

Innovación curricular mediante la integración de metodologías activas, aula invertida y gamificación

Curricular innovation through the integration of active methodologies, flipped classrooms and gamification

William Alfonso Zapata Lascano¹ y Alex Adrián Rivera Santacruz²

¹Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología – UMECIT. Ciudad de Panamá, Panamá,
alfonsolascano.est@umecit.edu.pa, <https://orcid.org/0009-0007-4978-3869>, Ecuador

²Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología UMECIT, alexrivera.doc@umecit.edu.pa, <https://orcid.org/0009-0004-0925-4741>, Colombia

Información del Artículo

Trazabilidad:

Recibido 14-09-2025

Revisado 15-09-2025

Aceptado 10-10-2025

RESUMEN

La enseñanza actual exige la integración de métodos didácticos activos que fomenten la participación de los estudiantes, quienes deben construir sus propios conocimientos bajo la tutela del docente. El presente estudio, resultado de una tesis doctoral, tiene como propósito diseñar una propuesta curricular sustentada en las metodologías activas del aula invertida y de la gamificación con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación general básica superior, de una institución educativa rural del Distrito Educativo 18D01 de la ciudad de Ambato. El trabajo se enmarcó en un enfoque holístico de tipo proyectivo. La población estuvo conformada por 136 estudiantes y 7 docentes de educación general básica superior. Para la recolección de los datos se emplearon 3 técnicas: una encuesta con su instrumento, el cuestionario, conformada por 28 preguntas en escala de Likert; un grupo focal a cada nivel de educación básica superior con su instrumento, que fue un guion temático; y finalmente, una entrevista cuyo instrumento fue una guía de entrevista semiestructurada. Los resultados revelan que en el establecimiento educativo continúa prevaleciendo el empleo de métodos tradicionalistas de enseñanza por parte de los profesores, quienes en pocas oportunidades emplean enfoques participativos en sus clases. Como conclusión, se estableció la importancia de integrar una propuesta curricular sobre metodologías activas de enseñanza, aula invertida y gamificación, con el fin de reducir los métodos tradicionalistas y mejorar la enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras Clave:

Aula invertida
Docentes
Estudiantes
Gamificación
Metodologías activas

ABSTRACT

Nowadays, the teaching process demands the integration of active teaching methods that encourage and increase the student's participation, as students must construct their own knowledge under the guidance of teachers. This study, the result of a doctoral thesis, aims to design a curricular proposal based on the active methodologies of the flipped classroom and gamification to improve the teaching-learning process at the superior basic general education level of a rural educational institution in Educational District 18D01, in Ambato city. The study was framed within a holistic, projective approach. The sample consisted of 136 students and seven teachers from superior basic general education. Three techniques were used to collect data: a survey with its instrument, a questionnaire consisting of 28 Likert-scale questions; a focus group at each superior basic education level with its instrument, a thematic script; and finally, an interview with a semi-structured interview guide. The results reveal that teachers continue to use traditional teaching methods in the school, and they rarely employ participatory approaches in their classes. In conclusion, the importance of integrating a curricular proposal based on active teaching methodologies, the flipped classroom, and gamification was established, to reduce traditional methods and improve teacher teaching and student learning.

Keywords:

Active methodologies
Flipped classroom
Gamification
Students
Teachers

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación precisa adaptarse a los desafíos y demandas de una sociedad en constante evolución (Lascano et al., 2025). Esta formación necesita estar centrada en el estudiante, quien, de manera participativa, debe construir su propio conocimiento y, para hacerlo, requiere trabajar de forma colaborativa y emplear los recursos tecnológicos disponibles, lo que permitirá desarrollar varias destrezas como la adaptabilidad, la toma de decisiones, la resolución de problemas, la seguridad, la creatividad, etc. (Zapata et al., 2024).

Sin embargo, en muchos establecimientos educativos del Ecuador, los docentes usan estrategias que carecen de dinamismo y se alejan del empleo de medios tecnológicos debido a muchas razones, entre las cuales incurre su resistencia al cambio, poca capacitación y la carencia de recursos con los que cuenta la institución, repercutiendo directamente en el aprendizaje y el rendimiento académico del alumnado (Defaz Taipe, 2020).

Por consiguiente, el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere del empleo de estrategias y actividades innovadoras que se relacionen con las características físicas y cognitivas de los educandos, así como también con sus necesidades e intereses (Salto et al., 2023). Es aquí donde aparecen las metodologías activas, las mismas que se oponen al tradicionalismo y se enfocan en convertir al estudiante en el protagonista de la instrucción, y al docente en un guía (Guasp et al., 2020; Guerrero et al., 2024; Salas Rueda, 2021). Como ejemplo de estas metodologías se pueden mencionar el aula invertida y la gamificación. Ambas metodologías emplean las competencias digitales, las cuales poseen la mayoría de estudiantes y, por lo tanto, les facilitan la adquisición de nuevos saberes y destrezas (Pishchanska et al., 2022; Sosa et al., 2021).

Ante lo dicho, Barreiro Yáñez (2021) menciona que las metodologías activas fomentan la adquisición de nuevas conductas mediante la motivación, fomentando compromisos y la resolución de conflictos. Asimismo, estas metodologías favorecen el aprendizaje y se las puede emplear, no solo en el área de la educación, sino también en distintas ramas como la salud, ingeniería, economía, entre otras, con resultados satisfactorios.

Investigaciones recientes destacan la necesidad de integrar métodos innovadores y participativos en el proceso educativo con el fin de fortalecer el desarrollo cognitivo del estudiantado y dotarlos de destrezas que les permitan afrontar la sociedad (Alcalá et al., 2020). La literatura coincide además en que los docentes continúan empleando métodos verticalistas, los cuales repercuten significativamente en la formación integral de los estudiantes (Calle et al., 2025).

En función a lo anterior, el propósito de este trabajo, producto de una tesis doctoral, es innovar el currículo integrando las metodologías activas basadas en aula invertida y gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza –aprendizaje de educación general básica superior de una institución educativa rural del Distrito 18D01, de la ciudad de Ambato, considerando que la educación contemporánea exige vincular metodologías participativas según las circunstancias actuales en el cual el conocimiento es un cimiento elemental en la formación integral de los individuos, quienes deben contar con destrezas intelectuales, éticas y sociales para enfrentar los desafíos de la vida real (Curipoma et al., 2023).

Por otra parte, la innovación remarca la necesidad de utilizar las metodologías antes mencionadas en la práctica pedagógica de los estudiantes de básica superior, quienes, mediante los medios digitales y los distintos recursos existentes, tendrán la oportunidad de revisar los contenidos en sus hogares y en el colegio desarrollar otro tipo de actividades prácticas que permitan reforzar los conocimientos que adquirieron y despejar sus dudas (Martínez et al., 2019; Mera et al., 2025; Paim et al., 2015). Tanto los contenidos que revisan en sus hogares como las tareas dentro del aula de clases pueden estar conformados por juegos, lo cual es otra manera muy innovadora y dinámica para aprender (Sánchez Páez, 2022; Vera et al., 2025).

En este sentido, Acosta y Fuenmayor (2022) señalan que las metodologías activas son muy importantes, ya que estas permiten lograr una enseñanza y aprendizaje mucho más efectiva y eficiente, logrando resultados óptimos direccionalizados a fortalecer los saberes y en la búsqueda de una instrucción de calidad.

Es necesario aclarar que el presente estudio fue desarrollado de la siguiente forma:

En primer lugar, se analizó el contexto en donde se elaboró la investigación. Para evidenciar la problemática, se revisó la estadística del rendimiento académico de los diferentes niveles de educación en el año lectivo 2023-2024, prestando mayor atención al nivel de educación básica superior. Del mismo modo, se realizó un metaanálisis de estudios similares al presente tema, tanto a nivel regional, nacional e internacional.

En segundo lugar, se construyó el marco teórico, el mismo que dirige a poseer un juicio mucho más extenso acerca de los factores y elementos incluidos en el estudio, facilitando el desarrollo de técnicas e instrumentos para la obtención de los datos.

En tercer lugar, se expuso la metodología a emplear en la investigación, la cual permite entender con precisión los procesos que se ejecutaron con el fin de obtener los datos. Se detalló cada una de las técnicas

e instrumentos aplicados, la población inmersa en el estudio y las herramientas especializadas (SPSS y ATLAS.ti) para el análisis de la información.

En el cuarto lugar, se presentaron los hallazgos que se lograron a partir de la aplicación de diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información, resultados que, en el quinto lugar, fueron sometidos a una discusión. Y finalmente, en base a todo lo desarrollado, los objetivos planteados, el marco teórico y los resultados obtenidos juntamente con su análisis, se establecieron las respectivas conclusiones y recomendaciones para posteriormente presentar el proyecto curricular que integra las metodologías activas, aula invertida y gamificación con el fin de mejorar la enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes.

MATERIALES Y MÉTODOS

Paradigma y Método de la Investigación

En correspondencia con el propósito establecido, este estudio fue desarrollado bajo un enfoque holístico, el cual, de acuerdo con Hurtado (citado por Anaya Barrios, 2024), hace más fácil entender el conocimiento como un sistema invariable en "espiral", donde cada descubrimiento alcanza niveles de dificultad que aumentan progresivamente. En este sentido, se adoptó un diseño de tipo proyectivo con el afán de diseñar una propuesta curricular sustentada en las metodologías activas del aula invertida y de la gamificación con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación general básica superior.

Para recolectar los datos se utilizaron tres técnicas: la encuesta, la entrevista y el grupo focal, cada una con sus respectivos instrumentos. En el caso de la encuesta, de características cuantitativas, se aplicó un cuestionario de 28 preguntas en escala de Likert, conformada por 5 alternativas de respuesta. La entrevista semiestructurada, de enfoque cualitativo, estuvo integrada por la guía de entrevista que contiene 11 interrogantes. Finalmente, el grupo focal, que también es de enfoque cualitativo y cuyo instrumento fue el guion temático, está compuesto por 13 preguntas.

La población de estudio estuvo conformada por 136 estudiantes y 7 docentes que laboran en octavo, noveno y décimo año de educación general básica superior; a los primeros se les aplicó la encuesta y el grupo focal, y a los segundos, la entrevista. Es importante mencionar que se hicieron tres grupos focales, uno por cada nivel, integrado por seis educandos cada uno.

Para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó la estadística descriptiva, empleando el programa estadístico SPSS; mientras tanto que, en función de los resultados logrados de la encuesta y los grupos focales, se usó la descomposición y categorización de los datos por medio del programa Atlas.ti. Por último, se elaboró una triangulación de los hallazgos obtenidos para una mejor comprensión de la situación, que permitiría diseñar una propuesta curricular a fin de fortalecer el proceso educativo.

A continuación, se presenta la tabla de baremo de interpretación de los resultados para la encuesta sobre la variable dependiente “proceso de enseñanza-aprendizaje” y las tablas de dimensiones de la variable independiente “metodologías activas”, tanto para el grupo focal como para la entrevista.

Tabla 1: Baremo de interpretación de la media sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje

0< de 50	Muy insatisfactorio
≥ de 50 y ≤ 72	Insatisfactorio
≥ de 72 y ≤ 95	Regular
≥ de 95 y ≤ 117	Satisfactorio
> de 117 y ≤ 140	Muy satisfactorio

Tabla 2: Categorías del grupo focal sobre las metodologías activas

Variable	Dimensión	Descripción
Metodologías Activas	Experiencias y percepciones de la praxis didáctica general	Los estudiantes describen las actividades que realizan sus docentes, cuáles de estas les motivan y cuáles les desmotivan.
	Experiencias y percepciones de las metodologías activas	Los estudiantes emiten sus criterios sobre el empleo del aula invertida y la gamificación en sus clases, considerando si estos enfoques incrementan o no su participación.
	Experiencias y percepciones sobre tecnologías	Los estudiantes dan a conocer qué tipo de recursos tecnológicos usan sus docentes, con qué frecuencia lo hacen

	y cuáles son las dificultades que ellos presentan en su implementación.
Actitudes y sugerencias frente a la praxis didáctica de los docentes	Los educandos consideran qué actividades y estrategias deberían los docentes integrar en su praxis pedagógica.

Tabla 3: Categorías de la entrevista sobre las metodologías activas

Variable	Dimensión	Descripción
Metodologías Activas	Concepciones sobre metodologías activas	Los docentes emiten sus criterios sobre los elementos de las metodologías activas, así como también expresan su experiencia sobre su uso en las clases.
	Factores condicionantes del uso de metodologías activas	Los docentes indican los aspectos que condicionan el empleo de metodologías activas, así como también qué beneficios y desventajas poseen.
	Prácticas pedagógicas activas y experiencias docentes	Los educadores exponen las estrategias y actividades que ellos desarrollan en sus clases; además, mencionan la formación que requieren tener los profesores de hoy.
	Impacto en el aprendizaje del estudiantado	Los maestros postulan los beneficios que se pueden lograr con la integración de las TIC en las clases, pero también señalan las repercusiones que conllevan su escasa implementación.
	Uso de recursos digitales y viabilidad tecnológica	Los profesores señalan la manera en que se debe diagnosticar si es viable o no implementar métodos de enseñanza activos.
	Propuesta curricular	Los académicos presentan las características posibles que debe tener una propuesta curricular.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados que se lograron de la aplicación de la encuesta y de las percepciones de los estudiantes y docentes en el grupo focal y la entrevista, respectivamente:

Resultados de la encuesta sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje

Tabla 4: Estadística de la variable proceso de enseñanza-aprendizaje

N	Válido	136
	Perdidos	1
Media		79,5588
Mediana		80,0000
Mínimo		45,00
Máximo		105,00
Percentiles	25	75,0000
	50	80,5000
	75	85,7500

La mediana que se logró obtener en la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación general básica superior es de 80 puntos, y de acuerdo a la tabla (1) sobre el baremo de interpretación de datos, este valor se encuentra en la categoría de regular, la cual se confirma en la siguiente tabla (5) sobre las frecuencias y porcentajes del proceso educativo.

Tabla 5: Frecuencias y porcentajes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Insatisfactorio	7	5	5
	Regular	122	90	90
	Satisfactorio	7	5	100
	Total	136	100	100

De los datos obtenidos, como se muestra en la tabla 5, se puede visualizar que el 90 por ciento de estudiantes considera el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de regular; por su parte, el 5 por ciento lo califica como insatisfactorio y el otro 5 por ciento como satisfactorio. Por lo tanto, se comprende que el proceso educativo tiene muchas cosas por mejorar para alcanzar el nivel satisfactorio o muy satisfactorio, sinónimos de calidad académica.

Tabla 6: Frecuencias y porcentajes de la dimensión sobre las estrategias didácticas

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

En la dimensión acerca de las estrategias didácticas, la cual es parte de la encuesta sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, se puede observar que el 5 % de alumnos la sitúa en la categoría de muy insatisfactorio, el 63 % en insatisfactorio, el 60 % en regular y solo el 8 % en satisfactorio. Por ende, se evidencia que los educandos se encuentran muy inconformes con las estrategias didácticas que emplean los educadores, lo cual repercute en su rendimiento académico y en su desarrollo cognitivo. Además, estas estrategias deben ser rutinarias y poco dinámicas, características de la enseñanza tradicionalista.

Resultados del grupo focal a los estudiantes sobre las metodologías activas

Tabla 7: Resultados del grupo focal

Dimensión	Categoría	Cita	Interpretación
Percepciones de la praxis didáctica general	Actividades tradicionales	“Las clases que nos dan los docentes son memorísticas, basadas en la transcripción de la información”	La praxis docente es rutinaria, empleando las mismas estrategias de enseñanza, las cuales no fomentan la participación de los estudiantes.
	Escasa participación estudiantil	“Las actividades que desarrollan los docentes no permiten que todos participemos en clases”	Los docentes implementan estrategias didácticas que no responden a las exigencias actuales, donde los estudiantes, de forma participativa, deben construir su conocimiento.
	Limitado empleo de recursos tecnológicos	“Los maestros no usan ni computadoras ni proyectores”	La mayoría de los educadores no integran recursos tecnológicos en las clases, no usan un proyector,

			una grabadora, una computadora, etc.
Percepciones de las metodologías activas	Escaso empleo de juego	“Existen pocos docentes que hacen juegos”	La mayoría de los profesores evitan utilizar actividades lúdicas en sus clases, los pocos que las desarrollan lo hacen al inicio, y estas actividades, por lo general, no se vinculan con la temática de la clase.
	Pocos trabajos colaborativos	“La mayoría de tareas son individuales”	La mayoría de actividades que emplean los docentes son individuales, lo cual repercute en la interacción de los estudiantes con sus compañeros.
	Falta de claridad en la enseñanza	“No se entiende lo que los profesores explican en clases, por lo que no podemos hacer bien los deberes”	Las estrategias empleadas por los docentes no facilitan a los estudiantes la comprensión de los contenidos; por el contrario, les causa mucha confusión.
	Predominio de métodos tradicionales	“Los docentes usan mucho las lecciones orales y escritas, los papelotes y exposiciones”	No existe una innovación por parte de los docentes en cuanto a las estrategias de enseñanza, las cuales deben ser variadas y alineadas a los estilos de aprendizaje de los jóvenes.
	Uso limitado del modelo “aula invertida”	“Pocos docentes nos envían consultas a la casa”	Los docentes ocupan muy limitadamente y de manera incorrecta la metodología del aula invertida.
	Generación e intercambio de ideas	“Las actividades colaborativas permiten intercambiar ideas”	Los estudiantes son conscientes de que las actividades colaborativas permiten aprender uno del otro.
Uso de recursos digitales y viabilidad tecnológica	Fortalecimiento de la comprensión	“Las actividades que fomentan el trabajo con compañeros nos ayudan a entender de mejor manera los conceptos”	El intercambio de información entre varias personas permite despejar dudas y reforzar los saberes.
	Uso limitado de las TIC	“Los docentes no emplean tecnología en las clases”	Los profesores no aprovechan la tecnología para dar las clases debido a varios factores como problemas con las instalaciones o la falta de competencia digital.
	Escasez de recursos y apoyo institucional	“El colegio no tiene buenos laboratorios, ni proyectores”	Los laboratorios que tiene el colegio tienen la mayoría de equipos en mal estado, por lo cual no se los puede ocupar y no tiene recursos tecnológicos disponibles.
	Falta de conocimiento y habilidades tecnológicas de los docentes	“Los docentes tienen problemas para conectar los equipos”	Los docentes no han desarrollado la competencia digital, por lo que no pueden ajustar sus estrategias a las necesidades de los estudiantes de hoy.
	WhatsApp como único medio de comunicación digital	“El WhatsApp es la única aplicación que los docentes utilizan”	Los educadores, debido a la falta de capacitación, desconocen otros recursos que se podrían emplear en las clases.

Sugerencias frente a la praxis didáctica de los docentes	Mensajes informativos	“En el Whatsapp los docentes solo mandan mensajes informativos”	Hay un desaprovechamiento por parte de los docentes en cuanto a los recursos que podrían compartir por medio del WhatsApp.
	Mayor inclusión de dinámicas y juegos	“Los docentes deben usar más juegos en las clases”	A los estudiantes les gustaría que los docentes emplearan más actividades lúdicas.
	Cambio de la forma de enseñanza	“Me gustaría que cambien su forma de enseñar”	A los estudiantes les motivaría que los docentes innovaran la manera de cómo enseñan.
	Trabajos fuera del aula con mayor frecuencia	“Los docentes deben sacarnos al patio o a los jardines para sentirnos mejor”	El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere usar otros espacios físicos y no solamente mantenerse en las aulas con los pupitres organizados en filas.
	Empleo de trabajos colaborativos	“Nos gusta desarrollar dramatizaciones con los compañeros”	A los estudiantes les entusiasma desarrollar dramatizaciones y actividades colaborativas con sus pares.
	Innovación de la práctica de enseñanza	“Me gustaría que los profesores usaran otras actividades para enseñar”	Los estudiantes aprenden más cuando los docentes ocupan diferentes actividades y tareas.
	Empleo de recursos tecnológicos	“Las clases con herramientas digitales serían más interesantes”	Los recursos tecnológicos mejorarían la atención de los estudiantes, permitiéndoles adquirir el conocimiento de forma más sencilla.

Resultados de la entrevista a los docentes sobre las metodologías activas

Tabla 8: Resultados de la entrevista

DIMENSIÓN	CATEGORÍA	CITA	INTERPRETACIÓN
Concepciones sobre metodologías activas	Enseñanza del docente, quien es un guía	“Lo que deberíamos nosotros prácticamente es guiarle al estudiante en las temáticas”	El rol del educador moderno es conducir el aprendizaje del estudiante, siendo un guía y facilitador.
	Estudiante protagonista y participativo	“El estudiante va a poder participar, va a poder hacer preguntas, va a sentirse cómodo en la clase”	El rol del estudiante es ser el protagonista del proceso educativo, quien debe construir su propio conocimiento de manera participativa.
	Reflexión y pensamiento crítico	“Entre una de las metodologías que yo utilizo está la reflexión, siempre con ejemplos o vivencias”	El empleo de metodologías activas permite a los estudiantes construir una conciencia crítica y reflexiva, alejada del memorismo.
	Resolución de problemas	“Los estudiantes tienen mayores capacidades para resolver conflictos rápido”	La integración de metodologías activas propicia en los educandos la capacidad para tomar decisiones y resolver problemas del diario vivir.
Factores condicionantes del uso de	Escasez de herramientas tecnológicas	“Solo contamos con el texto, ciertos manuales o documentos que nos socializa el Ministerio”	Los docentes utilizan en sus clases métodos tradicionales apoyados en el texto o guías

metodologías activas	didácticas que son proporcionadas por el Estado.
Falta de recursos e infraestructura	“Si tal vez tuviéramos recursos tecnológicos, virtuales, las clases fueran más interactivas y didácticas, que de cierta forma llamaran más la atención del estudiante”
Desconocimiento sobre planificación	“Si no conocemos cómo organizar una clase o cómo planificar según el material didáctico que queramos implementar en el aula, se vuelve una desventaja”
Limitada integración de las TIC	“Entre una de las desventajas que se observa en una clase podría ser la falta de uso de las TIC”
Aula invertida	“Mando a los estudiantes a consultar y en la clase, para poder lograr su propio concepto, formo mesas redondas, organizadores gráficos, dramatizaciones, exposiciones, debates, dependiendo siempre del tema que está en estudio”
Gamificación	“Primero empezamos por la parte lúdica; tomamos en cuenta que son estudiantes que, mientras más juegan, estamos explotando su parte de conocimiento que aprenden jugando”
Generación de nuevas ideas	“Debemos manejar bien las TIC para que así podamos tener nuevas ideas, nuevos procesos de enseñanza que podamos implementar”
Innovación didáctica	“Debemos desarrollar nuevas aplicaciones para atraer la atención del estudiante.”

Impacto en el aprendizaje del estudiantado

Uso de recursos digitales y viabilidad tecnológica	Análisis de los recursos tecnológicos disponibles	"En nuestra institución lamentablemente tenemos un difícil acceso a la cobertura de internet, ya sea por cable o wifi, lo que nos limita a poder grabar una clase para que el estudiante, si algo no comprendió, pueda volver a revisarlo"	Desafortunadamente, la institución educativa no cuenta con los recursos o la infraestructura necesaria que permita a los docentes integrar recursos tecnológicos; sin embargo, es necesario realizar una evaluación diagnóstica para conocer su verdadero estado.
	Aplicaciones y plataformas educativas	"A veces se busca en el Play Store si hay aplicaciones que le permitan practicar a los estudiantes"	Para mejorar la praxis didáctica docente, ellos pueden utilizar una infinidad de recursos que ofrece el internet, direccionados a fortalecer el desarrollo cognitivo de los estudiantes.
Propuesta curricular	Integración de recursos tecnológicos	"Yo pienso que entre una de las propuestas que debería implementar el Ministerio de Educación sería dotar de recursos tecnológicos o herramientas para que puedan las instituciones trabajar"	La propuesta curricular sobre el aula invertida y la gamificación debe contar con la integración de herramientas digitales para potenciar su efectividad.
	Flexibilidad	"Una propuesta curricular basada en metodologías activas en nuestra institución debe enfocarse en la flexibilidad y adaptación, promoviendo un aprendizaje significativo y personalizado"	La propuesta curricular sobre metodologías activas debe ser flexible y ajustada al contexto y a las necesidades del estudiante, juntamente con sus estilos de aprendizaje.
	Involucramiento de los padres de familia	"Se requiere la vinculación de los padres de familia para que ayuden controlando el avance de sus hijos"	El programa curricular demanda vincular a los padres de familia para que supervisen y controlen el desempeño de los estudiantes, especialmente en el desarrollo y cumplimiento de tareas en sus hogares.

DISCUSIÓN

En base a los resultados recogidos y al propósito del estudio, se puede describir que muy pocos son los docentes que tienen una idea bastante clara sobre qué son las metodologías activas y cuáles son sus características, detallando que el rol del docente es ser el guía y facilitador de la enseñanza, mientras que el estudiante es ser el protagonista del proceso educativo, quien debe construir de manera participativa su propio conocimiento (Capellato et al., 2019). De igual manera, se detalla que las metodologías activas permiten a los estudiantes adquirir destrezas como el pensamiento crítico-reflexivo o la resolución de problemas del diario vivir (Analuisa et al., 2024; Cárdenas et al., 2023; Tapia Peralta, 2023).

Sin embargo, los estudiantes ponen en evidencia, de acuerdo con su experiencia dentro de las aulas, que los educadores continúan usando actividades tradicionales en sus clases, destacando la escasa participación estudiantil, el limitado empleo de recursos tecnológicos, pocas actividades lúdicas y la falta de claridad en la enseñanza. Por otra parte, comentan que la mayoría de docentes solo emplea el aula de clases como espacio físico de enseñanza; muy pocos profesores y en limitadas ocasiones sacan a los educandos a otros lugares, sean estos el patio, los laboratorios, los jardines o el salón de uso múltiple.

En este sentido, los estudiantes califican el proceso de enseñanza-aprendizaje como regular, lo cual evidencia que no se encuentran satisfechos con la formación que la institución educativa les proporciona, pero tampoco se sienten insatisfechos. Existen aspectos en los cuales los jóvenes están conformes, como por ejemplo el clima del aula; pero, hay factores que requieren adaptarse a las exigencias de la educación

actual, como lo son: los roles del docente y del estudiante, las estrategias metodológicas aplicadas, los recursos educativos y la evaluación.

Entre las razones por las cuales los educadores no integran frecuentemente metodologías activas en sus clases se encuentran la resistencia al cambio tanto de ellos como de sus estudiantes, la falta de recursos tecnológicos e infraestructura, problemas con las instalaciones eléctricas, limitada capacitación docente, deficiencia en las habilidades tecnológicas de los maestros, dificultades para planificar clases eficientes y falta de colaboración de los padres de familia o representantes legales de los jóvenes.

En atención a lo anterior, la limitada integración de metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje repercute significativamente, no solo en el rendimiento académico de los educandos, sino también en su formación integral y en la adquisición de competencias, las cuales son necesarias para afrontar una sociedad en constante transformación (Zapata Lascano, 2024). Entre las competencias afectadas se encuentran: la colaboración, la adaptabilidad, la comunicación asertiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, la confianza y la creatividad.

Con el fin de resolver esta problemática y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es elemental diseñar una propuesta curricular basada en metodologías activas, como es el caso del aula invertida y de la gamificación, enfoques que facilitarían a los estudiantes adquirir competencias para enfrentar el mundo real y ocupacional.

Para que la implementación de metodologías activas, del aula invertida y de la gamificación, sea efectiva, se requiere capacitar a los docentes sobre estos dos enfoques en conjunto con estrategias didácticas innovadoras, el empleo de diferentes herramientas digitales, la elaboración de una planificación bien organizada, adaptada a las necesidades del contexto (El Thalji, 2025; Huesca et al., 2023; Mendoza Zaragoza, 2025). De la misma forma, se deben desarrollar actividades y evaluaciones enfocadas en los contenidos y objetivos a alcanzar (Carranza et al., 2024).

Se requiere, además, la colaboración de las autoridades del plantel, para que gestionen y adeguren los espacios necesarios para la integración de dichas metodologías, como por ejemplo salones de clase con equipos y materiales necesarios e instalaciones eléctricas en perfecto estado; igualmente, se necesita que los laboratorios de las diferentes disciplinas se encuentren habilitados para que los profesores con sus estudiantes hagan uso de ellos. Aún más, se necesita la colaboración de los padres de familia para que supervisen el avance de sus representados y en sus hogares controlen el buen uso del dispositivo digital, sea este un celular, una tablet o una computadora, las cuales deben estar vinculadas a la actividad académica.

CONCLUSIÓN

En la formación contemporánea, en el nivel de educación general básica superior, algunas docentes de las materias que conforman el plan de estudios emplean metodologías activas más que otras asignaturas; sin embargo, su implementación continúa siendo muy exigua.

La aplicación del aula invertida y de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es escasamente usada por parte de los educadores; ante esto, algunos maestros desconocen sus características o lo emplean de forma inadecuada; además, persisten en utilizar estrategias didácticas tradicionalistas como las exposiciones con carteles.

Entre los principales factores por los cuales la integración de enfoques participativos sigue siendo limitada, se encuentran la falta de capacitación docente, la resistencia al cambio tanto de docentes como de estudiantes, escaso apoyo de las familias de los educandos, pocos recursos tecnológicos, problemas de instalaciones eléctricas y de infraestructura del plantel.

Los salones o aulas son los espacios físicos más empleados por los docentes para el desarrollo de sus clases. Estos salones organizan los pupitres en forma de hileras, característica de la enseñanza tradicional. Muy poco se utilizan otros lugares como los patios, los jardines, el laboratorio de Computación o de Química, el salón de uso múltiple, entre otros.

Las metodologías didácticas del aula invertida y de la gamificación brindan una nueva oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la participación activa de los estudiantes, quienes mediante el trabajo colaborativo pueden desarrollar competencias útiles para desenvolverse en la sociedad. Entre las competencias que los estudiantes pueden adquirir mediante el aula invertida y la gamificación se encuentran: el pensamiento crítico y reflexivo, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, el trabajo colaborativo, la investigación, la adaptabilidad, la comunicación asertiva y la confianza.

Estas metodologías propician una formación integral del estudiante apoyándose en la integración de recursos tecnológicos, la indagación, juegos y el apoyo de los padres de familia o representantes legales, especialmente cuando los profesores integren el enfoque didáctico del aula invertida.

Es importante que los docentes se capaciten constantemente sobre las metodologías activas y sobre el empleo de recursos tecnológicos aplicados al ámbito educativo, pues estas deben responder a las características físicas y cognitivas del estudiantado, así como también a sus estilos de aprendizaje.

Es muy necesaria la integración de un proyecto curricular en base a las metodologías activas, del aula invertida y de la gamificación, ya que dichos enfoques poseen el potencial para mejorar significativamente, por un lado, la enseñanza de los maestros y, por otra parte, el desarrollo cognitivo de los estudiantes, incorporando actividades innovadoras, participativas y dinámicas apoyadas frecuentemente en recursos 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>
- Alcalá, M. J., Santos, M. J. & Leiva, J. J. (2020). *Metodologías activas e innovadoras en la promoción de competencias interculturales e inclusivas en el escenario universitario*. <https://doi.org/10.19044/esj.2020.v16n41p6>
- 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 Multidisciplinaria*, 8(3), 10474-10499. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12207
- Anaya Barrios, L. E. (2024). *Habilidades sociales en educación inclusiva, reto pedagógico transformador para visibilizar las competencias escolares en los centros educativos rurales de Cereté* [Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/8179>
- Barreiro Yáñez, M. (2021). *Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje* [Universidad metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/4630>
- Calle, O. A. B., Campos, J. S. P., Bajaña, L. A. V., Villamar, V. I. A. & Manzo, L. G. A. (2025). La metodología de aula invertida para mejorar el aprendizaje autónomo en Física y Matemática en estudiantes de Bachillerato del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 9(2), 5823-5834. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17334
- Capellato, P., Silva, L. M. & Sachs, D. (2019). Metodologias Ativas no Processo de Ensino-Aprendizagem Utilizando Seminários como Ferramentas Educacionais no Componente Curricular Química Geral. *Research, Society and Development*, 8(6), 2. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7164708>
- 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>
- Carranza, L. M. C., Miranda, T. J. U., Pazmiño, J. L. V., Estrada, M. L. V. & Sarmiento, J. L. M. (2024). Planificación Curricular: Elemento Fundamental en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje en la Educación Ecuatoriana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(2), 6657-6667. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11082
- 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 Multidisciplinaria*, 7(3), 3311-3327. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409
- Defaz Taipe, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza - aprendizaje. (Revisión). *Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 463-472. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414344>
- El Thalji, I. (2025). Boosting Active Learning Through a Gamified Flipped Classroom: A Retrospective Case Study in Higher Engineering Education. *Education Sciences*, 15(4), 430. <https://doi.org/10.3390/educsci15040430>
- Guasp, J. J. M., Medina, C. P. & Amengual, B. M. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), 96-114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- Guerrero, L. M., Bernal, A. P., Ordóñez, N. K., Toapanta, M. J., Cabrera, M. N., Alvarez, D. S. & Yanchapaxi, K. G. (2024). Efectividad de Metodologías Activas Innovadoras de Aprendizaje en el Área de Lengua. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinaria*, 8(3), 9213-9244. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9787266>
- Huesca, G., Campos, G., Larre, M. & Pérez-Lezama, C. (2023). Implementation of a Mixed Strategy of Gamification and Flipped Learning in Undergraduate Basic Programming Courses. *Education Sciences*, 13(5), 474. <https://doi.org/10.3390/educsci13050474>
- Lascano, W. A. Z., Guevara, R. F. G., Fiallos, X. D. R. M., Jara, S. E. B. & Manobanda, M. I. G. (2025). Explorando el currículo ecuatoriano correspondiente a Educación General Básica Superior. *Revista Latinoamericana de Calidad Educativa*, 2(3), 277-286. <https://doi.org/10.70625/rfce/291>

- Martínez, P., Asparó, C. A. & Moreno, J. L. M. (2019). Interacciones en el aula desde prácticas pedagógicas efectivas. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 55-74. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>
- 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>
- Mera, K. A. S., Medina, L. M. V. & Perlaza, L. C. C. (2025). Aula invertida. Transformando la enseñanza de la Química en Bachillerato. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1148-1158. <https://maestrosociedad.uo.edu.co/index.php/MyS/article/view/6909/8627>
- Paim, A. S., Iappe, N. T. & Rocha, D. L. B. (2015). Metodologias de ensino utilizadas por docentes do curso de enfermagem: enfoque na metodologia problematizadora. *Enfermería Global*, 14(1), 136-169. <https://doi.org/10.6018/eglobal.14.1.186291>
- Pishchanska, V., Altukhova, A., Prusak, Y., Kovmir, N. & Honcharov, A. (2022). Gamification of education: innovative forms of teaching and education in culture and art. *Revista Eduweb*, 16(2), 119-133. <https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2022.16.02.8>
- Salas Rueda, R. A. (2021). Impacto del aula invertida en el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre los mapas de Karnaugh. *Revista Electrónica Educare*, 25(2), 240-261. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194168388014>
- Salto, S. V. H. del, Toaquiza, D. V. S., Guamán, D. E. Q. & Tixi, P. I. V. (2023). Gamificación y estilos de aprendizaje. *REVISTA MULTIDISCIPLINARIA DE DESARROLLO AGROPECUARIO, TECNOLÓGICO, EMPRESARIAL Y HUMANISTA.*, 5(3), 8-8. <https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/677/912>
- Sánchez Páez, K. O. S. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125-140. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>
- Sosa, M. J., Guerra, J. & Cerezo, M. (2021). Flipped Classroom in the Context of Higher Education: Learning, Satisfaction and Interaction. *Education Sciences*, 11(8), 416. <https://doi.org/10.3390/educsci11080416>
- Tapia Peralta, S. R. (2023). Metodologías activas: promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 7(4), 2031-2145.
- Vera, J. D. C., Márquez, R. A. Z., Ajila, J. H. V. & Villarreal, S. A. P. (2025). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en educación básica: Gamification as a teaching strategy for meaningful learning in basic education. *Revista Multidisciplinaria de Estudios Generales*, 4(2), 86-96. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.84>
- Zapata Lascano, W. A. (2024). Optimizando el Proceso Enseñanza-Aprendizaje a Través de la Integración de Metodologías Activas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 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 Multidisciplinaria*, 8(3), 2433-2456. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-51622022000100433&script=sci_arttext