

Articulación entre estrategias didácticas clásicas e innovadoras en la enseñanza de Historia de la Licenciatura en Educación de las Ciencias Sociales del Instituto Nacional de Educación Superior, INAES, 2025

Adán F. Fernández

adanfedefernandez@gmail.com

Universidad Nacional de Pilar

Facultad de Humanidades y Ciencias De La Educación

Rubén D. Argüello G.

rubena@inaesvirtual.edu.py

Instituto Nacional de Educación Superior “Dr. Raúl Peña”

Departamento de Ciencias Sociales y Ciencias de la Educación

Paraguay

Resumen

La innovación pedagógica es un terreno de retroalimentación permanente, por ello, este trabajo reconoce la relevancia de enlazar estrategias didácticas tradicionales e innovadoras en la enseñanza de Historia en el INAES, en el año 2025, empleando para ello una metodología descriptiva, con enfoque cualitativo, no experimental. La técnica utilizada es el análisis documental. Los principales resultados revelan que las propuestas didácticas empleadas son diversas y combinan enfoques tradicionales con los activos. Entre las metodologías clásicas se destacan la lectura de libros, elaboración de monografías, ensayos, resúmenes y exposiciones orales. Al mismo tiempo, se incorporan estrategias participativas como debates, análisis de fuentes, proyectos colaborativos, dramatizaciones, salidas pedagógicas, radio educativa, podcast, videojuegos y juegos de roles. En cuanto a las propuestas innovadoras, se evidencian prácticas que pretenden estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje: la gamificación, la producción de cómics, periódicos y cortometrajes, las entrevistas ficticias y programas de radio, así como el uso de podcasts y videojuegos con temáticas históricas y el aula invertida. En conclusión, se combinan propuestas enfocadas en la transmisión de conocimientos y la participación de los estudiantes de un modo más dinámico. Estas propuestas se distinguen por su carácter creativo, dinámico y por fomentar la investigación, el pensamiento crítico y el uso de herramientas tecnológicas.

Palabras clave: estrategia didáctica, innovación, enseñanza, historia.

Articulation between classical and innovative teaching strategy in the teaching of History in the Bachelor's Degree in Social Sciences Education at the National Institute of Higher Education, INAES, 2025.

Abstract

Pedagogical innovation is a field of continuous feedback; therefore, this study recognizes the relevance of innovative teaching proposals in the instruction of Social Sciences at INAES in 2025, using a descriptive methodology with a qualitative, non-experimental approach. The technique used is document analysis. The main results reveal that the teaching proposals employed are diverse and combine traditional with active approaches. Among the classical methodologies, reading books, preparing monographs, essays, summaries, and oral presentations stand out. At the same time, participatory strategies such as debates, source analysis, collaborative projects, dramatizations, educational field trips, educational radio, podcasts, video games, and role-playing games are incorporated. Regarding innovative proposals, there are practices aimed at energizing the teaching-learning process: gamification, the creation of comics, newspapers, and short films, fictional interviews and radio programs, as well as the use of podcasts and video games with historical themes and the flipped classroom. In conclusion, focused proposals on both the transmission of knowledge and the active participation of students are combined. These proposals stand out for their creative and dynamic nature, as well as for promoting research, critical thinking, and the use of technological tools.

Keywords: didactic strategy, innovation, teaching, history.

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo: Enlazar las estrategias didácticas tradicionales e innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales en INAES, en el año 2025. Este estudio ofrecerá información tanto sobre las estrategias didácticas tradicionales como las estrategias innovadoras en la enseñanza de Historia, considerando como artífices a los estudiantes-docentes en formación, quienes tendrán el desafío de asimilar las nuevas herramientas tecnológicas como simuladores, aplicaciones y principalmente inteligencia artificial; aunque por otro lado, deberán sostener y resignificar aquellas propuestas pedagógicas de otrora que pueden seguir dando resultados educativos.

Esta investigación representará un punto de partida, para futuras investigaciones sobre temas relacionados a la Innovación Didáctica en la enseñanza de Historia. El trabajo se enmarca dentro de la línea de investigación denominada Metodologías Innovadoras.

El problema detectado es la falta de investigaciones locales referentes a estrategias didácticas innovadoras en la Enseñanza Superior de la Historia, así como, el rechazo infundado de las propuestas tradicionales, asociado a lo obsoleto o desfasado, pese a que las mismas aún presentan resultados efectivos. El análisis comparativo entre ambos modelos es necesario para optimizar el desempeño educativo y así propiciar un rol más activo del alumno en su proceso de aprendizaje (Guilcapi, 2024).

Materiales y métodos

El enfoque de esta indagación es **cualitativo**, pues se exponen datos recabados en forma narrativa, pues describe cualitativamente el objeto de estudio. Y por ser cualitativo es **no experimental**, pues no manipula ninguna variable del estudio. (Hernández Sampieri et al., 2014).

El nivel de la investigación es **descriptivo**, porque se busca abordar las estrategias didácticas innovadoras en la enseñanza de la Historia empleadas con estudiantes de la Licenciatura en Ciencias Sociales. (Arias, 2012).

La **unidad de análisis** está compuesta por las planificaciones de los docentes de la carrera que enseñan la asignatura de Historia, además de artículos que abordan el tema.

Las **técnicas** utilizadas fue el análisis documental, así mismo los instrumentos aplicados fueron las fichas resumen de las referidas planificaciones y artículos.

Resultados y discusión

Se considera importante, que antes de abordar las propuestas didácticas innovadoras, se conceptualice algunos términos: <<Innovación educativa es un proceso que implica un cambio en la enseñanza y se basa en cuatro elementos fundamentales: las personas, el conocimiento, los procesos y la tecnología >>(Ledo, 2022). En el sentido expuesto, puede decirse que la innovación no sólo es uso de tecnología, implica cambiar procesos, incorporar por parte de las personas nuevos conocimientos de métodos y técnicas más dinámicas que generen aprendizajes.

La innovación pedagógica en el campo de las Ciencias Sociales es un terreno de retroalimentación permanente, donde no se puede determinar de forma definitiva ni acabada, ya que las propuestas educativas pueden ser útiles en un contexto y tiempo determinado. Esto se vincula con Bauman, (2003), quien reconoce a los tiempos pos modernos o contemporáneos caracterizados por la modernidad líquida, en un entorno de cambio permanente y fluido. Es entonces, la tarea o desafío del educador actual, hallar propuestas que puedan lograr resultados de aprendizaje en este entorno. A pesar de esto, no se pueden descartar las metodologías de enseñanza efectivas de otrora, sino que deben ser revisadas y analizar su viabilidad. A continuación, se revisan tanto las propuestas clásicas como las innovadoras.

Metodologías clásicas

Lectura de libros

La lectura consiste en una interacción fluida entre el libro y el sujeto que lee, quien, a través de su competencia comunicativa, realiza diferentes procesos cognitivos para interiorizarla, construyendo su propio significado. Los estudiantes universitarios deben fortalecer sus capacidades lectoras de manera continua para adquirir conocimientos que le permitan insertarse correctamente en la sociedad actual y resolver efectivamente los desafíos (Gutiérrez & Montes, 2004)

Los resultados de múltiples investigaciones, afirman que la comprensión lectora realizada en texto impreso es superior a aquella realizada en dispositivos o computadoras, ya que la primera, permite al estudiante concentrarse plenamente sin caer en distracciones con redes sociales, chats, videos y memes. (Trillos & Ballesteros, 2020).

Elaboración de monografías

Según Kaufman y Rodríguez (1993), citado por (Morales, s. f.) la monografía es un texto de contenido científico, de carácter argumentativo, cuyo objetivo es principalmente informar, se caracteriza por su enfoque analítico y crítico de la información recolectada en diversas fuentes sobre un tema específico.

Ensayos

El ensayo es un texto en el que su autor se apropia de una materia que no le pertenece de antemano, la analiza desde su punto de vista personal y la comunica al lector con valor crítico (Welschinger, 2017, p. 56).

Entre sus ventajas destacan que favorece el desarrollo del pensamiento crítico y analítico, pues obliga al estudiante a procesar, interpretar y argumentar sobre un tema en lugar de solo reproducir información. Así también permite la expresión personal y autónoma del estudiante, al darle espacio para construir su propio punto de vista y relacionarlo con su experiencia o reflexión.

Por lo tanto, en el ámbito de la enseñanza de las ciencias sociales, la elaboración de ensayos constituye una metodología poderosa para que el estudiante no solo aprenda contenidos, sino que también los interprete, valore y los transforme en conocimiento personal, desde un punto de vista crítico y reflexivo.

Exposiciones orales

La exposición o presentación oral es una manera de comunicar de manera organizada, sus objetivos apuntan a informar, explicar, contrastar ideas y fundamentar sobre un tema determinado frente a una audiencia. Es un formato que se puede utilizar en los múltiples niveles educativos (inicial, primario, secundario, universitario) se utiliza como estrategia didáctica para fomentar la fijación del conocimiento. (Camacho, et al. 2022)

Por tanto, en ciencias sociales, la exposición oral puede ser usada como metodología de enseñanza-aprendizaje mediante la cual el estudiante refuerza competencias de comunicación, síntesis, argumentación oral y escucha. La exposición oral fortalece la participación y protagonismo del estudiante, y permite que el aprendizaje se manifieste también de manera interactiva.

Análisis de fuentes

Es un proceso el método histórico que consiste en revisar documentos, objetos y testimonios (fuentes primarias y secundarias) para reconstruir, analizar y entender hechos del pasado.

El trabajo con fuentes históricas favoreció un espacio donde los estudiantes pusieron en conflicto procesos históricos del pasado, construyendo consecuentemente “[...] narrativas históricas mediante explicaciones o argumentaciones basadas en evidencias” (Sáiz, 2014, p. 84).

En la misma línea, Ibagón (2016) expresa que:

El trabajo con fuentes históricas le permitió a la mayoría de estudiantes proponer argumentaciones alrededor del vínculo entre pasado y presente, identificando continuidades y rupturas entre estas dos dimensiones temporales. Las explicaciones históricas propuestas no se limitaron a un recuento de lo que pasó, sino que integraron, a la vez, lo que está pasando y lo que puede pasar en determinados ámbitos sociales, económicos, culturales y políticos.

Propuestas dinámicas, participativas e innovadoras:

La innovación educativa es presentada de diversas formas, entre ellas, rescatamos algunos títulos que nos ilustran esas aristas << “Aprendizaje colaborativo en la plataforma WhatsApp y el teléfono celular...”, publicado en la Revista Educación Médica Superior [2022;36(1)], por Mayra Gari, de la Universidad “Walter Sisulu” de Sudáfrica>> << “Propuesta metodológica

para defensas de tesis de maestrías en modalidad virtual, con la plataforma MOODLE". También publicado por María Niurka Vialart Vidal, en la Revista Educación Médica Superior [2020;34(4)]>> e incluso <<YouTube ofrece abundante información, con numerosas conferencias y presentaciones que incentivan el conocimiento sobre este tema (Ledo, 2022)>>.

Argüello (2018) agrega que:

En el siglo XXI, uno de los mayores desafíos educativos es que los estudiantes aprendan con tecnologías, por lo que se deben plantear procesos didácticos significativos. Para esto, una de las estrategias son los Nano Cursos Masivos Abiertos en Línea (NOOC, por sus siglas en inglés). ... Los resultados demuestran una diferencia significativa entre las calificaciones, comprobando la hipótesis: La aplicación de Tecnología Educativa NOOC mejora los aprendizajes.

Debates

Mediante esta técnica se pretende obtener habilidades comunicativas (verbal, no verbal y escrita) escucha activa, fundamentación, manejo de emociones, fluidez, retórica, seguridad y respeto por el pensamiento divergente, todo esto se podrá alcanzar con estrategias formativas que favorezcan el desarrollo de destrezas conceptuales y actitudinales. (Cuervo Valencia et al., 2023)

Proyectos colaborativos

Gómez (2022) afirma que:

El ABP como método particular dentro de la estrategia de aprendizaje por descubrimiento y construcción es un método inductivo, en el ABP se crea un ambiente de aprendizaje en el que el problema dirige el aprendizaje. Entre los métodos particulares que operacionalizan la macro estrategia mencionada están: El seminario investigativo; el método por proyectos, el estudio de casos, la simulación y juegos entre otros

Dramatizaciones

Quizhpi (2022) explica:

Las actividades en las que los educandos aplican la simulación en diversas situaciones a través de la interpretación de personajes se denominan juegos de simulación o juegos dramáticos. Estos pueden ser ficticios, parte de una obra o situaciones comunes propias del ser humano. El significado de dramatización en el contexto del teatro pedagógico, indica la transformación de la enseñanza en una forma lúdica y de conocimiento por parte del docente. En el aprendizaje en Historia, los aprendices deben ser los creadores del juego dramático, los creadores del texto, la edición y la puesta en escena. Por tanto, el profesor debe incentivar a los alumnos a utilizar esta técnica y a desarrollar habilidades comunicativas, sociolingüísticas, discursivas y estratégicas mediante el uso de elementos como el habla, la voz, el gesto o el movimiento corporal. Esta técnica de dramatización se puede realizar individualmente, en parejas o en gran número, para que la docente pueda controlar su grupo y que cada integrante trabaje de manera eficaz. Así, la actividad estimula el desarrollo de la personalidad del alumno, superando el miedo a la autoexpresión. Estos ejercicios se pueden desarrollar en un escenario improvisado, el objetivo es enfatizar el aprendizaje de la historia, a través del estudio de hechos importantes a nivel local, nacional e internacional.

Dentro de las dramatizaciones se pueden distinguir:

Obras breves, donde un grupo reducido de actores principales junto con secundarios presentan un hecho histórico determinado, en escenarios determinados.

Entrevistas ficticias, dónde uno puede interpretar a un personaje histórico, vestir, pensar, actuar y hablar como lo haría este; por otro lado, el entrevistador puede ser contemporáneo como actual.

Salidas pedagógicas

Las salidas pedagógicas consisten en exploraciones de escenarios concretos, donde ocurrieron hechos de relevancia social, muchos de ellos convertidos en museos; específicamente en el ámbito de la Historia como ciencia, estos lugares pueden ser edificios antiguos que pertenecieron a personajes relevantes del pasado (autoridades, revolucionarios, líderes, etc.), sitios fundacionales, escenarios de guerra, entre otros. Estos espacios deben ser planificados previamente, con objetivos de aprendizaje bien definidos y

una contextualización previa que permita a los visitantes comprender la relevancia del lugar; por otro lado, el desarrollo debe ser registrado tanto en anotaciones como en fotografías o audiovisuales para que posteriormente se puedan realizar producciones en diversos formatos que resuman e integren aprendizajes relevantes.

Estas visitas favorecen la obtención de aprendizajes significativos, debido a que, en cada espacio determinado, se potencian diversas habilidades y competencias que se entrelazan en el contacto directo en un ámbito social, económico y cultural complejo. (Sáez Geoffroy et al., 2018)

Juegos de roles

Murphy, (2011), como se citó en Álvarez, (2020) expresa que:

Se trata de un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol o papel. Cada jugador (estudiante) interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del propósito individual, grupal o de los requisitos del profesor al momento de asignar la tarea. El objetivo del juego de rol es que todos los jugadores persigan un fin común, por lo que deben establecer un trabajo colaborativo para lograrlo. De esta manera, los roles desempeñados por los miembros del equipo permiten asumir una determinada responsabilidad según el grado de participación en la toma de decisiones relativas a la actividad.

La gamificación

La gamificación consiste en poder utilizar elementos del juego, y el diseño de juegos, para lograr aprendizajes significativos de manera motivacional (Deterding et al., 2011).

Werbach y Hunter (2014) agregan que <<se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego>>.

Aplicada al ámbito educativo, Hernández (2018) afirma que <<gamificar en un contexto educativo, implica partir del currículo y realizar una propuesta didáctica utilizando el funcionamiento y la mecánica del juego, y así aprovechar sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo>> (p.154)

La producción de cómics

Eisner (2007) expone el cómic como un arte secuencial que favorece la creatividad e imaginación, de manera artística y literaria. Está integrado por dibujos y palabras que apunta a contar historias, pensamientos o sentimientos para el lector, es decir, el cómic es un medio relevante para la comunicación visual y literaria en el ámbito pedagógico.

Esto se puede llevar al plano histórico, donde los estudiantes pueden representar escenas de un evento, coyuntura o personaje destacado, investigando previamente aspectos visuales de la época: arquitectura, vestimenta, tecnología, etc.

Periódicos

Cid (2013) considera que:

Los diarios suponen una buena base para aprender a buscar, organizar y transformar la información e incorporarla en el proyecto de vida del alumno o alumna. Ana Cid considera que, para articular la competencia informacional a través de la utilización de la prensa en las aulas, permite el desarrollo de variadas destrezas tanto documentales como digitales, así como cognitivas y comunicativas, que potencia el aprender a aprender, el aprender a pensar y aprender a utilizar los conocimientos.

Así también Dalmau (2014) refiere que:

El periódico se presenta como reflejo de la historia viva, como archivo histórico, como fuente de información y también como un manual de pensamiento, pues potencia e infinidad de estrategias, competencias y habilidades útiles para el quehacer educativo e imprescindibles para la comprensión y participación en la vida social. Por otro lado, la prensa puede ser una maravillosa fuente de motivación para el alumnado a la hora de acercarse a la historia. es un elemento motivador, ya que presenta al alumnado una herramienta real de trabajo, es decir, no expresamente didáctica, una herramienta propia de la vida adulta que fomenta su autonomía y autoaprendizaje en el presente y para el resto de sus vidas.

Cortometrajes

Según Vivas (2009):

El cortometraje es una producción audiovisual cuya duración es menor a 30 minutos. Se caracteriza por desarrollar una sola línea argumental, por presentar diálogos

breves y sencillos, y suele poseer una gran capacidad sugestiva, ya que el propósito de cualquier cortometraje es contar al espectador una historia y transmitir una idea que logre cautivarlo en poco tiempo.

De acuerdo a la investigación de Álvarez Sepúlveda y González Arévalo (2022) dirigida a futuros historiadores, los resultados que arrojó fueron que la construcción de un cortometraje histórico es una estrategia altamente efectiva para el desarrollo integral de futuros historiadores, ya que potenció sus competencias históricas y digitales, así también fortaleció sus habilidades blandas, promoviendo el trabajo colaborativo, las competencias sociales y un mayor compromiso, reflejado en una alta asistencia y notas sobresalientes. No obstante, se identificó como limitación la gran demanda de tiempo de la actividad.

Programas de radio escolar

Atendiendo el modelo pedagógico nacional, el objetivo de la radio es enriquecer el proceso de aprendizaje, incluyendo el lenguaje como instrumento para la difusión de conocimientos. Por ello, la radio puede generar un espacio de interacción en donde el alumno asimila y comunica sus saberes, pensamientos y sentimientos. (Holguín Martínez y Salcedo Camargo, 2018)

Este espacio permite abordar contenidos históricos de manera interactiva donde los conductores pueden preparar un guión, previa indignación con fuentes verificables sobre un hecho relevante del pasado, con un invitado especialista, mediante análisis y debate; por otro lado, los oyentes pueden expresar su punto de vista a favor o en contra en tiempo real, mediante encuestas, mensajes o llamadas.

Podcasts

<<El podcasting tiene su origen en 2004 cuando, aprovechando la capacidad de compresión del formato de audio mp3, se empezaron a difundir programas de radio en internet, por parte de emisoras comerciales y de usuarios, empleando suscripción de contenidos>> (Terol et. al, 2021 como se citó (Ruiz et al., 2025)

En la misma línea, Ruiz, et. al (2025) agregan que:

El uso de redes sociales entre todo tipo de público, ya sea consumidor de medios tradicionales de radio o televisión, así como YouTube, Twitch o plataformas de pódcast ha propiciado que estos espacios se conviertan en herramientas para posicionar y presentar diferentes temas especializados, en especial para los nativos

digitales, caracterizado por un reducido hábito de consumo de medios de comunicación tradicionales y una relación mucho más libre con los productos que consumen y con los creadores de estos contenidos. Por esto, el mundo del podcast es, desde hace años, objeto de estudio en el ámbito académico.

Así como en la radio escolar, el podcast ofrece un espacio donde se pueden analizar temas históricos, combinando narrativas con creatividad, mezcladas con músicas y sonidos de acuerdo al tema, permitiendo al oyente conocer de acuerdo a la elocuencia del locutor.

Videojuegos con temáticas históricas

El uso del videojuego favorece una estrategia didáctica interesante que consiste en la resolución de problemas, con aprendizajes motivacionales, fomentando una participación efectiva en la construcción del conocimiento histórico; además, constituye un recurso didáctico capaz de conectar el contenido disciplinar con las habilidades del alumnado y de crear espacios inmersivos de aprendizaje, donde los estudiantes pueden recrear procesos históricos mediante diversas elecciones e historias propias, con un conocimiento previo. (Irigaray y Luna, 2014)

Se pueden citar algunos videojuegos con contenido histórico: Age of Empire, Call of Duty, Medalla de honor, Assassin's creed, entre otros. Estos títulos están contextualizados a diferentes épocas y coyunturas específicas de la historia. Age of Empire, consiste en construir un pueblo que crezca hasta convertirse en un reino, considerando aspectos políticos, sociales, económicos y religiosos. Por otro lado, Medalla de honor y Call of Duty tuvieron sus mayores éxitos en las entregas adaptadas a las guerras mundiales. Del mismo modo Assassin's creed recrea contextos históricos reales, recreando con notable detalle ciudades, personajes, culturas, conflictos y eventos clave de distintas épocas, aunque la narrativa consiste en una lucha de facciones ficticias vinculadas a la orden de los templarios y sus enemigos, en diferentes edades de la historia. En Paraguay, se podría nombrar a CW: Chaco WAR, que es un videojuego que busca revivir los escenarios de los enfrentamientos contra los bolivianos en la región occidental del Paraguay y, además, desea permitirle al jugador una experiencia inmersiva, para que pueda experimentar las duras peleas que se dieron entre los soldados de ambos bandos. (Gauna, 2019)

Si bien estas experiencias son inmersivas por sí mismas, no dejan de ser una propuesta terminada en la que el usuario juega de manera pasiva. En la actualidad se cuenta con herramientas de Inteligencia artificial que permiten crear escenarios con elementos propios

de una época, con diálogos y narrativas que se pueden estructurar a partir de una investigación histórica.

El aula invertida.

El aula invertida en la enseñanza de la Historia es una metodología activa que traslada el acceso al contenido teórico al trabajo autónomo del alumnado mediante recursos digitales, liberando el tiempo de aula para actividades prácticas, análisis, debates y resolución de dudas, lo que incrementa la motivación, la autonomía del estudiante y mejora significativamente el recuerdo de los procesos, personajes y acontecimientos históricos (Corrales-Serrano, 2024)

Diseño didáctico innovador

Un nuevo Diseño Didáctico genera una interacción multidireccional de enseñanza - aprendizaje entre docentes y estudiantes como nodos conectados que generan aprendizajes significativos y ubicuos. Un diseño didáctico innovador debe contener metodologías activas que surgen para la formación con tecnologías en esta era del conocimiento de cultura líquida son el b-learning y m-learning, es decir la combinación de las clases presenciales con las clases virtuales o a distancia (blended learning), el segundo mencionado (m-learning) corresponde al uso de la tecnología móvil de los actuales teléfonos Smart en la construcción del conocimiento de los estudiantes dentro y fuera del aula, lo que está íntimamente ligado al aprendizaje ubicuo (u-learning) de Burbules (2014) que plantea adaptar la propuesta de enseñanza al contexto de los estudiantes y así en cualquier escenario los estudiantes estarán inmersos en una situación de aprendizaje. La transferencia de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula nos lleva al modelo del Flipped Classroom, aprovechando la clase presencial para el debate y discusión. Otra técnica de investigación guiada en Internet es el webquest compatible con la clase invertida y el aprendizaje ubicuo. Las herramientas web son catalizadores del cambio que se impone dentro del aula con la creación de contenidos (Argüello, 2018).

Conclusiones

El presente estudio indaga acerca de la relevancia de los métodos pedagógicos innovadores, así también analiza las estrategias metodológicas clásicas que aún tienen vigencia.

Respondiendo al objetivo: enlazar las estrategias didácticas tradicionales e innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales en INAES, en el año 2025 se combinan propuestas enfocadas en transmisión de conocimientos y participación activa de los estudiantes. Estas propuestas se distinguen por su carácter creativo, dinámico y por fomentar la investigación, el pensamiento crítico y el uso de dispositivos avanzados.

Los principales hallazgos muestran que las propuestas didácticas empleadas son diversas y combinan enfoques tradicionales con los activos. Entre las metodologías clásicas se destacan la lectura de libros, elaboración de monografías, ensayos, análisis de fuentes, resúmenes y exposiciones orales. Al mismo tiempo, se incorporan estrategias innovadoras como debates, proyectos colaborativos ABP, dramatizaciones, salidas pedagógicas, radios escolares, podcast, aula invertida, videojuegos y juegos de roles.

La investigación subraya la relevancia de generar entornos desafiantes para los estudiantes, donde combinen estrategias de enseñanza tradicionales que aún resaltan por su eficacia y las innovadoras que resultan atractivas para los estudiantes, ya que los alumnos, en su mayoría son nativos digitales. Del mismo modo, sus futuros estudiantes estarán alineados a este entorno tan cambiante y desafiante, lo cual destaca la relevancia de una formación continua en este ámbito.

Los desafíos principales son la falta de recursos y tiempo de ejecución, así como la necesidad de la capacitación docente de manera permanente. La conexión y acceso a herramientas digitales sigue siendo un déficit en el ámbito educativo, por otro lado, las propuestas que no requieren de internet, exigen mucho tiempo de preparación y ejecución. Finalmente, se resalta que la aparición de nuevas herramientas, convertirá en obsoleto en un ritmo vertiginoso a las estudiadas, por lo cual la formación continua en este ámbito es menester.

Referencias

- Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 97-121. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200097>
- Álvarez Sepúlveda, H. A., y González Arévalo, K. A. (2022). Evaluación de competencias históricas y habilidades blandas mediante un cortometraje sobre la Revolución Mexicana construido por futuros historiadores. *Revista Conhecimento Online*, 14(2), 108-135. <https://doi.org/10.25112/rco.v2.2954>
- Argüello, R. (2018). Efectos de la tecnología educativa en la enseñanza-aprendizaje de la Historia de la educación del Paraguay, en estudiantes de la Facultad de Filosofía (UNA), 2018. *Revista Kuaapy Ayvu*, 9(9). <https://www.investigacioninaes.edu.py/KuaapyAyvu/index.php/ayvu/article/view/rarguello/0903art>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.^a ed.). Episteme.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Cid Prolongo, A. (2013). Proyecto periodistas intrépidos. Aula de innovación educativa, volumen 221.
- Corrales-Serrano, M. (2024). Aula Invertida como metodología para la formación de futuros docentes en la enseñanza de la Historia [Flipped Classroom as a methodology for the training of future teachers in teaching history]. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-506>
- Cuervo Valencia, J. A., Garcés Arboleda, A. M., Castaño Serna, D. M., & Tovar Valderrama, V. M. (2023). Impacto de la metodología de debate como técnica de enseñanza – aprendizaje en población universitaria. *El Ágora USB*, 23(1), 225-243. <https://doi.org/10.21500/16578031.5177>
- Dalmau Rodríguez, E. (2014). *Utilización de la prensa como recurso didáctico para el aprendizaje de la Historia en 4º de ESO: Una propuesta práctica* [Trabajo académico no publicado]. Bilbo.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Gauna, A. (2019, 20 junio). *Videojuego cargado de acción revive épicas batallas de la Guerra del Chaco*. Periodismo Joven – ABC Color.
<https://www.abc.com.py/periodismo-joven/videojuego-cargado-de-accion-revive-epicas-batallas-de-la-guerra-del-chaco-1825560.html>
- Gómez, B. R. (2022). Aprendizaje basado en problemas (ABP): *Educación y Educadores*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2040741>
- Guilcapi López, A. N. (2024). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje en los estudiantes de quinto año de EGB en la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”* [Trabajo de titulación para optar al título de Licenciatura en Educación Básica, Universidad Nacional de Chimborazo].
- Gutiérrez Valencia, A., & Montes De Oca García, R. (2004). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(3), 1-12.
<https://doi.org/10.35362/rie3433265>
- Hernández-Padrón, I.M. (2018). El Ministerio de Robin Hood: una experiencia de gamificación. *Números: Revista de didáctica de las matemáticas*, 98, 153-162.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Holguín Martínez, M. X., & Salcedo Camargo, J. D. (2018). La Radio, una Estrategia para La Competencia Comunicativa Oral. *Educación y Ciencia*
- Ibagón Martín, N. J. (2016). Enseñar y aprender Historia a partir del análisis de fuentes históricas. Una experiencia formativa en educación superior. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 7(1), 121-133.
<https://doi.org/10.18175/vys7.1.2016.06>
- Ledo, M. J. V. (2022). Innovación educativa. *Dialnet*, 8.
<http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v36n3/1561-2902-ems-36-03-e3508.pdf>
- Ruiz Acosta, M. J., Méndez Majuelos, I., & Olivares García, F. J. (2025). Los pódcast como herramienta pedagógica para el aprendizaje y la divulgación de la Historia. El caso de Historia del Periodismo Español. *Comunicar*. <https://doi.org/10.58262/C81-2025-9>
- Sáez Geoffroy, A., Cea Matus, J., & Herrera, F. (2018). *Salida pedagógica: Informe del programa de terrenos para la carrera de Pedagogía en Historia, Geografía y Educación Cívica*. Universidad Católica de Temuco.
- Trillos-Pacheco, J. J., & Ballesteros Valencia, H. (2020). ¿Leer en texto impreso o en Smartphone? Oportunidades y amenazas para Educar del pensamiento crítico. *Revista Cedotic*, 5(2), 72-97. <https://doi.org/10.15648/cedotic.2.2020.2746>

- Vivas, J. (2009) El cortometraje como recurso didáctico en niveles iniciales (A1-A2) de LE/L2. Redele. Revista Electrónica de Didáctica, Debrecen, n. 17.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2014). Gamificación revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Pearson Educación.