionadas con la dirección y administración de la totalidad de los flujos de conocimiento en la organización. Se concreta a las funciones de creación, transferencia, utilización y absorción de los mismos, con el objetivo de generar competencias básicas esenciales. Finalmente, los componentes de la GC propuestos por Slaughter (2004) son: Capital humano (conocimiento de los individuos), Capital organizativo (estructura, proceso y cultura) y Capital Cliente (percepción del valor de los clientes).

2 Los modelos

Los modelos de GC tienen sus orígenes en los principios teóricos de la calidad y su evolución hacia la excelencia. La excelencia es un concepto que surge en la década de los años ochenta por medio de Rogers (2009), quien indica que son las individualidades dotadas de ciertas aptitudes específicas, que dan una capacidad superior a las organizaciones.

La excelencia consiste en alcanzar resultados que satisfagan a todos los grupos de interés de la organización; ésta no aparece de milagro, sino como resultado de que alguna persona ha marcado ritmos de trabajo y eficacia personal y los demás se ven obligados a seguir; vinculándose en forma directa con la estrategia y la cultura empresariales, que poseen un método con objetivos claros y con una gestión funcional.

En la calidad, las IES buscaban hacer las cosas bien desde un inicio, mejorándolas día a día, cumpliendo con las especificaciones que permitieron alcanzar la calidad total, enunciando tácticas de -justo a tiempo-. El control de la producción está sumergido en procesos de supervisión de los estándares de calidad y cuando el producto presentaba errores e incidencias, era recomendable implementar en las actividades productivas una reingeniería.

A finales del siglo XX, el concepto de la calidad no siempre garantiza la innovación y evoluciona al de la excelencia y ésta, es caracterizada por la innovación. Debemos entender la innovación como un proceso minucioso y continuo, que gradual y sistemáticamente acumula experiencias que hace posible que las organizaciones fortalezcan sus capacidades productivas y tecnológicas mediante la creación y el uso del conocimiento (Freeman, 1995). Por tanto, representa ser el valor real de los datos que generan información, que coadyuva a crear conocimiento y saberes. Además ayuda a comprender mejor las cosas, se produce cuando es combinada con otras informaciones para formar nuevas ideas (Orr, 2006). Éstas iluminan y dan fuerza, para que las personas se inspiren y estimulen su creatividad, resolviendo problemas, que limitan a los integrantes de la organización el desarrollo de estrategias para hacer mejor las cosas, baratas y útiles (Klein y Night, 2005).

La mayoría de las acciones innovadoras conlleva a un complejo proceso de formación de capital humano y desarrollo de capacidades, mediante estrategias educativas que garantizan el surgimiento de una cultura superior, que es por lo general, la conocida y la estudiada. La innovación ha estado orientada o sustentada por algunos de los objetivos vitales de la sociedad: mejora el nivel de vida, genera empleo, produce riqueza, progreso, felicidad, satisfacción

intelectual, poder, compañerismo, distribución de la riqueza, satisfacción artística; aunado a la iniciativa y el aprovechamiento económico y social, que los grupos e individuos han hecho de las oportunidades, necesidades y retos que el entorno les ha planteado.

Los precursores Nonaka y Takeuchi (1997) diseñaron el modelo de GC denominado: *Modelo de proceso de creación del conocimiento*, que enuncia cuatro procesos: socialización, exteriorización, combinación e interiorización (SECI), ordenados estratégicamente para el aprovechamiento racional del conocimiento tácito y explícito

En su modelo de GC, Davenport y Prusak (2001) hacen énfasis en los aspectos relacionados con el almacenamiento, el acceso y la transferencia de conocimiento. Enuncian tres tipos de almacenaje de conocimiento: Externo - Interno estructurado e Interno informal.

Otra aportación significativa la constituyen sus postulados sobre la gestión del conocimiento, siendo éstos:

- ✓ GC es más económica de lo que parece en primera instancia.
- ✓ La gestión efectiva demanda estrategias de requiere soluciones híbridas del intelecto humano y la tecnología.
- ✓ La GC es altamente política, para convencer a los grupos que se resisten al cambio.
- ✓ Requiere gestores de conocimiento comprometidos con la organización.
- ✓ GC del conocimiento se construye a partir del diseño de mapas mentales, para la toma de decisiones.
- ✓ Compartir y usar el conocimiento es la base del éxito en las organizaciones.
- ✓ Gestión significa mejorar los procesos inherentes a la generación, sistematización y diseminación del conocimiento
- ✓ El acceso al conocimiento es sólo el inicio de un proceso de educación para toda la vida
- ✓ GC requiere de una planeación estratégica.
- ✓ La GC exige la firma de un “contrato de conocimiento”.

La GC propicia el diseño y la construcción de modelos de redes de transferencia del conocimiento; por ejemplo: Kamhawi (2010) propone un modelo para analizar la estructura interna de una organización y el grado de dificultad para transferir el conocimiento interno. Chen y Chen (2006) aporta un modelo de gestión del conocimiento para la transformación de las organizaciones productivas; define, la creación como el apoyo e intercambio del saber que hacen

posible la transformación y esto, constituye parte de los activos intelectuales de todos los individuos de la empresa que posibilitan el mejoramiento en la atención al cliente.

Sveiby (2008) pretende definir la naturaleza de un conocimiento organizativo como activos tangibles; mientras que Mouritse y Larsen (2010) identifican tres dimensiones que aparecen como fundamentales para entender el alcance de tanta documentación.

Anderson (2011) construyó su modelo de administración del conocimiento organizacional que sirvió de base para que junto con APOC diseñaran un instrumento de evaluación y diagnóstico denominado: Knowledge Management Assessment Tool (KMAT), que incluye cuatro elementos que coadyuvan a sistematizar los procesos de gestión del conocimiento en las organizaciones: cultura, liderazgo, medición y tecnología. Por su parte, Dixon (2001) aporta un modelo de transferencia del conocimiento, sustentado en cinco estrategias: transferencia en serie, transferencia cercana, transferencia lejana, transferencia estratégica y transferencia experta.

Otras aplicaciones en el rubro de factor humano y tecnología las encontramos en las aportaciones de Hansen, Noria y Tierney (1999), quienes identifican las relaciones existentes entre los eslabones: Tecnología y Gestión del Factor Humano. Moreno y Pelayo (2007) sugieren la adopción del Modelo THALEC, en virtud de que considera la importancia de las TIC, las políticas de recursos humanos, el clima organizacional, liderazgo, estructura organizacional y cultura organizacional como los elementos de éxito en la competitividad.

Rizzuto (2011) esboza un modelo de transferencia de la innovación tecnológica para las actividades laborales, base de un desarrollo gradual de cualquier organización. Dahlander y Gann (2010), López-Nicolás y Meroño-Cerdán (2011) plantean dos modelos sobre estrategias de gestión para crear una cultura organizacional que posibilite la innovación y la creación de valor en escenarios globalizados.

Lindler y Wald (2010) proponen herramientas tecnológicas como la Web 2.0 en la integración de acciones, dentro de la gestión del conocimiento. Por último, la gestión de las iniciativas basadas en el conocimiento es una novedosa propuesta de Chen y Huang (2007), que aprovechan la formulación de problemas e intentan sustentar un conjunto de iniciativas estratégicas emanadas del factor humano que posibilitan soluciones lógicas y racionales en las entidades productivas y de servicio.

Sánchez Vignau (2004) plantea la necesidad de generar nuevos modelos de comportamiento y gestión de IES para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto

presentamos una propuesta de GC en etapa de constructo, denominada: *Estrategias para el cambio y la innovación* (ECI), la cual está sustentada en los principios teóricos de los siguientes modelos: Modelo de Proceso de Creación del Conocimiento (Nonaka y Takeuchi, 1997), Modelo de Transferencia del Conocimiento (Dixon, 2001), Modelo THALEC (Moreno y Pelayo, 2005) y Modelo Investigación – Acción, (Lewin, 1988, citado por: Marilyn, 1998)

Las Estrategias para el cambio y la innovación (ECI) como propuesta de modelo de GC aplicable a las IES, metodológicamente, propone un conjunto de estrategias orientadas al cambio planeado que tiene como fin solucionar diversas problemáticas que limitan el desarrollo de capacidades de innovación en la generación de nuevas tácticas de enseñanza.

3 El papel del profesor en la Gestión del Conocimiento

A través de los años, los profesores que estamos involucrados en procesos de docencia e investigación, nos percatamos de la relevancia que tiene la cantidad de información, que de manera exponencial está incrementándose en la Internet. Ello nos exige introducir procesos innovadores en el cumplimiento de los programas de las asignaturas que posibiliten brindar una formación integral a los alumnos.

En esta tarea, instrumentar las formas mediante las cuales los alumnos puedan gestionar el conocimiento preciso, lúdico y fundamentalmente que proporcione las habilidades y destrezas necesarias para aprehender el conocimiento y aplicarlo a situaciones específicas, conlleva la generación de estrategias innovadoras para cumplir los desafíos que implican la educación en una IES.

Nos enfrentamos con la expansión creciente del conocimiento: ello nos obliga a diseñar una estrategia que nos poseione y cuestione ¿Qué lugar queremos que ocupen nuestras instituciones profesores y alumnos en los escenarios actuales?

A pesar de las condiciones que prevalecen en el mundo de hoy, del que nuestro país forma parte, con contrastes y claroscuros y en el que coexisten problemas de diversa índole: *económicos, sociales, culturales, ambientales, etc.*, ofrecen también un cúmulo de oportunidades.

Los desafíos contra la pobreza y la falta de oportunidades, puede subsanarse, aprovechando los resquicios que brinda el uso de la tecnología y su aplicación en el aula. Es innegable que con las transformaciones profundas que existen en el ciberespacio, aunado a las necesidades apremiantes

de adquirir conocimientos y aptitudes en un ambiente altamente competitivo, estas dependen cada vez más de la inversión de capital intelectual y capital humano.

Por su naturaleza, las IES son el lugar por excelencia, donde se forma la masa crítica que requiere la sociedad del conocimiento. Hidalgo (2011) “Una condición para ello, es la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en sus procesos de aprendizaje. Otra, es convertir el aprendizaje en el centro de gravedad de la institución en el que estén involucrados todos los miembros de la institución. Convertirse en instituciones de la sociedad del conocimiento demanda de la Universidad la gestión eficiente del conocimiento y aprendizaje para la vida y para toda la vida”.

En la tarea de generar el cambio cualitativo en el aula, se encuentran no solo los responsables académico- administrativos, sino primordialmente los profesores, quienes están al frente de los alumnos y que deben generar las necesidades de impulsar el cambio digital, aprovechando la infraestructura informática con la que cuentan las IES.

Determinar que lugar ocupan las TIC en los procesos de búsqueda de información segura y confiable, el almacenamiento y uso adecuado de ésta; así como la transformación de los datos en información, que posibilita la creación de conocimiento y su difusión, es labor prioritaria del docente en la denominada sociedad de la creatividad

"Si el siglo XIX fue el siglo de industrialización y el siglo XX el siglo de los avances científicos y de la sociedad del conocimiento, el siglo XXI está llamado a ser *el siglo de la creatividad*, no por conveniencia de unos cuantos, sino por exigencia de encontrar ideas y soluciones nuevas a los muchos problemas que se plantean en una sociedad de cambios acelerados, adversidades y violencia social" De la Torre (2006)

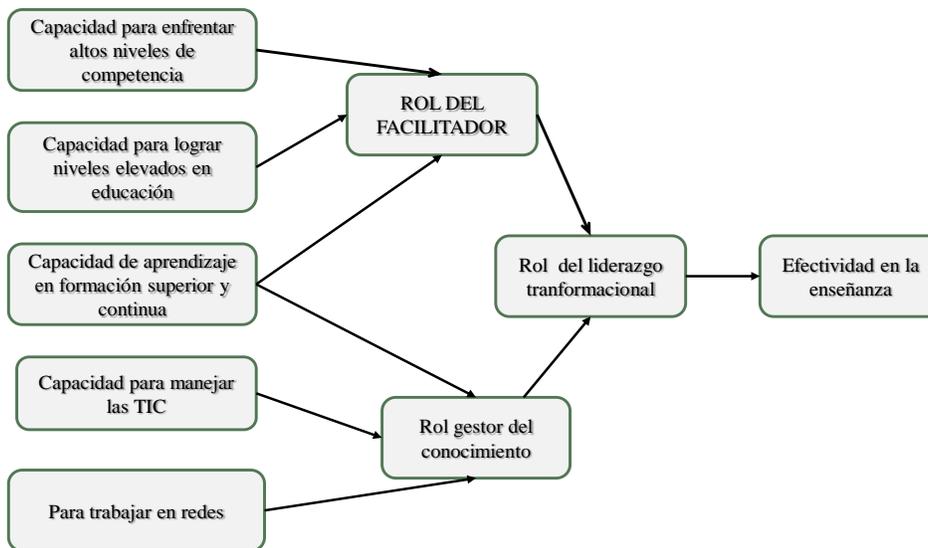
Ser creativo implica generar nuevas ideas; gestionar información, requiere sentar las bases para el desarrollo de la habilidad profesional en competencias genéricas que van desde fomentar capacidades de análisis y síntesis, hasta la muy específica de recuperar y analizar información de diversas fuentes, junto con la capacidad de adaptación a nuevas situaciones, para solucionar problemas reales y tomar decisiones acertadas. Tuning Educational Structures in Europe (2000-2002).

En todo este proceso, el papel del profesor es fundamental, tal como se aprecia en el cuadro 1:

Cuadro 1

EL PAPEL DEL DOCENTE EN LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Desafíos estratégicos



FUENTE: García. G.C. (2011) Las reformas estandarizadoras y la gestión del conocimiento pedagógico http://www.rexe.cl/dwn/vol_20_inv_art_03.pdf

La efectividad como sustancia en la enseñanza, tiene tras de sí, desarrollar un cúmulo de capacidades para superar la competencia con otras instituciones, para alcanzar niveles elevados en la educación y propiamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo la firme convicción que la educación es un proceso continuo, permanente y para toda la vida.

Todo ello se indisolublemente acompañado por el apoyo de las TIC, lideradas por el manejo que el docente tiene como facilitador y gestor del conocimiento, dentro y fuera del aula, en actividades de docencia e investigación.

II. METODOLOGÍA

La presente investigación está sustentada en los principios teóricos del método científico y el tipo de investigación elegida, es de tipo mixta, con un alcance descriptivo y un enfoque cuantitativo. El diseño de investigación es experimental (cuasiexperimental), en adición, se siguieron los

preceptos teóricos indicados en el modelo: IMRyD (Introducción, métodos, resultados y discusión)

1 Escenario de la investigación

Dar respuesta a los requerimientos de la Educación Superior en una Universidad de carácter público, conlleva una problemática común de los docentes: grupos numerosos y falta de infraestructura adecuada en las instalaciones etc., sólo por referirnos a las más evidentes. Ante tal situación, proponer soluciones que además de innovadoras, se conviertan en hechos reales que generen inquietudes en los alumnos y le representen aprendizaje significativo y desarrollo de su intelecto, ha sido la constante en los trabajos que hemos venido instrumentando desde hace poco más de un lustro.

Concebir la práctica educativa en el contexto actual, requiere un cambio importante en los actores principales del proceso enseñanza aprendizaje. Cambiar la forma tradicional de dar clase y evolucionar hacia un enfoque semipresencial requiere cambios en la estrategia y en el desarrollo de competencias diferentes en profesores y alumnos.

De ahí que optimizar los escasos recursos con los que cuentan las universidades públicas, entre otros uno de los beneficios de trabajar de manera creativa con los alumnos de Licenciados en Contaduría y Administración

2 Problema

Ante volumen de datos e información que existe en todos los ámbitos, el fuerte impulso que adquiere gestionar el conocimiento y aplicarlo en el aula, debe promover un cambio en la forma de impartir la docencia y en la actitud del alumno al participar activamente en ello; por ello es conveniente plantearse lo siguiente ¿utilizar los medios audiovisuales, dentro de ellos el video, como una forma creativa y diferente favorece la aplicación de los saberes de los estudiantes durante su carrera?

3 Pregunta de investigación

- ▶ ¿El video es considerado una herramienta tecnológica y de apoyo creativo e innovador en los procesos enseñanza-aprendizaje-evaluación en el quehacer de la educación en el siglo XXI?

4 Justificación

Los cambios continuos y constantes en el contexto educativo, como lo es la incorporación de herramientas tecnológicas –lo cual no excluye a otros ámbitos-, constituye en si mismo un elemento significativo para introducir estrategias de forma y de fondo para que los actores principales del proceso enseñanza aprendizaje brinden mejores resultados y éstos se vean reflejados no sólo en la acreditación de una asignatura, sino en los saberes que deben adquirir y en las competencias que la sociedad actual exige.

5 Objetivos

Objetivo general

Describir la construcción del argumento teórico-metodológico que brinde el sustento de la creatividad a través de las TIC, como una estrategia de innovación en el desarrollo de competencias y destrezas en docentes y alumnos

Objetivo particular

- ▶ Integrar la Teoría Administrativa de Gestión del Conocimiento, de manera efectiva, creativa e innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, utilizando el video como herramienta de la web 2.0 en tres grupos de la asignatura de Macroeconomía de las licenciaturas de Administración y Contaduría.

6 Hipótesis de trabajo

- ▶ La incorporación de herramientas tecnológicas (medios audiovisuales) en la actividad docente, permitirá la adecuada gestión del conocimiento de manera creativa e innovadora, en el entorno de la sociedad del conocimiento

7 Variables:

Dependientes: Gestión del conocimiento en la enseñanza

Independientes: Uso de Tic, labor docente, innovación y creatividad en la enseñanza

8 Descripción de la experiencia

La presente experiencia fue desarrollada en una IES de carácter multidisciplinaria, dependiente de una prestigiada universidad; donde son formados los profesionales de las Carreras de Licenciados en Administración y Licenciados en Contaduría, en adición dentro del plan de

estudios curricular obtienen conocimientos en el área económica (Asignatura de Macroeconomía); en un escenario de grupos numerosos, donde el sistema educativo es mayoritariamente presencial. Esto conlleva, a que los docentes nos enfrentemos a la imposibilidad de atender adecuadamente a los alumnos en su proceso de enseñanza-aprendizaje y por el otro al avance exponencial del uso de las TIC, con la proliferación de datos e información que tiene que ser gestionada para ser aplicada adecuadamente en la educación.

Para Bartolomé, A. (2004) *existen dos aproximaciones a aprendizaje mixto o mezclado, tanto si se parte de un modelo de enseñanza a distancia como si se parte de un modelo de enseñanza presencial. La primera aproximación es de corte economicista y su objetivo final es reducir costos. La otra pretende mejorar la calidad de los resultados del aprendizaje*

Por ello, intentar solucionar esa problemática, con el auxilio de una de las diversas herramientas tecnológicas –web 2.0, video-, permite que los estudiantes desarrollen habilidades que tienen en el manejo de tecnología existente pero aplicada en el entorno académico. Tal como afirma Landow (2004) no se trata de un manejo ambicioso del concepto en el sentido de que los cambios venidos de la innovación sean radicales o totales, sino que esos modos nuevos de hacer las cosas puedan conducir a un cambio beneficioso, aunque no tenga éxito o no dure mucho tiempo. Sin embargo, aportan el valor de repensar la enseñanza y el aprendizaje.

En el encuadre del curso, se estableció que el 80% correspondía a exámenes y el 20% de la evaluación consistiría en el trabajo por equipos de 3 a 5 alumnos en el que cada uno de ellos debía realizar un video con un tema de la Unidad V, acerca de reconocidos Problemas Macroeconómicos actuales:

- ☞ Crecimiento económico
- ☞ Crisis financieras
- ☞ Procesos de Innovación en las organizaciones
- ☞ Responsabilidad Corporativa y Medio ambiente
- ☞ Alimentación y pobreza en el mundo

Los criterios establecidos para realizar la actividad, se determinaron en dos niveles:

- 1) Teórico y
- 2) Tecnológico

En cuanto al número 1, se les proporcionaron las fuentes oficiales de consulta segura como

<http://www.bancomundial.org/publicaciones/>

<http://www.weforum.org/issues/global-competitiveness>

<http://www.onu.cl/onu/sample-page/agencias-fondos-y-programas/pma/http://www.pnuma.org/>

Los aspectos tecnológicos del punto 2, se refieren a los criterios que se observaron para realizar el video:

- Duración de 3 mins.
- Creatividad
- Imágenes
- Texto
- Voz
- Música
- Efectos
- Fotos alusivas al tema, tomadas desde su teléfono celular o de una cámara digital personal, para insertarse en el video.
- Créditos correspondientes
- Una vez terminado el video, éste debía ser publicado en youtube.
- Proporcionar –vía correo electrónico a la profesora-, el enlace de youtube para poder evaluarlo y retroalimentar al equipo acerca de los aciertos, fallas y finalmente el puntaje obtenido.

El diseño de la investigación consideró:

9 Muestra

En el semestre 2013-2, el total de grupos en donde se impartió la materia de Macroeconomía, para licenciados en Contaduría y Administración ascendió a 12, con un total de alumnos de alrededor de 300, denominados **grupo de control**. Dentro de ellos, se eligieron tres-como **grupos de estudio** 2415, 2604, 2606, con un total de 94 estudiantes.

10 Tratamiento de datos

Una vez establecidos los criterios para la creación del video –mencionados en el apartado de descripción de la experiencia-; de forma manual, se concentraron en un cuadro Excel y se estableció una escala de 20 puntos, dando prioridad al contenido estricto del tema elegido por los equipos de trabajo, correspondiente a la Unidad V del programa de la asignatura.

De igual manera, el ajuste del tiempo -3 mins.-, la creatividad en las imágenes –copiadas de las existentes en la web o tomadas de manera personal-; así como los efectos de las imágenes, diálogos, introducción de textos y la inclusión de los créditos de las imágenes, música, textos, etc., fueron los elementos que se tomaron en cuenta para alcanzar los 20 puntos.

El objetivo de este trabajo, consistió en la evaluación de cada video en función de las habilidades de los alumnos para gestionar el conocimiento y desarrollar habilidades y destrezas en el manejo de la información y plasmarla mediante el uso de medios audiovisuales como los que representa el video y que arrojaron los siguientes:

III RESULTADOS

Grupo 2415. Total de alumnos 38. Núm., de equipos: 7: 6 con integrantes de 5 alumnos y 1 con 6 alumnos

Videos creados: 7

Puntuación alcanzada en una escala de 0 a 20:

1 equipo: 20 puntos

4 equipos: 18 puntos

2 equipos: 15 puntos

Grupo 2604. Total de alumnos 25. Núm. de equipos: 5 con 5 integrantes.

Videos creados: 5

Puntuación alcanzada en una escala de 0 a 20:

2 equipos: 20 puntos

1 equipo: 18 puntos

2 equipos 16 puntos

Grupo 2606. Total de alumnos 31. Núm. de equipos: 5: 4 con 5 integrantes y 1 con 6

Videos creados: 6

Puntuación alcanzada en una escala de 0 a 20:

1 equipo: 20 puntos

2 equipos con 18 puntos

3 equipos con 15 puntos

De acuerdo a los datos que se presentan, puede observarse que en los tres grupos de estudio, la totalidad de los alumnos **acreditaron** esta fase, ya que de acuerdo a la escala de 20 puntos, ninguno de los equipos alcanzó el puntaje de 10. Sólo 3 equipos de la totalidad, alcanzaron la puntuación máxima, ya que si consideramos una escala de 20 como máximo, sólo 3 equipos alcanzaron el 100%, con lo que puede afirmarse que asimilaron íntegramente el manejo académico de esta herramienta tecnológica. 7 de ellos lo hicieron al 90%, 2 al 80% y 5 con el 75%.

Al término del semestre, en los tres grupos se crearon 18 videos, en los que se integraron los conceptos más relevantes del contenido de la Unidad V de la Asignatura de Macroeconomía.

Resalta el hecho de que solamente tres alumnos de todos los grupos de estudios sabían como elaborar un video, pero no crearlo con fines académicos. Ello generó temor al principio, sin embargo, al término de la actividad, manifestaron satisfacción al realizarlo, tal como lo muestran los datos.

Puede afirmarse que los alumnos mostraron entusiasmo al trabajar apoyados por las TIC, ya que pudieron desarrollar competencias en el manejo académico de videos y acostumbrarse a trabajar de manera colaborativa, aprovechando las habilidades de cada uno de los integrantes de los

equipos y despertando en ellos la competencia por ser creativos, integrar la música que les atrae e insertarla de manera casi lúdica en la clase de Macroeconomía.

Las experiencias contradictorias que observamos en todos los grupos donde impartimos clases presenciales fueron:

- ☞ Que los estudiantes, a pesar de estar involucrados significativamente en el uso de TIC, desconocían la diferencia existente entre web 1.0 y web 2.0;
- ☞ Tampoco sabían que con sus teléfonos celulares podían desarrollar actividades académicas y;
- ☞ Lo más sorprendente o peor aún es que muy pocos habían creado videos.

En esta etapa nos enfocamos a la creación del video con fines académicos, por varias razones:

- ☞ Representa una forma innovadora y atractiva para los estudiantes.
- ☞ Impulsa el trabajo colaborativo, dado que este espacio virtual es versátil. En él se pueden desarrollar diversas actividades como escribir textos, insertar imágenes, música, fotos personales y existentes en la web, etc.

Aunque la Internet dice “casi todo”, salvo como buscar, filtrar, seleccionar, aceptar o rechazar toda esa información. Eco (2007) menciona que: *Almacenar nueva información. Cuando se tiene buena memoria, es algo de lo que casi todo el mundo es capaz. Pero decidir que es lo que vale la pena recordar y lo que no es un arte sutil. Esa es la diferencia entre los que han cursado estudios regularmente (aunque sea mal) y los autodidactas (aunque sean geniales).*

Puede afirmarse, que además de lo señalado, el docente se ve inmerso en escenarios cada vez más complejos; ya que debe cambiar las estrategias de enseñanza, con una actitud encaminada permanentemente al cambio, a la planeación diversa de sus cursos –al integrar a las TIC de manera permanente hacia las situaciones de aprendizaje-. Establecer vínculos diferentes de colaboración y comunicación con los alumnos, utilizando los entornos virtuales que lo promuevan, a través de una tutoría constante y permanente, seguida de la evaluación continua en ambiente de respeto y colaboración. Salinas y Viticcioni (2008)

Los elementos más importantes en el ámbito de la educación, se enfocan en la actividad y comunicación del que aprende, pero lo realmente significativo radica en la calidad del

conocimiento colectivo generado en la interacción alumno-alumno, alumno-docente docente-alumno, frente al construido individualmente

IV CONCLUSIONES

Aplicar herramientas de la web 2.0 en la enseñanza de la Economía, requiere no sólo de una actitud diferente en cuanto a ¿qué queremos los docentes que los alumnos aprendan con el diseño de nuevos formatos que conjugan lo tradicional con lo innovador, creativo y colaborativo.

Para nosotros como docentes, ha implicado: Un cambio de actitud y de convencimiento acerca de la necesidad del uso de tecnología en el aula.

- ❖ Desarrollo de competencias en el docente; para determinar estrategias de aprendizaje, herramientas didácticas adecuadas a los objetivos del curso y por supuesto de aprendizaje.
- ❖ Asimismo, diseñar cursos de esta naturaleza no es tarea fácil, requiere de horas de trabajo por parte del docente, para que cada una de las actividades propuestas sean claras y congruentes.

Para los alumnos es relativamente más fácil asimilar esta nueva metodología, ya que el promedio de edades de alumnos del sexto semestre oscila entre 19 y 21 años. Edades en las que muchos de ellos tienen celular, poseen una cuenta correo electrónico, participan en facebook y acceden a videos en youtube. En fin, están más familiarizados con la tecnología que los docentes. Sin embargo, la usan casi exclusivamente para recreación.

El reto está en aprovechar las habilidades de los alumnos; la actitud y el convencimiento del docente para que ambos unidos en torno a un objetivo común –enseñanza aprendizaje-, converjan en los desafíos que el tercer entorno demanda.

V REFERENCIAS

1. Anderson, D. L. 2011. Organization development. California: Sage. 309 p.
2. Birkinshaw, J. y Sheehan, T. 2003. Managing the knowledge life cycle. *Engineering Management Review*, IEEE, Vol. 31, p. 3-10.
3. Carr, A. 2006. Space and time in organizational change management. *Journal of Organizational Change Management*, Vol. 19, n° 5, p. 545-557.
4. Chen, C. y Huang, J. 2007. How organizational climate and structure affect knowledge management. The social interaction perspective. *Data & Knowledge Engineering*, Vol. 27, p. 43-57.
5. Chen, Mu-Yen y Chen, An-Pin. (2006). Knowledge performance evaluation: a decade review from 1995-2004. *Journal of Information Science*. Vol. 32 (1), p. 17-38.
6. Dahlander, L. Gann, D. 2010. How open innovation? *Research Policy*, Vol. 39, n° 6, p. 699-709.
7. Davenport, T. y Prusak, L. 2001. Conocimiento en acción. Cómo las organizaciones manejan lo que saben. Buenos Aires, Pearson Education. 225 p.
8. De la Torre, S. 2006. *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*, .Documento electrónico disponible en <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717> [Citado consulta 12 mayo de 2013]
9. Dixon, N. 2001. El conocimiento común: cómo prosperan las compañías que comparten lo que saben. México: Oxford University, 208 p.
10. Echeverría, J. 1999. Los señores del aire: telépolis y el tercer entorno. Barcelona, Destino (Biblioteca Selecta Forum de Barcelona)
11. Freeman, C. 1995. The National System of Innovation in historical perspectives. *Cambridge Journal of Economics*, Vol. 19, n° 1, p. 5-24
12. García, G.C. (2011) Las reformas estandarizadoras y la gestión del conocimiento pedagógico. Una aproximación desde las representaciones sociales de los profesores. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*. UCS, Vol, 10 No. 28, agosto-diciembre, 2011, pp. 59-74
13. Gregan, J. ... et. al. 2002. So that's what that is": Examining the impact of analogy on consumers' knowledge development for really new products. *Psychology and Marketing*, Vol. 19, n° 6, p. 533-550.

14. Hansen, M.; Noria, N. y Tierney, T. 1999. What's your strategy for managing knowledge. Harvard Business Review, Mar-April, p. 106-116
15. Hidalgo, B, L. 2011. *El docente y la gestión del conocimiento en la educación superior a distancia*. Documento electrónico disponible en:
http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2740/1/lilliam_hidalgo_docente_gestion_del_conocimiento.pdf [Citado 10 de mayo de 2013]
16. International Organization for Standardization. (2008). *ISO 9000:2008. Sistemas de gestión de la calidad*. México, IMNC. 1 v.
17. Jiménez A., R. 2005. Justo a tiempo [en línea]. México, Avantel [citado 13 jul 2012]. Disponible en Worl Wide Web: <http://www.avantel.net/~rjaguado/just.html>
18. Kamhawi, E. 2010. The three architecture of knowledge flow and management activities. Information and Organization [en línea], 20, p. 169-186 [citado 10 feb 2010]. Disponible Word Wide Web: <http://sciencedirect.com>
19. Kim, L. 2002. Global production networks, knowledge diffusion, and local capability formation. (En línea). *Research Policy*. Vol. 38, no. 8-9, p. 1417-1429. [citado 10 feb 2010] Disponible: <http://sciencedirect.com>
20. Klein, K. J. y Knight, A. P. 2005. Innovation implementing overcoming the challenge. *Current Directions in Psychological Science*, 14 (5), p. 243-246.
21. Landow, G. 2004. Innovación educativa e hipertexto. Éxitos y fracasos de una universidad en apoyo de la nueva tecnología. En I. Snyder (comp.): *Alfabetismos digitales*. Málaga, Ed. Aljibe, 149-170. [Citado de 20 de junio de 2011]
22. Lindler F. y Wald, A. 2010. The research core of the knowledge management. (En línea). *International Journal of Information Management*. Vol. 29, nº 7, p. 877-888. [citado 10 feb 2010] Disponible: <http://sciencedirect.com>
23. López-Nicolás, C. y Meroño-Cerdán, A. L. 2011. Strategic knowledge management innovation and performance. (En línea). *International Journal of Information Management* Vol. 31, p. 502-509. [citado 10 feb 2010] Disponible: www.sciencedirect.com
24. Marilyn, M. (1998). Knowledge management at HP Consulting. *Organization Dynamic*. P. 71-77.
25. Milward, B. 2003. *Globalisation? internalisation and monopoly capitalism*. Massachusetts: Edeard Elgar. 213 p.

26. Moreno, M. J. y Pelayo, Y. 2007. THALEC: modelo de gestión interna del conocimiento. *Capital Humano*, nº 208, p. 68-75.
27. Mouritse, J y Larsen, H. 2010. The 2nd wave of knowledge management: the management contro of knowledge resources through intellectual capital information. (En línea). *Management Accounting Research*. Vol. 16, p. 371-394. [citado 13 feb 2010] Disponible: www.sciencedirect.com
28. Nonaka, I. Y Takeuchi, H. 1997. *Managing industrial knowledge: creation, transfer and utilization*. London: Thousand Oaks. 344 p.
29. Orr, M. T. 2006. Mapping innovation in leadership preparation in our Nation´s School of Education. *Phi Delta Kappan*, Vol. 87, nº 7, p. 492-499.
30. Rizzuto, T. 2011. Age and technology innovation in the workplace: does work context matter. *Computer in Human Behavior*, Vol. 27, nº 5, p. 1612-1620.
31. Rogers, E. 2009. *A manual of useful knowledge*. Memphis: Tennessee Books LLC, 165 p.,
32. Salinas, M.I. y Viticcioni, S.M. (2008) Innovar con blogs en la enseñanza universitaria presencial EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología educativa* No. 27. Nov 2008) Doc. Disponible en: http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec27/articulos_n27_PDF/Edutec-E_MISanilas_Viticcioni_n27.pdf] consultado 17 de junio de 2011
33. Sánchez Vignau, B. S. 2004. La universalización de la educación superior en Cuba: una oportunidad para reflexionar sobre los modelos de gestión en las bibliotecas universitarias. (En línea). *ACIMED*. Vol. 12, nº 2. [citado 15 ene 2012] Disponible: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1024-94352004000200013&script=sci_arttext
34. Sánchez, G. y Flores, J. 2011. Gestión, evaluación y desarrollo organizacional: eslabones de éxito en bibliotecas universitarias, ¿falacia o verdad?. En: **55 Años de Bibliotecología Universitaria**. México: UNAM, FFyL. P. 35-52
35. Slaughter, M. 2004. Origins and early development of human body knowledge. Monograph of the Society for Research in Child Development. Serial, Vol. 276, nº 69.
36. Sveiby, K. 2008. *The new organizational wealth: managing and measuring knowledge – based assets*. San Francisco: Berrett-Koehler. 233 p.
37. *Tuning Educational Structures in Europe 2000-2002* Documento electrónico disponible en: http://www.unideusto.org/tuningeu/images/stories/documents/General_Brochure_Spanish_version.pdf [Citado 10 de mayo de 2013]