



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024,
Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

INNOVACIÓN CURRICULAR Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE HÍBRIDOS: UN ENFOQUE PARA LA EDUCACIÓN DEL FUTURO

**CURRICULUM INNOVATION AND HYBRID LEARNING
ENVIRONMENTS: AN APPROACH TO THE EDUCATION OF
THE FUTURE**

Diaz Ortega Ana Cristina

Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología UMECIT, Panamá

Helmer Muñoz Hernández

Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología UMECIT, Panamá

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12122

Innovación Curricular y Ambientes de Aprendizaje Híbridos: Un Enfoque para la Educación del Futuro

Díaz Ortega Ana Cristina¹

anadiaz.est@umecit.edu.pa

<https://orcid.org/0000-0001-9430-8943>

Universidad Metropolitana de Educación

Ciencia y Tecnología UMECIT

Panamá

Helmer Muñoz Hernández

helmermunoz.doc@umecit.edu.pa

<https://orcid.org/0000-0002-2445-6585>

Universidad Metropolitana de Educación

Ciencia y Tecnología UMECIT

Panamá

RESUMEN

El objetivo de este trabajo consistió en analizar diferentes fuentes bibliográficas referidas a la innovación curricular y los ambientes híbridos de aprendizaje. Los teóricos relacionados con las categorías de estudio abordaron conceptos, características, diferencias, ventajas y desventajas de la innovación y la hibridación. De igual manera se relacionaron las diferentes teorías de aprendizaje tales como la constructivista, de aprendizaje social, la cognitiva, la de aprendizaje significativo. Por otro lado, el marco referencial se apoyó en autores como Margalef y Arenas (2006), Osorio (2010), Osorio (2011), González (2018), Ojeda (2019), Macanchí et al. (2020), España y Viguera (2021), Suárez y García (2022), entre otros. Metodológicamente se estableció una Revisión documental apoyada en un tipo de investigación documental de diferentes bases de datos electrónicas y textos disponibles en bibliotecas virtuales. Se compararon posturas de los autores sobre las conceptualizaciones de las categorías de estudio. Dentro de los resultados encontrados se logró comparar las distintas fuentes bibliográficas que permitieron establecer las definiciones conceptuales que dieron rumbo a construcciones teóricas abordadas en la revisión documental. Todo esto permitió concluir que existen diversidad de posturas entre los autores, sin embargo, dentro de esas diferencias hubo coincidencias, los autores mantienen presente que dentro de ellas se realiza una referencia que permite vincular las diferentes teorías de aprendizaje que se abordaron en la presencialidad sobre escenarios virtuales y en la combinación de estos. De igual forma se concluye que es posible que las innovaciones curriculares alcancen un espacio de interacción cambiante con la adición del trabajo sobre modelos de aprendizaje híbrido.

Palabras clave: ambientes de aprendizaje combinados, estrategias, hibridación, innovación curricular, planificación

¹ Autor principal

Correspondencia: anadiaz.est@umecit.edu.pa

Curriculum Innovation and Hybrid Learning Environments: An Approach to the Education of the Future

ABSTRACT

The objective of this work was to analyze different bibliographic sources referring to curricular innovation and hybrid learning environments. Theorists related to the study categories addressed concepts, characteristics, differences, advantages and disadvantages of innovation and hybridization. In the same way, different learning theories were related, such as constructivist, social learning, cognitive, and meaningful learning. On the other hand, the referential framework was supported by authors such as Margalef and Arenas (2006), Osorio (2010), Osorio (2011), González (2018), Ojeda (2019), Macanquí et al. (2020), España and Viguera (2021), Suárez and García (2022), among others. Methodologically, a documentary review was established supported by a type of documentary research of different electronic databases and texts available in virtual libraries. Authors' positions on the conceptualizations of the study categories were compared. Within the results found, it was possible to compare the different bibliographic sources that allowed establishing the conceptual definitions that gave direction to theoretical constructions addressed in the documentary review. All this allowed us to conclude that there is a diversity of positions among the authors, however, within these differences there were coincidences, the authors keep in mind that within them a reference is made that allows linking the different learning theories that were addressed in person on virtual scenarios and in the combination of these. Likewise, it is concluded that it is possible for curricular innovations to reach a changing interaction space with the addition of work on hybrid learning models.

Keywords: combined learning environments, strategies, hybridization, curricular innovation, planning

Artículo recibido 15 mayo 2024

Aceptado para publicación: 18 junio 2024



INTRODUCCIÓN

El presente artículo de revisión documental pretende abordar una descripción conceptual de dos elementos claves, siendo el primero la innovación curricular, ya que este involucra las actividades relacionadas con rediseñar y revisar lo concerniente a planes y programas del currículo en busca de mejorar la calidad educativa en los espacios de aprendizaje y que estos cambios den respuestas a las necesidades que emergen de la sociedad y del propio entorno educativo. Es decir, dicho proceso puede generar la incorporación de contenidos académicos, nuevas formas de enseñar e incluso la incorporación del uso de herramientas tecnológicas con estrategias de evaluación efectivas en la mejora de los estudiantes para enfrentar desafíos de un mundo acelerado y cambiante.

En ese orden de ideas, González (2018) consideró la necesidad de realizar cambios a través de la aplicación de un modelo de innovación que profundizará desde la planificación integral realizando procesos de observación de los niveles curriculares aplicados en los espacios de interacción académica como lo son las aulas de clase. Por otro lado, una revisión de las unidades didácticas, las sesiones planteadas en el proyecto educativo institucional, la forma en la cual los docentes planifican de manera de abordar las principales dificultades y situaciones generadas desde el propio contexto de los estudiantes. Es decir, tomar el control de las dificultades de aprendizaje y las correspondientes a la forma de enseñar, cómo enseñar y qué enseñar, tomando en cuenta el desarrollo de las competencias, aptitudes y actitudes de los estudiantes, así como de parte del docente realizar una selección de los contenidos temáticos que respondan a las necesidades de aprendizaje.

Ahora bien, para Margalef y Arenas (2006) más de una década hacia atrás establecieron sus conceptualizaciones referidas a los procesos de reformas y cambios, estos presentaban similitudes pero también abordaron diferencias importantes, ya que, al referirse sobre elementos educativos estos debían tomar en cuenta la autonomía en el quehacer pedagógico y las capacidades profesionales de los docentes. Surge entonces la interrogante, ¿qué es innovar?, ¿qué es cambiar?, ¿qué es reformar?. Desde la postura de las autoras se planteo realizar una comparación conceptual donde:



En términos genéricos se entiende por innovación "Mudar o alterar algo, introduciendo novedades", pero ¿cuándo hablamos de innovación en el sistema educativo a qué nos referimos, qué extensión tiene, qué implica?, ¿qué relación guarda con el cambio y la reforma?, ¿qué significa implementar una innovación?, ¿quién desarrolla y evalúa una innovación?, ¿qué modelos de innovación se han desarrollado? ¿qué impactos producen las innovaciones?, ¿quienes participan y cuáles son sus funciones? (p.14).

Tal como se expresa en la cita, el término innovar como acción involucra varias aristas donde debe fijarse la atención a la hora de contextualizarla al hecho educativo, son varias las implicaciones que se toman en cuenta para establecer cambios o mejoras, la forma de hacerlas, cómo deben ser desarrolladas, cómo impactan estas y quienes participan en la construcción de los cambios o reformas que se implementan en el que hacer educativo. En términos concretos un proceso de innovación es complejo y este representa acciones específicas que promuevan cambios significativos en los saberes de los estudiantes. La innovación resulta de ser una idea, la acción de una práctica que en este caso los estudiantes y docentes lo perciben como diferente, como nuevo en su quehacer. Es decir, un cambio representa una manera de alterar o transformar la realidad del contexto educativo. Y en relación con reformar este se visualiza desde los cambios generados por las Instituciones Educativas donde se produce una afectación al todo el proceso educativo.

Desde la perspectiva de Ojeda (2019) el problema de innovar forma parte del desarrollo humano y donde este busca mayores niveles de progreso y estabilidad, pero para ello debe enfrentar las presiones de un entorno dinámico en constante cambio y no puede dejar de lado las adaptaciones que la sociedad demanda de quienes ejercen funciones de docencia en contextos educativos con estudiantes que exigen y requieren adaptabilidad y se tomen en cuenta sus habilidades y competencias y donde el docente debe ser parte importante de esos cambios. En ese sentido, surge la necesidad de hacer innovación desde la propia modificación del currículo que genere un impacto en y hacia la práctica del docente en la forma como este presenta y desarrolla los contenidos de un plan de estudio.



La investigadora sugiere con base a la descripción realizada en los párrafos anteriores que la innovación curricular es un proceso esencial para actualizar y mejorar los programas educativos, ya que este se enfoca no solo en la revisión de contenidos y métodos de enseñanza, sino también en la incorporación de tecnologías y estrategias pedagógicas innovadoras. Este enfoque adaptativo prepara a los estudiantes para un mundo en constante cambio, alineando la educación con las necesidades actuales de un mundo donde los estudiantes trabajan con tecnologías y donde los docentes han tenido que migrar al uso de estas.

Ante esta situación de innovación curricular surgen el segundo elemento denominado ambientes de aprendizaje híbridos donde se combinan espacios de interacción de enseñanza presencial con recursos digitales y plataformas en línea y donde estos representan una extensión natural de la innovación curricular en este contexto. Esta integración no solo permite el acceso a materiales educativos de alta calidad desde cualquier lugar, sino que también permite personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes. La implementación de estos entornos híbridos es un avance significativo hacia el futuro de la educación, en el que la flexibilidad y la tecnología se combinan para crear experiencias educativas más inclusivas y efectivas, convirtiéndose en un entorno dinámico que prepara a los estudiantes para los desafíos y las oportunidades.

Con base a este planteamiento, ¿cómo los ambientes híbridos para enseñar y aprender son parte de una solución a los cambios, transformaciones o innovaciones curriculares? Ante ello, Osorio (2010) establece que estos ambientes transforman, cambian e innovan cuando se reflejan en ellos el trabajo de clase con la oportunidad de mantener un cara a cara pero haciendo uso de la mediación tecnológica, es decir, brindar a docentes y estudiantes las oportunidades de comunicación que facilitan los procesos de aprendizaje autónomo y responsable, De tal manera que la combinación de estos espacios educativos conformen una adaptabilidad dentro de los cambios curriculares que la población estudiantil requiere sin dejar de lado el sistema de educación tradicional, ya que ambos modelos ofrecen oportunidades.

Enfatiza Osorio que las bondades de esta hibridación van más allá de lo que una actividad presencial aporta y lo que una actividad virtual entrega al espacio educativo, ya que se trata de



que los cambios o reformas se traduzcan en la integración de ambas modalidades, donde la construcción del aprendizaje sea el factor de integración que representan la realidad en los estudiantes, muestren lo complejo del mundo real, se construya el conocimiento y no la reproducción de este. Es decir, la combinación de estos ambientes debe enfocarse a los planteamientos de la representación de ambientes de construcción del aprendizaje, donde la autonomía y la responsabilidad del quehacer prevalezca en las actividades de innovación, cambio o reforma curricular.

Cabe agregar el planteamiento dado por Suárez y García (2022), los autores discurrieron acerca del uso de la tecnología en los espacios educativos, tratando de responder con qué herramientas tecnológicas deben aprender. En este sentido, exponen que el aprendizaje expuesto a una conexión electrónica implica que el estudiante se sumerja en un espacio que no es un entorno propio, ya que la forma de comunicarse es muy particular y que trasciende hacia sus propios dilemas y donde la acción de trabajo es diferente a lo que representa un aula física. Por tanto, los cambios no deben ser visto como agregados de instrumentos electrónicos, por el contrario estos deben ser sustanciales a la reformas curriculares que adapten el uso de tecnología sin dejar de lado los entornos presenciales que buscan la presencia del Ser y el Hacer con los pares académicos.

Estas afirmaciones planteadas se sustentan en lo que Suárez (2021, p. 107 como se citó en Suárez y García, 2022) donde es:

necesario superar la idea de internet como contenedor o vehículo y reenfocar la presencia de internet en la representación pedagógica: “La idea de internet como material educativo no es que sea irreal, es incompleta. La idea de internet como material educativo puede ser limitante para percibir otros procesos, especialmente claves para la apropiación pedagógica de la tecnología, esto es, no ir más allá del simple uso.

La cita expresa, cuando se busca la educación en línea, en realidad se busca la educación en línea; esta es posiblemente la idea que sustenta por qué la educación actual necesita hablar de hibridación de entornos y no del solo el uso de herramientas tecnológicas. Esta postura de los autores permite afirmar la necesidad de resolver un problema donde el docente realice un buen uso de espacios híbridos para enseñar y donde los estudiantes conformen escenarios de trabajo



colaborativo y cooperativos que promuevan la disciplina, la responsabilidad y la autonomía de aprender lo que desea aprender.

Paralelamente, Pantoja et al. (2022) reflexionaron sobre la utilidad de los ambientes de aprendizaje híbrido en el desarrollo de asignaturas bajo el enfoque de la teoría de aprendizaje constructivista. En este sentido, rescataron la conceptualización de los sistemas combinados trayendo a colación el uso de la terminología en inglés del B-learning, de tal manera que alude al trabajo dentro de espacios semipresenciales, es decir donde no existe un dominio entre lo presencial sobre lo virtual, más bien se observa una forma de trabajo tanto para el docente y el estudiante para combinar ambos escenarios. Este sistema se presenta como una experiencia educativa diferente a través de un diseño pedagógico que combina la educación presencial con el entorno virtual.

En su aspecto educativo, medita la incorporación de herramientas tecnológicas para obtener resultados educativos adaptados a las necesidades específicas de aprendizaje y donde los autores plantearon la funcionalidad de dicho espacio al compararlo con otras metodologías tales como: educación a distancia, e-learning y b-learning como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1 Diferencias de los entornos de aprendizaje basados en uso de tecnologías y presencialidad

Actividades	Educación a Distancia	E-Learning	B-Learning
Interactividad	No existe	La acción de aprender promueve la interacción entre los pares,	Para materias que requieren enseñanza presencial, el curso es más interactivo, dinámico y más adaptable.
Herramientas	Aprendizaje autónomo y el docente para aclarar dudas.	Aprovecha los recursos de informática e Internet para brindar una amplia gama de herramientas didácticas como chat, correo electrónico y videoconferencias.	Combina los beneficios de la educación en línea con los de la educación tradicional presencial.
Material de apoyo	Multiplicidad de material digital.	El hipertexto, los hipermedia, los enlaces externos, los documentos digitales, los artículos, las noticias y la	Material digital y físico



		información de los foros.	
Conocimientos del tutor	Pedagógico y de la cátedra que administra.	Pedagógico, de la cátedra y de aplicación de herramientas tecnológicas.	Para la educación presencial, son necesarios los mismos conocimientos que en la educación virtual, y se requiere el dominio y manejo del grupo.
Motivación del alumno	Se enfoca en el hacer uso de espacios por falta de tiempo en la presencialidad.	Estrategias del tutor para desarrollar las clases y flexibilización en la toma de clases.	Complemento en la interrelación personal con sus pares.
Entorno de formación	No aplica	Uso del LMS (Learning Management System).	El entorno virtual se proporciona a través de la plataforma LMS, mientras que el entorno presencial se proporciona a través de la infraestructura de aulas y laboratorios de la institución.
Calidad de formación	No garantiza la calidad de la instrucción porque es independiente y depende de la voluntad de cada estudiante.	Para impartir los cursos y motivar a los alumnos, depende de las estrategias y pedagogía del tutor.	Complementa el aprendizaje y permite el desarrollo de habilidades en áreas que requieren un conocimiento práctico.
Costos	Relacionados con la matrícula y el material de apoyo.	Inscripción a los cursos y pago del servicio de internet.	Inscripción, servicio de internet y traslado a la Institución educativa.

Fuente: Pantoja et al. (2022)

La tabla 1 realiza una descripción de tres escenarios donde dos de ellos son estrictamente virtuales y solo uno representa la hibridación de ambientes de aprendizaje. En este último se logra precisar las bondades que representa para los estudiantes y docentes el hacer uso de ellos y que estos puedan reflejar la innovación curricular vista desde la combinación de dos ambientes de trabajo educativo que permean en no abandonar la interacción física pero permitiendo que dentro de la virtualidad los estudiantes desarrollen su potencial de responsabilidad y autonomía frente al trabajo académico y de la misma manera desarrollando sus competencias y habilidades.



DESARROLLO

El presente artículo se presenta bajo un enfoque cualitativo, bajo la estructura analítico-documental con la revisión bibliográfica de diferentes documentos disponibles en líneas, en este sentido el análisis de la revisión documental, permitió establecer un conjunto de métodos y técnicas para procesar y acopiar la información de los documentos, y exhibir de manera sistemática y análoga la información científica. (Arias, 2012). De igual manera, Hernández et al. (2010) estiman que la investigación bibliográfica se conceptualiza como un conjunto de conocimientos y habilidades donde el investigador realiza revisiones en diferentes bibliotecas físicas o virtuales de tal manera que se logre realizar investigaciones bibliográficas orientadas a la construcción de artículos científicos.

En este orden de ideas, la autora estableció no solo una revisión documental sino también un análisis que cada documento para conceptualizar, analizar, comparar y fundar criterios para realizar inferencias conceptuales y prácticas. Esta investigación de tipo documental se enfocó en recolectar, editar y seleccionar información mediante la lectura de publicaciones en diferentes formatos (Arias, 2012). En este sentido, la revisión documental fue compleja y estructurada bajo un estricto proceso que ameritó una posición en el marco de la filosofía de la investigación y en sus procedimientos.

Fundamentación Teórica

En este apartado se describen los elementos de las variables de estudio denominadas innovación curricular y ambientes de aprendizaje híbrido y dentro de estas se despliegan las características, fundamentos, tipologías entre otros elementos claves. Para garantizar la relevancia y efectividad del aprendizaje, la innovación curricular implica una revisión completa de los contenidos, los métodos de enseñanza y las estrategias de evaluación.

Los ambientes de aprendizaje híbridos, que combinan la instrucción presencial con recursos digitales, se destacan en este contexto por su capacidad de brindar experiencias educativas flexibles y personalizadas. Estos entornos mejoran la accesibilidad y la diversidad en el aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales. Por lo tanto, se piensa en la educación del futuro como un entorno dinámico y adaptable en el que la tecnología es esencial para crear



experiencias educativas más inclusivas, interactivas y efectivas, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos y oportunidades (Fullan, 2013; Graham, 2006; Mitra, 2012).

Conceptualización de innovación curricular

Dentro de las diferentes definiciones se encuentra el planteamiento conceptual de Zabala (2004, como se citó en López, 2017, p.8) el autor establece que la innovación curricular:

no se trata sólo de hacer las cosas distintas, sino que más bien se encuentra vinculado a un proceso de mejora, es decir que innovar no es estar cambiando constantemente sino introducir variaciones como resultado de un proceso de evaluación y ajuste de lo que se está haciendo.

La cita explica que, Por lo tanto, la innovación curricular es más que la creación de nuevas ideas; remite esencialmente a la implementación de cambios relacionados con los procesos de mejora. Ante esta consideración queda claro que no necesariamente todo cambio que se pueda ejecutar responde a una innovación del currículo y como bien expresó el autor este proceso se orienta con base a una evaluación para luego aplicar los ajustes necesarios en función a lo que se encuentra en el entorno y a las exigencias de los estudiantes y docentes como parte principal del proceso educativo, donde las mejoras deben dar respuesta a sus necesidades de enseñar y aprender.

Para Orrego (2022) la innovación educativa “emerge como un espacio privilegiado para dirigir y anticipar la transformación educacional que permita responder a los temas pendientes y llevar a la educación hacia el siglo XXI” (p.97). Dentro del contexto de la cita se aprecia desde un marco general la definición de innovación curricular, ya que solo se presentan acciones de transformación educativa, pero cuáles pueden ser estas transformaciones, no es claro en el planteamiento de la autora. En ese sentido, la autora realiza un primer acercamiento conceptual donde expone que la innovación curricular no es:

necesariamente una invención ni la introducción de algo enteramente nuevo como si se buscara originalidad, novedad o un acto eminentemente creativo. Por el contrario, una innovación educativa es algo más sencillo, aunque no por ello menos valioso. La innovación educativa se refiere al acto de hacer las cosas diferentes a lo que se ha hecho



anteriormente, así que, lo nuevo se define siempre en función de una situación educativa determinada (pp.97-98).

Tal como expresa el texto citado no tiene que expresarse la innovación como efecto de un cambio por algo totalmente nuevo, esta acción busca que las actividades educativas se realicen de manera diferente, que proporcione nuevos espacios de interacción, nuevas experiencias dentro de contextos para integrar el trabajo colaborativo bajo un enfoque constructivista.

Igualmente, Macanchí et al. (2020) en sus planteamientos conceptuales destacó el desarrollo de la cultura de la innovación apalancada en la calidad educativa y en la actitud proactiva y positiva de la comunidad escolar, para alcanzar metas de progreso y mejora en la labor educativa. La tarea de ello es complicada, ya que requiere de un trabajo conjunto. En este sentido conceptual los autores ven a la innovación como:

una línea estratégica de las políticas de Educación Superior y de las estrategias de las universidades. Aun cuando se cuenta con un sin número de productos, tecnología y metodologías que han promovido el cambio educativo, la búsqueda de soluciones y respuestas a otros problemas, resolver necesidades identificadas en los procesos de formación de los estudiantes y de los propios docentes universitarios, no agota la necesidad (p.397).

El contexto educativo que explica la cita es en el sector universitario, sin embargo la innovación educativa no le pertenece de forma exclusiva a dicho sector y esta puede trasladarse y configurarse a los espacios académicos de educación básica donde en muchas instituciones también se cuenta con tecnologías y formas metodológicas que han logrado permear el cambio requerido en la educación que siempre se encuentra en la búsqueda de nuevas formas de adaptación que permita generar cambios significativos en el quehacer académico.

Tal como se ha descrito en la revisión conceptual emanada de diferentes autores donde López (2017) plantea que la innovación busca no solo hacer cosas diferentes, sino también introducir variaciones en lo que se hace. Esta postura es coincidente con el planteamiento de Orrego (2022) como un espacio privilegiado para dirigir y anticipar la transformación educacional y finalmente Macanchí et al. (2020) que se ubica en los cambios y transformaciones que generen calidad



educativa. los autores coinciden en la transformación educativa desde la innovación curricular para cambiar y convertir lo que no se lograba hacer.

Características de la Innovación Curricular

Para Fidalgo (2021) las características que deben hacer presencia en la denominada Innovación curricular se centran como se muestra en la siguiente figura:

Figura 1 Características de una experiencia de innovación



Fuente: Fidalgo (2021)

La figura 1 concentra dentro de los indicadores de una buena práctica lo que el autor denomina la intuición versus la necesidad y dentro de estos se consideran las cuatro características observables en la figura que buscan plantear una experiencia de innovación que redunde en los mejores beneficios a la población. Innovar dentro de la eficacia persigue demostrar de manera empírica una mejora del proceso, para llegar a la eficiencia se hace necesario realizar el mismo esfuerzo que redunde en un mejor resultado o un mismo resultado con el menor esfuerzo; en ese sentido se llega a la sostenibilidad donde se logra absorbe el proceso de innovación y finalmente alcanzar la transferibilidad que emula una innovación que se apropia de las tecnologías y las diversas actividades que se deben realizar.

Estas características expuestas por Fidalgo buscan que las organizaciones deben innovar para adaptarse y sobrevivir a las nuevas necesidades de la sociedad. Innovar requiere mucho trabajo, por lo que no se puede dejar nada a la improvisación. En este sentido, “es un proceso planificado, que lleva una serie de etapas que optimizan todo el proceso”(p.12). La planificación como acción es una garantía de cumplimiento de las fases o características que permiten el logro del fin último

como lo representan la adaptabilidad de cambios en la optimización del desarrollo del quehacer educativo.

Planificación curricular

Para España y Viguera (2021) una de las características esenciales de la innovación curricular se encuentra contenida en el proceso de planificación, ya que desde la visión de los autores esta busca establecer un proceso de transformación en la praxis del docente, de tal manera de lograra alcanzar en la población estudiantil una respuesta reflexiva en sus acciones, que sean analíticos con juicio propio para tomar decisiones para ellos y para su entorno. Es decir, entender la planificación curricular innovadora como característica que según Ministerio de Educación [Mineduc] (2013, como se citó en España y Viguera, 2021):

permite optimizar el tiempo en consecuencia con los objetivos pedagógicos; por tanto, debe ser clara e incluir actividades relacionadas con la vida diaria, que involucren a todos los estudiantes en un aprendizaje significativo. Esta no solo es un requisito obligatorio para los docentes, sino que habla de su buena práctica y reduce la improvisación y pone al tanto a los estudiantes sobre lo que viene en cada hora clase (p.4).

La cita expresa que esta característica anunciada y denominada planificación contribuye al logro de los objetivos pedagógicos, ya que dentro de su estructura se organizan todos los elementos que generan una distribución perfecta para ser visto cada contenido y permite también incluir una diversidad de actividades y estrategias relacionadas con el contexto de los estudiantes como parte de la praxis del docente, evitando así la improvisación.

En el mismo escenario España y Viguera insisten que una planificación curricular incluye ocho elementos claves que forman parte de la estructura de la planificación curricular, tal como se muestran en la siguiente tabla:



Tabla 2 Elementos de la planificación curricular

Elementos de la planificación curricular	Descripción de los elementos
Datos informativos	Contienen información del docente, el año escolar, área y asignatura, grado que corresponde, el bloque de contenidos curriculares y fechas probables de trabajo con los estudiantes
Objetivos educativos del bloque	Estos se encuentran distribuidos a lo largo de los periodos académicos que se realizan.
Indicadores esenciales de evaluación	Estos juegan un papel a favor del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que componen los diseños de los diferentes instrumentos de evaluación
Destreza con un criterio de desempeño que contenga los cuatro saberes:	Pensar, Hacer, Ser y Convivir.
Estrategias metodológicas que se planteen de acuerdo con las destrezas y se cumplan en las metodologías.	Su función se adecua de forma integral en el área de conocimiento específica y al desarrollo de inteligencias de los estudiantes.
Recursos	Los que el docente bajo la estructura de las actividades y estrategias diseñadas considere necesarios.
Actividades de aplicación	Se adecuan a las necesidades para aprender manifiestas de los estudiantes.
Bibliografía	Todo el soporte bibliográfico físico o digital para desarrollar las temáticas.

Fuente: España y Viguera (2021)

Cabe resaltar la postura Malpartida (2023) plantea que las innovaciones curriculares se fundamentan en que estas describen y discuten cómo cambian las estructuras de un sistema educativo. El marco de cambio sistémico debe ser tomado en cuenta para incluir las estructuras formales, los actores, los procesos administrativos y los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este caso, la innovación busca establecer cambios dentro de los procesos de planificación que permitan hacer de la enseñanza y el aprendizaje escenarios llenos de elementos transformados para socializar en el aula académica. Todo lo expuesto permite afirmar el planteamiento de Margalef y Arenas (2006, como se citó en Malpartida, 2023) donde se expuso que “Las innovaciones curriculares deben entonces cuestionar los modelos estructurales de los sistemas educativos, con el fin de suplantarse las prácticas que no responden a las necesidades y problemas de la sociedad actual en materia de enseñanza, aprendizaje y evaluación” (p.35).



Esta postura de Malpartida se traduce en los elementos característicos de la mencionada innovación curricular, ya que de ella se visualizan en la siguiente figura:

Figura 2 Fases características del proceso de innovación curricular



Fuente: elaboración propia, tomado de Malpartida (2023)

La figura 2 estructura las características del proceso de innovación y en esta se describen cinco pasos: planificación, difusión, adopción, implementación y evaluación. Para llegar a un consenso, la fase de planificación organiza los pasos que se llevarán a cabo de manera detallada. La innovación se comunica a todos los involucrados en la fase de difusión. Los interesados asumen los nuevos procedimientos durante la etapa de adopción, superando los obstáculos asociados con el temor al cambio. La innovación se lleva a cabo durante la fase de implementación. Finalmente, durante la etapa de evaluación, los resultados se analizan continuamente agregando cambios.

Enfoque en Competencias Digitales

Dentro de esta caracterización Rodríguez (2013) consideró el enfoque en competencias como un plan de estudios que se centra en la adquisición de habilidades y conocimientos relacionados con el uso efectivo y crítico de las tecnologías digitales. Este método es crucial en la educación moderna porque prepara a los estudiantes para sobrevivir en un mundo cada vez más digitalizado. Para la mejor y mayor comprensión, a continuación se presentan los elementos que deben tomarse en cuenta dentro de un proceso de innovación curricular como lo expone el autor:

Tabla 3 Elementos característicos de Innovación Curricular

Enfoques en competencias	Consideración teórica
Promover metodologías centradas en el alumno	Proporcionan un método de aprendizaje que se adapta continuamente al ritmo de los estudiantes.
Facilitar procesos de autoaprendizaje	Permite a los estudiantes participar activamente en su entorno virtual.
Ayudar al alumno a establecer conexiones	Los estudiantes experimentan su aprendizaje en un contexto situado.
Promover la exploración y el descubrimiento	Prueba y experimenta acciones, de forma concreta, en un entorno simulado.
Promover la inmersión	Mejora la motivación interior de los estudiantes y ayuda a captar su atención.
Proporcionar un entorno seguro que fomenta la asunción de riesgos	El fracaso genera nuevas oportunidades.
Permitir estrategias de evaluación flexibles	Sirven como medios de evaluación no invasivos, proporciona información continua y reducen la presión ejercitada sobre los estudiantes.
Fomentar la colaboración	Promueve el aprendizaje colaborativo.
Utilizar una serie de fuentes, incluidas las TIC	Potencialmente permite desarrollar competencias digitales.

Fuente: elaboración propia, tomado de Rodríguez (2013)

En el mismo orden de ideas, Romero (2014) consideró que “la innovación curricular en el contexto de la era digital se vislumbra como una necesidad latente para adaptarse al avance tecnológico que se gesta a su alrededor” (p.26). La cita clarifica la importancia de esta característica de la innovación, ya que el contexto inmersivo de la digitalización de los eventos educativos se ha convertido en un apartado necesario para plantear procesos académicos que oriente su uso y para ello es necesario la apropiación tecnológica de dichas competencias por parte de los docentes y los estudiantes.

Tal como se afirmó en el párrafo anterior Rogers (2003, como se citó en Romero, 2014, p.26) los procesos de innovación curricular dentro del marco del enfoque en competencias digitales consideró la presencia de cinco atributos a dicha caracterización y dentro de estas se mencionan: en primer lugar, la ventaja relativa que implica establecer una acción de innovación para que sea percibida como una idea que reemplace mejor a la tomada en consideración; en segundo lugar, la compatibilidad como el grado de innovación realizado y cómo es percibida; en tercer lugar, la complejidad que incide en la manera que las innovaciones se consideren fáciles o difíciles; en cuarto lugar, la observabilidad donde se visualiza la innovación por los demás y finalmente la



experimentalidad que establece una definición en el grado de experimentación antes de llegar a la fase de adopción.

Conceptualización de los Ambientes de Aprendizaje Híbridos

La autora del presente artículo de revisión documental define el ambiente de aprendizaje híbrido como una metodología educativa que combina aspectos de la enseñanza presencial con el uso de herramientas y recursos digitales procurando así adaptar y personalizar un entorno de aprendizaje. Permitiendo a docentes y estudiantes alternar entre actividades en el salón de clases y en línea, aprovechando las ventajas de ambos que ambos ambientes ofrece para la socialización académica y la interacción en los estudiantes.

Bajo la premisa expuesta en el párrafo anterior Osorio (2011) ya había considerado que es la metodología que combinan dos formas de aprender: la primera forma denominada el aprendizaje "cara a cara", que ha sido predominante durante siglos, y la segunda el aprendizaje "distribuido", que ha ganado popularidad hace poco, especialmente gracias al avance de la tecnología. Esta definición de Osorio es convergente con el planteamiento de la autora del presente artículo y ambas resaltan la combinación de hacer uso del entorno físico con el uso de herramientas tecnológicas, donde prevalece la autonomía del estudiante frente a las actividades que debe realizar.

En este sentido, afirman Graham et al. (2003, como se citó en Osorio, 2011, p.31) que existen bajo estos ambientes de hibridación una necesidad de los estudiantes por hacer uso de esta metodología y la primera de ella se enfoca en que se desarrolla una mejor pedagogía, es decir, dentro de estos espacios se hace uso de mayor cantidad de estrategias orientadas al desarrollo del aprendizaje activo, habilitando que el estudiante se convierta en el centro del trabajo; en segundo lugar, se produce una ampliación en la forma de tener acceso al conocimiento en un espacio temporal flexible promoviendo una mayor interacción social e instruccional que otorgan valor agregado al ambiente de aprendizaje, y en tercer lugar, la valoración entre el costo y la efectividad, ya que la hibridación como método se extiende a cualquier esfera espacial y temporal.

Ahora bien, la Organización de Estados Iberoamericanos [OEI,2022] abordó conceptualmente este escenario como: “a un modo de organización de las prácticas educativas cuya principal



característica es la combinación de la educación presencial y remota a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación de manera síncrona y asíncrona”(p.7). Esta afirmación establece que la metodología híbrida realiza una distribución entre los contenidos que son abordados desde la presencialidad en el entorno físico y los que corresponden al espacio virtual buscando tomar la atención de los estudiantes y su interés por aprender y promoviendo espacios de interacción entre los pares que sean significativos dentro de las necesidades de aprender que estos actores manifiesten.

Dando continuidad, se presenta a Mejías et al. (2017) donde los investigadores definen estos espacios como una esta estrategia de enseñanza, conocida como un modelo híbrido, ofrece dinámicas y espacios de aprendizaje dialógico que replantean los roles de los estudiantes, los maestros y el proceso de aprendizaje. Esta técnica ofrece un entorno abierto para el pensamiento crítico. La gente viene a discutir los problemas de las clases virtuales y discutir este conocimiento con sus maestros para hacer preguntas importantes. Dentro de estas consideraciones es evidente afirmar que la hibridación es una metodología que da garantías de autonomía en el estudiante en su quehacer académico, ya que ofrece espacios de interacción entre pares. Estos escenarios combinados promueven una clase dialógica e interactiva, reemplazando la transmisión del conocimiento utilizada en la educación tradicional y el maestro está presente en el salón de clases para responder preguntas, animar y fomentar discusiones.

Elementos de la hibridación desde teorías de aprendizaje

En una revisión exhaustiva planteada por Osorio (2011) la autora realizó una construcción teórica que fundamenta las teorías de aprendizaje que soportan la hibridación, ya que los ambientes híbridos trascienden la presencialidad con la virtualidad y para ello es necesario establecer la integración de ambas modalidades considerando las teorías de aprendizaje que la sustentan y como se puede observar en la siguiente tabla:



Tabla 4 Teorías de aprendizaje con soportan la hibridación

Elementos de las teorías	Elemento favorable otorga a la hibridación
Eventos vivos: que hacen referencia a las sincronías en las actividades académicas	Atención del estudiante. Sin limitación temporal Sin limitación espacial. Desarrollo de habilidades. Satisfacción. Motivación
Aprendizaje autónomo y auto ubicado: desarrolla sus experiencias de aprendizaje.	Desarrollo autónomo Avance a su ritmo
La colaboración: los estudiantes aprenden a interactuar entre sus pares.	Interacción estudiante-estudiante. Interacción Docente-estudiante. Actividades grupales. Trabajo colaborativo.
Evaluación: se considera el nivel de logro en sus aprendizajes.	Diseño de evaluaciones donde prevalece la taxonomía de Bloom para: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar.
Materiales de apoyo: para el desarrollo de todas las actividades, tanto presenciales como virtuales.	Presencialidad Virtualidad Colaboración presencial y virtual.

Fuente: elaboración propia, tomado de Osorio (2011)

La tabla 4, establece una relación donde las diferentes teorías de aprendizaje consideran ofrecer sustento a la metodología híbrida de tal manera que Carman (2002, como se citó en Osorio,2011) estableció los aportes de las teorías de Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark y Gery, sobre la estructura funcional de un modelo que perfila el trabajo dentro de la presencialidad y la virtualidad. En ese sentido, la tabla muestra todos esos elementos que se encuentran en la presencialidad que puede ser llevados hacia los eventos acompañados de virtualidad y reforzar así las necesidades de aprender de cada estudiante y dando al docente el rol de guía y mediador del proceso.

Entre tanto, tal como se indica en la página web “la educación debe fomentar la cooperación, la colaboración y el intercambio de opiniones entre el alumnado” (María Garrido, 2015, párr. 8). Tal como lo expresa la autora y coincidiendo con el planteamiento de Osorio, la teoría de aprendizaje constructivista aporta hacia el modelo híbrido los elementos donde los estudiantes se convierten en colaboradores del proceso trabajando en con junto con sus pares y socializando el conocimiento tanto de forma presencial como virtual, es pro ello que Piaget sostiene que la



educación busca promover el desarrollo intelectual, afectivo y social del individuo. Estas afirmaciones permiten inferir cómo esta teoría entrega elementos de acción al trabajo que los estudiantes logran hacer no solo en el aula física, sino también al trabajo autónomo en los ambientes virtuales.

En el mismo tenor Sanabria (2008) pone de manifiesto que la teoría de aprendizaje social de Bandura considera que el aprendizaje ocurre desde la observación, la imitación y el modelado de otros. Esta situación al vincularla con el trabajo de los estudiantes dentro de un modelo hibridado permite que estos observen, participen en diferentes actividades en línea para generar espacios de discusión con la herramienta de foro, trabajo grupales cuando desde las plataformas permite la división en pequeños grupos, desde esta perspectiva los estudiantes pueden aprender de sus pares y de ejemplos proporcionados por el docente. En efecto desde el aprendizaje se perfeccionan conductas del ser, pero también se eliminan conductas, lo que hace que desde la teoría expuesta las fuentes de información y la motivación forman parte de las consecuencias del comportamiento.

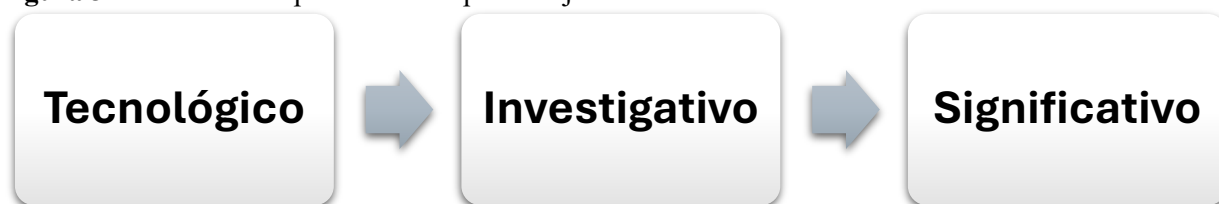
Por otro lado, la teoría cognitiva desde la visión de Franco (2023) afirma que estas teorías intentan dar explicación de cómo se ejecuta el desarrollo del pensamiento y las actividades mentales aludiendo que el aprendizaje implica procesos internos de procesamiento de información, incluyendo percepción, memoria y pensamiento. Bajo esta premisa al contextualizar estas teorías con la aplicación de un entorno híbrido, los recursos digitales permiten a los estudiantes acceder a materiales de una variedad de formas (videos, lecturas, simulaciones), lo que ayuda a mejorar varios aspectos del procesamiento cognitivo y ofrece una variedad de métodos para reforzar el aprendizaje. Es decir, que desde lo cognitivo se establecen categorías tales como la atención, la percepción y la memoria fundamentales para procesar la información que se ve y escucha, haciendo énfasis a la inteligencia, el lenguaje y el pensamiento.

De igual forma, Sierra (2005) consideró que la autonomía del aprendizaje se entiende “como la facultad de dirigir el propio proceso para entender y comprender la realidad, tiene que contar con la participación de varios elementos para hacerlo viable y efectivo”(p.3). Es decir, estos elementos



hacen alusión a lo tecnológico, lo investigativo y lo significativo, tal como se muestra en la siguiente figura:

Figura 3 Elementos compositivos del aprendizaje autónomo



Fuente: elaboración propia, tomado de Sierra (2005)

La figura 3, trata de tomar una línea directa en la postura del autor cuando establece que en esta teoría se busca hacer viable y efectivo el proceso de aprendizaje. Los elementos señalados implicarían que en lo tecnológico, las TIC forman y construyen ayudas eficaces facilitando y incitando la interacción a través la adquisición de habilidades y competencias para acceder a fuentes de información, promover acciones para discriminar la información encontrada y aprender de forma colaborativa y cooperativa sin límites temporales y espaciales. Con relación a lo investigativo, accionar el aprendizaje autodirigido procesando los aprendizajes previos y de esa forma pensar por si mismo, generar textos y conocimiento desde su experiencia a partir de la indagación. Finalmente, desde lo significativo potenciar competencias y fortalecer el aprendizaje de orden superior de tal manera de activar el razonamiento deductivo, el análisis, la solución de problemas y la comparación.

En términos conclusivos el aprendizaje autónomo busca que los estudiantes sean responsables de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades de autorregulación y gestión del tiempo. En ese sentido, los elementos de esta teoría que se trasladan a la aplicación de los modelos de aprendizaje híbridos realizan una combinación de actividades en línea y presenciales que promueven la autonomía de los estudiantes, permitiéndoles gestionar su tiempo y recursos de acuerdo a sus necesidades y ritmo de aprendizaje.

Características de la hibridación

Para la OEI (2022), la caracterización de estos ambientes pasa por la combinación de las actividades académicas presenciales y remotas haciendo uso del sistema de comunicación de las TIC de forma síncrona y asíncrona, otra característica relevante es la distribución de contenidos

para la actividad presencial y virtual, la creación de modelos de enseñanza-aprendizaje que capturen la atención y el interés de los estudiantes y al mismo tiempo actividades de interacción significativas. Para Barragán et al. (2021) los procesos de mediación a través del uso de tecnología se permean en función de promover el aprendizaje hibridado, construir actividades colaborativas, hacer uso de recursos multimediales, fomentar la independencia en el estudio, reconocer la acción de aprendizaje sin limitaciones temporales-espaciales dentro de un contexto individual y colaborativo, proponer formas de evaluación y brindar apertura al aprendizaje no formal-autodirigido.

Dentro de los elementos característicos presentes en los modelos híbridos Mendo et al. (2022) establecieron que estas “integran y articulan los modos de aprendizaje virtual y el aprendizaje presencial, para crear una experiencia de aprendizaje integrada, proporcionando a los estudiantes una mayor flexibilidad, nuevos canales de comunicación entre profesores y estudiantes”(p.2). Este planteamiento permite afirmar que las bondades entre ambas modalidades se resumen en un beneficio para el docente y el estudiante ya que logra incorporar acciones tecnológicas para socializarlas en el ámbito presencial y viceversa. Los autores basados en las consideraciones de Horn y Staker (2014) y Mejía et al. (2017) plantean una lista de elementos que contienen dichos ambientes:

Tabla 5 Elementos de un entorno híbrido

Aprendizaje en línea	Donde el estudiante tiene el control del tiempo en las actividades asíncronas, del lugar, de la ruta de aprendizaje que sigue y del ritmo que aplica en el desarrollo de cada una de las actividades asignadas por el docente.
Aprendizaje en un lugar físico	Este se orienta dentro de aula o en su residencia.
Modalidades de aprendizaje	Donde el estudiante obtiene una experiencia integrada del aprendizaje.

Fuente: elaboración propia, tomado de Mendo et al. (2022)

Estos elemento señalados en la tabla 5, describen como el modelo permite que los estudiantes vean todas las actividades establecidas en el aula, como el aprendizaje de nuevos contenidos desde su hogar, mientras que las tareas o prácticas son llevadas al aula. Cabe resaltar la importancia de integrar a esta mediación híbrida las diferentes metodologías activas, entre las cuales se detallan



como: el Aprendizaje Basado en Problemas ABP, el Aprendizaje Basado en Proyectos ABProy, el Aprendizaje Colaborativo, el Aprendizaje Basado en el Aula Invertida, entre otros, como estrategias que se configuran dentro de un escenario presencial y virtual. Para los autores es esencial modelar el ambiente de trabajo de los estudiantes, de tal forma que el lector tenga una idea de cómo se trabaja en la hibridación haciendo uso de metodologías activas, tal como se muestra en la siguiente figura:

Figura 4 Modelo de trabajo híbrido basado en metodologías activas



Fuente: Mendo et al. (2022)

La figura 4, muestra un esquema que describe la experiencia de los estudiantes en un entorno de aprendizaje híbrido que logra la integración y articulación de los modos de aprendizaje virtual y presencial, donde la continuidad y flexibilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje resultan una experiencia significativa. El entorno de aprendizaje híbrido se considera la expansión y continuidad del entorno de aprendizaje, que implica el reconocimiento de todos los espacios con o sin presencialidad. Por lo tanto, la integración y organización de tecnologías y metodologías activas ayudan en el proceso de formación de los estudiantes.

Ventajas y Desventajas del uso de la Metodología de Aprendizaje Híbrido

La modalidad híbrida de aprendizaje combina la enseñanza presencial con el aprendizaje en línea y tiene una serie de ventajas y desventajas. Se describen a continuación algunos de los principales beneficios (ventajas) y desventajas. Para Viñas (2023) la autora estableció unos elementos comparativos que permiten evaluar cada elemento de ventaja contrastado con su correspondiente desventaja:

Tabla 6 Ventajas y Desventajas de la Hibridación del aprendizaje

Ventajas	Desventajas
Autonomía: Cuando participan en una experiencia de interacción virtual con sus pares, tienen la oportunidad de hacer preguntas y obtener más información y contexto sobre conceptos clave.	Gran cantidad de estudiantes: luchan con la administración y organización del tiempo, lo que aumenta la probabilidad de fracaso en los cursos que incluyen instrucción en línea.
Espacios para reforzar conceptos: abiertos para una explicación adicional, oportunidades para una experiencia práctica productiva e interacción remota con preguntas básicas.	Restricción en la participación: Hay estudiantes que suelen participar menos en las discusiones de clases remotas, lo que les pone en desventaja tanto en términos de calificaciones como de comprensión.
Personalización del aprendizaje: para crear uno más significativo y mejorar los resultados en la utilización de jóvenes.	Dificultades de acceso: El acceso a Internet en computadoras, teléfonos móviles o tabletas puede ser difícil para estudiantes y docentes. Es importante tener en cuenta que las actividades en línea no son un sustituto de las clases presenciales.
Manejo temporal y espacial: permite el acceso directo a profesorado de prestigio, la flexibilidad, la conciliación y el ahorro de costos.	Falta de interacción social: Es posible que algunos participantes no experimenten el estímulo intelectual y social de las clases en sus escuelas o campus, lo cual es importante porque les permite construir amistades y establecer contactos.
Aprendizaje enfocado: Debido a que las tareas, los cuestionarios y los exámenes se pueden completar en línea, se puede pasar tiempo en el salón de clases participando en debates en clase y ayudando a los estudiantes a comprender realmente el material del curso. De esta manera, se obtiene una reacción inmediata.	Distracción: Hay estudiantes que pueden distraerse fácilmente en una clase a distancia, dependiendo de su estilo de aprendizaje. En cambio, cuando esto ocurre en un salón de clases presencial, el maestro o maestra puede mejorar la atención y la motivación de los estudiantes utilizando su lenguaje corporal y señales verbales o de voz.
Accesibilidad y disponibilidad de recursos: Debido a que los documentos están en línea, aunque algunas personas suelen imprimirlos para una mejor lectura, se reduce el uso de papel.	

Fuente: elaboración propia, tomado de Viñas (2023)

La tabla 6, representa un conjunto de elementos producto de una revisión documental que permitió señalar que la hibridación en el aprendizaje ofrece importantes ventajas en términos de flexibilidad, acceso a recursos y personalización del aprendizaje, pero también presenta desafíos que deben gestionarse cuidadosamente, como la necesidad de autodisciplina, la brecha digital y las dificultades de implementación. Es decir, los señalamientos sobre lo que se denomina

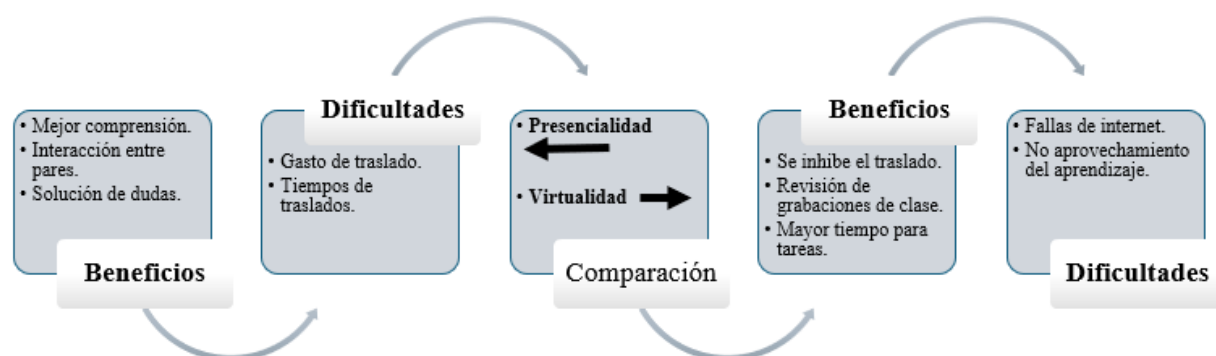


desventaja deben ser considerados como desafíos, como oportunidades y retos para convertir una amenaza en una oportunidad.

Para Camacaro & Torres (2023) sintetizan 4 ventajas de la hibridación como metodología de aprendizaje y estas se centran en: la inclusión educativa, como forma para garantizar que todos participen, el desarrollo de competencias asegurando momentos en el escenario educativo que muestren las habilidades adquiridas, seguido de la multiplicidad de entornos interactivos para socializar el conocimiento, creando sistemas multimodales y sistemas de gestión de aprendizaje virtual que permita a los estudiantes realizar actividades fuera del salón de clases con recursos disponibles. En relación con las desventajas se menciona la apertura de una brecha digital que puede generar dificultades para acceder a recursos en línea, la pérdida de experiencial, es decir, dejar a un lado el aprendizaje en persona, seguido de las dificultades de coordinación en la programación de actividades, elevación de la dependencia tecnológica y la posibilidad que esta modalidad entre en aumento de costos en la adquisición de tecnología.

Desde el punto de vista de Larrañaga y Ortega (2022) se abordaron con una visual donde se integraron las beneficios y dificultades de la presencialidad en el modelo híbrido y por otro lado, las correspondientes a la virtualidad de dicho modelo. Esta investigación abordó la experiencia de aprendizaje de los estudiantes tanto en la parte presencial como en la parte virtual del modelo híbrido y los estudiantes pudieron describir los elementos tal como se muestran a continuación:

Figura 5 Beneficios y dificultades de la presencialidad y Virtualidad del modelo híbrido



Fuente: Larrañaga y Ortega (2022)

La figura 5, hace una descripción comparativa que permite visualizar y comparar sobre las posturas de los autores de los párrafos anteriores y como puede observarse en lugar de

contradecirse se plantean similitudes y otras perspectivas desde la acción del docente y el estudiante. El autor consideró que el modelo híbrido contribuye a mejorar la experiencia de aprendizaje y las habilidades. Por lo tanto, el uso de tecnologías de información y herramientas tecnológicas son determinantes para que los estudiantes mejoren sus aprendizajes.

CONCLUSIONES

Con respecto a la conceptualización de innovación curricular se logró comparar desde las distintas posturas teóricas que dentro de ellos existen coincidencias importantes al definir el término, ya que para todos la innovación responde a la integración de procesos que producen cambios y reformas, entendiendo que una innovación en cualquier orden no implica la construcción o elaboración de algo nuevo. Por otro lado, se encontró que las organizaciones educativas contemporáneas se encuentran en procesos de innovación curricular para alcanzar espacios de innovación educativa y establecer cambios y/o adaptaciones en el beneficio de los estudiantes.

En el mismo orden de ideas, las organizaciones educativas requieren de un proceso de aprendizaje que les oriente a realizar cambios estructurales desde el micro currículo con propuestas a niveles jerárquicos que asuman el compromiso de innovar considerando los cambios contextuales y las necesidades de aprender de los docentes y que las transformaciones curriculares pasen por la incorporación de ambientes de aprendizaje que den respuestas a las mencionadas necesidades estudiantiles.

Dentro del desarrollo conceptual de los ambientes híbridos de aprendizaje se consultaron las diversas corrientes pedagógicas y modelos de enseñanza que sirven de base para las teorías utilizadas en la creación de ambientes de aprendizaje híbridos. En ese sentido, el constructivismo, propuesto por Piaget y Vygotsky, enfatiza la construcción activa del conocimiento a través de la interacción social y el aprendizaje contextualizado, dando así cabida a considerar entornos híbridos con actividades tanto presenciales como en línea que activen la forma en la que los estudiantes se relacionan y aprenden. De igual manera los aportes del Aprendizaje Basado en Competencias destacan que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas con el uso de recursos digitales para personalizar y profundizar en el aprendizaje.



Finalmente, se logró concluir en esta reflexión teórica que la innovación curricular acompañada de la incorporación de los ambientes híbridos de aprendizaje resulta como resultado la construcción de una educación enfoca al futuro de los estudiantes nativos digitales y que plantean al docente un desafío donde las amenazas se convierten en posibilidades para fortalecer el trabajo dentro de estos espacios de interacción presencial y virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme.
- Barragán De Anda, A.B., Ávila González, C., Belmonte Herrera, A.M., Camarena Cadena, M.J. & Gómez Valenzuela, R. (2021). Ambientes híbridos de aprendizaje en estudios de posgrado. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (28), pp. 149-156. DOI: 10.24215/18509959.28.e18
- Camacaro Mendoza, O. S., & Torres, D. (2023). Gerencia educativa y modelos híbridos de aprendizaje vistos desde la realidad venezolana. *En Prospectiva*, 4(2), 55–64.
- Caviedes, J., Vásquez Benítez, L., & Gallego Vásquez, J. E. (2024). La motivación esencial para el aprendizaje en estudiantes de grado octavo y noveno. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(1), 645–679. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i1.119>
- Caviedes, J., Vásquez Benítez, L., & Gallego Vásquez, J. E. (2024). La motivación esencial para el aprendizaje en estudiantes de grado octavo y noveno. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 4(1), 645–679. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i1.120>
- Da Silva Santos, F., & López Vargas, R. (2020). Efecto del Estrés en la Función Inmune en Pacientes con Enfermedades Autoinmunes: una Revisión de Estudios Latinoamericanos. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 1(1), 46–59. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v1i1.9>
- España Bone, Yolanda Inés, & Viguera Moreno, José Alberto. (2021). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(1), .



- Fidalgo Blanco, Á. (2021). La innovación educativa docente, una herramienta para conseguir mejoras de aprendizaje. <http://ie-liti.digym.upm.es/rd/handle/123456789/51>
- Franco, S. (2023). Teoría Cognoscitivista. Acervo Educativo Digital. Nezahualcóyotl, México https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/67391/15EPR1837K_Teor%C3%ADa%20Cognoscitivista.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Fullan, M. (2013). *The New Meaning of Educational Change* (5th ed.). Teachers College Press.
- Fernández C., F. (2024). Determinación De Erodabilidad En Áreas De Influencia Cuenca Poopo Región Andina De Bolivia. *Horizonte Académico*, 4(4), 63–78. Recuperado a partir de <https://horizonteacademico.org/index.php/horizonte/article/view/19>
- Garrido, M. (2015, 06 de mayo). *La teoría constructivista de Piaget*. Red Social Educativa. <https://redsocal.rededuca.net/teoria-constructivista-piaget>
- González Cubas, H., (2018). Modelo de innovación curricular para la planificación sistémica en educación primaria. UCV-HACER. **Revista de Investigación y Cultura**, 7(3), 11-23. <https://doi.org/10.18050/RevUCVHACER.v7n3a1>
- Graham, C. R. (2006). Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3-21). Pfeiffer.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. 6ta Edición. México.
- Larrañaga Moreno, M. ., & Ortega Flores, M. T. . (2022). El Modelo Híbrido en la Pandemia desde el Punto de Vista de los Estudiantes de la Licenciatura en Administración y Gestión Empresarial de la Universidad Politécnica del Estado de Morelos. *Management Review*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.18583/umr.v7i2.201>
- López, A. (2017). *Características de los procesos de innovación curricular en las instituciones de educación superior de Chile*. Tesis para optar al grado de Magíster en Educación con Mención en Currículo y Comunidad Educativa. Universidad de Chile.



- Macanchí Pico, M. L., Bélgica Marlene O. C., & Campoverde Encalada, M. A. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403.
- Malpartida, D. (2023). *El modelo de formación de agentes de cambio como innovación curricular: Sistematización de la experiencia del Colegio San Carlos de Chosica periodo 2013-2019*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Currículo. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Margalef García, L., & Arenas Martija, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, (47), 13-31.
- Mejía Gallegos, César, Michalón Dueñas, David, Michalón Acosta, Raúl, López Fernández, Raúl, Palmero Urquiza, Diana, & Sánchez Gálvez, Samuel. (2017). Espacios de aprendizaje híbridos. Hacia una educación del futuro en la Universidad de Guayaquil. *MediSur*, 15(3), 350-355.
- Mendo Ostos, L., Tarifa Lozano, L., Portillo Rosales, R. & López García, S.A. (2022). Retos y oportunidades de los ambientes híbridos para el aprendizaje activo en la formación de ingenieros. *Revista Electrónica ANFEI*, 9(14).
<https://anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/811>
- Mitra, S. (2012). *Beyond the Hole in the Wall: Discover the Power of Self-Organized Learning*. TED Books.
- Macías Valencia, D. G., & Monar Merchán, C. A. (2024). La Gestión Financiera y la Relación con Operaciones Logísticas en Distribuidoras de Cárnicos de Manta. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 5(1), 172–197. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i1.84>
- Medina Nolasco, E. K., Mendoza Buleje, E. R., Vilca Apaza, G. R., Mamani Fernández, N. N., & Alfaro Campos, K. (2024). Tamizaje de cáncer de cuello uterino en mujeres de una región Andina del Perú. *Arandu UTIC*, 11(1), 50–63. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i1.177>
- Ojeda, D. (2019). La innovación curricular: un camino para la formación docente globalizada. *Revista Espacios*, 40(33).



- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI, 2022). Modelos Educativos Híbridos: escenarios y propuestas para el acompañamiento de trayectorias de estudiantes secundarios en contextos vulnerables. (1ª.ed). Buenos Aires. Argentina
- Orrego Tapia, V. (2022). Innovación educativa: Propuesta conceptual, paradigmática y dimensiones de acción. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 17(02), 95-116.
<http://doi.org/10.15359/rep.17-2.5>
- Osorio Gómez, L. A., (2010). Características de los ambientes híbridos de aprendizaje: estudio de caso de un programa de posgrado de la Universidad de los Andes. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 7(1), 1-9.
- Osorio Gómez, L. A.. (2011). Ambientes híbridos de aprendizaje. *Actualidades Pedagógicas*, (58), 29-44.
- Pantoja Carhuavilca, H Y., Mayta Huatuco, R. A., Núñez Ramírez, L. M., Rojas Lazo, O. J., & Álvarez Díaz, E. O. (2022). Ambientes híbridos de aprendizaje para el desarrollo de asignaturas mediante un enfoque constructivista. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 221-231.
- Rodríguez Illera, J.L. (Comp.) (2013). Aprendizaje y educación en la sociedad digital. Barcelona: Universitat de Barcelona. DOI: 10.1344/106.000002060
- Romero, A. (2014). *Innovación en el desarrollo de competencias digitales usando recursos educativos abiertos en educación básica*. Trabajo de grado para optar al título de Magister en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación. Universidad Autónoma de Bucaramanga. Colombia.
- Sanabria González, H. J., (2008). El ser humano, modelo de un ser. *Educere*, 12(42), 471-480.
- Sierra Pérez, J. H., (2005). Aprendizaje autónomo: eje articulador de la educación virtual. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*,(14).
- Suárez Guerrero, C., & García Ruvalcaba, L.G. (2022). Ambientes híbridos de aprendizaje. *Revista Electrónica de Educación Sinéctica*, 58, e1385.
- Viñas, M. (2023). La educación híbrida y sus herramientas. Blog AMIDI.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.16389/pr.16389.pdf ¿+

