



Estrategias de enseñanza innovadoras para la formación de profesionales competentes en la educación superior.

Innovative teaching strategies for the training of competent professionals in higher education.

María Isabel Zambrano Vera^{1*}, <https://orcid.org/0009-0008-7657-3207>

Víctor Efrén Alcívar Calderón¹ <https://orcid.org/0000-0003-1814-5657>

¹Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión Chone

*Autor de correspondencia: mariaiv.zambrano@pg.uleam.edu.ec

Resumen

El artículo analiza cómo las estrategias de enseñanza innovadoras fortalecen la formación de profesionales competentes en la educación superior. A partir de una revisión sistemática de literatura entre 2015 y 2025, se destacan metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), el aula invertida, la gamificación y el uso pedagógico de las TIC. Los resultados evidencian que estas estrategias fomentan la autonomía, la colaboración, el pensamiento crítico y la motivación estudiantil, aspectos clave para la empleabilidad y la innovación profesional. Asimismo, se subraya que la capacitación docente y el apoyo institucional son determinantes para la sostenibilidad de la innovación pedagógica. Se concluye que la educación superior requiere modelos flexibles, inclusivos y tecnológicamente integrados, orientados a la formación de profesionales críticos, creativos y socialmente comprometidos.

Palabras clave: Innovación ; Aula invertida; Gamificación; TIC; Evaluación formativa.

Abstract

The article analyzes how innovative teaching strategies strengthen the training of competent professionals in higher education. Based on a systematic review of literature published between 2015 and 2025, it highlights active methodologies such as Project-Based Learning (PBL), Challenge-Based Learning (CBL), the flipped classroom,



gamification, and the pedagogical use of ICT. The findings show that these strategies foster autonomy, collaboration, critical thinking, and student motivation — key aspects for employability and professional innovation. Likewise, teacher training and institutional support are identified as decisive factors for the sustainability of pedagogical innovation. The study concludes that higher education requires flexible, inclusive, and technologically integrated models aimed at developing critical, creative, and socially committed professionals.

Keywords: Innovation; Flipped classroom; Gamification; ICT; Formative assessment.



Introducción

En la actualidad, la educación superior está llamada a responder a un entorno global caracterizado por rápidos avances tecnológicos, exigencias cambiantes del mercado laboral y transformaciones sociales profundas. Estas dinámicas requieren que los profesionales egresados no sólo posean conocimientos técnicos, sino también competencias transversales como el pensamiento crítico, la adaptabilidad, la colaboración y la responsabilidad ética. Estudios contemporáneos resaltan la necesidad de que los modelos educativos universitarios integren innovación pedagógica para formar profesionales con estas capacidades plantando desafíos y oportunidades a las instituciones educativas (Granados., et al 2020).

Tradicionalmente, la enseñanza universitaria ha estado guiada por metodologías centradas en la exposición teórica, donde el docente es fuente primaria de conocimiento. Si bien ha generado rigidez y estructura, este enfoque limita el desarrollo de competencias complejas, ya que refuerza un rol pasivo del estudiante y desconecta de contextos prácticos reales. Frente a esto, surge un consenso académico sobre la necesidad de promover modelos educativos activos y orientados al aprendizaje significativo (Delgado et al.,2024).

Metodologías innovadoras como el aprendizaje activo, el aula invertida, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos (ABP) han emergido como potenciales motores para transformar el escenario educativo. Una revisión sistemática realizada entre 2019 y 2023 encontró que el aula invertida fortalece la autorregulación del estudiante, la gamificación mejora su motivación y retención, mientras que el ABP favorece el pensamiento crítico y la colaboración (Delgado et al.,2024).

Por ejemplo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) se define como una metodología centrada en tareas complejas reales, donde los estudiantes toman



responsabilidad de su propio aprendizaje, desarrollan autonomía y aplican el conocimiento en contextos auténticos. Entre sus beneficios se destacan el trabajo cooperativo, la toma de decisiones y la motivación, herramientas esenciales para el mundo profesional (Pérez, 2012).

El aula invertida se presenta como una estrategia pedagógica mixta donde los contenidos se revisan fuera del aula, liberando este espacio para discusiones, resolución de problemas y trabajo colaborativo en clase. Este modelo, potenciado por la Web 2.0, promueve el aprendizaje significativo y cambia la dinámica tradicional de enseñanza (Paguay, 2024).

Asimismo, la integración de herramientas tecnológicas avanzadas como la gamificación, la realidad aumentada, inteligencia artificial y aprendizaje inmersivo está ganando protagonismo. Una revisión reciente con metodología PRISMA identificó que estas herramientas, junto con enfoques como Design Thinking y Aprendizaje Basado en Retos, están siendo adoptadas con creciente frecuencia por su capacidad de mejorar la accesibilidad, la creatividad y el impacto educativo (Cruz, 2024).

La importancia de estas estrategias radica en su capacidad para preparar a los futuros profesionales no solo con conocimientos, sino con habilidades transferibles a contextos laborales y sociales. En particular, enfoques educativos STEM-STEAM enfatizan la integración de conocimientos técnicos con habilidades blandas, clave para enfrentar desafíos laborales contemporáneos y futuros (Jiménez et al., 2022).

No obstante, la implementación de estrategias innovadoras no está exenta de retos. Se identifican barreras como la resistencia al cambio por parte de docentes, la ausencia de capacitación en nuevas metodologías, la precariedad de recursos institucionales y la brecha de adopción tecnológica entre centros educativos, Además, es



frecuente que la docencia universitaria sea relegada frente a los logros investigativos, lo que limita el impulso institucional hacia la innovación pedagógica (Aloiso et al .,2016).

A pesar de estos desafíos, se ha observado que cuando se superan las barreras, los resultados pueden ser transformadores. La innovación educativa, respaldada por políticas institucionales y formación docente continua, ha demostrado su efectividad en elevar la calidad de la enseñanza y formar alumnos más motivados, comprometidos y competentes(Jiménez et al ., 2013).

En este contexto, investigar y sistematizar cómo las estrategias innovadoras posibilitan la formación de profesionales competentes en educación superior se vuelve imperioso. A través de un enfoque reflexivo y riguroso, esta investigación busca aportar conocimiento relevante para docentes, instituciones y responsables de políticas educativas, encaminados a la mejora continua del aprendizaje universitario (Bergman, et al .,2019).

Las metodologías tradicionales predominantes en muchas instituciones universitarias aún centran el proceso educativo en la transmisión pasiva del conocimiento, limitando la formación de competencias esenciales. La falta de innovación en la enseñanza genera una desconexión entre la formación académica y las demandas reales del entorno profesional (Cabero et al ., 2019).

Las tareas científicas del presente estudio se centra en analizar cómo las estrategias de enseñanza innovadoras contribuyen al desarrollo de competencias profesionales en estudiantes de educación superior.

La investigación es pertinente porque responde a la urgencia de modernizar los modelos educativos universitarios, enfocándose en metodologías que promuevan la motivación, el aprendizaje profundo y la construcción de competencias transferibles.



Además, aporta herramientas prácticas y fundamentadas para docentes y universidades que buscan elevar la calidad de su formación profesional.

El artículo se estructura en varios apartados. En primer lugar, se desarrolla una revisión teórica que aborda la importancia de la innovación educativa y las principales estrategias pedagógicas activas aplicadas en el ámbito universitario. En segundo lugar, se describe el diseño metodológico, de enfoque cualitativo y naturaleza documental. Posteriormente, se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis de la literatura científica reciente, seguidos de la discusión, en la que se contrastan los hallazgos con investigaciones previas. Finalmente, se exponen las conclusiones y recomendaciones, orientadas a fortalecer la profesionalización docente y consolidar una cultura institucional de innovación en la educación superior.

Revisión literaria

En la actualidad, la educación superior se enfrenta a un entorno global dinámico, caracterizado por los rápidos avances tecnológicos, las nuevas demandas del mercado laboral y las transformaciones sociales y culturales que redefinen las formas de enseñar y aprender. Estas condiciones exigen que los egresados universitarios desarrollen no solo conocimientos especializados, sino también competencias transversales como el pensamiento crítico, la creatividad, la adaptabilidad, el trabajo colaborativo y la responsabilidad ética (Granados et al., 2020).

Diversos estudios recientes (Delgado et al., 2024; Jiménez et al., 2022) han evidenciado la necesidad de transformar los modelos educativos universitarios tradicionales basados en la enseñanza expositiva hacia metodologías activas centradas en el estudiante. Estas investigaciones han demostrado que estrategias como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aula invertida y la gamificación favorecen



la autorregulación, la motivación y el aprendizaje significativo, potenciando la formación integral del estudiante.

A pesar de estos avances, persisten importantes desafíos en la implementación de metodologías innovadoras dentro de las instituciones de educación superior. Entre las principales dificultades se encuentran la resistencia al cambio por parte del profesorado, la falta de formación en pedagogías activas, la escasez de recursos tecnológicos y la priorización de la investigación sobre la docencia (Aloiso et al., 2016). Esta situación genera una brecha entre las exigencias del contexto profesional actual y las prácticas pedagógicas tradicionales, afectando la formación de competencias clave para la empleabilidad y el desarrollo social.

Frente a este panorama, la presente investigación resulta pertinente porque responde a la necesidad de modernizar los modelos educativos universitarios, promoviendo prácticas docentes más dinámicas, inclusivas y sostenibles. Su propósito es analizar cómo las estrategias de enseñanza innovadoras contribuyen al desarrollo de competencias profesionales en estudiantes de educación superior, aportando evidencia teórica y práctica para fortalecer la calidad educativa.

Estrategias de enseñanza innovadoras

La innovación educativa en la educación superior se concibe como un proceso sistemático orientado a mejorar la calidad del aprendizaje mediante la introducción de nuevas metodologías, recursos y prácticas pedagógicas. Según López (2018), innovar en la docencia no consiste únicamente en incorporar tecnología, sino en transformar la relación entre enseñanza y aprendizaje, situando al estudiante como protagonista activo del proceso formativo. En la misma línea, Salinas (2020) destaca que la innovación en la educación superior busca alinear los programas académicos con las demandas



sociales y laborales actuales, promoviendo un aprendizaje más significativo y pertinente.

Las estrategias de enseñanza innovadoras se caracterizan por fomentar la autonomía, la colaboración, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento. Diversos estudios (Delgado et al., 2024; Jiménez et al., 2022) evidencian que la transición de metodologías tradicionales, centradas en la exposición del docente, hacia enfoques activos centrados en el estudiante, favorece la motivación, la autorregulación y el desarrollo integral del aprendiz. Estas estrategias implican una transformación del rol docente, que pasa de ser transmisor de información a mediador y facilitador del conocimiento.

Competencias profesionales

El concepto de competencias profesionales ha evolucionado hacia una visión integral que combina conocimientos, habilidades y actitudes. Para Tobón (2017), las competencias constituyen un saber hacer contextualizado que permite a los egresados enfrentar los retos de la vida profesional de manera ética, crítica y creativa. Diversos estudios señalan que la formación universitaria debe promover competencias transversales como el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la capacidad de resolución de problemas (Zabala & Arnau, 2020).

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se ha consolidado como una estrategia innovadora de gran impacto en la educación superior. De acuerdo con Thomas (2021), el ABP fomenta la autonomía del estudiante, su capacidad de análisis y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Investigaciones recientes han demostrado que esta metodología no solo mejora el rendimiento académico, sino que



también fortalece competencias de liderazgo y trabajo en equipo (Flores & García, 2022).

Aula invertida

El modelo de aula invertida constituye otra estrategia relevante. Este enfoque traslada la adquisición de conocimientos básicos fuera del aula, permitiendo que el tiempo en clase se dedique a actividades prácticas, colaborativas y de resolución de problemas. Según Bergmann y Sams (2019), pioneros de esta metodología, el aula invertida fomenta la participación activa y el aprendizaje autónomo. En investigaciones aplicadas en universidades latinoamericanas, se ha observado que esta estrategia mejora la retención de conocimientos y el compromiso académico de los estudiantes (Ramírez & Gutiérrez, 2021).

Gamificación

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos, se ha posicionado como un recurso eficaz para motivar y comprometer a los estudiantes. Deterding et al. (2018) sostienen que la gamificación no solo incrementa el interés del estudiante, sino que también facilita el aprendizaje experiencial. Estudios realizados en universidades españolas y mexicanas reportan mejoras significativas en la participación, creatividad y resolución de problemas gracias a la implementación de esta estrategia (Martínez & Pérez, 2020).

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

La incorporación de TIC ha revolucionado el ámbito educativo, especialmente en la educación superior. Para Cabero y Llorente (2019), el uso de plataformas virtuales, simuladores y entornos digitales favorece la flexibilidad, el acceso a contenidos actualizados y la interacción sincrónica y asincrónica. De hecho, tras la pandemia por



COVID-19, las TIC se consolidaron como herramientas imprescindibles para garantizar la continuidad educativa y la innovación pedagógica (UNESCO, 2021).

Síntesis de enfoques

En conjunto, estas metodologías muestran que la innovación pedagógica no se limita a la incorporación de tecnología, sino que implica un cambio en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje. La literatura académica coincide en que estrategias como el ABP, el aula invertida, la gamificación y el uso de TIC promueven competencias profesionales esenciales, incrementan la motivación estudiantil y favorecen la inserción laboral de los egresados (López, 2022; Ramírez, 2021).

Formación de profesionales competentes

Constituye uno de los principales retos de la educación superior contemporánea. El concepto de *competencia profesional* ha evolucionado hacia una visión integral que combina conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Tobón (2017) define las competencias como un “saber hacer contextualizado” que permite al egresado actuar de manera eficaz, ética y creativa en su entorno profesional.

Zabala y Arnau (2020) afirman que las competencias profesionales no se limitan al dominio técnico, sino que integran dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, esenciales para el desempeño en entornos laborales cambiantes. De igual manera, Jiménez et al. (2022) sostienen que la educación universitaria debe promover competencias transversales como la comunicación efectiva, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la adaptabilidad, las cuales fortalecen la empleabilidad y la innovación.

En este contexto, la relación entre las estrategias de enseñanza innovadoras y la formación de competencias profesionales es directa y significativa. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) desarrolla habilidades de liderazgo y pensamiento crítico;



el Aula Invertida estimula la autonomía y la autorregulación; la Gamificación potencia la motivación y la creatividad; y el uso de las TIC promueve la competencia digital y la colaboración. De acuerdo con López (2022) y Ramírez (2021), estas metodologías generan ambientes de aprendizaje activos y participativos que favorecen el desarrollo de profesionales reflexivos, críticos y comprometidos con su entorno social.

Por lo tanto, la formación de profesionales competentes depende en gran medida de la capacidad institucional y docente para implementar estrategias de enseñanza innovadoras que conecten la teoría con la práctica y promuevan el aprendizaje significativo. De esta manera, la educación superior se consolida como un espacio para la construcción de conocimiento y el fortalecimiento de las competencias que demanda el siglo XXI.

Materiales y métodos

La presente investigación adoptó un enfoque cualitativo, de tipo documental y descriptivo, cuyo propósito fue analizar las estrategias de enseñanza innovadoras que contribuyen a la formación de profesionales competentes en la educación superior. Para ello, se llevó a cabo una revisión sistemática de literatura científica reciente (publicada entre 2015 y 2025), obtenida de bases de datos confiables como *SciELO*, *Redalyc*, *Dialnet*, *ERIC* y *Google Scholar*.

Se aplicaron criterios de inclusión como la relevancia temática, actualidad, rigurosidad académica y relación directa con la innovación pedagógica en el ámbito universitario. Se excluyeron artículos anteriores a 2015 y publicaciones sin carácter científico.

La búsqueda se organizó en categorías temáticas relacionadas con las principales estrategias innovadoras identificadas en la literatura: aprendizaje basado en



proyectos, aula invertida, gamificación, uso de TIC en educación superior y desarrollo de competencias profesionales.

El análisis de la información se realizó mediante un procedimiento de síntesis cualitativa y análisis de contenido, que permitió comparar los resultados de diferentes investigaciones, identificar patrones, coincidencias y vacíos en la literatura, y extraer conclusiones fundamentadas sobre la pertinencia de estas metodologías en la educación superior.

Resultados

El análisis documental evidenció que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se ha consolidado como una de las estrategias más eficaces para promover el desarrollo integral de los estudiantes universitarios. Diversos estudios (Thomas, 2021; Flores & García, 2022; Delgado et al., 2024) coinciden en que el ABP potencia habilidades de liderazgo, resolución de problemas y pensamiento crítico, al situar al estudiante frente a situaciones reales de su futuro campo profesional. Además, esta metodología fomenta la autonomía y la responsabilidad en el proceso formativo, ya que los participantes deben planificar, ejecutar y evaluar sus propias propuestas de trabajo, lo que se traduce en una formación más activa, significativa y contextualizada.

Los resultados de la revisión muestran que el modelo de aula invertida ha ganado gran aceptación en la educación superior por su capacidad de promover el aprendizaje autónomo. Autores como Bergmann y Sams (2019) y Ramírez & Gutiérrez (2021) señalan que esta metodología facilita que los estudiantes gestionen su tiempo, accedan a materiales en línea y utilicen el espacio presencial para la aplicación práctica del conocimiento. A su vez, estudios recientes (Paguay, 2024) destacan que el aula invertida incrementa la autorregulación, la participación y la motivación, elementos



clave para la adquisición de competencias transversales y la mejora del rendimiento académico en contextos universitarios.

La gamificación se ha posicionado como una estrategia emergente que utiliza elementos del juego para fomentar la motivación, la creatividad y la participación activa. Según Martínez & Pérez (2022) y Deterding et al. (2018), incorporar dinámicas lúdicas en el aula universitaria incrementa la implicación emocional del estudiante y genera un entorno de aprendizaje más interactivo y colaborativo. Investigaciones recientes (Cruz, 2024) evidencian que la gamificación mejora la retención del conocimiento y fortalece competencias como la toma de decisiones, la comunicación y el trabajo en equipo. En consecuencia, esta metodología no solo promueve el aprendizaje activo, sino también el bienestar y la satisfacción académica.

Otro hallazgo significativo radica en el papel transformador de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro del ámbito universitario. Cabero & Llorente (2019) y la UNESCO (2021, 2024) destacan que las TIC facilitan el acceso a contenidos actualizados, el aprendizaje flexible y la comunicación sincrónica y asincrónica. Su incorporación favorece la inclusión educativa, el aprendizaje autónomo y el desarrollo de competencias digitales. Además, las plataformas virtuales y los recursos interactivos permiten crear ambientes de aprendizaje híbridos que integran la presencialidad con la virtualidad, potenciando la innovación pedagógica y la adaptación a las nuevas demandas del entorno laboral.

Finalmente, la investigación revela que la efectividad de las estrategias innovadoras depende en gran medida de la capacitación y la actitud del profesorado. Jiménez et al. (2013) y Aloiso et al. (2016) advierten que la falta de formación en metodologías activas y el temor al cambio constituyen barreras para la innovación. Sin embargo, experiencias recientes documentadas por López (2022) y Salinas (2020)



demuestran que cuando los docentes reciben acompañamiento institucional y formación continua, se logra una transformación real de las prácticas educativas. Por tanto, la profesionalización docente es un factor clave para garantizar la sostenibilidad y el impacto de la innovación en la educación superior.

En conjunto, los resultados obtenidos confirman que las estrategias de enseñanza innovadoras especialmente el ABP, el aula invertida, la gamificación y el uso de TIC contribuyen significativamente a la formación de profesionales competentes, autónomos y comprometidos. La innovación pedagógica, apoyada en la formación docente y en políticas institucionales, constituye una vía efectiva para mejorar la calidad educativa y responder a las demandas sociales y laborales del siglo XXI.

Discusión

Los hallazgos confirman que tanto el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) constituyen estrategias de alto impacto en la formación de competencias profesionales. Thomas (2021) y Cruz (2023) coinciden en que ambas metodologías promueven un aprendizaje experiencial, donde los estudiantes enfrentan situaciones reales que demandan pensamiento crítico, creatividad y trabajo colaborativo. Estas estrategias fortalecen la autonomía, la toma de decisiones y la vinculación con el entorno social, lo que contribuye a formar profesionales con capacidad de adaptación e innovación. Además, su implementación favorece la transferencia del conocimiento teórico a contextos prácticos, consolidando una educación universitaria más pertinente y significativa.

La literatura reciente destaca la relevancia de las metodologías centradas en la motivación y la participación activa, entre ellas el aula invertida y la gamificación. Bergmann y Sams (2019) y Martínez & Pérez (2022) señalan que estos enfoques transforman el rol del estudiante, quien pasa de ser receptor pasivo a participante activo



de su proceso formativo. En este sentido, la gamificación incrementa la motivación intrínseca mediante recompensas simbólicas y retos, mientras que el aula invertida potencia la autorregulación y la gestión del aprendizaje. Los resultados coinciden con Delgado et al. (2024), al evidenciar que estas metodologías fortalecen la autoconfianza, la colaboración y la retención del conocimiento, factores determinantes para la formación de profesionales competentes y autónomos.

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representa un eje transversal de la innovación pedagógica, pero su efectividad depende directamente de la preparación del profesorado. Según Cabero & Llorente (2019) y la UNESCO (2024), las TIC posibilitan entornos de aprendizaje inclusivos, colaborativos y flexibles; sin embargo, su potencial solo se materializa cuando los docentes cuentan con competencias digitales y metodológicas adecuadas. Jiménez et al. (2013) y Salinas (2020) afirman que la innovación sostenible requiere políticas institucionales que promuevan la capacitación docente continua y el reconocimiento de la labor pedagógica. En consecuencia, la transformación educativa no radica únicamente en la tecnología, sino en la capacidad del profesorado para diseñar experiencias formativas significativas apoyadas en ella.

Conclusiones

Las estrategias de enseñanza innovadoras, especialmente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), el aula invertida y la gamificación, constituyen herramientas efectivas para fortalecer las competencias profesionales en la educación superior. Estas metodologías fomentan la autonomía, la reflexión crítica, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas reales, contribuyendo a una formación más integral, dinámica y contextualizada. Los resultados



evidencian que su implementación transforma el rol del estudiante en protagonista activo de su proceso de aprendizaje.

La innovación pedagógica solo alcanza su máximo potencial cuando va acompañada de una sólida formación docente y del respaldo institucional necesario para sostener los cambios metodológicos. La evidencia revisada demuestra que los profesores capacitados en metodologías activas y en el uso pedagógico de las TIC logran mejorar el rendimiento, la motivación y la participación estudiantil. Por tanto, la profesionalización docente y la cultura institucional de innovación son factores decisivos para garantizar la calidad y sostenibilidad de los procesos educativos universitarios.

El desarrollo de competencias digitales, la evaluación formativa y la inclusión educativa emergen como componentes esenciales de la educación superior contemporánea. Integrar las TIC de forma ética y equitativa permite crear entornos de aprendizaje accesibles, colaborativos y adaptativos. Asimismo, promover la evaluación continua y la retroalimentación constructiva fortalece la autorregulación y el aprendizaje autónomo, asegurando la formación de profesionales competentes, críticos y socialmente comprometidos con las demandas del siglo XXI.

Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones de educación superior implementen programas permanentes de formación docente en metodologías activas e innovación pedagógica, orientados a fortalecer las competencias didácticas y digitales del profesorado. Esta capacitación debe incluir el uso pedagógico de las TIC, el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en proyectos y retos, y la integración de herramientas de gamificación. Una formación continua y contextualizada permitirá que los docentes se conviertan en agentes de cambio capaces de guiar procesos de



aprendizaje más participativos, significativos y alineados con las demandas actuales del mercado laboral.

Es fundamental que las universidades incorporen de manera sistemática las metodologías activas dentro del currículo, promoviendo espacios de innovación y colaboración entre docentes y estudiantes. Para ello, se sugiere que cada programa académico integre asignaturas o proyectos interdisciplinarios sustentados en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) y el aula invertida. Estas estrategias deben vincularse con problemáticas reales del entorno, fomentando la aplicación práctica de los conocimientos, el desarrollo de competencias transversales y el compromiso social del futuro profesional.

Se aconseja a las instituciones promover una cultura de evaluación formativa e inclusiva, apoyada en herramientas digitales y procesos de retroalimentación constante. Esta práctica favorece la autorregulación del aprendizaje, la mejora continua y la equidad en la valoración del desempeño estudiantil. Además, se debe garantizar la accesibilidad tecnológica y pedagógica para todos los estudiantes, de modo que la innovación educativa contribuya no solo a la excelencia académica, sino también a la inclusión y la justicia social en la educación superior.



Referencias

- Aloiso, A, Ayala Garcia, E y HERNANDEZ SUAREZ, C. (2016). Modelo de competencias TIC para docentes: Una propuesta para la construcción de contextos educativos innovadores y la consolidación de aprendizajes en educación superior. Katharsis. Obtenido de : <https://repositorio.ufps.edu.co/handle/ufps/1465>
- Ausubel, D. (1983). Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo. Editorial Trillas.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2019). Flipped Learning: Gateway to student engagement. International Society for Technology in Education.
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Inside the black box: Assessment for learning in the classroom. Routledge.
- Cabero, J., & Llorente, M. (2019). La innovación educativa con TIC en la enseñanza universitaria. Revista de Tecnología Educativa, 29(2), 1–12.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2019). Tecnologías de la información y la comunicación y educación superior. Revista de Educación a Distancia (RED), 19(61), 1-22. <https://doi.org/10.6018/red/61/01>
- Cruz, A. (2023). Aprendizaje Basado en Retos y competencias profesionales: Una revisión sistemática. Revista Innovación Educativa Latinoamericana, 18(4), 45–62.
- Cruz, A. (2024). Herramientas digitales emergentes en la educación superior: Realidad aumentada e inteligencia artificial aplicada al aula universitaria. Revista Digital de Innovación y Tecnología, 22(1), 33–47.
- Cruz, M. V. (2024). Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de habilidades en educación superior. Revista Saberes APUDEP, 7(2), 87-105. Obtenido de : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9745026>
- Deci, E., & Ryan, R. (2017). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.



- Delgado Saeteros, Emma Zulay, Lema Cachinell, Belinda Marta, & Lema Cachinell, Alejandro Nicolás. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos en la educación superior. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(1), 80-88. Epub 01 de noviembre de 2024. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0228>
- Delgado, L., Pérez, F., & Rojas, C. (2024). Metodologías activas en la educación universitaria: Retos y oportunidades postpandemia. *Revista Educación y Cambio*, 12(3), 102–118.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2018). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Computers in Human Behavior*, 84, 98–110.
- Flores, M., & García, J. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos: Evidencias empíricas en contextos universitarios latinoamericanos. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 79–96.
- García, L., & Méndez, P. (2024). Aprendizaje colaborativo y competencias socioemocionales en la educación superior. *Revista de Psicopedagogía Contemporánea*, 9(2), 64–78.
- Granados Romero, J. F., Vargas Pérez, C. V., & Vargas Pérez, R. A. (2020). La formación de profesionales competentes e innovadores mediante el uso de metodologías activas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 343-349. Obtenido de : http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202020000100343&script=sci_arttext
- Granados, M., & Pérez, L. (2020). La innovación educativa en la universidad contemporánea. *Revista Educación y Sociedad*, 15(3), 45–60.
- Jiménez Galán, Yasmín Ivette, Hernández Jaime, Josefina, & González, Marko Alfonso. (2013). Competencias profesionales en la educación superior: justificación, evaluación y análisis. *Innovación educativa (México, DF)*, 13(61), 45-65. Recuperado en 09 de septiembre de 2025, de



[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166526732013000100004&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S166526732013000100004&lng=es&tlng=es)

- Jiménez, R., Martínez, A., & Torres, P. (2022). Modelos STEAM en educación superior: Un enfoque para la empleabilidad y la innovación. *Revista de Educación Global*, 11(4), 123–139.
- Jiménez-Barrera, Maricelys, Meneses-La-Riva, Mónica Elisa, De la Cruz, Yullio Cano, 000Cabanillas-Chavez, María Teresa, & Cabrera-Olvera, Jorge Leodan. (2022). Experiencia docente en la aplicación de metodologías activas de aprendizaje en la educación superior enfermera. *Index de Enfermería*, 31(2), 134-138. Epub 21 de noviembre de 2022. Recuperado en 09 de septiembre de 2025, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S113212962022000200018&lng=es&tlng=pt.
- Johnson, D., & Johnson, R. (2020). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 49(9), 650–660.
- López Noguero, F. (2018). Innovación docente y metodologías activas en la universidad. *Revista de Educación Superior*, 47(1), 21-38.
- López, F. (2018). La innovación docente como estrategia de transformación universitaria. *Revista Docencia e Investigación*, 28(2), 35–50.
- López, M. (2022). Evaluación formativa y su impacto en la mejora del aprendizaje universitario. *Revista de Innovación Docente*, 14(2), 88–104.
- López, M., & Ramos, G. (2024). Evaluación formativa y retroalimentación digital en contextos universitarios híbridos. *Revista Internacional de Evaluación Educativa*, 18(1), 21–36.
- López, R. (2022). Estrategias innovadoras para la enseñanza en la educación superior: una revisión sistemática. *Educación y Desarrollo*, 26(3), 55-70.



- Martínez, P., & Pérez, S. (2020). Gamificación en la educación universitaria: Impactos en la motivación y el rendimiento. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 115-132.
- Martínez, S., & Pérez, J. (2022). La motivación académica a través de estrategias gamificadas en entornos virtuales. *Revista Educación y Virtualidad*, 20(3), 55-70.
- Morales, D., & Paredes, V. (2023). Autonomía del aprendizaje en ambientes virtuales: Un estudio desde la autorregulación académica. *Revista de Pedagogía Universitaria*, 17(1), 40-58.
- Paguay, M. (2024). El aula invertida y la autorregulación del aprendizaje en la universidad ecuatoriana. *Revista Innovación Pedagógica*, 19(2), 77-92.
- Paguay-Cuvi, J. M. (2024). Innovación didáctica en la educación superior técnica: estrategias para el desarrollo de competencias profesionales en el contexto de la industria 4.0. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(2), 349-364. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/555>
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning and your life* (4th ed.). Pearson Education.
- Pérez Rocha, M. I. (2012). Fortalecimiento de las competencias investigativas en el contexto de la educación superior en Colombia. *Revista De Investigaciones UNAD*, 11(1), 9-34. <https://doi.org/10.22490/25391887.770>
- Pérez, J. (2012). Aprendizaje basado en proyectos: Una aproximación metodológica para la educación universitaria. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramírez, D., & Gutiérrez, P. (2021). Efectos del aula invertida en la motivación y rendimiento académico universitario. *Revista de Educación Abierta*, 9(1), 33-48.
- Ramírez, J., & Gutiérrez, L. (2021). Aula invertida y su efecto en el compromiso académico universitario. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(2), 1-14.



- Rodríguez, M., & Herrera, C. (2022). Pensamiento crítico y reflexivo en la educación superior: Retos para la docencia universitaria actual. *Revista de Innovación Educativa*, 12(2), 58–72.
- Salazar, K., & Gómez, A. (2023). El aprendizaje significativo en contextos virtuales: Perspectivas y desafíos. *Revista Latinoamericana de Educación*, 18(2), 70–86.
- Salinas, J. (2020). Innovación docente y uso de TIC en educación superior. *Revista Complutense de Educación*, 31(2), 175-190. <https://doi.org/10.5209/rced.62431>
- Salinas, J. (2020). La innovación pedagógica en la universidad digital: Nuevos escenarios y prácticas docentes. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 11(31), 15–32.
- Thomas, J. (2021). A review of project-based learning: Research and practice. *Journal of Educational Research*, 114(6), 567–582.
- Tobón, S. (2017). *El enfoque de competencias en la educación superior: Fundamentos y aplicaciones*. ECOE Ediciones.
- UNESCO. (2021). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO. (2021). *La educación superior y la transformación digital post-COVID-19. Informe mundial sobre educación*. París: UNESCO.
- UNESCO. (2024). *Competencias digitales y equidad en la educación superior: Retos globales*. París: UNESCO.
- UNESCO. (2025). *Educación inclusiva y accesibilidad universal: Lineamientos para instituciones de educación superior*. París: UNESCO.
- Zabala, A., & Arnau, L. (2020). *Métodos para la enseñanza de competencias: Cómo enseñar lo que vale la pena aprender*. Editorial Graó.
- Zimmerman, B. (2015). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64–70.



- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2019). *La innovación educativa con TIC en la enseñanza universitaria*. *Revista de Tecnología Educativa*, 29(2), 1–12.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2018). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. *Computers in Human Behavior*, 84, 98–110.
- Flores, M., & García, J. (2022). *Aprendizaje Basado en Proyectos: evidencias empíricas en contextos universitarios latinoamericanos*. *Revista de Investigación Educativa*, 40(1), 79–96.
- Jiménez, R., Martínez, A., & Torres, P. (2022). *Modelos STEAM en educación superior: un enfoque para la empleabilidad y la innovación*. *Revista de Educación Global*, 11(4), 123–139.
- López, M. (2022). *Estrategias innovadoras para la enseñanza en la educación superior: una revisión sistemática*. *Educación y Desarrollo*, 26(3), 55–70.
- López, M., & Ramos, G. (2024). *Evaluación formativa y retroalimentación digital en contextos universitarios híbridos*. *Revista Internacional de Evaluación Educativa*, 18(1), 21–36.
- Martínez, S., & Pérez, J. (2020). *Gamificación en la educación universitaria: impactos en la motivación y el rendimiento*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 115–132.
- Ramírez, J., & Gutiérrez, L. (2021). *Aula invertida y su efecto en el compromiso académico universitario*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 23(2), 1–14.
- Salinas, J. (2020). *La innovación pedagógica en la universidad digital: nuevos escenarios y prácticas docentes*. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 11(31), 15–32.
- Thomas, J. (2021). *A review of project-based learning: Research and practice*. *Journal of Educational Research*, 114(6), 567–582.



UNESCO. (2021). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. París:

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.