Revista Latinoamericana de Calidad Educativa ISSN: 3028-8916

Innovando el proceso educativo: Propuesta curricular con metodologías didácticas centradas en los educandos

Innovating the educational process: A curriculum proposal with student-centered teaching methodologies

William Alfonso Zapata Lascano[1], Johanna Raquel Marín Quintanilla[2], Erick Fabián Heredia Vaca[3], Sonia del Pilar Orozco Lata[4], Narciza de Jesús Masabanda Cayambe[5]

[1]Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología – UMECIT. Panamá, williamzapata1010@gmail.com, https://orcid.org/0009-0007-4978-3869, Ecuador

[2]Unidad Educativa Atahualpa, joha.993@gmail.com, https://orcid.org/0009-0008-0298-3852, Ecuador

[3]Investigador independiente, erickhv077f1804@gmail.com, https://orcid.org/0009-0007-6433-5124, Ecuador

[4]Unidad Educativa Guayaquil, sonia.orozco@educacion.gob.ec, https://orcid.org/0009-0007-8937-8112, Ecuador

[5]Unidad Educativa Guayaquil, narcizaj.masabanda@educacion.gob.ec, https://orcid.org/0009-0001-8728-5541, Ecuador

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 11-04-2026
Revisado 17-04-2026
Aceptado 15-06-2026

Palabras Clave:

Aula invertida
Currículo
Gamificación
Metodologías activas

RESUMEN

En la actualidad, la educación ha visto la necesidad de adaptarse a los cambios que la sociedad amerita, dejando a un lado el tradicionalismo e integrando actividades participativas y colaborativas. El objetivo de esta investigación, producto de una tesis doctoral, fue elaborar una propuesta curricular que integre metodologías activas como el aula invertida y la gamificación para innovar la praxis de los educadores y el desarrollo cognitivo de los estudiantes en educación general básica superior. Este estudio tuvo un enfoque holístico de tipo proyectivo. Las técnicas de recolección de los datos fueron una encuesta en escala de Likert, una entrevista semiestructurada y el grupo focal. La población de estudio estuvo conformada por los estudiantes y docentes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica superior, siendo 136 educandos a quienes se les aplicó la encuesta, 3 grupos focales de 6 educandos cada uno, un grupo focal por cada nivel, y 7 profesores a quienes se entrevistó. Los resultados demostraron que el 46.3% de los estudiantes están insatisfechos con el empleo de estrategias didácticas, mientras que el 44.1% lo califica en el nivel de regular. El estudio concluye señalando que es necesario incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje metodologías activas, las cuales tienen que estar apoyadas en distintos recursos tecnológicos con el fin de preparar a los discentes para su vida ocupacional y futura.

Keywords:

Active methodologies
Flipped classroom
Gamification
Syllabus

ABSTRACT

Nowadays, education has recognized the need to adapt to the changes that society demands, moving away from traditional approaches and integrating participatory and collaborative activities. The objective of this research, the product of a doctoral dissertation, was to develop a curricular proposal that integrates active methodologies such as the flipped classroom and gamification to innovate educators' practices and the cognitive development of students in superior basic general education. This study employed a holistic, projective approach. Data collection techniques included a Likert scale survey, a semi-structured interview, and a focus group. The study population consisted of students and teachers in the eighth, ninth, and tenth grades of upper basic general education. A total of 136 students were surveyed, three focus groups of six students each (one focus group per grade level) were conducted, and seven teachers were interviewed. The results showed that 46.3% of students are dissatisfied with the use of teaching strategies, while 44.1% rate them as fair. The study concludes that it is necessary to incorporate active methodologies into the teaching and learning process, supported by various technological resources, to prepare students for their future careers and professional lives.

INTRODUCCIÓN

El sistema de educación ecuatoriano ha adoptado modelos que satisfacen las exigencias pedagógicas modernas, donde la transmisión del conocimiento ha evolucionado y se ha adaptado a los avances, dando como resultado una educación dinámica e interactiva. La enseñanza tradicional en el aula, en la cual el docente imparte conocimientos, ya no es la norma (Zapata et al., 2024). La educación se enfrenta constantemente al reto de implementar nuevos modelos o sistemas para garantizar el aprendizaje (Lascano et al., 2024). Por lo tanto, la educación flexible permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades y adquirir conocimientos a su propio ritmo, utilizando sus herramientas e integrando las tecnologías de la información con elementos pedagógicos (Ases et al., 2023).

La transferencia de conocimientos del docente al estudiante ha sido el enfoque de las prácticas docentes tradicionales y unilaterales (Zapata Lascano, 2024). Sin embargo, se necesita un enfoque más amplio para afrontar los nuevos retos. El aprendizaje activo se ha convertido en un sistema que facilita el desarrollo de habilidades y el pensamiento crítico en los educandos, transformándolos en generadores de conocimiento con el apoyo y la orientación del docente (Analuisa et al., 2024; Curipoma et al., 2023; Paguay et al., 2022). Este escenario ha impulsado la mejora de la calidad educativa (Valverde et al., 2024). En consecuencia, la educación contemporánea, en todos sus niveles, requiere de técnicas y metodologías didácticas específicas. Por ejemplo, la aplicación de herramientas pedagógicas y métodos activos actuales, como el aula invertida y la gamificación, es esencial para promover la participación y un aprendizaje significativo e integral en los alumnos.

La pandemia de la COVID-19 ha puesto de relieve la necesidad de que la educación se adapte a los nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje, y es aquí donde surge la exigencia de integrar metodologías activas a la enseñanza, las cuales han evolucionado significativamente con el progreso de la tecnología y las demandas educativas del contexto (Zapata et al., 2024). No obstante, hoy en día, los profesores continúan haciendo uso de métodos verticalistas que impiden a los estudiantes participar activamente en clases y construir su propio conocimiento; por el contrario, sigue siendo el docente quien más participa en el proceso formativo, desarrollando clases magistrales y alejadas del empleo de recursos tecnológicos (Zapata Lascano, 2024).

En atención a lo anterior, uno de los niveles más afectados por la prevalencia de métodos tradicionales en el proceso educativo es el nivel de educación general básica, es decir, los estudiantes de octavo, noveno y décimo año, con una edad comprendida entre los 12 y 15 años de edad, específicamente en las asignaturas de Matemática, Literatura, Estudios Sociales y Ciencias Naturales, cuyos resultados en las pruebas aplicadas por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2025), en los últimos cinco años, son muy bajos.

Este problema no solo se encuentra en el Ecuador, sino también en los países de la región. Por ejemplo, en las pruebas PISA, aplicadas en el año 2022 a 81 países, se puede evidenciar que los países de América Latina y el Caribe tuvieron resultados que los ubicaron en la mitad inferior del ranking total. Asimismo, tres de cada cuatro estudiantes no alcanzan las competencias básicas en la asignatura de Matemáticas; dichos resultados fueron publicados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2022). Es esencial informar que en estas evaluaciones no participó Ecuador.

Para comprender mejor el tema, es elemental desarrollar un análisis de estado del arte respecto a la temática sobre las metodologías activas del aula invertida y de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En primera instancia, el estudio dirigido por Köpeczi Bócz (2024), de la Universidad de Tokaj en Hungría, demuestra que las metodologías activas logran atraer la motivación e interés del alumnado, brindándoles situaciones beneficiosas para la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades como la independencia y confianza, alejándose de los métodos tradicionales que bloquean a que los educandos adquieran destrezas y competencias que les permitan afrontar la vida real.

En otra investigación, en este caso la elaborada en el Ecuador por Muñoz y Moreno (2023), plantearon como propósito de su investigación la elaboración de la metodología activa del flipped classroom, con el fin de mejorar el proceso pedagógico en la disciplina de matemáticas. Esto se debió a los problemas asociados con un bajo desempeño académico y falta de motivación entre los alumnos en dicha materia, debido al uso por parte de ciertos maestros de métodos y estrategias tradicionales.

Sumado a esto, se tiene el estudio de Salas (2024), quien planteó como objetivo de investigación comprender cómo el aula inversa contribuye a mejorar el proceso educativo y potenciar el desarrollo cognitivo de Ciencias Sociales, debido al problema del limitado conocimiento sobre estrategias activas como la mencionada; concluye mencionando que el aula invertida fomenta tanto el pensamiento crítico y la metacognición como la adquisición de conocimientos teóricos.

Ahora bien, el desarrollo de este estudio es importante, ya que la educación contemporánea demanda la incorporación de métodos y tácticas pedagógicas que se adapten a las necesidades y peculiaridades físicas

y cognitivas de los alumnos, además de su pluralidad cultural (Acosta & Fuenmayor, 2022; Zapata Lascano, 2024). Es imprescindible eliminar el uso de una educación tradicionalista que, en vez de lograr el máximo potencial de las habilidades del estudiante, hace lo contrario: las disminuye y limita, constituyendo personas incapaces de enfrentar la vida futura (Bernardi & Pazinato, 2022; Costa et al., 2023).

En atención a lo anterior, las estrategias activas deben reaccionar y estar en consonancia con la variedad cultural que se encuentra aumentando dentro de los salones (Cárdenas et al., 2023). En un contexto social con pluralidad comunitaria, del lenguaje y racial, es vital utilizar métodos dinámicos que no solo respeten esas disparidades, sino que además fomenten e integren la interculturalidad como elemento clave del desarrollo educativo.

Por ende, el uso de métodos participativos favorece la participación del alumnado, promoviendo el diálogo, la interacción y el aprendizaje conjunto (Sánchez et al., 2025; Valdivia et al., 2023). Asimismo, posibilita la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, creando entornos inclusivos en los que se eliminan las diferencias culturales y se presenta una valiosa oportunidad para el enriquecimiento mutuo.

Es crucial comprender que la eficacia de las metodologías activas y las técnicas didácticas posibilita optimizar y asegurar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior, considerando las necesidades específicas de sus estudiantes. Por lo tanto, esta investigación busca elaborar un proyecto curricular que integre metodologías activas como el aula invertida y la gamificación para fortalecer la praxis de los educadores y el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel antes mencionado.

MATERIALES Y MÉTODOS

El paradigma utilizado en este estudio es de carácter holístico, el cual se presenta como una recopilación de las diversas formas de pensamiento. Este enfoque es entendido como un proceso completo que se lleva a cabo con regularidad, con el objetivo de reunir todos los componentes esenciales interrelacionados sinérgicamente, con componentes constantes y coordinados. Esto permite organizar y sistematizar los datos y el conocimiento relacionado con el asunto de estudio.

Añadido a lo anterior, este estudio utilizó el método holopráxico, el cual se enfoca en la comprensión de la información a partir de una concepción contextual y estructurada, abordando el proceso educativo y sus metodologías de enseñanza de forma más profunda. Los estadios que comprenden este método son el descriptivo, el analítico, el explicativo y el proyectivo. Cada uno de estos estadios se ajusta a los objetivos específicos que fueron planteados.

Por su parte, el tipo de investigación que se desarrolló fue el proyectivo, debido a que está direccionada a resolver la problemática referente a las metodologías de enseñanza tradicionales. Su fin es otorgar a los docentes dos metodologías activas como el aula invertida y la gamificación, conjuntamente con un manual de actividades y tareas que se pueden usar, así como también una guía de recursos tecnológicos y modelos de planificaciones bien estructuradas.

Adicionalmente, el diseño de la investigación se conforma de la siguiente manera:



Fig. 1: Diseño de la investigación

En cuanto a las técnicas de recolección de la información, se utilizaron tres técnicas, cada una con su respectivo instrumento. En el enfoque cuantitativo, se empleó una encuesta con su instrumento, un cuestionario estructurado por 28 preguntas de 5 opciones de respuesta en escala de Likert. Este instrumento fue validado por expertos y sometido al análisis de confiabilidad usando el alfa de Cronbach. Para el

enfoque cualitativo, se aplicó la técnica del grupo focal con su instrumento, un guion temático conformado por 4 dimensiones y un total de 13 interrogantes. Mientras tanto, para la entrevista, el instrumento fue una guía de entrevista conformada por 6 dimensiones y 11 preguntas. Es necesario señalar que estos dos instrumentos fueron validados por expertos.

La población de estudio estuvo conformada por los docentes y estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica superior, estableciéndose de la siguiente manera: En la encuesta intervinieron 136 educandos de los tres niveles antes mencionados; para la entrevista, participaron 7 docentes de las asignaturas que conforman el plan de estudio de dichos años y, finalmente, se realizaron tres grupos focales conformados por 6 alumnos cada uno. En otros términos, se hizo un grupo focal por cada año.

RESULTADOS

A. Resultados logrados en la encuesta aplicada a estudiantes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje

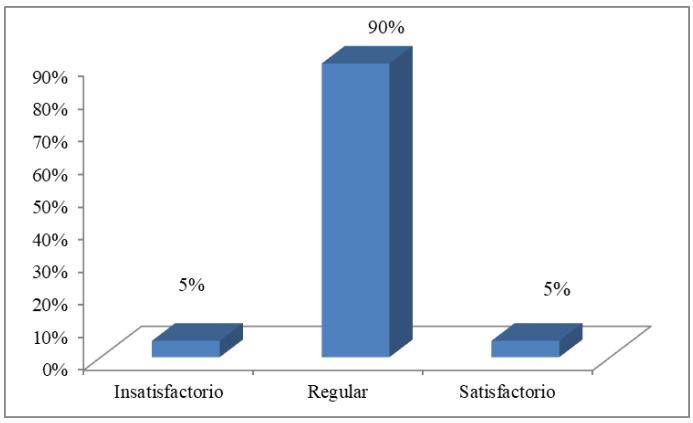


Fig. 2: Frecuencias y porcentajes de la variable sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje

En la figura 2 se ilustran los resultados obtenidos tras la aplicación de la encuesta a los estudiantes de educación básica superior; se evidenció que 7 de ellos, correspondientes al 5 % de los encuestados, califican el proceso de enseñanza-aprendizaje como “insatisfactorio”; por su parte, 122 educandos, que corresponde al 90 % de encuestados, lo consideran en el nivel de “regular” y el 5 % restante, es decir, 7 estudiantes, lo valoran como “satisfactorio”. Como inferencia, se establece que hay cosas positivas y negativas dentro del proceso educativo; en el caso de las segundas, deben ser corregidas y mejoradas para alcanzar la calidad educativa.

Entre los elementos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentran el entorno, el rol del docente y del estudiante, los recursos educativos, la evaluación y las estrategias didácticas. En la siguiente tabla se muestran los resultados logrados en cada una de estas dimensiones.

Tabla 1: Media por ítem, normalizada por número de pregunta

Proceso de enseñanza-aprendizaje			
Dimensión	Mediana	Número de preguntas	Media por ítem
Entorno	27,00	9	3,00
Rol del docente y del estudiante	19,00	6	3,16
Recursos educativos	6,00	6	2,00
Evaluación	12,00	3	3,00
Estrategias didácticas	15,50	4	2,58

Para establecer una comparación precisa entre las medias de las distintas dimensiones que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje, se toma en cuenta el número de preguntas por cada aspecto. El entorno, con nueve preguntas, tiene una media de 3,00; el rol del docente y del estudiante, con un total de seis interrogantes, presenta una media de 3,16; por su parte, los recursos educativos, con tres preguntas, poseen una media de 2,00; la evaluación, con cuatro interrogantes, otorga una media de 3; y finalmente, las estrategias didácticas, cuyo número de preguntas es cuatro, tienen una media de 2,58. Contrastando los

resultados, se puede evidenciar que la evaluación y las estrategias didácticas muestran los valores más bajos.

De esta manera, se puede interpretar que los docentes no están empleando con regularidad estrategias didácticas activas ajustadas a las necesidades de los distintos estudiantes de hoy en día; de la misma manera, no se emplean diferentes actividades para que sean evaluadas formativamente, repercutiendo significativamente en una evaluación real y eficiente acerca del desarrollo cognitivo del estudiantado. En este último apartado cabe destacar que existen diferentes tipos de evaluación que se pueden emplear, pero los docentes se mantienen en la heteroevaluación a base de lecciones orales y escritas o actividades basadas en la memorización y en el tradicionalismo.

Tabla 2: Frecuencias y porcentajes de la dimensión sobre las estrategias didácticas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy insatisfactorio	5	3.7	3.7	3.7
	Insatisfactorio	63	46.3	46.3	50
	Regular	60	44.1	44.1	94.1
	Satisfactorio	8	5.9	5.9	100
	Total	136	100	100	

En la tabla 2 se presenta la dimensión sobre las estrategias didácticas empleadas por los educadores, la cual obtuvo los siguientes resultados: 5 estudiantes, que corresponden al 3,7% de encuestados, califican a las estrategias didácticas como muy insatisfactorias; por su parte, 63 estudiantes, que concierne al 46,3 %, lo categorizan como insatisfactorio; mientras tanto, 60 alumnos, es decir, el 44,1 %, lo ubican como regular, y 8 educandos, que es el 5,9 %, lo catalogan como satisfactorio. Ningún estudiante considera a las estrategias de enseñanza como muy satisfactorias.

Dichos hallazgos ponen en evidencia que los docentes continúan usando metodologías o estrategias de enseñanza que no responden ni a las exigencias ni a los estilos de aprendizaje de los estudiantes contemporáneos. Además, estas estrategias son pasivas y enfocadas en la memorización de la información, en lugar de permitir el desarrollo de una consciencia crítica y reflexiva; también se encuentran alejadas de la integración de una variedad de actividades y técnicas de enseñanza, así como de la aplicación de recursos tecnológicos, lo cual repercute en la formación integral del estudiante.

B. Resultados logrados en el grupo focal aplicado a estudiantes sobre las metodologías activas aplicadas por sus docentes

Tabla 3: Resultados del grupo focal

Preguntas	Grupo focal 1	Grupo focal 2	Grupo focal 3
¿Cómo son las clases de sus profesores y qué tipo de actividades aplican?	Las clases que dan los maestros se basan en el protagonismo del docente; las actividades que usan son repetitivas, memorísticas y basadas en la copia de información.	Las clases que imparten los educadores no fomentan que todos participen. Estas son muy aburridas y verticalistas.	Los docentes realizan pocos trabajos grupales; la mayoría son individuales. No usan recursos tecnológicos ni tampoco juegos.
¿El docente utiliza actividades que fomentan su participación y el trabajo colaborativo, apoyadas en juegos y en la indagación?	Se emplea la consulta clásica, la cual es solo una tarea. Esta es empleada, en ocasiones, cuando el docente no termina la clase. No se hacen juegos y se usan muy pocas actividades colaborativas.	Las actividades que usan los docentes son las exposiciones con carteles, lecciones orales y escritas. No hay juegos ni tampoco herramientas digitales.	Muy pocos docentes envían a investigar; algunas actividades son colaborativas y otras individuales; muy pocos usan dinámicas y casi nunca se integran recursos tecnológicos.

¿Los docentes emplean recursos tecnológicos en sus clases y qué tipo de dificultades presentan para su implementación?	Muy pocos maestros utilizan recursos tecnológicos en sus clases. La dificultad que presentan es que desconocen de aplicaciones didácticas. Algunos docentes no saben cómo se usa un proyector.	La mayoría de docentes no utiliza las TIC debido a que el colegio no tiene estos recursos; también hay problemas con las instalaciones eléctricas.	Muy pocos profesores integran la tecnología en las clases. Las dificultades que hay son que desconocen los recursos digitales que se pueden usar para enseñar. El establecimiento también tiene problemas con las instalaciones.
¿Con qué frecuencia los educadores emplean recursos digitales en su praxis didáctica?	La mayoría de docentes nunca emplea recursos tecnológicos en las clases. Los pocos maestros que lo aplican lo hacen muy limitadamente.	Solo la docente de Educación Artística emplea rara vez el proyector en sus clases.	Dos docentes utilizan algunas veces el proyector en sus clases. La mayoría lo emplea rara vez.
¿Qué sugerencia le daría a su maestro para que optimice su práctica?	Integrar más actividades colaborativas como las dramatizaciones. Usar otros espacios físicos.	Emplear más juegos en las clases y utilizar actividades variadas.	Fomentar actividades que fomenten el razonamiento y que empleen recursos tecnológicos para enseñar.

A continuación, también se presenta una gráfica con los términos más mencionados por los estudiantes:



Fig. 3: Percepción de los estudiantes sobre las metodologías activas

De acuerdo con los datos obtenidos en el grupo focal, ilustrados en la tabla 3 y la figura 3, se comprende que los docentes requieren implementar en sus clases actividades participativas enfocadas en el protagonismo de los estudiantes, quienes deben construir su propio conocimiento bajo la guía del profesor. Estas actividades deben responder a las características, intereses y necesidades de los estudiantes, así como a sus estilos de aprendizaje; es por ello que los educadores deben integrar metodologías didácticas que se apoyen en recursos tecnológicos y en actividades dinámicas enfocadas en el trabajo colaborativo y el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo. De igual manera, se requiere que los maestros utilicen diferentes actividades y otros espacios físicos, distintos de los salones de clase, para que la enseñanza no sea rutinaria y la escuela se convierta en un lugar donde el niño quiera estar.

B. Resultados logrados en las entrevistas aplicadas a los docentes sobre las metodologías activas que ellos aplican

Tabla 4: Resultados de la entrevista a los docentes

Preguntas	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4
¿Cuáles son las características de las metodologías activas?	El docente es guía y facilitador de la enseñanza, mientras el estudiante es el protagonista.	Los estudiantes construyen su propio conocimiento con la orientación del profesor.	Los estudiantes trabajan de forma colaborativa; pueden intercambiar información para aprender uno del otro.	Estas actividades permiten a los estudiantes desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo, además de resolver problemas.
¿Qué elementos condicionan el empleo de metodologías activas, en relación a su práctica docente?	Solo se cuenta con el texto, cuaderno y la pizarra. El colegio no tiene buenas instalaciones.	Los dos laboratorios que hay no se ocupan. No hay proyectores que se puedan usar. Los docentes tampoco cuentan con herramientas digitales propias.	Las instalaciones eléctricas del colegio no se encuentran en buenas condiciones.	La ubicación de las aulas de clase, en relación con la luz solar, impide que la imagen del proyector sea nítida. No hay suficientes aulas que se puedan equipar con las TIC debido a la cantidad de alumnos.
¿Qué saberes considera necesarios para que los profesores integren en sus clases metodologías activas como la gamificación o el aula invertida?	Conocimientos sobre las características de las metodologías participativas como el aula invertida y la gamificación para que su implementación sea efectiva.	Saberes sobre actividades que se puedan asociar, direccionadas a fomentar el trabajo colaborativo y el pensamiento reflexivo.	Se requiere que los profesores sepan usar recursos tecnológicos para que su implementación sea efectiva.	Se necesita que los profesores sepan planificar sus clases en base a las necesidades de los alumnos.
¿De qué forma cree que el empleo de las TIC puede cambiar significativamente el proceso educativo?	Las TIC contribuyen al proceso educativo de una forma significativa, ya que los estudiantes de hoy saben usar este tipo de dispositivos mejor que los maestros.	Los estudiantes pueden indagar más información mediante un celular, una computadora o tablet, especialmente si se encuentra conectada al internet.	La tecnología permite desarrollar un modelo de enseñanza autodidáctico, el mismo que debe ser controlado por el profesor o los padres de familia.	La tecnología provee muchas actividades que pueden fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, haciendo la clase más entretenida e interesante.
¿De qué manera examina si es posible integrar el aula invertida, la gamificación u otra estrategia activa en su institución?	Mediante la implementación de una evaluación diagnóstica.	Es necesario, mediante un checklist, verificar con qué recursos se cuenta en la institución educativa, donde se incluyen también a los estudiantes y a los docentes.	Se debe verificar, mediante la observación, la entrevista y la encuesta, los recursos disponibles en la institución y en los miembros de la comunidad educativa.	Preguntando a los docentes, estudiantes, padres de familia y autoridades la disponibilidad de recursos, entre ellos los tecnológicos, que poseen.

¿Qué características considera usted que debería tener una propuesta curricular basada en metodologías activas, aula invertida y gamificación para ser efectiva en su institución?	Esta debe integrar recursos tecnológicos y enfocarse en el protagonismo del estudiantado.	Es necesario que se centre en la flexibilidad y adaptación, promoviendo un aprendizaje significativo y personalizado.	Es importante que los padres de familia se vinculen con la enseñanza de sus hijos, especialmente en el control de tareas y el contenido que revisan en los dispositivos tecnológicos.	Debe enfocarse en las necesidades del contexto, en las características y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

A continuación, también se presenta una gráfica con los términos más mencionados por los estudiantes:



Fig. 4: Percepción de los docentes sobre las metodologías activas

Según los datos obtenidos en el grupo focal, ilustrados en la tabla 4 y la figura 4, los docentes identifican que las metodologías activas deben enfocarse en el rol protagonista del estudiantado y el rol de facilitador por parte del docente. Estas metodologías, como el aula invertida y la gamificación, fomentan la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivando al trabajo colaborativo, en el cual los estudiantes pueden interactuar con compañeros de otros contextos culturales y aprender uno del otro mediante el intercambio de información.

De igual manera, para que su implementación sea efectiva, se requiere que los docentes empleen una variedad de recursos tecnológicos disponibles y, para ello, es necesario que los educadores se capaciten permanentemente. Sumado a esto, la institución educativa debe optimizar su infraestructura, dando mantenimiento continuo al sistema eléctrico y a los dispositivos tecnológicos que posee.

Por último, es crucial que los académicos planifiquen sus clases en función del objetivo a lograr juntamente con la temática. Por ello, es elemental que se seleccionen las estrategias más acordes a las necesidades de los estudiantes juntamente con los recursos educativos disponibles, tomando en cuenta el tipo de evaluación a considerar, la misma que debe ser flexible y direccionada a mejorar tanto la praxis docente como el desarrollo cognitivo del estudiante.

DISCUSIÓN

En función de la información recolectada de la encuesta, grupo focal y entrevista aplicada a estudiantes y docentes, se considera que el proceso de enseñanza- aprendizaje presenta ciertas debilidades, pues los educandos lo califican en un promedio de regular, es decir, no se encuentran ni satisfechos, ni tampoco insatisfechos. Pero esas falencias deben ser mejoradas con el propósito de alcanzar la calidad educativa.

Las metodologías activas mejoran en gran medida el entorno escolar, debido a que incentivan a los estudiantes a asistir al establecimiento, reduciendo significativamente la deserción estudiantil (Zapata et al., 2024). Igualmente, logran que los educandos interactúen y trabajen de forma colaborativa entre sí, respetando sus creencias, valores, culturas, experiencias y saberes (Díaz & Moreno, 2025). Las clases se vuelven más dinámicas y participativas, logrando que el alumnado se sienta motivado y se interese más por aprender (Mendoza Zaragoza, 2025). No obstante, en la institución educativa, a pesar de que los discentes se encuentran conformes con el clima académico, en la práctica real existen ciertas limitaciones en cuanto

a la integración de metodologías participativas, pues son pocos los docentes que la emplean con regularidad, persistiendo el uso de métodos tradicionales.

En relación a los roles del docente y del estudiante, estos deben responder a las demandas de la sociedad contemporánea, reduciendo el tradicionalismo y fomentando el protagonismo del estudiantado en la construcción de su propio conocimiento bajo la tutela de un maestro. Por lo tanto, la función del profesor en la educación de hoy es proporcionar las herramientas y contenidos necesarios a los jóvenes para que puedan desarrollar competencias y destrezas que les permitan prepararse de cara a la vida real y profesional (Grammens et al., 2022). En cuanto a las funciones del alumno, son quienes, mediante la guía del educador, desarrollan sus conocimientos, trabajando tanto de forma individual como colaborativamente (Zhou & Zhang, 2025). Sin embargo, los roles continúan siendo los mismos que el siglo anterior, donde el docente es quien más participa de la clase (clase magistral) y el discente es quien solo absorbe los conocimientos.

En otro elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje, se encuentran las estrategias metodológicas, las cuales deben ser participativas y enfocadas en las necesidades de los alumnos y en sus estilos de aprendizaje. Dos ejemplos de dichas estrategias activas son la gamificación y el aula invertida, las mismas que pueden combinarse con otras estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, el estudio de caso, entre otras (Alvarracín et al., 2022; Fuentes et al., 2024; Lalvay & González, 2024). Estas metodologías se alinean con las exigencias de la educación contemporánea, la cual amerita centrarse en el estudiante, inculcando un aprendizaje práctico y haciendo hincapié en la toma de decisiones, la resolución de problemas y el pensamiento crítico reflexivo, en lugar de una simple memorización de información (Zapata Lascano, 2024).

Sin embargo, los resultados demuestran que los docentes siguen utilizando actividades tradicionalistas como las exposiciones, actividades memorísticas apegadas a las lecciones orales y escritas, el empleo cotidiano del texto y la transcripción de la información.

Respecto de los recursos tecnológicos, muy pocos académicos los integran en sus clases, ya que existen demasiados factores que impiden que su integración sea la más adecuada. Entre los aspectos que bloquean su integración se encuentran, en primer lugar, el institucional, pues el establecimiento educativo no cuenta con instalaciones adecuadas que permitan integrarlas de forma eficiente. A manera de ejemplo, se puede mencionar que no hay lugares adecuados y suficientes donde se puedan colocar, hipotéticamente, dispositivos tecnológicos debido a la cantidad muy grande de estudiantes. Se añade a esto que los salones fueron construidos sin tomar en cuenta la dirección de la luz solar, las instalaciones eléctricas presentan ciertas averías y no existe equipo tecnológico suficiente. Es necesario dar a conocer que las pocas computadoras y proyectores que existen necesitan mantenimiento, lo cual solo es posible si se dispone de fondos económicos.

En segundo lugar, se encuentra la parte personal; aquí los docentes presentan dificultades a la hora de integrar las TIC en sus clases debido principalmente al desconocimiento que ellos poseen o la falta de capacitación constante. Es importante señalar que cada día aparecen nuevas estrategias de enseñanza conjuntamente con una serie de avances tecnológicos, por lo cual es necesario que los educadores se capaciten con regularidad sobre estos aspectos y así puedan responder a la necesidad de los estudiantes (Paucar et al., 2024). Otro aspecto que impide la integración de las TIC en las clases es que los maestros no tienen recursos económicos suficientes para adquirir sus propios equipos digitales, sumado a que algunos de ellos no saben cómo utilizarlos y presentan una resistencia al cambio, argumentando que los estudiantes deben aprender de la misma manera que ellos lo hicieron (Lascano & Rivera, 2025). Finalmente, existe la dificultad de transportar e instalar sus recursos tecnológicos de aula en aula, pues esto conlleva que se pierda tiempo de la clase, sumado a que los equipos pueden ser sustraídos por falta de seguridad en la institución.

Finalmente, la evaluación es otro aspecto muy importante a considerar y, por eso, es necesario que los docentes sepan planificar correctamente, organizando coherentemente cada una de sus partes a fin de cumplir con la meta propuesta sobre la destreza a alcanzar. Por ejemplo, el objetivo tiene que alinearse al contenido que se va a tratar; por lo tanto, es crucial seleccionar y organizar las actividades y recursos educativos más acordes y, por último, se debe aplicar una evaluación flexible, que permita conocer el nivel de competencia lograda, las debilidades presentes y las fortalezas alcanzadas, con la finalidad de otorgar la respectiva retroalimentación y de optimizar los futuros procesos (Cruzado Saldaña, 2022).

Adicionalmente, para que los profesores apliquen una evaluación flexible, alternada y eficiente, se requiere que ellos seleccionen y empleen los diferentes tipos de evaluaciones existentes (coevaluación, heteroevaluación y autoevaluación) y las actividades a evaluar; dichas actividades implican ser variadas y alejadas de las pruebas orales y escritas (Mercado & Escudero, 2025).

Ahora bien, en la institución educativa que se interviene, es crucial implementar un proyecto curricular que integre enfoques activos como el flipped classroom y el aprendizaje basado en juegos, pero para que dicho proyecto sea efectivo, es primordial usar recursos tecnológicos, conjuntamente con actividades participativas, las cuales demandan ser variadas y alineadas a los estilos de aprendizaje. De la misma forma,

la evaluación necesita ser flexible y distinta en cada clase; esta debe direccionarse a mejorar el proceso educativo y a corregir falencias que se presentan (Lascano & Rivera, 2025).

CONCLUSIÓN

A pesar de que los estudiantes califican el clima escolar del proceso de enseñanza-aprendizaje como aceptable, continúa prevaleciendo el empleo cotidiano de métodos de enseñanza tradicionales, caracterizados por la memorización de la información, la escasa participación de los discentes y el protagonismo del docente, especialmente en las clases magistrales. Dicha situación desmotiva a los jóvenes y les dificulta la adquisición de competencias que les permitan afrontar la vida real.

Las metodologías activas como el aula invertida y la gamificación, pese a presentar grandes ventajas en la formación de los estudiantes, son muy escasamente utilizadas por los profesores; en su lugar, se aplican actividades repetitivas y basadas en la memorización y transmisión de la información, sea esta por medio de la escritura o por exposiciones orales. En muy pocas oportunidades se aplica el trabajo colaborativo o el aprendizaje basado en proyectos. Asimismo, el aula, cuyos pupitres por lo general están ordenados en forma de hileras, es el espacio físico que más se utiliza; muy pocos docentes sacan a sus alumnos a los patios, jardines, laboratorios u otros espacios con el fin de mejorar el entorno escolar e incrementar su motivación.

El empleo de recursos tecnológicos en las clases es muy poco utilizado por los educadores debido a algunos factores como los institucionales, personales y pedagógicos. En el factor institucional, se recalca que el establecimiento educativo presenta ciertas falencias en cuanto a sus instalaciones eléctricas, sus recursos digitales, el limitado acceso al internet y a su infraestructura. En cuanto a lo personal, los docentes desconocen sobre recursos o aplicaciones digitales aplicadas a la educación, evidenciando que deben capacitarse permanentemente; algunos de ellos se resisten al cambio y no cuentan con dispositivos tecnológicos. Para finalizar, en el factor pedagógico, existen maestros que desarrollan sus clases sin una planificación coherente, la cual necesita integrar cada uno de sus elementos de forma acertada, garantizando de tal modo una educación eficiente.

Con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se precisa del diseño e incorporación de un programa curricular que se fundamente en el uso de metodologías activas como el aula invertida y la gamificación. Este diseño curricular amerita ser flexible y vinculado con la realidad del contexto; para ello, es fundamental utilizar recursos tecnológicos aplicados a la didáctica y también se considera pertinente contar con la participación de los padres de familia o representantes legales, quienes tienen la responsabilidad de controlar el avance de sus representados, especialmente en el uso de los dispositivos tecnológicos.

REFERENCIAS

Acosta, S. & Fuenmayor, A. (2022). Flipped Classroom como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de la biología. Revista Impacto Científico, 17(2), 399-411. https://doi.org/10.5281/zenodo.7416337

Alvarracín, A. M., Guanopatín, J. P., Benavides, P. V., Alvarracín, A. M., Guanopatín, J. P. & Benavides, P. V. (2022). Aula Invertida y Trabajo Cooperativo para promover Habilidades Cognitivas Superiores. Actualidades Investigativas en Educación, 22(2), 257-289. https://doi.org/10.15517/aie.v22i2.48865

Analuisa, P. A., Trujillo, R. D. P. & Villamar, J. L. (2024). Metodologías activas para el desarrollo del pensamiento crítico y la investigación. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 8(3), 10474-10499. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12207

Ases, L. A. M., Ases, M. J. M., Chávez, J. A. S. & Ibarra, S. J. P. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. ConcienciaDigital, 6(3), 6-16. https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591

Bernardi, F. M. & Pazinato, M. S. (2022). The Case Study Method in Chemistry Teaching: A Systematic Review. Journal of Chemical Education, 99(3), 1211-1219. https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00733

Cárdenas, N. M., Guevara, C. F., Moscoso, S. A., Álvarez, M. I., Cárdenas, N. M., Guevara, C. F., Moscoso, S. A. & Álvarez, M. I. (2023). Metodologías activas y las TIC en los entornos de aprendizaje. Conrado, 19(91), 397-405. https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2971

Costa, I. E. F., Oliveira, S. R. B., Elgrably, I. S., Guerra, A. dos S., Soares, E. M. & Costa, I. V. F. (2023). Using Active Methodologies for Teaching and Learning of Exploratory Test Design and Execution. Education Sciences, 13(2), 115. https://doi.org/10.3390/educsci13020115

Cruzado Saldaña, J. J. (2022). La evaluación formativa en la educación. Comuni@cción, 13(2), 149-160. https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672

Curipoma, C. N. G., Ocampo, M. E. N., Cajilima, D. P. C. & Peralta, S. R. T. (2023). Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y beneficios. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(3), 3311-3327. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409

Díaz, B. & Moreno, D. (2025). Active Learning Methodologies for Increasing the Interest and Engagement in Computer Science Subjects in Vocational Education and Training. Education Sciences, 15(8), 1017. https://doi.org/10.3390/educsci15081017

Fuentes, G. J. P., Pinos, C. I. A., Chinlli, G. E. Y. & Yungán, R. Y. (2024). La gamificacion en el aprendizaje de los patrones simples. Revista Científica de Ciencias Humanas y Sociales RECIHYS, 2(1), 61-65. https://doi.org/10.24133/recihys.v2i1.3509

Grammens, M., Voet, M., Vanderlinde, R., Declercq, L. & De Wever, B. (2022). A systematic review of teacher roles and competences for teaching synchronously online through videoconferencing technology. Educational Research Review, 37, 100461. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100461

Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2025). Resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023/2024. https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/

Köpeczi Bócz, T. (2024). The Impact of a Combination of Flipped Classroom and Project-Based Learning on the Learning Motivation of University Students. Education Sciences, 14(3), 240. https://doi.org/10.3390/educsci14030240

Lalvay, T. M. & González, J. K. (2024). Aula invertida, una metodología activa para el desarrollo de la destreza del habla del inglés como lengua extranjera. INNOVA Research Journal, 9(2), 23-39. https://doi.org/10.33890/innova.v9.n2.2024.2470

Lascano, W. A. & Rivera, A. A. (2025). Innovación curricular mediante la integración de metodologías activas, aula invertida y gamificación. Revista Latinoamericana de Calidad Educativa, 2(4), 131-142. https://doi.org/10.70625/rlce/319

Lascano, W. A. Z., Córdova, P. A. S., Ruiz, C. V. L., Quintanilla, J. R. M. & Jarrín, E. N. M. (2024). Plan de Estudio y Enfoque Socioformativo en Educación General Básica Superior y Bachillerato. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 11578-11596. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12738

Mendoza Zaragoza, N. E. M. (2025). Aprendizaje Activo en la Era Digital: Flipped Classroom y Gamificación en la Educación Superior. Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica, 5(1), 2102-2112. https://doi.org/10.61384/r.c.a..v5i1.969

Mercado, E. P. M. & Escudero, A. (2025). Autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación como estrategias de evaluación del aprendizaje dentro del aula invertida. Pensamiento Americano, 18(36), e-806. https://doi.org/10.21803/penamer.18.36.806

Muñoz, M. L. D. & Moreno, J. A. V. (2023). Aula invertida inteligente como estrategia didáctica emergente para la enseñanza aprendizaje de matemática. Revista Cubana de Educación Superior, 42(1 ene-abr), 243-259. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142023000100016

OECD. (2022). PISA 2022 Results Learning Strategies and Attitudes for Life. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-v_c2e44201-en.html

Paguay, E. P., Cantuña, G. H., Carrillo, M. D. & Cevallos, M. G. (2022). Metodologías activas de enseñanza-aprendizaje para propiciar la innovación en la educación superior. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS, 4(3), 73-87. https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/135/184

Paucar, P. P., Casa, S. A., Rodríguez, P. A., Tipán, E. P. & Cóndor, L. M. (2024). Tecnología en las Inteligencias Múltiples: Fortalecimiento del Aprendizaje mediante los Estilos VAK (Visual, Auditivo, Quinestésico) y Metacognitivo en la Enseñanza de Matemáticas. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 8(6), 10071-10099. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10070446

Salas, R. E. (2024). Flipped classroom como metodología de enseñanza y aprendizaje de estudios sociales. RICEd: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 2(3), 14-26. https://doi.org/10.53877/riced2.3-12

Sánchez, A. M., Rivera, M. I., Peralta, M. N., Sánchez, H. C. & Rizo, E. D. C. (2025). Metodologías de Alto Impacto en el Aula: Un Enfoque Constructivista. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 7602-7615. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16429

Valdivia, E. M., Palomino, M. C. P. & García, A. B. (2023). Metodologías Activas para el Desarrollo Sostenible en la Formación Docente. Análisis Bibliométrico. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 12(2), 191-211. https://doi.org/10.15366/riejs2023.12.2.011

Valverde, Y. F. Z., Ortiz, V. L. S., Merino, J. M. V., Jarro, B. D. S. & Jiménez, A. V. A. (2024). El Impacto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el Desarrollo de Ha-bilidades de Pensamiento Crítico en Estudiantes de Bachillerato. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 9380-9398. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14325

Zapata Lascano, W. A. (2024). Optimizando el Proceso Enseñanza-Aprendizaje a Través de la Integración de Metodologías Activas. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 11066-11081. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10417

Zapata, W. A., Merino, F. de J., Moreno, E. N., Moposita, A. G. & Escobar, V. A. (2024). Metodologías activas para impulsar el proceso enseñanza-aprendizaje. otros Horizontes, otros desafíos. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 8(3), 2433-2456. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622022000100433&script=sci_arttext

Zhou, Q. & Zhang, H. (2025). Flipped Classroom Teaching and ARCS Motivation Model: Impact on College Students' Deep Learning. Education Sciences, 15(4), 517. https://doi.org/10.3390/educsci15040517