

MANAGEMENT OF KNOWLEDGE, CREATIVITY AND INNOVATION IN VENEZUELAN UNIVERSITY EDUCATION

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA VENEZOLANA



Chávez, Zulay



Martínez, Héctor

RESUMEN

El objetivo fue describir la gestión del conocimiento, creatividad e innovación en la educación universitaria venezolana. Se utilizaron los aportes de Mariscal (2016), Rivas (2017), Arévalo, Nájera y Piñero (2018), Marulanda, Valencia y Marín (2019). La investigación fue descriptiva con diseño documental. El instrumento utilizado fue la matriz de categorías. Los resultados evidencian que los requerimientos de creatividad e innovación son esenciales para lograr una gestión eficiente y eficaz del conocimiento. Se concluye que en la educación universitaria venezolana las acciones creativas e innovadoras, con el uso de las TIC'S ocupan un lugar preponderante e importante.

Palabras clave: Gestión del Conocimiento, Creatividad, Innovación, Educación universitaria venezolana.

ABSTRACT

The objective was to describe the management of knowledge, creativity and innovation in Venezuelan university education. The contributions of Mariscal (2016), Rivas (2017), Arévalo, Nájera and Piñero (2018), Marulanda, Valencia and Marín (2019) were used. The research was descriptive with a documentary design. The instrument used was the category matrix. The results show that the creativity and innovation requirements are essential to achieve efficient and effective knowledge management. It is concluded that in Venezuelan university education creative and innovative actions, with the use of ICT, occupy a preponderant and important place.

Keywords: Knowledge Management, Creativity, Innovation, Venezuelan university education.

Fecha de recepción: 19-11-20

Fecha de aprobación: 24-12-20

DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.4765294>

¹ Docente-Investigadora de la Universidad de Carabobo, adscrita al Centro de Investigación y Desarrollo de la Pequeña, la Mediana empresa y la Micro-empresa del estado Carabobo (CIDPyMESMicro)-UC. Lcda. en Contaduría Pública, Especialista en Finanzas, Magister en Administración mención Finanzas, Doctora en Ciencias Gerenciales. Id ORCID 0000-0002-7017-8141. zchavezr@gmail.com

² Docente de la Universidad de Carabobo adscrito al Laboratorio de Investigación en Estudios del Trabajo (LAINET) con la línea de investigación "Estudio de la conducta y su implicación en el trabajo". Lcdo. en Psicología, Lcdo. en Educación, Magister en Educación, Doctor en Educación. Id ORCID 0000-0001-9286-5893 okkohector@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Actualmente, en el contexto mundial, hay una emergencia humanitaria compleja producto de la pandemia generada por el Covid-19. Esto ha ocasionado la suspensión de actividades presenciales en las universidades; y, una forma para solventar la interrupción de las actividades académicas, ha sido la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC'S) debido a la situación de confinamiento y distanciamiento social obligatorio. Es importante resaltar, que el cierre de universidades impacta negativamente a 30 millones de estudiantes universitarios, incluidos 1,5 millones de profesores (Pedró y Jabonero, 2020).

Esta inesperada situación, promovió que la Organización Mundial de la Salud implementara un modelo de sustitución en lo económico, social, político, cultural y educativo, hasta llegar a un modelo signado por la globalización y la informatización dentro de una sociedad con fuertes contradicciones estructurales, en un marco de grandes cambios y transformaciones, gestando el uso de las TIC'S en la denominada era de la incertidumbre (Pedró y Jabonero, 2020).

La pandemia actual, ha implicado un uso más intensivo de las nuevas tecnologías para continuar con el proceso de formación profesional en el ámbito universitario. En el caso de la educación superior venezolana, se venía desarrollando de forma paulatina y en avances a través, de la información y gestión del conocimiento; un cambio de paradigma.

No obstante, se encuentra con un escenario ciertamente retador por las limitaciones de recursos económicos-financieros, humanos y tecnológicos que actualmente presenta el contexto venezolano en las Instituciones Universitarias. Las universidades con mayor porcentaje de clases con modalidad a distancia son las de gestión privada, las cuales se ven presionadas por la necesidad de garantizar su oferta formativa y mantener su matrícula para garantizar su existencia institucional.

Por otro lado, la realidad es que una cantidad significativa de estudiantes y docentes actualmente no tienen acceso a dispositivos electrónicos o internet. Solo 36,9% de los hogares venezolanos tiene acceso a internet fijo (Aponete, 2020). Además, se imposibilita el rendimiento en clases por la velocidad de carga a internet debido a las fallas intermitentes de electricidad.

En los últimos tiempos, sobre todo, en este tiempo de pandemia, las universidades han requerido de estrategias más creativas e innovadoras que ofrezcan aprendizajes significativos y capaciten mejor a sus estudiantes para que se adapten mejor a los rápidos cambios tanto tecnológicos como conductuales, que están ocurriendo.

Los retos son evidentes para sostener e impulsar un aprendizaje significativo y abierto a los cambios que se presenta como una constante del cual no se puede ser indiferente.

Los nuevos paradigmas educativos, exigen la integración de una nueva visión de cuestionamientos y desafíos ante los avances tecnológicos; un cambio en el ser y en el deber ser de la praxis educativa para que el capital intelectual gestione el conocimiento.

Por lo tanto, es pertinente formular la siguiente pregunta ¿Es necesario modificar de manera creativa e innovadora la gestión del conocimiento en la universidad venezolana debido a la pandemia del Covid-19? El objetivo de esta investigación fue: describir la gestión del conocimiento, creatividad e innovación en la educación universitaria venezolana.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO (GC)

Para Marulanda, Valencia y Marín (2019), la gestión del conocimiento (GC) se comprende como el proceso para almacenar, capturar, compartir y utilizar el conocimiento para lograr ventajas competitivas. De igual manera, De Molero, Contreras y Casanova (2017), plantean que a través, de la GC la investigación puede aumentar su productividad con espacios de interacción, discusión, renovación y actualización, pues se señalan necesidades a resolver para mejorar el entorno social, y para ello, las TIC son herramientas para diversificar los conocimientos y lograr su captura y transferencia.

Asimismo, Arévalo, Nájera y Piñero (2018), expresan que la GC determina las destrezas para brindar nuevos servicios y generar reconocimiento en el mercado, para ello es crucial la inversión en investigación, que sirve para medir niveles de productividad en las organizaciones y así ser competitivas a largo y mediano plazo. Desde otra perspectiva, De Moortel y Crispeels (2018) indican que la gestión del conocimiento, consiste en la integración de procesos pedagógicos, psicológicos, tecnológicos y de comunicación del docente-estudiante universitario para un aprendizaje significativo para coadyuvar a un desarrollo integral que se adapte a los cambios constantes del entorno personal-laboral.

Por otro lado, la gestión del conocimiento permite la conformación de una sociedad del conocimiento, ya que al igual que esta última, se enfoca en que los que reciben o dan el conocimiento, trabajan de manera colaborativa. En este sentido, Tobón, Guzmán, Silvano y Cardona (2015) plantean que la sociedad del conocimiento permite “gestionar, co-construir y aplicar el conocimiento en la resolución de problemas locales con una visión global, con sentido crítico y compromiso ético, apoyándose en las tecnologías de la información y la comunicación” (p. 1).

De igual manera, Alfonso (2016), concluye al referirse a las comunidades del conocimiento, que éstas “implican cambios profundos que exigen a los ciudadanos y organizaciones a nuevas demandas cognitivas y nuevas capacidades” (p. 241), por eso la importancia de gestionar adecuadamente el conocimiento. Asimismo, la gestión del conocimiento contribuye al desarrollo de competencias, de acuerdo con lo descrito por Espinoza, Rivera y Tinoco (2016):

“Propicia la aplicación de conocimientos de manera inmediata, posibilita el desarrollo del pensamiento hipotético-deductivo; despierta mayor motivación; articula la teoría con la práctica; favorece el sentido de responsabilidad y compromiso social; se aprende a tomar decisiones; se adquiere actitud hacia el cambio y la innovación, se aborda el problema de manera total y tanto el docente como el estudiante reconocen que siempre existen posibilidades de aprender” (p. 6).

Por otra parte, Hernández (2017) plantea que la integración de las TIC'S a la educación se da cuando el sistema educativo diseña aprendizajes significativos a partir de las vivencias y de un contenido reflexivo, capaz de generar en el estudiante y el docente el logro de generar conocimiento; a partir de ahí se gestiona adecuadamente el conocimiento.

Finalmente, Mujica (2019) enfatiza que el incremento en las transferencias de la información modificó en muchos sentidos la forma en que se desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna. Este proceso es una innovación de las tecnologías de la información y las comunicaciones necesarias en la gestión del conocimiento.

A partir de esas premisas, se puede indicar que la GC, se relaciona con la formación del recurso humano organizacional porque interviene directamente en los procesos de adquisición de competencias y habilidades en la institución, organización o empresa; se centra en la generación, valoración y mantenimiento del conocimiento de las mismas, ya que representa su economía y las estrategias potenciadoras del desarrollo humano.

Y es a partir de la GC que se generan procesos creativos e innovadores que minimizan o eliminan las consecuencias que se están generando a partir de la aparición de la pandemia del Covid-19 en la educación universitaria venezolana. Entre las consecuencias que han surgido de este virus están el distanciamiento social necesario, el cambio de modalidad educativa (de presencial a virtual), la utilización constante de medidas de bioseguridad y la urgente preparación de estudiantes y docentes en el manejo de la nueva tecnología educativa, así como la falta de dotación de equipos para la implementación de los estudios a distancia. De allí que la GC surge como una solución necesaria, creativa e innovadora para darle respuesta a esta pandemia del Covid-19 en el presente y en el futuro de la comunidad universitaria en general.

CREATIVIDAD

Para Mariscal (2016) la palabra creatividad deriva del latín “crearé”, la cual está emparentada con “Creceré”, lo que significa crecer, por lo tanto, la palabra creatividad significa —Crear de la nada—” (p. 2). Guilford (1968) la definió como Las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. Por su parte, Gardner (2008) plantea que:

“El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o detiene cuestiones nuevas en un campo de un modo, que al principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto. La mente creativa supone ir más allá del conocimiento y la síntesis existente para plantear nuevas preguntas, proponer nuevas soluciones, dar forma a obras ampliando los géneros existentes o configurar otros nuevos” (p. 218).

De acuerdo con Sanz (2007), es importante destacar que existen cuatro etapas del proceso creador, como lo son: preparación, incubación, iluminación y verificación y elaboración. En la preparación se recopila y sintetiza la información para familiarizarse con lo que se quiere a partir de la atención, la capacidad de superación, la curiosidad, el interés, la disposición y la intencionalidad.

En la incubación se da un proceso “inconsciente” de construcción de la creación. Por su parte, en la etapa de la iluminación se crea o nace un orden y significación de lo que se estaba buscando crear; se da un “insight”, una revelación. Ya, en la verificación y elaboración, se ejecuta lo creado, previa constatación de su novedad, verdad y utilidad.

De igual manera, Morales (2017), plantea que las personas no son igualmente creativas todo el tiempo, ya que los momentos de inspiración o insight aparecen de forma involuntaria cuando ellas están muy relajadas o en momento cercanos al sueño o a la vigilia después del sueño. Además, la creatividad no tiene límite alguno, ya que se asocia a la total libertad de pensamiento.

Sin embargo, es necesario que existan límites; por eso, es importante destacar que todo producto creativo goza de las siguientes bondades: originalidad, utilidad, generador de satisfacción, se adapta a la realidad, eficacia, eficiencia y con significado para quien o quienes lo producen y para quienes lo disfrutan o utilizan.

De esta manera, para efectos de esta investigación, la creatividad es el proceso psicológico de generación de nuevas o innovadoras ideas que muestran los docentes y estudiantes universitarios venezolanos para solucionar eficientemente las situaciones a partir de la mejor gestión del conocimiento, adaptándose mejor a su nueva realidad, producto de los comportamientos surgidos a partir de la aparición de la pandemia del Covid-19, ya que se ha

generado un cambio de hábitos que incluyen el evitar las congregaciones o reuniones propias del ambiente universitario, la modificación de los canales de comunicación para recibir y dar retroalimentación en el proceso de aprendizaje, adaptarse a las deficiencias tecnológicas y de suministro de energía eléctrica que limitan el proceso de intercambio de saberes y la comprensión necesaria a docentes y estudiantes por el uso adecuado de la nueva tecnología educativa, así como por la ausencia de equipos tecnológicos actualizados que coadyuven con la creatividad e innovación a partir de la GC pertinente.

INNOVACIÓN

La innovación ocurre cuando una nueva forma de hacer las cosas reemplaza a la vieja manera en una comunidad de personas. En este sentido, según Parra (2008) la innovación es “ese cambio que incorpora nuevos aspectos, nuevos lineamientos, nuevos elementos para que algo funcione de una manera diferente” (p. 24). La innovación es un hecho económico porque implica un nuevo tipo de producto, servicio o negocio que genera ganancias para los involucrados y un hecho social porque se extiende por una comunidad y eleva de alguna forma su bienestar.

Por su parte, Rivas (2017) la innovación educativa es “una fuerza vital, (...) que es capaz de reconocer las limitaciones de la matriz educativa tradicional y alterarla para el beneficio de los derechos de aprendizaje del siglo XXI de nuestros alumnos” (p. 20). Esto permite construir en los estudiantes la capacidad de actuar y transformar su destino de manera autónoma.

Para los responsables de este trabajo investigativo, la innovación educativa es “un proceso que lleva a la integración de novedosas prácticas pedagógicas por parte del docente y el estudiante universitario venezolano para facilitar un aprendizaje que se adapte a las exigencias sociales actuales según las nuevas TIC’S”.

En este sentido, en los últimos tiempos, la innovación en el área educativa implica el uso de las TIC’S para darle un nuevo impulso a la pedagogía para facilitar aprendizajes más significativos. Sin embargo, como señalan Correa y De Pablos (2009):

Aunque las ventajas y posibilidades de las TICs son muchas, también hay que considerar que la rentabilidad que se le puede sacar a la tecnología en el ámbito de la educación formal o de libre elección, choca precisamente con las limitaciones que imponen a su uso, modelos de enseñanza tradicionales excesivamente centrados en el profesor, en su papel y protagonismo en las aulas en el proceso de adquisición del conocimiento. (p. 140)

Según De la Torre (1997) la innovación educativa consta de tres fases: planteamiento inicial, implementación y evaluación. En la primera fase, se estructuran las actuaciones que se van a llevar a cabo mediante el consenso, tras llegar a un acuerdo que lleve al diseño de un plan de actuación. En la fase de implementación se aplica y se pone en práctica el diseño elaborado en la fase anterior.

Finalmente, se analizan y se valoran los resultados de la innovación, a través de un plan de evaluación con métodos, técnicas e instrumentos para posteriormente difundir los resultados, destacando las implicaciones del profesorado, los recursos económicos y asesoramiento recibido, entre otros. Por su parte, Salinas (2008) considera las siguientes fases de la innovación educativa: sistematización, formalización, seguimiento y evaluación.

Para efectos de esta investigación, es importante diferenciar creatividad de innovación porque la creatividad, es un proceso psicológico no medible que surge cuando se aplican nuevas ideas que contribuyen a solucionar una situación determinada, por el contrario, la innovación es una acción práctica medible que necesita de una inversión y que se da cuando se pone en práctica las nuevas ideas que permiten alcanzar el objetivo planteado.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para lograr el objetivo de investigación en relación con describir la gestión del conocimiento, creatividad e innovación en la educación universitaria venezolana. Se realizó una revisión de referencias en revistas científicas, para precisar los conceptos que permitieran construir nuevos conceptos.

La metodología, se insertó en un estudio de tipo descriptivo con diseño documental (Arias, 2016) "El diseño de investigación es la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado. En atención al diseño, la investigación se clasifica en: documental" (p.27).

La técnica implementada fue el análisis de contenido, Arias, (2016) la define como "técnica de investigación, procedimiento o forma particular de obtener datos o información" (p. 67). Por otro lado, se diseñó una matriz de categorías como instrumento de recolección de datos (Cuadro 1) con las definiciones relativas a la fundamentación teórica.

En ese orden de ideas, para Rivas (2015) la mencionada matriz es una estrategia metodológica para describir un fenómeno mediante categorías de estudio. El cuadro 1 representa la sistematización de ideas mediante la Matriz de Categorías:

Cuadro 1. Matriz de Categorías

Objetivo	Categoría	Subcategorías	Unidades de análisis
<p>Describir la gestión del conocimiento, creatividad e innovación en la educación universitaria venezolana</p>	<p>Gestión del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Maneja el conocimiento considerando la dinámica del entorno. -Crea sistemas para sistematizar bases de datos que integren documentos, competencias, rutinas, procesos necesarios para el fiel cumplimiento de las tareas. -Fortalecimiento de la cultura alrededor de estrategias de preservación de conocimiento con la creación, codificación, apropiación y la reutilización de los conocimientos ya existentes. - Confluye en todos los ámbitos del individuo, desde la política, economía y educación - Innovación que modificó la forma en que desarrollan muchas actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> -Herrera (2019). - Castro, Castellanos, Fonseca, y Lugo (2019). - Acevedo, Aristizábal Botero, y Valencia (2020) - Espinoza, Rivera y Tinoco (2016) -Hernández (2017). -Mujica (2019)
	<p>Creatividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Transforma la educación -Reconocer las posibilidades creativas que tienen los actores, -Construir espacios para crear y resolver problemas. -Propiciar interacciones con otros sujetos y con los objetos culturales. -Promueve desarrollo de la personalidad de cada individuo. - Lleva al ser humano a reflexionar sobre su saber, actuar, realidad y responsabilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cruz, Pozo, Aushay y Arias (2019) -Elisondo (2015). -Zambrano (2019). -Ríos y Bravo (2017). -Cárdenas (2019)
	<p>Innovación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la generación de conocimiento y desarrollo de TIC ajustadas a la realidad social que acaece al mundo. - Tendencias pedagógicas en donde surge la tecno-pedagogía, la pedagogía digital y los procesos tradicionales. -Concepciones sobre innovación que tienen los docentes de planta inciden en la forma como los docentes fomentan procesos innovadores en los estudiantes. - Potenciación de los cursos virtuales y cambios en las prácticas docentes debido a las consecuencias de la Covid-19. - Mecanismos para que los estudiantes adquieran conocimientos de manera autónoma porque el Covid-19 conduce a mayor autonomía y corresponsabilidad en el aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> -Flores, Aguilar, Hernández, Salazar, Pinillos y Pérez (2017). - Torres y Duarte (2016). Valdelamar, Ramírez, Rodríguez y Morales (2015). - Peré (2017). -Niño (2018)

Fuente: Elaboración propia (2020)

RESULTADOS

Luego del análisis de contenidos a partir de la revisión teórica sobre la gestión del conocimiento, la creatividad y la innovación en la educación universitaria venezolana se obtuvieron los resultados especificados en el siguiente cuadro 2:

Cuadro 2. Resultados de las Categorías

Categoría	Subcategorías	Unidades de análisis
Gestión del conocimiento	<p>Se evidencia que en relación con el concepto de Gestión del Conocimiento existen aspectos significativos que permiten la prosecución estudiantil universitaria a través de la creatividad y la innovación educativa gracias a que:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las universidades centran su desarrollo en la producción y transferencia de conocimiento. -Se deben gestionar los conocimientos sistematizados a través de la experiencia y el aprendizaje, sobre la base del manejo de las etapas generación, distribución, aplicación, como en la renovación y adaptación de nuevos conocimientos. -Se encuentra estrechamente vinculada con factores de crecimiento económico y social, al generar el potencial tecnológico necesario para crear una plataforma estructural que contribuya con el mejoramiento de la calidad de vida. -Los requerimientos de creatividad e innovación son esenciales para lograr una gestión eficaz del conocimiento. -La gran dificultad de las universidades hace necesaria la gestión del conocimiento que permitan a la sociedad afrontar en mejores condiciones los retos surgidos a partir de la Covid-19 que incluyen el de la tecnología educativa . 	<ul style="list-style-type: none"> -Herrera (2019). - Castro, Castellanos, Fonseca, y Lugo (2019). - Acevedo, Aristizábal Botero, y Valencia (2020) - Espinoza, Rivera y Tinoco (2016) -Hernández (2017). -Mujica (2019)
Creatividad	<p>En relación con los aportes teóricos del término creatividad se observó que:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Se hace necesario realizar un cambio de raíz en el pensar, actuar y ser de las personas y que la educación sea encaminada a la búsqueda de modelos pedagógicos, estrategias y métodos de enseñanza innovadores. -Se piensa en la capacidad creativa como una condición necesaria que lleva al ser humano a reflexionar sobre su saber, actuar, realidad y responsabilidad. -Es necesario establecer relaciones entre los contextos y espacios creativos orientados a utilizar los conocimientos en respuesta a problemas sociales, científicos y tecnológicos. -Los estudiantes sean capaces de enfrentarse con lo nuevo y darle respuesta. -Hay que enseñarles a los docentes y estudiantes a no temer el cambio, por el contrario poder sentirse a gusto y a disfrutar con éste. - El profesor resulta ser el máximo responsable de promover mediante las actividades y tareas de formación a un profesional imaginativo, abierto a la apropiación de ideas y la exploración de nuevos caminos para solucionar problemas. - Es una tarea de los docentes desarrollar creatividad en sus estudiantes. -Preparar a los estudiantes para que puedan utilizar la tecnología, investiguen e innoven. -Para desarrollar un pensamiento creativo en los estudiantes no solo deben utilizarse técnicas atractivas o ingeniosas. -Es urgente apoyar el aprendizaje y la aplicación de soluciones creativas a problemas técnicos o prácticos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Cruz, Pozo, Aushay y Arias (2019) -Elisondo (2015). -Zambrano (2019). -Ríos y Bravo (2017). -Cárdenas (2019)
Innovación	<p>En cuanto a la articulación entre las TIC'S y la gestión del Conocimiento en las universidades venezolanas se indica que los diversos autores coinciden que la prosecución estudiantil es soportado mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación, además de que: -Son los docentes motivados los innovadores y transformadores de cada nueva tecnología en un desafío para cambiar su práctica.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es mediante un abordaje complejo y multidisciplinario de la innovación que se potencian los procesos y los resultados. - Actualmente las TIC'S han generado un cambio profundo en el desarrollo económico, social y cultural, permitiendo replantear el rol de la educación en todas sus etapas. -Es necesario la incorporación de las TIC'S en el proceso de enseñanza, lo cual va de la mano con los adelantos científico-técnicos existentes. - Las TIC'S, utilizadas como medios de aprendizaje, se complementan a los cambios conductuales. -Con la tecnología se facilita la innovación educativa porque es una vía factible a todo tipo de información. 	<ul style="list-style-type: none"> -Flores, Aguilar, Hernández, Salazar, Pinillos y Pérez (2017). - Torres y Duarte (2016). Valdelamar, Ramírez, Rodríguez y Morales (2015). - Peré (2017). -Niño (2018)

Fuente: Elaboración propia (2020)

DISCUSIÓN

A partir del análisis de los contenidos que generó la matriz de categorías y los resultados de la misma sobre la gestión del conocimiento, es evidente que la educación universitaria venezolana se ha tenido que ir adaptando paulatinamente, primero, por la velocidad del cambio de la información y, segundo, por la época de pandemia de COVID-19 que estamos viviendo. Es por ello, que se considera necesario el uso de la creatividad y la innovación educativa como generadores de procesos significativos de aprendizaje que contribuyan a favorecer la formación de los estudiantes universitarios en Venezuela.

Por otra parte, las TIC'S contribuyen a que la gestión del conocimiento, la creatividad y la innovación se relacionen de manera efectiva y eficaz para la creación de un mejor estilo de vida. Todo ello, a pesar de que las prácticas formativas se vean afectadas por la condición socioeconómica de docentes y educandos, la intermitente conectividad apropiada en sus hogares así como, la poca comprensión de los profesores sobre el impacto de las TIC'S en la gestión del conocimiento de los estudiantes, incluyendo, además, que los profesores universitarios se ven rebasados de las circunstancias estructurales, como son las tecnológicas, cantidad de dispositivos con los que cuenta, el espacio geográfico y que los mismos deben enfrentar sus situaciones socioemocionales, las nuevas formas de aprender, las competencias digitales, la comunicación, los sueldos percibidos y la organización eficaz, entre otras.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten concluir que la gestión del conocimiento de la educación universitaria venezolana, se ve ampliamente favorecida por la puesta en práctica de acciones creativas e innovadoras, donde el uso de las TIC'S ocupa un lugar preponderante.

El uso de estas últimas no implica una deshumanización del proceso educativo, por el contrario, es necesario tomar en cuenta las necesidades y deseos de los universitarios para que ellos se hagan responsables de sus conductas y las consecuencias de las mismas. Esto le permitiría expresar sus emociones y sentimientos así como también el desarrollo de competencias necesarias para su buen desempeño personal y profesional.

Finalmente, para que el docente universitario entienda y genere la información necesaria para aplicarlas en la virtualidad, es necesario tener paciencia en este proceso complejo de formación e ir recursivamente, adaptándose a los inesperados cambios tecnológicos producto de la pandemia.

REFERENCIAS

- Acevedo, Y., Aristizábal, C. y Valencia, A. (2020). Formulación de modelos de gestión del conocimiento aplicados al contexto de instituciones de educación superior. *Revista Scielo*. Información tecnológica versión On-line ISSN 0718-0764. Vol.31 no.1 La Serena feb. 2020. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000100103>.
- Alfonso, I (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *Bibliotecas. Anales de investigación*. Año 12, Vol. 12, No. 2. Recuperado de: <https://biblat.unam.mx/es/revista/bibliotecas-anales-de-investigacion/articulo/la-sociedad-de-la-informacion-sociedad-del-conocimiento-y-sociedad-del-aprendizaje-referentes-en-torno-a-su-formacion>
- Aponte, M. (2020). ¿Educación Universitaria en Tiempos de Covid-19? Crónica Uno (abril, 2020). Periodismo digital desde Venezuela. Medio de comunicación/noticias. Caracas, Venezuela. <http://cronica.uno/>. contacto@cronica.uno.
- Arévalo, D., Nájera, S. y Piñero, E. (2018). La Influencia de la Implementación de las Tecnologías de Información en la Productividad de Empresas de Servicios. *Información Tecnológica*, 29(6) (2018). Doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000600199>.
- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 7° edición. Caracas. Editorial Episteme.
- Cárdenas, L. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*. Vol. 12, N° 2, jul 2019.
- Castro, J., Castellanos, E. Fonseca, L. y Lugo, J. (2019). Gestión del conocimiento en universidades públicas. Vol. 4, N° 14 - Noviembre-Enero 2019-2020.
- Correa, J. y De Pablos, J. (2009). Nuevas tecnologías e innovación educativa New Technologies and Educational Innovation. *Revista de Psicodidáctica* Año 2009. Volumen 14. N° 1. Págs. 133-145. Universidad de Sevilla, España.
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H. y Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*. Volumen 9, número 1. DOI: <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>.
- De la Torre, S. (1997). *La innovación educativa*. España: Editorial Dykinson.
- De Molero, N., Contreras, G., y Casanova, R. (2017). Knowledge management as a tool for the productivity of research in the university sector; ISSN: 1856-9331, *REDHECS*, (21), 147-165 (2017).
- De Moortel, K. y Crispeels, T., (2018). International university-university technology transfer: Strategic management framework, doi: 10.1016/j.techfore.2018.05.002, *Technological Forecasting and Social Change*, 135, 145-155 (2018).
- Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*. Volumen 15, Número 3 Setiembre - Diciembre pp.1-23 <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i3.20904>.

- Espinoza E., Rivera A. y Tinoco N. (2016). Formación de competencias investigativas en los estudiantes universitarios. *Revista científica Pedagógica Atenas*, Vol. 1 No. 33 (18-31). Recuperado de: <http://atenas.mes.edu.cu>.
- Flores, M., Aguilar, A., Hernández, Y., Salazar, J., Pinillos, J. y Pérez, C. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. (2017). *Revista espacios. Educación*. Vol. 38 (N° 35). Año 2017. Pág. 39. Venezuela.
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Propósitos y Representaciones Ene. - Jun. 2017, Vol. 5, N° 1: pp. 325 - 347 <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Herrera, Z. (2019). La Gestión del Conocimiento en las Universidades experimentales de Venezuela. *Revista Cientific*, 4(11), 380-395. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.11.20.380-395>
- Gardner, H. (2008). *Las Cinco Mentes del Futuro*. (Edición ampliada y revisada). Barcelona: Paidós Ibérica, 255 pp.
- Guilford, J. (1968). *Intelligence, Creativity, and Their Educational Implications*. San Diego, Cal.: Robert R. Knapp, Publisher.
- Mariscal, N. (2016). Globalización, Unión Europea, globalización. *Cuadernos Europeos de Deusto*, 27-58.
- Marulanda, C., Valencia, F. y Marín, P. (2019). Principales Obstáculos para la Transferencia de Conocimiento en los Centros e Institutos de Investigación del Triángulo del Café en Colombia. *Información tecnológica*. vol.30 no.3 doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000300039>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. *Arquitectura y Urbanismo*, vol. XXXVIII, núm. 2, mayo-agosto, 2017, pp. 53-62. Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría. Ciudad de La Habana, Cuba.
- Mujica, R. (2019). Sociedad del Conocimiento. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 6(3), 9-11. <https://doi.org/10.37843/rted.v6i4.75>. Venezuela.
- Niño, M. (2018). Educación Virtual. *Revista Alethéia IEU*. Obtenido de https://revistaaletheia.ieu.edu.mx/documentos/A_opinion/2018/3_Marzo/Art_Op_4.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *UNESCO. Interrupción educativa y respuesta al Covid-19*. París, Francia: UNESCO. Recuperado de <https://es.unesco.org/covid19/educationresponse>
- Parra, I. (2008). *Innovación. La única manera de construir futuro*. Medellín, Colombia.: EPM Telecomunicaciones S.A.S.E.S.P. Recuperado en: https://www.academia.edu/37629728/Ivan_D_Parra_Innovaci%C3%B3n_La_%C3%BAnica_manera_de_construir_futuro_pdf
- Pedró, F. y Jabonero, M. (2020). La gran expansión en tiempos de pandemia. Instituto Internacional para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (UNESCO-IESALC), Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Diario El País, 5 de mayo de 2020. España.

- Peré, N. (2017). Apuntes para analizar la relación entre innovación, TIC y formación pedagógico-didáctica. *Praxis & Saber*, 8(16), 15 - 33. <https://doi.org/10.19053/22160159.v8.n16.2017.6165>.
- Rivas, L. (2015). Construcción de la Matriz Metodológica. 3ra edición. México. IPN Editors. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/309399658_Capitulo_11_Construccion_de_la_Matriz_Metodologica.
- Rivas, A. (2017). *Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales*: documento básico. Santillana. p. 20. ISBN 978-950-46-5278-6. Buenos Aires, Argentina.
- Ríos, P., y Bravo, G. (2017). La creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior: una necesidad impostergable. *Qualitas*, 13, 133-150. Junio 2017. ISSN: 1390-6569.
- Salinas, J. (2008). *Innovación Educativa y Uso de las TIC*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. ISBN: 978-84-7993-055-4.
- Sanz de Acedo, M. (2007). *Creatividad individual y grupal en educación*. Madrid: Ediciones Internacionales Universitarias. Eiunsa, S.A. España.
- Tobón, S., Guzmán, C., Silvano, J. y Cardona, S. (2015). Sociedad del conocimiento: Estudio documental desde una perspectiva humanista y compleja. *Paradigma* [online]. 2015, vol.36, n.2, pp. 7-36. ISSN 1011-2251.
- Torres, J. y Duarte, J. (2016). Los procesos pedagógicos administrativos y los aspectos socio-culturales de inclusión y tecno-pedagogía a través de las tendencias pedagógicas en educación a distancia y virtual. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 6(2), 179-190. <https://doi.org/10.19053/20278306.4606>.
- Valdelamar, J., Ramírez, Y., Rodríguez, P., y Morales, M. (2015). Capacidad innovadora: cómo fomentarla, según docentes de Ciencias Económicas e Ingeniería de la UMNG. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 6(1), 7-14. <https://doi.org/10.19053/20278306.3454>
- Zambrano, N. (2019). El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 15(67), 355-359. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.