

Estrategias didácticas innovadoras en la carrera de turismo: aprendizaje invertido y gamificación

Innovative teaching strategies in the tourism career: inverted learning and gamification.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.17536012>

AUTORES: Autor¹ Stefania Mayerly Vargas Vergara *

Autor² Karla Vanessa Yáñez Jiménez

Autor³ Jeangelly Jacqueline Sánchez Ortega

Autor⁴ Ruth Elizabeth Aguirre Morán

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: mvargasv@fcjse.utb.edu.ec

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA:

Fecha de recepción: 15 / 07 / 2025

Fecha de aceptación: 04 / 08 / 2025

RESUMEN

El presente artículo tuvo como objetivo analizar el aporte de las estrategias didácticas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Turismo de la Universidad Técnica de Babahoyo. Para ello, se aplicaron metodologías activas como el aprendizaje invertido y la gamificación, con el fin de potenciar la motivación,

¹*Estudiante de Pedagogía de las ciencias experimentales informática rediseñada, Universidad Técnica de Babahoyo, mvargasv@fcjse.utb.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0000-3437-4068>

² Estudiante de Pedagogía de las ciencias experimentales informática rediseñada, Universidad Técnica de Babahoyo, kyanezj@fcjse.utb.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0000-6636-6927?lang=en>

³ Estudiante de Pedagogía de las ciencias experimentales informática rediseñada, Universidad Técnica de Babahoyo, ijisanchezo@fcjse.utb.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0005-0051-7629>

⁴ Estudiante de Pedagogía de las ciencias experimentales informática rediseñada, Universidad Técnica de Babahoyo, raguirre@fcjse.utb.edu.ec, <https://orcid.org/0009-0009-6854-5262>

la participación activa y la comprensión de los contenidos. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y no experimental. Se utilizó como instrumento una encuesta estructurada aplicada a una muestra representativa de 166 estudiantes. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes reconocieron beneficios significativos en su rendimiento académico, nivel de participación y motivación, aunque también se evidenciaron desafíos como el acceso desigual a recursos tecnológicos. Se concluyó que estas metodologías contribuyeron positivamente al aprendizaje significativo, fomentando competencias clave como la autonomía, la colaboración y el pensamiento crítico. No obstante, se recomendó fortalecer la formación docente y optimizar el uso de recursos digitales para una implementación más equitativa y efectiva.

Palabras Claves: *Aprendizaje invertido, gamificación, participación estudiantil, motivación académica, estrategias activas*

ABSTRACT

The objective of this article was to analyze the contribution of innovative didactic strategies in the teaching-learning process of students of the Tourism career of the Technical University of Babahoyo. For this purpose, active methodologies such as inverted learning and gamification were applied in order to enhance motivation, active participation and understanding of the contents. The research adopted a descriptive and non-experimental quantitative approach. A structured survey applied to a representative sample of 166 students was used as an instrument. The results revealed that most students recognized significant benefits in their academic performance, level of participation and motivation, although challenges such as unequal access to technological resources were also evident. It was concluded that these methodologies contributed positively to meaningful learning, fostering key competencies such as autonomy, collaboration and critical thinking.

Keywords: Inverted learning, gamification, student participation, academic motivation, active strategies.

INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas, el proceso educativo ha experimentado profundas transformaciones impulsadas por los avances tecnológicos y las nuevas demandas del entorno social y profesional. (Gago, 2020), en este contexto, menciona que han surgido diversas estrategias didácticas innovadoras que buscan dinamizar el aula y empoderar al estudiante como protagonista activo de su formación. Entre estas, destacan el aprendizaje invertido y la gamificación, metodologías que permiten replantear el rol del docente y promover un aprendizaje más autónomo, participativo y significativo.

La educación superior, y particularmente la formación en áreas como el Turismo, requiere metodologías flexibles y adaptativas que respondan a las características de un entorno profesional dinámico. En esta línea, (Barros, 2021) señala que la implementación de estrategias activas en contextos universitarios favorece el desarrollo de competencias clave, como la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Sin embargo, su aplicación en escenarios reales de aula aún enfrenta desafíos importantes, como la resistencia al cambio, la brecha digital y la necesidad de formación docente específica.

En respuesta a estas necesidades, el presente trabajo se enfocó en analizar el impacto de la gamificación y el aprendizaje invertido en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Turismo en la Universidad Técnica de Babahoyo. Se partió del supuesto de que dichas metodologías podían mejorar la motivación, el compromiso, la participación y la comprensión de contenidos en esta población estudiantil. Por tanto, el estudio se propuso: identificar las estrategias didácticas innovadoras utilizadas, describir sus beneficios y desventajas, y evaluar su influencia real en la práctica educativa.

METODOLOGÍA

Diseño de investigación

(Gonzales, 2021) Los investigadores debieron tener en cuenta que su diseño de investigación constituye un plan estratégico que guía la recolección de datos para su respectivo análisis, definiendo así el cómo se realizó el estudio. Para llevar a cabo este estudio, se optó por un diseño descriptivo y no experimental, ya que no se manipularon las variables deliberadamente, sino que se observó y describió el fenómeno en su contexto natural: la implementación del aprendizaje invertido y la gamificación en el proceso educativo.

Tipo de investigación

De acuerdo con (Baca, 2021), el tipo de investigación hace referencia a la clasificación general del estudio, basándose en su propósito y enfoque. Este artículo fue de tipo aplicativo y documental, dado que se aplicaron estrategias innovadoras a través de actividades pedagógicas concretas, y se realizó una revisión teórica y bibliográfica sobre dichas metodologías, utilizando fuentes como artículos científicos, libros y proyectos académicos.

Técnicas

Las técnicas de investigación estuvieron regidas por los métodos utilizados para el cumplimiento del estudio en cuestión (Morphol, 2023). Se empleó como técnica fundamental la encuesta, con el propósito de valorar la percepción del estudiantado respecto al uso del aprendizaje invertido y la gamificación en sus clases, luego de su implementación.

Instrumento

El instrumento de investigación es la herramienta que complementa la técnica para recopilar los datos de los participantes (Rodriguez, 2023). Se utilizó un cuestionario estructurado, el cual permitió recolectar datos cuantitativos de manera ordenada y eficiente, facilitando así el análisis de las opiniones y experiencias de los estudiantes.

Población

La población fue entendida como el conjunto de individuos que comparten una característica común y que resultaron de interés para este estudio (Flores, 2020). La población considerada estuvo conformada por 288 estudiantes de la carrera de Turismo pertenecientes a las jornadas matutina y vespertina, así como por 11 docentes de la misma carrera.

Muestra

(Bardales, 2023), sostiene que la muestra puede ser entendida como un subconjunto representativo de la población, que fue seleccionado para la investigación, ya sea al azar o por conveniencia. El estudio utilizó una muestra no probabilística, calculada con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, resultando en 166 estudiantes de la carrera de Turismo.

RESULTADOS

1. ¿Considera usted que antes de sus clases revisaba los materiales proporcionados por el docente (videos, lecturas, etc.)?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje estimado
Siempre	60	36%
Casi siempre	40	24%
A veces	35	21%
Casi nunca	20	12%
Nunca	11	7%
Total	166	100%

Interpretación

Los resultados evidenciaron que más de la mitad de los estudiantes afirmaron revisar los materiales antes de clase con frecuencia. Esto reflejó una aceptación moderadamente alta del modelo de aula invertida, en el cual los estudiantes accedieron al contenido previamente para aprovechar el tiempo de clase en actividades más prácticas. El 60% manifestó hacerlo siempre o casi siempre, lo que indica una valoración favorable hacia el autoaprendizaje. Sin embargo, se observó también una proporción relevante de alumnos que no adoptaron completamente esta dinámica, lo cual indicó la necesidad de reforzar la cultura del autoestudio.

2. ¿Considera usted que el aprendizaje invertido le permitió llegar a clases mejor preparado/a?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje estimado
Totalmente de acuerdo	58	35%
De acuerdo	52	31%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	31	19%
En desacuerdo	15	9%
Totalmente en desacuerdo	10	6%
Total	166	100%

Interpretación

Una gran mayoría de los encuestados expresó que el aprendizaje invertido contribuyó a llegar mejor preparados a clase. Esto evidenció que la estrategia ayudó a fortalecer la autonomía estudiantil y permitió aprovechar las sesiones presenciales para profundizar contenidos. El 66% manifestó estar totalmente de acuerdo o de acuerdo, lo que consolidó la percepción positiva sobre esta metodología. Sin embargo, una minoría no percibió mejoras significativas, lo que señaló la importancia de acompañar esta metodología con guías y orientaciones claras.

3. ¿Considera usted estar motivado a participar activamente en clase gracias al aprendizaje invertido?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje estimado
Siempre	55	33%
Casi siempre	44	27%
A veces	35	21%
Casi nunca	22	13%
Nunca	10	6%
Total	166	100%

Interpretación

Los datos reflejaron que más del 60% de los estudiantes se sintieron motivados a participar activamente en clases cuando se implementó el aprendizaje invertido. Esta motivación estuvo asociada al conocimiento previo del tema, lo que permitió intervenir con mayor confianza y entusiasmo. En total, el 60% indicó sentirse siempre o casi siempre motivado, lo cual reafirma el impacto positivo de la estrategia. No obstante, existió un porcentaje de estudiantes que aún no logró engancharse completamente con esta metodología, por lo que se sugirió diversificar los recursos y estrategias.

4. ¿Considera usted que las dinámicas en clase le motivaron a aprender más sobre los contenidos de Turismo?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje estimado
Siempre	62	37%
Casi Siempre	48	29%
A veces	30	18%
Casi nunca	16	10%
Nunca	10	6%
Total	166	100%

Interpretación

Los resultados revelaron que las estrategias gamificadas generaron un impacto positivo en el interés por aprender los contenidos de la carrera. La mayoría de los estudiantes valoraron las dinámicas participativas como juegos, retos o puntos, ya que transformaron el ambiente de clase en uno más motivador y atractivo. El 66% manifestó estar totalmente de acuerdo o de acuerdo con esta afirmación, lo cual resaltó la efectividad de la gamificación como catalizador del aprendizaje significativo.

5. ¿Considera usted que la gamificación fomentó la colaboración y el trabajo en equipo?

Opciones de respuesta	Frecuencia	Porcentaje estimado
Siempre	68	41%
Casi siempre	46	28%
A veces	28	17%
Casi nunca	14	8%
Nunca	10	6%
Total	166	100%

Interpretación

Una proporción elevada del estudiantado consideró que las actividades gamificadas promovieron la colaboración entre compañeros. Las estrategias implementadas en grupos permitieron mejorar la interacción, el respeto mutuo y el sentido de equipo, aspectos fundamentales en la formación profesional del turismo. El 69% respondió que siempre o casi siempre percibió este efecto, reafirmando el valor de la gamificación como herramienta no solo motivacional, sino también formativa en habilidades blandas.

DISCUSIÓN

Los resultados presentados en la Tabla 1 permitieron evidenciar que la mayoría de los estudiantes revisaban los materiales proporcionados por el docente antes de las clases. Este comportamiento fue coherente con los principios del aprendizaje invertido, el cual exige que el estudiante se prepare previamente para optimizar el tiempo presencial. Este hallazgo se alineó con lo propuesto por (Gonzales E. , 2025), quien afirmó que este modelo promueve la autonomía y mejora el aprovechamiento del espacio de aula para el desarrollo de actividades prácticas.

En la Tabla 2 se mostró que los estudiantes percibieron que el aprendizaje invertido les permitió llegar mejor preparados a las clases. Este resultado confirmó lo señalado por (Vazquez, 2021), quienes sostuvieron que las estrategias didácticas activas, como el aula invertida, fortalecen la comprensión de los contenidos al incentivar la reflexión previa y el

análisis colaborativo durante la clase. Así, la preparación anticipada se consolidó como un pilar esencial para la participación activa.

Por su parte, la Tabla 3 reflejó que el estudiantado se sintió motivado a participar en clase gracias a la metodología invertida. Este aspecto fue respaldado por (Kenia, 2023), quienes destacaron que los estudiantes se involucran más en su aprendizaje cuando tienen un rol protagónico y el docente actúa como facilitador. La metodología aplicada contribuyó a generar un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo.

En cuanto al uso de la gamificación, los datos presentados en la Tabla 4 indicaron que las dinámicas aplicadas en clase motivaron a los estudiantes a aprender más sobre los contenidos de Turismo. Esta observación fue coherente con lo planteado por (Educacion, 2024), quien sostuvo que la gamificación incrementa el interés del alumnado al introducir elementos lúdicos que despiertan el entusiasmo por aprender. La incorporación de retos, puntuaciones y dinámicas participativas favoreció el compromiso académico.

Finalmente, en la Tabla 5 se evidenció que las estrategias gamificadas fomentaron la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Este resultado coincidió con los aportes de (Mariana, 2025), quien señaló que la gamificación fortalece las habilidades interpersonales al incentivar el trabajo cooperativo y la construcción conjunta del conocimiento. En carreras como Turismo, donde el trabajo grupal es clave, este tipo de dinámicas resultaron especialmente pertinentes.

En conjunto, las cinco tablas reflejaron una tendencia favorable hacia la implementación de metodologías activas. No obstante, se reconocieron desafíos como la necesidad de mayor formación docente, tiempo para la planificación didáctica y el acceso equitativo a tecnologías, aspectos señalados también en la literatura revisada. Superar estas limitaciones permitiría consolidar de forma más efectiva el uso de estrategias como el aprendizaje invertido y la gamificación en contextos universitarios.

CONCLUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación permitieron concluir que la implementación de estrategias didácticas innovadoras, específicamente el aprendizaje invertido y la gamificación, generó un impacto positivo y significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la carrera de Turismo. Estas metodologías activas transformaron el rol del docente en facilitador y el del estudiante en protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo un entorno educativo más participativo, autónomo y motivador.

El aprendizaje invertido permitió a los estudiantes prepararse con antelación, lo que facilitó el desarrollo de actividades prácticas y discusiones más profundas durante las clases. Esta metodología fortaleció la responsabilidad académica y la comprensión de los contenidos, contribuyendo a una mayor participación y preparación. Por su parte, la gamificación se consolidó como una estrategia efectiva para aumentar el interés y la motivación del estudiantado. Las dinámicas lúdicas no solo hicieron del aprendizaje una experiencia más atractiva, sino que también fomentaron la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades esenciales en la formación profesional del área turística.

Asimismo, se evidenció que la mayoría de los estudiantes respondieron favorablemente a estas metodologías, lo cual indicó una apertura hacia nuevas formas de aprender. No obstante, también se reconocieron ciertos desafíos en su aplicación, como la necesidad de una formación docente más especializada, mayor tiempo de planificación y un acceso equitativo a los recursos tecnológicos por parte del estudiantado.

En definitiva, se concluyó que la integración de metodologías activas en la educación superior representa una alternativa pedagógica válida y pertinente, capaz de enriquecer el proceso formativo y adaptarse a las demandas del contexto actual. Se recomienda continuar investigando sobre su aplicación en otras asignaturas y carreras, así como fomentar su incorporación gradual en la planificación curricular institucional, asegurando siempre una implementación contextualizada, inclusiva y pedagógicamente fundamentada.

REFERENCIAS

- Baca, C. E. (junio de 2021). Metodología de la Investigación . pág. https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION.
- Bardales, J. M. (2023). La investigación científica: su importancia en la formación de investigadores. pág. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/476>.
- Barros, S. B. (2021). Estrategias innovadoras para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Educación Física en Bachillerato. pág. <https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/1223>.
- Educacion. (2024). Gamificacion . págs. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>.
- Flores, J. R. (2020). Importancia de La Enseñanza de La Metodología de La Investigación Científic. págs. <https://es.scribd.com/document/636512182/3-Toala-Importancia-de-La-Ensenanza-de-La-Metodologia-de-La-Investigacion-Cientifica-2019>.
- Gago, D. O. (diciembre de 2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias y pensamiento complejo en estudiantes universitarios. pág. <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/29.2020.08>.
- Gonzales, E. (8 de julio de 2025). Aula Invertida en el entrenamiento corporativo: las ventajas y desventajas. págs. <https://www.easy-lms.com/es/centro-de-conocimiento/aprendizaje-entrenamiento/aula-invertida-ventajas-desventajas/item10610>.
- Gonzales, J. L. (junio de 2021). Diseño y metodología de la Investigación . pág. https://www.researchgate.net/publication/352157132_DISENO_Y_METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION.
- Kenia, A. (2023). Aprendizaje Invertido: Transformando la Educación Activa. págs. <https://nuevaescuelamexicana.org/aprendizaje-invertido/>.
- Mariana. (22 de abril de 2025). Qué es la gamificación educativa: El poder del juego en la enseñanza. págs. <https://ciberlinea.net/que-es-la-gamificacion-educativa/>.

- Morphol. (2023). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. págs. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022017000100037.
- Rodriguez, P. d. (2 de Mayo de 2023). Diseño y validación de un instrumento para medir la competencia digital en estudiantes de educación primaria. págs. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/28059>.
- Vazquez. (2021). Estrategias de Aprendizaje . págs. <https://estrategiasdeaprendizaje.mx/metodologia-del-aula-invertida/>.