

PRISMA JOURNAL

El impacto de las metodologías activas en el desarrollo de competencias en estudiantes

The Impact of Active Methodologies on the Development of Competencies in Students



Danitza Maribel Tello Sarmiento

danitza115@hotmail.com

Unidad Educativa 24 de mayo, Santiago de Méndez, Ecuador



Eddy Gabriel Sornoza Guerra

eddygab_1989@hotmail.com

Unidad Educativa 24 de mayo, Santiago de Méndez, Ecuador



Lia Enriqueta Carchi Villalta

lia.carchi@educacion.gob.ec

Unidad Educativa 24 de mayo, Santiago de Méndez, Ecuador



Mercy Isabel Baño Yanchapanta

mercy.bano@educacion.gob.ec

Unidad Educativa 24 de mayo, Santiago de Méndez, Ecuador



Jhon Xavier Romero Apuango

xavieromero28@gmail.com

Unidad Educativa 24 de mayo, Santiago de Méndez, Ecuador



Gestión editorial

- Fecha de recepción (Received): 28 de agosto de 2025.
- Fecha de aceptación (Accepted): 18 de septiembre de 2025.
- Fecha de publicación (Published online): 23 de septiembre de 2025.

DOI: <https://doi.org/10.63803/prisma.v1n3.24>

El impacto de las metodologías activas en el desarrollo de competencias en estudiantes

The Impact of Active Methodologies on the Development of Competencies in Students

Resumen	Palabras clave
<p>La educación a lo largo del tiempo ha experimentado transformaciones significativas, variando el enfoque tradicional a una práctica más constructivista que se caracteriza por situar al estudiante como partícipe protagónico de su propio aprendizaje a través de metodologías activas. Sin embargo, a pesar de la gran relevancia de modificar la forma de llegar al estudiante con recursos y estrategias que se adapten a sus intereses y necesidades, existe una discrepancia entre la teoría y la práctica en las aulas de clase, evidenciando la facilidad de continuar con metodologías tradicionales que son las más comunes. Desde el enfoque constructivista se propone una serie de metodologías para atender la diversidad de la comunidad educativa desde sus características y estilos de aprendizaje, dando respuesta a grandes retos dentro del sistema educativo.</p> <p>Por lo tanto, el empleo de las metodologías activas constituye una base fundamental para el desarrollo de competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Con el objetivo de analizar el impacto de las metodologías activas en el desarrollo de competencias en estudiantes; mediante el paradigma de investigación cualitativo que parte de la observación participante, el análisis documental, entrevistas y triangulación de la información. Los resultados evidencian que estrategias como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo potencian la participación activa, la autonomía y el pensamiento crítico. Asimismo, se identificó un aumento en la motivación y aprendizaje significativo de los estudiantes. En conclusión, las metodologías activas constituyen un medio esencial para la formación holística, desarrollando competencias transversales fundamentales para el desempeño académico y social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodologías activas ● Competencias ● Innovación educativa ● Aprendizaje significativo ● Pensamiento crítico

Abstract	Keywords
<p>Education has undergone significant transformations over time, shifting from a traditional approach to a more constructivist practice characterized by placing the student as the central participant in their own learning through active methodologies. However, despite the great importance of modifying the way we reach students with resources and strategies that adapt to their interests and needs, there remains a gap between theory and practice in the classroom. This is evidenced by the continued prevalence of traditional methodologies, which are still the most commonly used. From the constructivist perspective, a range of methodologies is proposed to address the diversity within the educational community, taking into account individual characteristics and learning styles, and responding to major challenges within the educational system.</p> <p>Therefore, the use of active methodologies constitutes a fundamental basis for the development of communication, mathematical, digital, and socio-emotional competencies. This study aims to analyze the impact of active methodologies on the development of student competencies, using a qualitative research paradigm based on participant observation, document analysis, interviews, and data triangulation. The results show that strategies such as gamification, project-based learning, and collaborative learning enhance active participation, autonomy, and critical thinking. Additionally, an increase in student motivation and meaningful learning was identified. In conclusion, active methodologies are an essential means for holistic education, fostering transversal competencies that are crucial for academic and social performance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Active methodologies ● Competencies ● Educational innovation ● Meaningful learning ● Critical thinking

Introducción

La educación en la actualidad enfrenta diversos retos para responder a una sociedad acelerada, globalizada, digital y que se encuentra en constante cambio. Los desafíos del siglo XXI requieren una continua innovación educativa que diversifique las maneras de aprender y conlleve al desarrollo integral de competencias integrando dimensiones socioemocionales, cognitivas, digitales y actitudinales (Mogollón et al., 2025). Ante la realidad expuesta, el enfoque de enseñanza tradicional que se caracteriza por la transmisión de conocimiento de docente a estudiante y la memorización de contenidos, resulta deficiente para desarrollar competencias en la resolución de problemas, la creatividad y el razonamiento.

Por lo tanto, en este contexto educativo surgen en respuesta innovadora, las metodologías activas que tienen sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.

Dentro de estas metodologías se encuentre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que implica un cambio en la dinámica del aprendizaje, donde el docente actúa como facilitador y los estudiantes asumen un papel más activo e independiente, que parte de la planificación, ejecución y evaluación de proyectos para ser aplicados en el mundo real más allá del aula de clase. Facilitando la aplicación del aprendizaje colaborativo entre estudiantes que compartan intereses de investigación, y que permite el intercambio de conocimientos y el enriquecimiento general de las competencias a las que van dirigidas la educación en la actualidad (Fernández, 2024).

Además, la necesidad de innovar en educación es de gran importancia en un contexto donde los estudiantes están cada vez más expuestos a tecnologías digitales y experiencias interactivas fuera del aula. La gamificación ofrece una oportunidad para alinear el aprendizaje con las expectativas y experiencias contemporáneas de los estudiantes, potenciando su compromiso y rendimiento académico; esta metodología ofrece diversas formas de interacción, lo que permite a los docentes adaptar sus estrategias a diferentes estilos de aprendizaje.

Según (Zapata et al., 2024), considera que las metodologías activas como herramienta innovadora permite promover el aprendizaje autorregulado y pretende valorizar el progreso de la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de forma personalizada y en tiempo real.

De igual forma las metodologías activas, buscan desarrollar en los estudiantes las competencias contempladas en el currículo nacional de educación (2025), desde la visión integral e interdisciplinar, mediante las estrategias que faciliten la adquisición de habilidades de escucha activa, empleo del lenguaje oral y escrito en diversas situaciones comunicacionales. Así como, las competencias

matemáticas: pensamiento crítico, resolución de problemas y razonamiento; buscan enriquecer los diferentes conocimientos de los símbolos, números, operaciones básicas, figuras y datos para ser aplicados en el contexto cotidiano. Según (Chacón y Claudia, 2025), las competencias digitales surgen ante la necesidad de enseñar en las aulas de clase el uso responsable y oportuno de los dispositivos digitales sus oportunidades y amenazas; garantizando entornos digitales seguros de interacción y comunicación. Finalmente, las competencias socioemocionales parten de la identificación, comprensión y gestión de las emociones que caracterizan a los seres humanos, así como el aprendizaje de actitudes y valores que permiten el intercambio en la sociedad (Cadena Vanegas y Mendoza Diaz, 2023).

Teniendo presente los fundamentos teóricos y los resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación: observación participante y entrevista, se puede identificar la situación problemática principal que se encuentra en la persistencia de prácticas educativas tradicionales que limitan el desarrollo integral de los estudiantes en el aprendizaje contextualizado y significativo. A pesar de la evidencia de los diversos aportes y beneficios de las metodologías activas, la innovación sigue escasa en diversos contextos. Por lo tanto, el objetivo de esta indagación es analizar el impacto de las metodologías activas en el desarrollo de competencias en estudiantes en distintos niveles educativos, aportando el enfoque crítico y actualizado que sustente la necesidad de transformar las prácticas docentes. La importancia de la investigación se centra en reflexionar y comprender dicho impacto para ofrecer estrategias que fortalezcan la transformación y calidad educativa, dando respuesta a los retos de la sociedad actual.

Metodología

La investigación se fundamenta en el paradigma cualitativo, pues dentro de la práctica educativa existe la relación dialéctica teórico – práctica que permite comprender las metodologías activas (Tasama Núñez y Sarmiento Ramírez, 2024). En el proceso metodológico se aplica técnicas e instrumentos de participación activa del investigador como de la población donde se realiza el estudio.

- **Observación participante:** es el proceso participativo con los estudiantes en las aulas de clase, que facilita la identificación de la problemática y situaciones de interés de los estudiantes y docentes, acerca de sus intereses y necesidades de aprendizaje; registrados en una guía de observación.
- **Análisis documental:** se consultaron documentos institucionales como planificaciones docentes, planificaciones anuales y planificaciones institucionales que orientan la práctica

docente. Además, se indagó estudios teóricos y empíricos relacionados con las metodologías activas y el desarrollo de competencias.

- **Entrevista:** es el intercambio directo con los involucrados en la investigación como docentes y estudiantes, mediante una guía de entrevista que contiene preguntas de tipo orientadoras para identificar el tipo de metodología que se aplica en la unidad educativa en general y las transformaciones que requiere el proceso educativo.
- **Triangulación:** esta técnica de investigación facilita la comparación de información obtenida con los métodos de investigación aplicados en el estudio para obtener las coincidencias y discrepancias en la información; permitiendo obtener el análisis del impacto de las metodologías activas en el desarrollo de competencias en estudiantes (Solorzano, 2022).

Resultados

Los resultados de la investigación revelan una transformación significativa del aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación de metodologías activas, que evidencian un impacto positivo en el desarrollo integral de competencias.

1. **Competencias comunicacionales:** la aplicación en el aula de clase de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación; facilitó el desarrollo de habilidades comunicativas como: la escucha activa, la lectura comprensiva, el análisis de textos y la expresión oral y escrita. A través de la participación activa de los estudiantes en la lectura de textos de su interés, además de brindar la oportunidad de expresar sus aprendizajes a sus compañeros de clase.
2. **Competencias matemáticas:** las estrategias aplicadas en el estudio están orientadas a enriquecer la resolución de problemas, la planificación y gestión del tiempo, toma de decisiones y el pensamiento crítico, mientras juegan y aprenden en juegos digitales, contextualizados y acordes a las necesidades del estudiante y el intercambio con sus pares en las distintas actividades.
3. **Competencias digitales:** para optimizar los dispositivos personales como teléfonos celulares, computadoras y tablets que están al alcance de los estudiantes para desarrollar habilidades como: el empleo de recursos digitales con autonomía, análisis e investigación para la producción de aprendizajes, innovación e interacción en entornos digitales y la utilización herramientas digitales para comunicarse.

4. **Competencias socioemocionales:** las actividades propuestas mediante el ABP, gamificación y trabajo colaborativo están orientadas al desarrollo de competencias socioemocionales como: la comunicación afectiva, la gestión de emociones, la motivación intrínseca y extrínseca, el liderazgo y trabajo en equipo; que son de gran importancia para crear las condiciones emocionales y afectivas necesarias que genere un ambiente acogedor y que facilite el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Tabla 1. Competencias desarrolladas según las metodologías activas aplicada

Metodología	Competencias	Indicadores	Resultado alcanzado	% de logro	
Activa	Gamificación	Comunicacionales	Escucha activa Lectura comprensiva Análisis de textos Presentación oral y escrita	Dominan	97.5%
		Matemáticas	Resolución de problemas Planificación y gestión del tiempo Toma de decisiones Pensamiento critico	Dominan	90%
		Digitales	Empleo de recursos digitales con autonomía Análisis e investigación para la producción de aprendizajes Innovación e interacción en entornos digitales Utiliza herramientas digitales para comunicarse.	Alcanza	73.8%
		Socio Emocionales	Comunicación afectiva Gestión de emociones Motivación intrínseca y extrínseca Liderazgo y trabajo en equipo	Domina	95%
basado en	Aprendizaje	Comunicacionales	Escucha activa Lectura comprensiva Análisis de textos	Alcanza	83%

Proyectos (ABP)	Presentación oral y escrita		
	Matemáticas	Resolución de problemas Planificación y gestión del tiempo Toma de decisiones Pensamiento crítico	Alcanza 75%
	Digitales	Empleo de recursos digitales con autonomía Análisis e investigación para la producción de aprendizajes Innovación e interacción en entornos digitales Utiliza herramientas digitales para comunicarse.	Domina 99.5%
	Socio Emocionales	Comunicación afectiva Gestión de emociones Motivación intrínseca Liderazgo y trabajo en equipo	Domina 92.5%
	Comunicacionales	Escucha activa Lectura comprensiva Análisis de textos Presentación oral y escrita	Alcanza 80%
Aprendizaje colaborativo	Matemáticas	Resolución de problemas Planificación y gestión del tiempo Toma de decisiones Pensamiento crítico	Alcanza 85.5%
	Digitales	Empleo de recursos digitales con autonomía Análisis e investigación para la producción de aprendizajes Innovación e interacción en entornos digitales Utiliza herramientas digitales para comunicarse.	Alcanza 90%

Socio Emocionales	Comunicación afectiva	Domina	95%
	Gestión de emociones		
	Motivación intrínseca		
	Liderazgo y trabajo en equipo		

Los resultados expuestos muestran que mediante la aplicación de la gamificación la mayor parte de la población de estudio alcanza las competencias con un porcentaje del 70%-80% y una minoría domina las habilidades socioemocionales con el 95%. Con la aplicación del ABP los estudiantes alcanzan las habilidades comunicacionales y matemáticas, y dominan las habilidades digitales y socioemocionales. Finalmente, mediante el aprendizaje colaborativo en general alcanzan las competencias y únicamente dominan la competencia socioemocional. Lo que evidencia el éxito de la investigación con un rango general de 70% al 90% brindando resultados efectivos en el desarrollo de competencias en los estudiantes mediante las metodologías activas.

Discusión

El desarrollo de competencias en estudiantes, que atiendan a la individualidad y atención integral de todos los estudiantes, se encuentra establecido en las orientaciones curriculares del sistema educativo, con un enfoque teórico que favorece la reflexión sobre la práctica docente y como transmisión metodológica es aplicable en las aulas de clase. Además, brinda la oportunidad de enriquecer el protagonismo, la participación y el proceso de todos los estudiantes en situaciones de la vida cotidiana; para conseguir este fin es necesario una transformación significativa de los componentes pedagógicos, dando paso a las metodologías activas que brinda una perspectiva y ambiente óptimo para el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas, digitales y socioemocionales (Muntaner-Guasp et al., 2022).

Las metodologías activas permiten la relación directa entre la teoría y la práctica creando un aprendizaje más significativo. Desde hace muchos años atrás Vygotsky (1987) y Piaget (1952), ya nos hablaban del constructivismo y socioconstructivismo, que tienen como fundamento esencial la contextualización del aprendizaje teniendo en cuenta características propias de los estudiantes. Sin embargo, la aplicación de las metodologías activas enfrenta barreras significativas como la resistencia al cambio de estrategias educativas tradicionales a innovadoras, la escasa formación continua a ciertos profesionales de la educación para la actualización de conocimientos, las barreras estructurales para acceder a los recursos digitales.

Conclusión

Se analizó el impacto de las metodologías activas como la gamificación, el ABP y el aprendizaje colaborativo, que evidenció un avance significativo en el desarrollo de competencias comunicativas, matemáticas, digitales y socioemocionales en los estudiantes; debido al protagonismo y participación que tuvieron en todo su proceso de aprendizaje. Finalmente, se demostró la aceptación e interés de los estudiantes por actividades que implican la experimentación, los proyectos, el juego, el intercambio entre pares y el uso adecuado de los dispositivos digitales; sin embargo, la aplicación de estas metodologías requiere el compromiso del personal docente para promover la transformación educativa.

De esta manera, se enfatiza el rol del personal docente como el orientador y facilitador, lo que exige una formación continua y la eliminación de barreras actitudinales teniendo un enfoque abierto al cambio educativo. Las metodologías activas requieren un ambiente de aprendizaje enriquecedor, asimismo, responder al desarrollo de competencias necesarias para la sociedad actual que necesitan estudiantes innovadores, creativos, críticos, comunicativos y éticos; y esto se logrará respondiendo a los retos educativos con una educación más dinámica y orientada al desarrollo holístico. En conclusión, se sostiene la necesidad de continuar investigando y promoviendo cambios significativos en educación.

Referencias

- Cadena Vanegas, Y., & Mendoza Diaz, A. (2023). Diseño de una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y las habilidades sociales en los estudiantes. *Universidad de la Costa* . <https://doi.org/https://hdl.handle.net/11323/10573>
- Chacón, G., & Claudia, M. (2025). *Fortalecimiento de las Habilidades Digitales y la Seguridad Digital, a Través de* .
- Educación, M. d. (2025). *educación.gob.ec*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/07/Curriculo-priorizado.pdf>
- Fernández, J. (2024). *La metodología del aprendizaje basado en proyectos como impulsor del conocimiento activo*. Consejo de formación en educación.
- Mogollón, S. O., Pimentel, R. V., & Campos, F. S. (2025). Modelo de aprendizaje Socio-Metacognitivo-Tecnológico y Ético. Un nuevo enfoque educativo. *Ciencia y Reflexión* , 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.70747/cr.v4i1.146>
- Muntaner-Guasp, J. J., Bartomeu, M.-A., & Carne, P.-M. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Educare*, 26(2).
- Piaget., J. (1952).
- Solorzano, R. (2022). La triangulación metodológica como herramienta para el análisis de las estrategias de comunicación en las webs universitarias latinoamericanas. *comunicación y métodos* , 4(2). [https://doi.org/ https://doi.org/10.35951/v4i2.169](https://doi.org/https://doi.org/10.35951/v4i2.169)
- Tasama Núñez, J., & Sarmiento Ramírez, S. Y. (2024). Metodologías activas : una apuesta a la educación inclusiva desde la sistematización de experiencias de los docentes de la IED Técnica La Violeta y sede Pío X (Gabriel) del municipio de Sopó, Cundinamarca. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/20.500.12209/20557>
- Vygotsky, L. S. (1987). The collected works of LS Vygotsky: Problems of the theory and history of psychology . *Springer Science & Business Media.*, 3.
- Zapata, W., Merino, F., Moreno, E., Moposita, A., & Escobar, V. (2024). Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Ciencia Latina Educación*, 8(3). https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454