

Innovación educativa y gestión curricular*

Educational Innovation and Curriculum Management

Óscar Yecid Aparicio Gómez

Editor Jefe de la Revista Internacional de Filosofía Teórica y Práctica

oscar.yecid@gmail.com

RESUMEN

La innovación educativa y la gestión curricular son aspectos fundamentales para el desarrollo de sistemas educativos actuales. En este artículo se destaca la importancia de implementar enfoques innovadores en la enseñanza y el aprendizaje, así como en la planificación curricular. Se exploran estrategias como el uso de tecnologías digitales e inteligencia artificial en el diseño de currículos flexibles, y se resalta la necesidad de una gestión curricular que promueva la colaboración entre docentes, la adaptación a las necesidades del alumnado y la actualización de los contenidos y métodos pedagógicos. La combinación de innovación educativa y gestión curricular tiene como objetivo mejorar la calidad y la relevancia de la educación, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE: Innovación educativa, gestión curricular, educación, enfoques pedagógicos, aprendizaje activo, mejora de la calidad educativa.

ABSTRACT

Educational innovation and curriculum management are fundamental aspects for the development of current educational systems. This article highlights the importance of implementing innovative approaches in teaching and learning, as well as in curriculum planning. Strategies such as the use of digital technologies and artificial intelligence in the design of flexible curricula are explored, and the need for curriculum management that promotes collaboration among teachers, adaptation to the needs of students, and updating of content and pedagogical methods is highlighted. The combination of educational innovation and curriculum management aims to improve the quality and relevance of education, preparing students to face the challenges of the 21st century.

KEYWORDS: Educational innovation, curricular management, education, pedagogical approaches, active learning, educational quality improvement.

* Sesión académica de la RADE celebrada el 22-03-2023, con el título Sesión conjunta RADE y el Observatorio MAPFRE de Finanzas Sostenibles.

1.- INTRODUCCIÓN

En el mundo actual, marcado por rápidos avances tecnológicos y cambios sociales, la educación se enfrenta a nuevos desafíos. La innovación educativa y la gestión curricular se han convertido en elementos clave para transformar el paradigma educativo y preparar a los estudiantes para un futuro cada vez más digitalizado y globalizado. En este artículo, exploraremos la relación entre la innovación educativa y la gestión curricular, y cómo estas dos dimensiones pueden trabajar juntas para impulsar un cambio significativo en la educación.

La innovación educativa se refiere a la introducción de nuevas ideas, enfoques, metodologías y tecnologías en el ámbito educativo; busca mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes. La innovación educativa también promueve la adaptación de los procesos educativos a las necesidades cambiantes de la sociedad y el entorno laboral. Por otro lado, la gestión curricular implica el diseño, desarrollo e implementación de planes de estudio y programas educativos. Por otra parte, la gestión curricular se ocupa de organizar y estructurar los contenidos, las habilidades y las competencias que se enseñan en las instituciones educativas; además, implica la evaluación y la mejora continua de los programas curriculares para asegurar su relevancia y efectividad.

La innovación educativa y la gestión curricular están estrechamente interrelacionadas. La introducción de enfoques innovadores en la enseñanza y el aprendizaje requiere una gestión curricular flexible y adaptable, esto implica revisar y actualizar constantemente los planes de estudio para integrar nuevas metodologías, tecnologías y recursos educativos. Igualmente, la gestión curricular efectiva es fundamental para garantizar que los cambios e innovaciones en el ámbito educativo se implementen de manera coherente y sistemática. La integración de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en el aula permite ampliar el acceso a la información, fomentar la colaboración entre estudiantes, personalizar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales clave, de la misma manera, la gestión curricular puede incluir la planificación y el uso estratégico de la tecnología en los programas educativos para maximizar su impacto y beneficios.

En consecuencia, la innovación educativa y la gestión curricular deben tener en cuenta las necesidades y características de los estudiantes; la educación inclusiva y personalizada es una prioridad en el contexto actual, esto implica diseñar programas curriculares que se adapten a las diferentes habilidades, estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes; es importante destacar que la innovación educativa y la gestión curricular no son procesos aislados, sino que requieren una colaboración y participación activa de todos los actores educativos, incluyendo directores, docentes, estudiantes, familias y la comunidad en general.

2.- INNOVACIÓN EDUCATIVA

La innovación educativa ha emergido como un concepto fundamental en el ámbito de la pedagogía, ofreciendo nuevas perspectivas y enfoques para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos contextos educativos; en la era digital y tecnológica en la que nos encontramos, la necesidad de adaptar los métodos tradicionales de enseñanza se ha vuelto imperante, y esta se presenta como un medio eficaz para abordar estos desafíos (Brailas et al., 2017). La innovación educativa se basa en la utilización estratégica de tecnologías, metodologías y recursos que promueven un aprendizaje más significativo, personalizado y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes; en este sentido, se fomenta el uso de herramientas digitales, plataformas en línea, aplicaciones móviles y recursos multimedia, que permiten ampliar las oportunidades de acceso al conocimiento, fomentar la colaboración entre los estudiantes y enriquecer los procesos de evaluación.

Uno de los aspectos importantes de la innovación educativa es el cambio de referente en la relación entre el docente y el estudiante (Aparicio-Gómez & Aparicio-Gómez, 2021), se promueve un enfoque más orientado al estudiante, donde el profesor actúa como un facilitador del aprendizaje, brindando las herramientas y el apoyo necesario para que los estudiantes sean protagonistas activos de su proceso de formación; además, se fomenta el desarrollo de habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, para preparar a los estudiantes para los desafíos de un mundo cada vez más complejo y cambiante (Karabaevna & Raximovich, 2019). La innovación educativa también implica repensar los espacios físicos y virtuales de aprendizaje, así es que los entornos flexibles y multifuncionales, que fomentan la interacción y la participación activa, se convierten en escenarios propicios para el desarrollo de habilidades y competencias; de la misma manera, la creación de comunidades virtuales de aprendizaje, donde los estudiantes pueden conectarse con otros compañeros y expertos en diferentes áreas, amplía las posibilidades de colaboración y aprendizaje colaborativo.

2.1 Nuevas tecnologías y aprendizaje personalizado

El aprendizaje personalizado ha experimentado un avance significativo gracias a los avances en tecnología, y la integración de la tecnología en el ámbito educativo ha permitido la implementación de estrategias de aprendizaje personalizadas que se adaptan a las necesidades individuales de cada estudiante, optimizando así su proceso de adquisición de conocimientos (Trust, 2017). Una de las herramientas más importantes en el aprendizaje personalizado es la utilización de sistemas inteligentes de recomendación; estos sistemas, basados en algoritmos avanzados de análisis de datos, son capaces de recopilar información sobre los estudiantes, como su rendimiento académico, preferencias de aprendizaje y estilos cognitivos. A partir de esta información, los sistemas inteligentes generan

recomendaciones personalizadas de contenido y actividades de aprendizaje, brindando a cada estudiante una experiencia educativa adaptada a sus características individuales.

La inteligencia artificial (IA) desempeña un papel fundamental en el aprendizaje personalizado, mediante técnicas de IA, como el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático, se pueden desarrollar sistemas de tutoría virtual que ofrecen retroalimentación inmediata y personalizada a los estudiantes. Estos sistemas son capaces de identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante y proporcionar actividades de refuerzo específicas para abordar áreas de mejora; además, la tecnología ha facilitado la creación de entornos de aprendizaje en línea altamente interactivos. Las plataformas de aprendizaje virtual, aplicaciones móviles y herramientas colaborativas permiten a los estudiantes acceder al contenido educativo desde cualquier lugar y en cualquier momento, fomentando así un aprendizaje continuo y flexible (Wang & Wegerif, 2019). Por otra parte, las herramientas también brindan la posibilidad de monitorear el progreso de los estudiantes de manera instantánea, lo que permite a los educadores ajustar y personalizar aún más el proceso de enseñanza. El análisis de datos en tiempo real es otro componente esencial en el aprendizaje personalizado respaldado por la tecnología. Los sistemas de gestión del aprendizaje recopilan datos sobre la participación de los estudiantes, su progreso en las tareas y sus interacciones con el contenido; estos datos se pueden utilizar para identificar patrones de aprendizaje, identificar áreas de dificultad y diseñar intervenciones personalizadas para cada estudiante.

2.2 Ludificación y realidad virtual

La ludificación se refiere al uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego, con el objetivo de motivar, comprometer y entretener a los usuarios, y se basa en principios psicológicos y de diseño para crear experiencias atractivas y gratificantes. Mediante la aplicación de mecánicas de juego como la competencia, la cooperación, la recompensa y el progreso, se busca fomentar la participación activa, el aprendizaje y la resolución de problemas (Limantara et al., 2019); por otro lado, la realidad virtual es una tecnología que proporciona una experiencia inmersiva y simulada a través de dispositivos como cascos y guantes de realidad virtual, y permite a los usuarios sumergirse en entornos virtuales tridimensionales, interactuar con objetos virtuales y experimentar sensaciones realistas.

La combinación de ludificación y realidad virtual ofrece nuevas posibilidades para crear experiencias altamente inmersivas y envolventes, mediante el uso de elementos de juego dentro de entornos virtuales, se pueden generar experiencias interactivas más atractivas y emocionantes; la ludificación en la realidad virtual puede incluir desafíos, logros, niveles y recompensas dentro del entorno virtual, lo que motiva a los usuarios a explorar, interactuar

y superar obstáculos (Su & Cheng, 2015). Esta experiencia puede ser especialmente útil en aplicaciones educativas, entrenamiento profesional y terapia virtual, donde la motivación y el compromiso del usuario son fundamentales para lograr los objetivos deseados; incluso, la ludificación en la realidad virtual también puede fomentar la colaboración y la competencia social. Los usuarios pueden participar en actividades virtuales en tiempo real, competir entre ellos, formar equipos y trabajar juntos para lograr metas comunes.

2.3 Innovación educativa y uso de las TIC

La innovación educativa y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el panorama educativo, proporcionando nuevas oportunidades y enfoques para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje; en este contexto, la integración efectiva de las TIC en el ámbito educativo ha emergido como un campo crucial en la búsqueda de una educación más accesible, flexible y personalizada (Castro & Zermeño, 2020). Las TIC engloban un amplio abanico de herramientas y recursos tecnológicos, tales como ordenadores, dispositivos móviles, aplicaciones, plataformas en línea, simulaciones interactivas, realidad virtual y aumentada, entre otros; estas tecnologías permiten la creación de entornos de aprendizaje dinámicos e interactivos, fomentando la participación activa de los estudiantes y promoviendo el desarrollo de habilidades digitales para su futuro.

El uso de las TIC en los procesos de innovación educativa implica la adopción de estrategias pedagógicas innovadoras que integren de manera efectiva estas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Almenara & Osuna, 2013), lo que implica no solo el uso de las TIC como meros dispositivos de consumo, sino como herramientas activas que facilitan la investigación, la colaboración, la creación y el pensamiento crítico; un ejemplo destacado de innovación educativa es el aprendizaje basado en proyectos, en el cual los estudiantes se involucran en tareas auténticas que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en un contexto real. De esta manera, las TIC proporcionan a los estudiantes herramientas para investigar, recopilar información, crear presentaciones multimedia y colaborar en equipos, potenciando su autonomía y motivación.

Asimismo, cabe afirmar que el uso de plataformas de aprendizaje en línea ha transformado la educación a distancia, permitiendo la impartición de cursos y programas educativos de manera virtual (Gamage et al., 2020); estas plataformas ofrecen acceso a recursos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando la personalización del aprendizaje y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes. La integración efectiva de estas tecnologías en los procesos educativos potencia la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos de una sociedad digitalizada y globalizada.

3.- GESTIÓN CURRICULAR

La gestión curricular se refiere al conjunto de procesos y actividades diseñados para organizar, desarrollar y evaluar el currículo de un sistema educativo o institución académica; el currículo, entendido como el plan de estudios y los contenidos de enseñanza, constituye la base fundamental para la formación y desarrollo de los estudiantes (Withell & Haigh, 2018). En el ámbito de la gestión curricular, se aplican diversas estrategias y enfoques para asegurar una planificación efectiva y una implementación coherente del currículo, esto implica la identificación de los objetivos educativos, el diseño de los contenidos y las secuencias didácticas, la selección de métodos de enseñanza y evaluación, y la definición de los recursos necesarios.

La gestión curricular también se ocupa de la coordinación entre los diferentes actores educativos, como directores, docentes, especialistas y personal administrativo, es fundamental establecer mecanismos de comunicación y colaboración para garantizar una implementación adecuada del currículo y un seguimiento continuo de los resultados; por ejemplo, los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) son plataformas digitales que permiten la planificación, el seguimiento y la evaluación del currículo (Ellahi et al., 2019). Estas herramientas proporcionan funcionalidades para crear y distribuir materiales educativos, realizar seguimiento del progreso de los estudiantes, y generar informes y estadísticas sobre los resultados; además, la gestión curricular se apoya en la recopilación y análisis de datos educativos, en consecuencia, mediante la recolección de información sobre el desempeño de los estudiantes, la asistencia, las calificaciones y otros indicadores relevantes, se pueden tomar decisiones para mejorar la calidad del currículo y el proceso de aprendizaje.

3.1 Diseño Curricular

El diseño curricular es el proceso mediante el cual se establecen los objetivos educativos, se seleccionan y organizan los contenidos, se determinan las estrategias de enseñanza y se definen los criterios de evaluación; este proceso debe ser llevado a cabo de manera sistemática y coherente, teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes, los contextos socioculturales y los avances pedagógicos (Cano & Ion, 2013). En primer lugar, se deben identificar los objetivos educativos que se desean lograr, estos deben ser claros, específicos y alineados con las metas institucionales, además, es necesario considerar las competencias y habilidades que se espera que los estudiantes adquieran durante su formación. Una vez establecidos los objetivos, se procede a la selección y organización de los contenidos, así como determinar cuáles son los conocimientos, conceptos y habilidades fundamentales que deben ser incluidos en el currículo, también se debe tener en cuenta la

secuencia lógica de los contenidos, asegurando que exista una progresión adecuada en la adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes.

Un aspecto relevante en el diseño curricular es la elección de las estrategias de enseñanza; por lo tanto, se deben seleccionar métodos y recursos didácticos que favorezcan el aprendizaje significativo, promoviendo la participación activa de los estudiantes y estimulando su capacidad crítica y creativa; además, se deben considerar las necesidades de diversidad y adaptar las estrategias para atender a los diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes (Pérez-Escoda et al., 2016). El diseño curricular implica, por tanto, establecer los criterios de evaluación que permitirán determinar si los estudiantes han alcanzado los objetivos propuestos, estos criterios deben ser claros, objetivos y medibles, se pueden utilizar diversos instrumentos de evaluación, como exámenes escritos, proyectos, presentaciones o rúbricas, para recopilar evidencias del aprendizaje de los estudiantes.

3.2 Evaluación Curricular

La evaluación curricular es un proceso continuo y sistemático que tiene como objetivo analizar y mejorar la efectividad de un currículo educativo, esta evaluación abarca tanto el diseño curricular como su implementación en el aula, y se centra en recopilar datos relevantes para tomar decisiones informadas (Avci et al., 2019). En primer lugar, se realiza una evaluación del diseño curricular para determinar su validez y pertinencia, luego se analiza si los objetivos educativos están siendo alcanzados, si los contenidos son adecuados y si las estrategias de enseñanza son efectivas; todo este proceso puede implicar el análisis de resultados de pruebas estandarizadas, la revisión de investigaciones educativas o la retroalimentación de los propios docentes y estudiantes.

Por otra parte, se lleva a cabo una evaluación de la implementación del currículo en el aula, y se observa cómo se están desarrollando las clases, cómo se están aplicando las estrategias de enseñanza y cómo están siendo evaluados los estudiantes; igualmente, se puede incluir la observación directa de las clases, la revisión de planes de clase y la revisión de evidencias del aprendizaje de los estudiantes. Una vez se han recopilado los datos en la evaluación curricular, se pueden identificar áreas de mejora y realizar ajustes en el diseño curricular y en la práctica docente, de esta manera se puede adaptar el currículo a las necesidades cambiantes de los estudiantes y garantizar su efectividad en el logro de los objetivos.

3.3 Gestión curricular y uso de las TIC

La gestión curricular se refiere a la coordinación y organización de los contenidos, metodologías y evaluaciones en un plan de estudios, y en la era digital, esta gestión ha evolucionado para incorporar las TIC como herramientas fundamentales en la enseñanza. Mediante la aplicación de sistemas de gestión del aprendizaje, plataformas educativas y

software especializado, los educadores pueden diseñar, administrar y evaluar el currículo de manera más eficiente y efectiva. Así, el uso de las TIC en la gestión curricular ofrece numerosos beneficios, por un lado, permite una mayor personalización del aprendizaje, ya que los recursos digitales pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, además, facilita la colaboración y el intercambio de conocimientos a través de herramientas de comunicación en línea, foros y entornos virtuales de aprendizaje (Pascual et al., 2017).

Con respecto a la evaluación, las TIC ofrecen múltiples opciones para medir el progreso de los estudiantes; las pruebas en línea, los sistemas de seguimiento de aprendizaje y las aplicaciones de evaluación permiten recopilar datos precisos sobre el rendimiento de los alumnos, lo que facilita la retroalimentación y la toma de decisiones por parte de los docentes. Sin embargo, la gestión curricular y el uso de las TIC también presentan desafíos (Pascual et al., 2017); por esta razón, se debe garantizar la disponibilidad de infraestructura tecnológica adecuada, así como la formación y capacitación docente para aprovechar plenamente las herramientas digitales, además, se deben abordar cuestiones de equidad y acceso, asegurando que los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para beneficiarse de las TIC.

4.- INNOVACIÓN EDUCATIVA Y GESTIÓN CURRICULAR EN EL CONTEXTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las tecnologías digitales y la conectividad global han abierto un abanico de posibilidades para la educación, permitiendo el acceso a recursos educativos en línea, herramientas interactivas y entornos virtuales de aprendizaje; estas tecnologías proporcionan a los educadores y estudiantes nuevas formas de comunicación, colaboración y exploración del conocimiento (Pintassilgo, 2018). En la gestión curricular, las nuevas tecnologías ofrecen la oportunidad de personalizar el aprendizaje, adaptando los contenidos y las estrategias educativas a las necesidades individuales de los estudiantes. Los sistemas de gestión del aprendizaje en línea permiten la creación de entornos virtuales de enseñanza que ofrecen actividades interactivas, evaluaciones formativas y retroalimentación instantánea; además, el uso de aplicaciones móviles y dispositivos inteligentes brinda acceso al aprendizaje en cualquier momento y lugar, fomentando la flexibilidad y la autonomía en el proceso educativo.

La integración de las nuevas tecnologías en la gestión curricular también implica la promoción de habilidades digitales y competencias tecnológicas entre los educadores, de ahí que la formación docente en el uso efectivo de las tecnologías educativas se vuelve esencial para aprovechar al máximo sus beneficios. Los educadores deben ser capaces de seleccionar y utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas que mejor se adapten a sus objetivos pedagógicos y al perfil de sus estudiantes; sin embargo, es importante destacar que la relación entre innovación educativa, gestión curricular y nuevas tecnologías no se

trata simplemente de incorporar tecnología por el mero hecho de hacerlo. Urge una reflexión crítica sobre cómo estas herramientas pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como de un análisis constante de su impacto en los resultados educativos; por lo tanto, la gestión curricular debe ser capaz de adaptarse y evolucionar en respuesta a los cambios tecnológicos, manteniendo siempre como objetivo central el desarrollo integral de los estudiantes (von Feigenblatt, 2015).

4.1 Innovación educativa: un enfoque centrado en el aprendizaje activo

El uso de dispositivos digitales, aplicaciones interactivas y plataformas de aprendizaje en línea permite a los estudiantes acceder a información actualizada, participar en actividades prácticas y conectarse con expertos y compañeros de todo el mundo; de igual manera, la realidad virtual y aumentada ofrecen experiencias inmersivas que mejoran la comprensión de conceptos complejos y promueven la exploración activa. Por otra parte, los espacios físicos y virtuales deben adaptarse para fomentar la colaboración, la experimentación y la interacción; las aulas se transforman en lugares dinámicos donde los estudiantes pueden trabajar en proyectos, resolver desafíos y presentar sus ideas de manera creativa, más aún, los programas educativos personalizados y adaptativos se ajustan a las necesidades individuales de los estudiantes, brindando un enfoque más personalizado y eficaz (Montanero Fernández, 2019).

La evaluación formativa y continua también desempeña un papel crucial en la innovación educativa, de ahí que, en lugar de depender exclusivamente de exámenes estandarizados, se utilizan métodos de evaluación más diversos, como proyectos, presentaciones y portafolios digitales; esta condición permite una comprensión más profunda del progreso de los estudiantes y proporciona retroalimentación oportuna para mejorar el aprendizaje (Bautista et al., 2014). Por lo tanto, la colaboración entre educadores y la comunidad también es un pilar fundamental en este enfoque innovador, los docentes se convierten en facilitadores del aprendizaje, promoviendo el intercambio de conocimientos y experiencias con colegas y expertos en la materia; en la misma línea, las alianzas con empresas, organizaciones y padres de familia enriquecen el entorno educativo, proporcionando oportunidades de aprendizaje auténticas y relevantes.

4.2 Gestión curricular: adaptación y flexibilidad en la era digital

A medida que la tecnología avanza rápidamente, las instituciones educativas se enfrentan al desafío de diseñar currículos que sean relevantes, actualizados y capaces de preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio (De Araújo et al., 2013). La gestión curricular en la era digital implica la implementación de estrategias que permitan la adaptación y flexibilidad necesarias para satisfacer las demandas de la educación

contemporánea, es decir, que se trata de aprovechar las herramientas digitales y las plataformas de aprendizaje en línea para optimizar la entrega de contenido, fomentar la participación activa de los estudiantes y personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si bien, las tecnologías digitales ofrecen una amplia gama de recursos y opciones que permiten a los educadores adaptar los planes de estudio a las necesidades individuales de los estudiantes, esto implica la posibilidad de ofrecer diferentes niveles de dificultad, rutas de aprendizaje personalizadas y actividades interactivas que se ajusten a los estilos de aprendizaje de cada estudiante; del mismo modo, la gestión curricular en la era digital también implica la integración de habilidades digitales y competencias digitales en los planes de estudio. (Shuja et al., 2019) En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los estudiantes adquieran habilidades en el manejo de herramientas digitales, la búsqueda y evaluación de información en línea, la colaboración en entornos virtuales y la resolución de problemas en contextos tecnológicos, puesto que la gestión curricular debe garantizar que estas habilidades se aborden de manera transversal en todas las disciplinas y niveles educativos.

4.3 Desafíos y oportunidades de la innovación educativa y la gestión curricular en el contexto digital

La transición hacia entornos virtuales de aprendizaje requiere replantearse la organización y secuenciación de los contenidos curriculares, así como la evaluación de los estudiantes, los educadores deben encontrar formas efectivas de estructurar y presentar los materiales educativos en línea, garantizando la coherencia y la calidad de la enseñanza; incluso, deben explorar nuevas estrategias de evaluación que aprovechen las herramientas digitales y brinden retroalimentación significativa a los estudiantes (Ayala et al., 2010). Aunque la tecnología ofrece grandes oportunidades, también puede ampliar la brecha entre aquellos que tienen acceso a recursos digitales y aquellos que no; por lo tanto, es fundamental abordar esta disparidad y asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica o su nivel socioeconómico, tengan igualdad de oportunidades para acceder a una educación de calidad en línea, y esto implica garantizar la conectividad y el acceso a dispositivos digitales, así como proporcionar apoyo y capacitación adecuados a educadores y estudiantes.

La tecnología brinda la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales de cada estudiante; las plataformas digitales y las aplicaciones educativas pueden proporcionar recursos interactivos, actividades prácticas y retroalimentación inmediata, mejorando la participación y la motivación de los estudiantes; no obstante, el entorno digital permite el acceso a una amplia gama de recursos educativos y materiales en línea (Tracy & Carmichael, 2013). Los educadores tienen la oportunidad de

enriquecer su enseñanza con contenido multimedia, simulaciones interactivas, videos educativos y colaboración en tiempo real. Esto amplía el alcance de la educación más allá de los límites físicos del aula y fomenta el aprendizaje autodirigido y la exploración independiente.

5.- CONCLUSIONES

La innovación educativa y la gestión curricular están estrechamente relacionadas y se complementan mutuamente, la innovación educativa implica la introducción de nuevas ideas, enfoques y tecnologías en el ámbito educativo, mientras que la gestión curricular se encarga de organizar y estructurar los contenidos, objetivos y actividades de aprendizaje. Ambas se necesitan para promover una educación efectiva y relevante; por una parte, la innovación educativa impulsa cambios en la gestión curricular; a medida que surgen nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos, es necesario revisar y adaptar los planes de estudio y la organización de los contenidos curriculares, igualmente, la gestión curricular debe ser flexible y receptiva a las innovaciones, permitiendo la integración efectiva de nuevos métodos y recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una buena gestión curricular proporciona una estructura clara y coherente para la planificación y ejecución de las actividades educativas, esto permite una implementación más efectiva de las innovaciones, asegurando que se alineen con los objetivos educativos y se integren de manera coherente en el currículo, y la innovación educativa puede impulsar mejoras en la gestión curricular. La introducción de nuevas metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos puede conducir a una reevaluación de los métodos tradicionales de gestión curricular, lo cual puede llevar a cambios en la forma en que se organizan y estructuran los contenidos, así como en las estrategias de evaluación y seguimiento del aprendizaje de los estudiantes.

La innovación educativa impulsada por las TIC ofrece oportunidades para personalizar el aprendizaje, porque ofrecen herramientas y recursos digitales que permiten adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes; la gestión curricular en este contexto implica diseñar currículos flexibles y brindar acceso a recursos en línea que se ajusten a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de competencia de los estudiantes. La relación entre innovación educativa y gestión curricular en el contexto de las TIC implica superar desafíos y barreras, porque a pesar de las oportunidades que brinda la integración de las TIC en la educación, también existen desafíos a considerar; estos incluyen la brecha digital, la falta de acceso a recursos tecnológicos, la capacitación insuficiente del personal educativo y la necesidad de garantizar la seguridad y privacidad de los datos.

REFERENCIAS

- Almenara, J. C., & Osuna, J. B. (2013). La utilización del juicio de experto para la evaluación de tic: El coeficiente de competencia experta. In Bordon (Vol. 65, Issue 2, pp. 25–38). Sociedad Española de Pedagogía. <https://doi.org/10.13042/brp.2013.65202>
- Aparicio-Gómez, O.-Y., & Aparicio-Gómez, W.-O. (2021). Referentes filosóficos del proceso educativo. *Revista Internacional de Filosofía Teórica y Práctica*, 1(2), 157–168. <https://doi.org/10.51660/riftp.v1i2.37>
- Avci, F., Kirbaslar, F. G., & Sesen, B. A. (2019). Instructional curriculum based on cooperative learning related to the structure of matter and its properties: Learning achievement, motivation and attitude. *South African Journal of Education*, 39(3). <https://doi.org/10.15700/saje.v39n3a1602>
- Ayala, R., Messing, H., Labbé, C., & Obando, N. I. (2010). Consistency between curricular design and evaluation of expected learning in university subjects taught in the Chilean University. *Estudios Pedagógicos*, 36(1), 53–67. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052010000100002>
- Bautista, A., Monereo, C., & Scheuer, N. (2014). La evaluación por pares como oportunidad para el aprendizaje. In *Infancia y Aprendizaje* (Vol. 37, Issue 4, pp. 665–686). Routledge. <https://doi.org/10.1080/02103702.2014.977105>
- Brailas, A., Koskinas, K., & Alexias, G. (2017). Teaching to emerge: Toward a bottom-up pedagogy. *Cogent Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1377506>
- Cano, E., & Ion, G. (2013). Curriculum development through competency-based approach in higher education. In *Handbook of Research on Transnational Higher Education* (Vols. 1–2, pp. 79–95). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-4458-8.ch005>
- Castro, M. P., & Zermeño, M. G. G. (2020). Challenge based learning: Innovative pedagogy for sustainability through e-learning in higher education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/SU12104063>
- De Araújo, E. M., De Oliveira Neto, J. D., Cazarini, E. W., & Oliveira, S. R. M. (2013). A gestão da inovação na educação a distância. *Gestao e Producao*, 20(3), 639–651. <https://doi.org/10.1590/S0104-530X2013000300010>
- Ellahi, R. M., Ali Khan, M. U., & Shah, A. (2019). Redesigning Curriculum in line with Industry 4.0. *Procedia Computer Science*, 151, 699–708. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.093>

- Gamage, D., Perera, I., & Fernando, S. (2020). MOOCs lack interactivity and collaborativeness: Evaluating MOOC platforms. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(2), 94–111. <https://doi.org/10.3991/ijep.v10i2.11886>
- Karabaevna, Z., & Raximovich, B. (2019). The use of innovation technologies in the formation of students' professional competences. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(1), 6898–6902. <https://doi.org/10.35940/ijeat.A2996.109119>
- Limantara, N., Meyliana, Hidayanto, A. N., & Prabowo, H. (2019). The elements of gamification learning in higher education: A systematic literature review. In *International Journal of Mechanical Engineering and Technology* (Vol. 10, Issue 2, pp. 982–991). IAEME Publication.
- Montanero Fernández, M. (2019). Pedagogic methods for a new century. Are they really innovative? *Teoría de La Educacion*, 31(1), 5–34. <https://doi.org/10.14201/teri.19758>
- Pascual, E. C., Vargas, J. J. T., & Buitrago, H. C. (2017). Descifrando el currículum a través de las TIC: Una visión interactiva sobre las competencias digitales de los estudiantes de Ciencias del Deporte y de la Actividad Física. *Revista de Humanidades (SPAIN)*, 31, 195–214.
- Pérez-Escoda, A., Aguaded, I., & Rodríguez-Conde, M. J. (2016). Generación digital v.s. Escuela analógica. Competencias digitales en el currículum de la educación obligatoria. In *Digital Education Review* (Issue 30, pp. 165–183). Research Group Education and Virtual Learning (GREAV).
- Pintassilgo, J. (2018). The Escuela Nueva in Portugal: Building a “tradition of innovation.” *Historia Caribe*, 13(33). <https://doi.org/10.15648/hc.33.2018.4>
- Shuja, A., Qureshi, I. A., Schaeffer, D. M., & Zareen, M. (2019). Effect of m-learning on students' academic performance mediated by facilitation discourse and flexibility. *Knowledge Management and E-Learning*, 11(2), 158–200. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2019.11.009>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Tracy, F., & Carmichael, P. (2013). Research ethics and participatory research in an interdisciplinary technology-enhanced learning project. In *Ethics and Academic Freedom in Educational Research* (pp. 41–53). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315872711>

- Trust, T. (2017). Preparing Future Teachers to Redefine Learning With Technology. In *Journal of Digital Learning in Teacher Education* (Vol. 33, Issue 2, pp. 44–45). Routledge. <https://doi.org/10.1080/21532974.2017.1281654>
- von Feigenblatt, O. F. (2015). Integrating Theory and Practice in Business Education. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/SSRN.2595296>
- Wang, M., & Wegerif, R. (2019). From active-in-behaviour to active-in-thinking in learning with technology. In *British Journal of Educational Technology* (Vol. 50, Issue 5, pp. 2178–2180). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/bjet.12874>
- Withell, A., & Haigh, N. (2018). Enhancing curricula and learning environments using critical realist perspectives and approaches: a case study and critique. *Curriculum Journal*, 29(3), 319–337. <https://doi.org/10.1080/09585176.2017.1400451>