



C

Comunidades de práctica:

las comunidades de práctica y aprendizaje, se pueden considerar, estructuras paralelas a la organización, apoyadas por la institución, que buscan la gestión del conocimiento a través del compromiso de sus miembros (Coll, Bustos y Engel, 2011). Es un colectivo de personas que comparten elementos que proporcionan una base para el aprendizaje en torno a un tipo de actividad profesional o laboral particular (Ávila, Madrid y Echevarría, 2009).

Conocimiento explícito:

también se conoce como “codificado”, conocimiento que es articulado, codificado y comunicado en forma simbólica y/o lenguaje natural (Alavi y Leidner, 2001). Alegre Vidal (2004) lo define como aquél que puede ser expresado con palabras y números, y puede ser fácilmente comunicado y compartido bajo la forma de datos, fórmulas científicas o procedimientos.

C

Conocimiento organizacional:

es un proceso mediante el cual las organizaciones, adquieren y crean información, con la finalidad de transformarla en conocimiento. Permite aumentar el capital intelectual de una organización, aumentando sus capacidades, generando mayor productividad y adaptándose al entorno.

Conocimiento tácito:

Leonard y Sensiper (1998) lo definen como el conocimiento intangible, no visible, muy personal, por lo cual es difícil de formalizar y de comunicar o compartir con otras personas; incluye elementos tales como los puntos de vista subjetivos o las intuiciones.

E

Economía del conocimiento:

es un sector de la economía que genera valor a partir del conocimiento y la información que reside en las empresas, las experiencias y las personas, con el fin de obtener mejores resultados que afectan positivamente a las personas y a los objetivos estratégicos de una organización.

E

Escuela:

se define como un escenario de formación y socialización, más allá de las paredes de una institución educativa, en donde se configuran elementos pedagógicos, metodológicos y estructurales propicios para la orientación de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; desde esta perspectiva la escuela deberá entrañar el objeto educativo de la formación (Perkins 2001), en la escuela se producen intercambios humanos y de éstos con recursos, orientados al aprendizaje de nuevos conocimientos, al desarrollo de competencias cognitivas, socio- afectivas, comunicativas y a la construcción de la identidad de los sujetos como seres individuales y sociales.

Experiencias significativas:

“Una experiencia significativa para el MEN es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes, tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa.” (MEN, s.f.).

G

Gestión de la información:

proceso de búsqueda, manipulación, organización, clasificación, almacenamiento, acceso y divulgación de la información adquirida por una organización por medio de diferentes fuentes.

Gestión del conocimiento:

proceso relacionado con lo que una organización sabe (conocimiento), con cómo lo utiliza (Gestión del conocimiento) y con su capacidad de aprender y desarrollar cosas nuevas (innovación), lo que se convierte en ventajas competitivas y en productos y servicios que generen valor.

Información:

se refiere a los datos revisados y organizados, que permiten resolver problemas y tomar decisiones. La información es la base del conocimiento.

Innovación:

la innovación consiste en utilizar conocimiento para construir un nuevo camino, nuevas ideas, conceptos, productos, servicios y prácticas, que lleven a una determinada meta. Se acostumbra, asociar la innovación con la idea de progreso y búsqueda de nuevos métodos, partiendo de los conocimientos que le anteceden, a fin de mejorar algo que ya existe, dar solución a un problema o facilitar una actividad.

M

Modelo de aprendizaje organizacional:

se define al aprendizaje organizacional como el proceso de crear, retener y transferir y utilizar el conocimiento dentro de una organización. La cual puede crear su propio conocimiento, o adquirir conocimiento existente que resulta útil para sus metas. Hay distintas maneras por las cuales una organización puede crear conocimiento. Nonoka (1994) distingue 4 procesos: socialización, combinación, externalización e internalización. Cada organización puede asumir, crear o contextualizar un modelo para gestionar su aprendizaje.

P

Patrimonio intelectual:

se refiere al Patrimonio Cultural Intangible e Inmaterial que hace única a una comunidad u organización, como las tradiciones, los procesos, la literatura, las teorías científicas y filosóficas, los ritos y la música, así como los patrones de comportamiento que se expresan en las técnicas, la historia oral, y el conocimiento tácito.

Propiedad intelectual:

la propiedad intelectual protege las creaciones originales literarias, artísticas o científicas, expresadas en cualquier medio o soporte. Esta acción jurídica protege además los derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes y cubre al autor en el momento mismo de su creación sin que para ello se exija pago, inscripción o divulgación en momento alguno.

R

Redes de aprendizaje:

las redes de aprendizaje son grupos que trabajan en entornos en línea para ayudar de manera informal a los participantes a desarrollar sus competencias, colaborando y compartiendo información. En su empeño para adquirir competencias, los usuarios de una red de aprendizaje pueden, según Koper, (2009): intercambiar experiencias y conocimiento con otros, trabajar colaborativamente, crear grupos de trabajo, ofrecer y recibir apoyo de otros participantes, evaluarse a sí mismos y a otros y buscar o generar recursos de aprendizaje.

S

Sociedad del conocimiento:

es la sociedad que considera el conocimiento como activo fundamental para el progreso y que centra sus esfuerzos en facilitar que todas las personas puedan potenciarlo, difundirlo e intercambiarlo y además promueve la difusión de todas aquellas actividades que favorezcan la identificación, asimilación, organización, transferencia y salvaguarda de conocimientos, entre otras. (Sociedad del conocimiento, s.f.).

T

Tecnologías de la información y comunicación:

de acuerdo con Cobo (2011), las TIC son los dispositivos tecnológicos que permiten editar, producir, almacenar, intercambiar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información y posibilitar la comunicación y colaboración interpersonal, además de desempeñar un papel importante en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento.

Trabajo colaborativo:

Guitert y Jiménez, (2000) lo conciben como un proceso en el que un individuo aprende más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción de los integrantes de un equipo, quienes colaboran de tal manera, que llegan a generar un proceso de construcción de conocimiento.

Transformación escolar:

se refiere al proceso de cambio en el sistema educativo en general y en las organizaciones escolares en particular, las cuales se deben centrar en la búsqueda permanente de alternativas para mejorar los resultados de formación e incorporar innovación en la organización, la gestión, la metodología y sus recursos, incluyendo el talento humano. Una organización que quiera posicionarse en la sociedad del conocimiento, debe invertir en este tipo de desarrollo, por lo tanto, debe invertir en talento humano, formación e innovación.