



Published on *Dataprix* (<http://www.dataprix.com>)

[Principal](#) > Artículos de Gestión del conocimiento de Dataprix

By *Dataprix*
Created 26/12/2009 - 16:12

Artículos de Gestión del conocimiento de Dataprix

Herramientas que emulan nuestra manera de pensar

Una tendencia lógica en herramientas de **Gestión del Conocimiento** es intentar simular la manera natural en que nosotros organizamos nuestros pensamientos.

Para ello se ha de proporcionar una interfaz que permita crear o adjuntar fácilmente *contenidos* y relacionarlos entre sí rápidamente y de manera asociativa, evitando la clásica organización jerárquica que proporcionan muchas aplicaciones informáticas. De esta manera los contenidos se van organizando en *estructura de red*, y se convierten en *mapas mentales* que estructuran nuestro *conocimiento* sobre temas concretos.

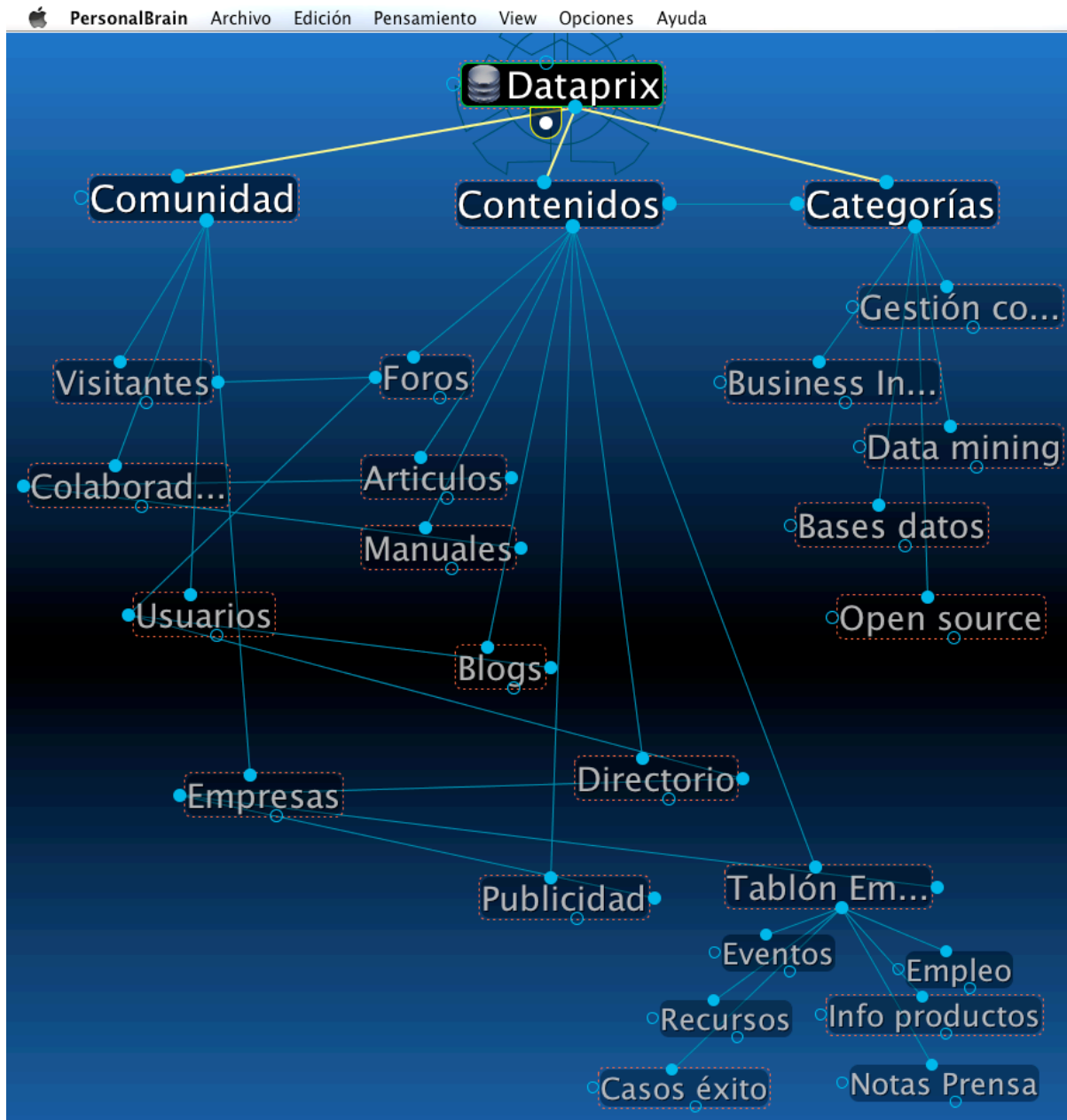
Un requerimiento imprescindible es que la interfaz permita una *navegación* eficiente dentro de la red que se va creando, permitiendo moverse por la misma, reorganizarla, entrar y salir de los diferentes niveles, saltar a una visión general, mostrar claramente las relaciones, y diferenciar los diferentes tipos de contenido sin llegar a 'ensuciar' el mapa.

Un buen ejemplo de una herramienta que cumple con estos requisitos es PersonalBrain. Se puede descargar desde la [web de TheBrain](#) ^[1], donde también se reproduce un video-demo que muestra sus capacidades y funcionamiento. Este software permite ir creando '**pensamientos**', e ir agregando a cada uno padres, hijos, o saltos (a *pensamientos* del mismo nivel), o ir enlazándolos de la misma manera. Cada *pensamiento* tiene unas propiedades, y sobre él se pueden editar notas con un editor bastante completo, asignar etiquetas, url's de webs, iconos, adjuntar ficheros o incluso crear eventos de calendario. Dispone también de un buscador de *pensamientos* y *contenido*, y de un pequeño sistema de *reporting*. La creación y navegación por el mapa de pensamientos es muy ágil, y la visualización muy clara, digamos que es bastante difícil perderse en el mapa.

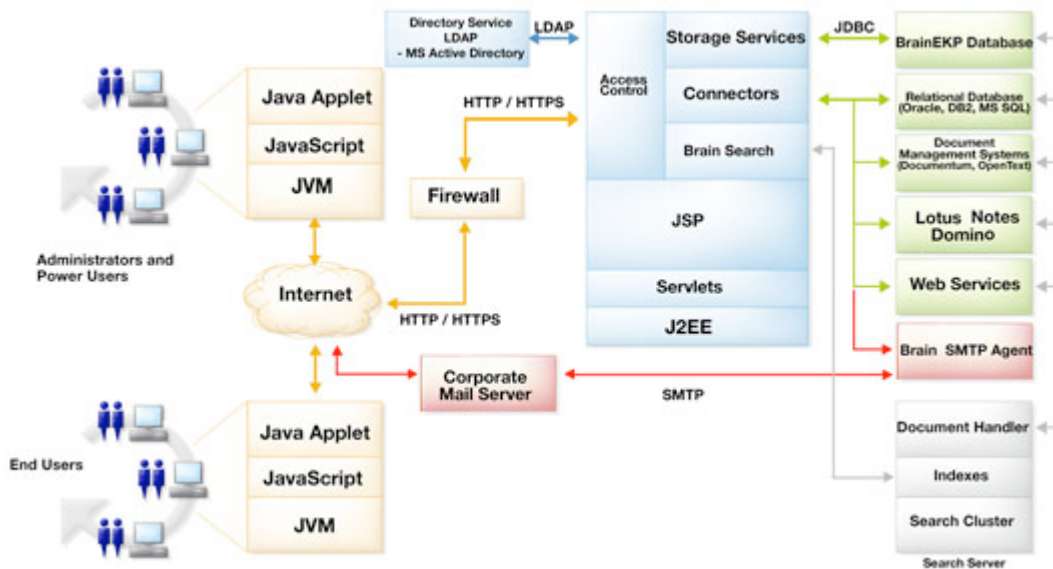
Desde la misma web se puede descargar la versión de prueba, que tiene toda la funcionalidad de la versión **pro**, pero que a los 30 días se convierte en la versión **gratuita**, que conserva toda la interfaz de creación de mapas y navegación, pero está

recortada sobretodo en cuanto a las propiedades y objetos que se pueden adjuntar a los *pensamientos*. Entre estas dos versiones existe otra versión **Core**.

Para probar PersonalBrain he creado el *cerebro* (sería el equivalente a un proyecto de otras herramientas) de **Dataprix**, donde intento reflejar la *estructura* de la web, y como se relacionan *temática*, *contenidos* y miembros de la *comunidad*. La herramienta también permite exportar un *cerebro* a HTML, por lo que he colgado también la versión navegable [2] para quien quiera 'jugar' con ella.



Esto es en cuanto a la **versión personal**, pero también existe una **versión empresarial**, llamada BrainEKP [3], más orientada a la colaboración y gestión de contenidos, pero con la misma filosofía e interfaz. La principal diferencia es que esta versión se instala en un servidor, y tanto usuarios como administradores acceden por web, permitiendo así la interacción y creación de pensamientos colaborativos entre usuarios. También dispone de conectores que permiten la sincronización y actualización de información desde diversos orígenes de datos.



Destacar también que el mismo [portal de TheBrain](#) [4] está hecho con esta herramienta. La cabecera muestra siempre el mapa conceptual de la página que se está consultando, y se puede realizar la navegación por todo el portal simplemente entrando en los *pensamientos* que van apareciendo en este mapa, mucho mejor que los habituales menús de las webs..

[Coméntalo en el foro](#) [5]

Guia para la gestión del conocimiento

Dentro de las publicaciones que elabora el 'Centre d'Innovació i Desenvolupament Empresarial' de la Generalitat de Catalunya (CIDEM), se puede acceder a una serie de guías para la gestión de la Innovación. Una de ellas es la 'Guia de Gestió del Coneixement', dos documentos en formato PDF que ilustran perfectamente en qué consiste la gestión del conocimiento en las empresas y cómo se puede acometer un proyecto que permita implantar esta filosofía.

A lo largo del documento se desarrolla además un historia ficticia que hace la lectura mucho más amena y que permite aproximar los conceptos explicados al mundo real, mostrando muchos de los problemas habituales que podemos encontrarnos en las empresas, y cómo pueden llegar a resolverse y obtener además una serie de ventajas competitivas si se hace un esfuerzo por desarrollar una cultura de gestión del conocimiento.

En el documento [Guia de Gestió del coneixement: Conceptes](#) [6] se explica qué es la gestión del conocimiento (y qué no es) y se desglosa en dos principales apartados:

Componentes de la Gestión del conocimiento

1. Cultura organizativa y visión estratégica
2. Personas

3. Procesos
4. Tecnología

Actividades de la Gestión del conocimiento

1. Adquirir/Crear
2. Organizar
3. Compartir
4. Transferir/Usar

Al final del documento se proporcionan enlaces muy recomendables para profundizar más sobre el tema.

El segundo documento [Guia de Gestió del coneixement: posant fil a l'agulla](#) ^[7] contiene la parte práctica y presenta en primer lugar una metodología basada en la realización de varios pasos.

Sistemática de trabajo

1. Autodiagnóstico
2. Decisión de estrategia y definición del modelo a seguir
3. Aplicación y herramientas
4. Medida (indicadores)

El último apartado versa sobre costes, beneficios y sobre el retorno de la inversión que ha de producir una implantación así en la empresa.

También se presentan casos de éxito de empresas que han desarrollado políticas de gestión del conocimiento para la consecución de sus objetivos estratégicos.

Monográfico sobre la construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico

La revista digital [RUSC](#) ^[8] ha publicado un completo monográfico titulado '[Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico](#)' ^[9]. El monográfico se compone de una introducción de Javier Nó Sánchez, y cinco interesantes artículos en los que se reflexiona sobre la formación y la utilización de los entornos virtuales y las nuevas tecnologías para la enseñanza, y cómo se va desarrollando nuestro proceso de aprendizaje en la red.

Adjunto el documento electrónico que contiene el monográfico completo, e incluyo a continuación el resumen de Javier y los que los autores han realizado sobre sus artículos:

Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico

Javier Nó Sánchez (coord.) (jnosa@upsa.es ^[10])

Catedrático de Tecnología de la Información. Facultad de Comunicación (Universidad Pontificia de Salamanca)

En este monográfico se pretende abordar, desde la profundización teórica hasta las aplicaciones más prácticas, las relaciones entre la comunicación, la construcción de conocimiento y el espacio interaccional en el que se producen. Entendemos este espacio como el lugar donde las interacciones ocurren y sus modalidades están condicionadas por las dimensiones del mismo. Hubo un tiempo en que los estilos pedagógicos y los métodos pretendían reproducir la realidad en el aula o, al menos, encontrar las analogías más cercanas a los hechos y fenómenos objeto de estudio. El actual entorno tecnológico, más allá de esto, nos permite ampliar el espacio donde se producen las interacciones acercándonos o alejándonos de nuestro objeto de conocimiento. Se hace pues necesaria la gestión estratégica que, sea con foros, chats o blogs, con wikis, redes sociales o *podcast*, o con cualquiera de los nuevos modos de generar microcontenidos, nos ayude a delimitar el lugar y magnitudes concretas de ese espacio, y nos acerque a los objetivos educativos planteados en cada momento del transcurso formativo.

Reconfiguración como sujetos de comunicación: implicaciones para los ambientes virtuales con fines educativos

Joaquín García Carrasco (carrasco@usal.es ^[11])

Catedrático de Pedagogía de la Universidad de Salamanca

Gloria María Álvarez Cadavid (gloria.alvarez@upb.edu.co ^[12])

Docente-investigadora en la Universidad Pontificia Bolivariana (Medellín, Colombia)

Las posibilidades tecnológicas actuales amplían los encuentros comunicativos y las formas expresivas, enriqueciendo los escenarios de la interacción humana, espacio intersubjetivo donde se construye la experiencia y donde se elabora la comprensión y el consenso en el significado; en definitiva, el dominio en el que realmente tienen lugar los procesos que íntimamente definen el concepto de cultura, como dinámica de incorporación a una comunidad de prácticas, mediante el cual tiene lugar el proceso de humanización.

Las competencias básicas del lenguaje permiten la comunicación en los distintos escenarios, sin embargo, las competencias que caracterizan la oralidad en la cultura no son hoy suficientes, dado que las mediaciones tecnológicas que modulan estos encuentros requieren de los usuarios una reconfiguración como sujetos de comunicación, para que se desempeñen de forma eficaz en los escenarios tecnológicos de interacción actual.

¿Qué implica una reconfiguración como sujetos de comunicación, de cara a los escenarios virtuales? La búsqueda de una respuesta a esta pregunta constituye el núcleo central que se atiende en este escrito, que se inicia con un análisis del poder de la mente en la gestión del conocimiento desde la doble dimensión argumentativa del discurso científico y del relato como formas expresivas de la comunicación. Luego se aborda la comunicación desde tres enfoques complementarios: la pragmática, el interaccionismo simbólico y los postulados de la Escuela de Palo Alto, que brindan una visión compleja de la comunicación, necesaria para entender cómo se han modificado nuestras formas de comunicación y para comprender las implicaciones derivadas de la implantación de los nuevos espacios tecnológicos y las consecuencias para la práctica que promueve el cambio en el conocimiento.

Pretendemos, entonces, considerar las claves conceptuales que desde estas teorías cobran mayor vigencia hoy, y cómo éstas se actualizan para entender la manera como nos comunicamos dentro de los entornos virtuales, lugar preponderante donde se llevan a cabo, en la actualidad, gran parte de los procesos de gestión de la información y de negociación de significados en procesos de formación (Rheingold, 1994; Rheingold, 2004). La comunicación y la negociación del significado expresan uno de los poderes fundamentales de la mente del ser humano.

[13]

Espacios interactivos de comunicación y aprendizaje. La construcción de identidades

Sergio Ortega Santamaría (sortegasa@upsa.es ^[14])

Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca

Juan Carlos Gacitúa Araneda (jcgacituaar@upsa.es ^[15])

Coordinador E-learning en la Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca

El entorno ha cambiado. La idea lejana de que nuestro entorno es lo que "nos rodea", ha sido superada por la ruptura de las barreras físicas que nos proporciona la Red. El nuevo entorno en el que nos desenvolvemos está siendo creado por nosotros mismos a través de los productos que somos capaces de construir. Hoy tenemos la posibilidad de "ser" en la Red, de crear y participar en comunidades de interés, de mostrarnos al mundo con productos propios, de contarle a los demás lo que nos interesa, nos entretiene o forma, de producir información y reeditarla con la frecuencia que queramos.

La Web 2.0 ha supuesto una ruptura de espacios en línea formales, como las plataformas de aprendizaje. Nuestros alumnos "son" en la Red y crean su identidad digital rica en matices que complementan el aprendizaje y nos muestran más claramente cómo son y lo que les interesa. Este artículo busca determinar cuáles son los principios de participación en este nuevo contexto.

El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el proceso de aprendizaje

Stefany Raquel Hernández Requena (shernandez@itla.edu.do ^[16])

Profesora investigadora del Instituto Tecnológico de las Américas

La teoría constructivista se enfoca en la construcción del conocimiento a través de actividades basadas en experiencias ricas en contexto. El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para esta nueva era de información motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje. Este trabajo intenta examinar el vínculo entre el uso efectivo de las nuevas tecnologías y la teoría constructivista, explorando como las tecnologías de la información aportan aplicaciones que al ser utilizadas en el proceso de aprendizaje, dan como resultado una experiencia de aprendizaje excepcional para el individuo en la construcción de su

conocimiento. Cambiar el esquema tradicional del aula, donde el papel y el lápiz tienen el protagonismo principal, y establecer un nuevo estilo en el que se encuentren presentes las mismas herramientas pero añadiéndoles las aplicaciones de las nuevas tecnologías, aporta una nueva manera de aprender, que crea en los estudiantes una experiencia única para la construcción de su conocimiento. El punto central de esta investigación es analizar cómo las nuevas tecnologías como herramientas constructivistas intervienen en el proceso de aprendizaje de las personas.

Aprendiendo a resolver casos reales mediante la utilización de herramientas informáticas de aprendizaje y colaboración. Estudio experimental en un contexto de formación universitario

José Ángel de Arriba de la Fuente (jarriba@sauce.pntic.mec.es ^[17])
Doctor en Ciencias de la Educación

La tecnología puede actuar como factor dinamizador de los procesos de aprendizaje y la comunicación generando un contexto en el que individuos con diferente formación e intereses pueden trabajar juntos y abordar problemas reales de gran complejidad, que con frecuencia se encuentran mal estructurados y se sitúan en dominios difusos del conocimiento.

Las expectativas de mejora de la competencia de los usuarios de tecnologías de la comunicación y la información (TIC) van a estar muy relacionadas con la forma de utilizar el conjunto de herramientas informáticas dentro del proceso de construcción compartida del conocimiento.

En el presente artículo se propone un modelo que pretende demostrar que el uso de la informática como herramienta de la mente es capaz de optimizar el potencial individual y colectivo para alcanzar el conocimiento experto, esto es, las TIC pueden afectar con diferente nivel de intensidad a nuestra competencia en los procesos de aprender a aprender, aprender a generar conocimiento, aprender en colaboración, si se dan unas condiciones que señalan los principios de la teoría de la flexibilidad cognitiva, el aprendizaje transformativo y el aprendizaje en colaboración.

Se recogen los resultados de una investigación realizada con 63 universitarios y profesionales de logopedia, psicología y pedagogía que, utilizando herramientas informáticas, han de resolver once casos reales de niños y adultos no vocales que buscan introducir mejoras en sus sistemas de comunicación aumentativa. Se comparan dos contextos de aprendizaje en la consecución del conocimiento experto elaborados con un formato de WebQuest que utiliza recursos de Internet, uno rígido basado en herramientas tradicionales que emplean protocolos, y otro flexible que maneja *mindtools* o herramientas de la mente. Se comprueban diferencias en el aprovechamiento de los programas entre alumnos noveles y avanzados a favor de estos últimos cuando utilizan bases de datos y mapas conceptuales que tienen como soporte la teoría de la flexibilidad cognitiva.

Se discute la necesidad de facilitar herramientas informáticas de comunicación que permitan a alumnos y profesionales expertos crear espacios de trabajo compartido para abordar casos reales de especial complejidad.

Instrumentos para la construcción de un modelo de formación virtual corporativa

Juan Pablo Ramírez Cortés

Asesor y consultor empresarial en materia de gestión integral de contenidos, procesos de formación virtual y portales de información general

La educación virtual empresarial o corporativa cobró vigencia y altos índices de valor en los últimos años. Sin embargo, muchas organizaciones confiaron el crecimiento de sus planes de formación sólo a las ventajas otorgadas por la tecnología, y abandonaron, descuidaron o no atendieron suficientemente los procesos genéricos y de acompañamiento que caracterizaron desde tiempo atrás todos los procesos de capacitación de personas.

En este artículo, se analizan las condiciones con las que nacieron algunos métodos de formación asistida por herramientas informáticas, así como también se revisan algunas experiencias reales de empresas que tuvieron la oportunidad de hacer experimentación con dichas metodologías. Finalmente, se propone una ruta de análisis para la construcción de los modelos de formación virtual empresarial, con el apoyo de la teoría de la cadena de valor de M. Porter, mediante la extrapolación de las condiciones generales de dicha teoría con las características típicas de los mecanismos de formación empresarial vigentes.

Adjunto

Tamaño

[conocimiento_tecnologico.pdf](#) ^[18] 3.14 MB

Digitalización masiva de libros de dominio público

La mejor manera de compartir el conocimiento es publicarlo en internet. Pues eso es lo que van a conseguir cinco bibliotecas de Barcelona que participan en el proyecto basado en un acuerdo entre la Generalitat de Catalunya y Google que consiste en la digitalización de la impresionante cifra de más de 300.000 libros. Por si alguien está pensando ya en los derechos de autor, los libros que van a ser digitalizados son de dominio público.

Para más detalles sobre la noticia, se puede consultar el artículo [Google digitalizará 300.000 obras de bibliotecas catalanas para poderlas leer en Internet](#) ^[19]

La gestión de contenidos en la Universidad

En esta publicación Lluís Pastor, director de Gestión de Contenidos de la Universitat Oberta de Catalunya explica la metodología utilizada para la gestión de contenidos de todo el grupo UOC que optimiza, haciendo uso de las últimas tecnologías, la organización y mantenimiento del enorme y cambiante repositorio de material docente de calidad que gestiona esta universidad.

Se incluye el resumen extraído del mismo artículo, se puede consultar el artículo completo en formato pdf en

[Hacia una gestión integral de los contenidos](#) [20]

Resumen

Este artículo describe el proceso de trabajo en la constitución del repositorio de contenidos docentes del Grupo UOC y los procesos de gestión integral que este proyecto integra. La construcción del repositorio se ha basado en el desarrollo de las unidades mínimas o learning objects. El concepto de learning object que se ha tenido en cuenta es de una unidad de contenido que es fruto de la agregación de otras unidades menores. Frente a la concepción de los learning objects como las unidades mínimas posibles se ha optado por la concepción de los learning objects como unidades mínimas gestionables. Ante el repositorio de unidades homogéneas se ha optado por uno de unidades heterogéneas, que incluso puedan incorporar otras fuentes de contenidos generadas por agentes de contenidos externos a la universidad. Para la recuperación de estas unidades por parte de los profesores y los gestores, cada una de éstas se ha catalogado siguiendo los estándares de marcaje de metadatos proporcionados por el Consorcio de Aprendizaje Global IMS.

PASTOR, Lluís (2006). «Hacia una gestión integral de los contenidos». Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento (RUSC) [artículo en línea]. Vol. 3, n.º 2. UOC.
[Hacia una gestión integral de los contenidos](#) [20]

Source URL: <http://www.dataprix.com/art-culos-gesti-n-conocimiento-dataprix>

Links:

- [1] <http://www.thebrain.com>
- [2] http://www.dataprix.com/files/Dataprix_brain/index.html
- [3] <http://www.thebrain.com/#-48>
- [4] <http://www.thebrain.com/#-42>
- [5] <http://www.dataprix.com/forum/gestion-del-conocimiento/crear-y-organizar-conocimiento-mapas-conceptuales>
- [6] http://www.cidem.com/cidem/binaris/GdC - 1a part_tcm48-7787.pdf
- [7] http://www.cidem.com/cidem/binaris/GdC - 2a part_tcm48-7788.pdf
- [8] <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/esp/index.html>
- [9] http://www.dataprix.com/es/system/files/conocimiento_tecnologico.pdf
- [10] <mailto:jnosa@upsa.es>
- [11] <mailto:carrasco@usal.es>
- [12] <mailto:gloria.alvarez@upb.edu.co>
- [13] http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/garcia_alvarez.html
- [14] <mailto:sortegasa@upsa.es>
- [15] <mailto:jcgacituaar@upsa.es>
- [16] <mailto:shernandez@itla.edu.do>
- [17] <mailto:jarriba@sauce.pntic.mec.es>
- [18] http://www.dataprix.com/files/conocimiento_tecnologico.pdf
- [19] <http://www.20minutos.es/noticia/190629/4/digitalizacion/libros/catalunya/>
- [20] <http://www.uoc.edu/rusc/3/2/dt/esp/pastor.pdf>