

PRESENTACIÓN DEL DOSSIER

Giro digital, desafíos y propuestas en la enseñanza de la Historia

*Sonia A. Bazán**
*Silvia A. Zuppa***

*

Universidad Nacional de
Mar del Plata, Argentina.
bazansa@gmail.com

**

Universidad Nacional de
Mar del Plata, Argentina.
zuppasilviagmail.com

Presentar un dossier sobre la impronta de la tecnología y el giro digital en conexión con la enseñanza de la Historia significa repensar qué sentidos damos a nuestra tarea de enseñar en contextos de progresiva digitalización de casi todas nuestras actividades cotidianas. Son múltiples los textos que desde las Ciencias Sociales y la Literatura abordan las tensiones, desafíos y contradicciones que se nos presentan a diario y en las aulas. ¿La enseñanza de la Historia enfrenta desafíos y oportunidades derivados de la irrupción de nuevas tecnologías? ¿Qué estamos pensando en torno a este cambio de época? ¿Qué integraciones estamos logrando o qué interpelaciones sobresalen en la tarea de enseñar Historia? ¿Cómo intervenimos pedagógicamente ante la impronta del régimen de verdad algorítmico?

Nuestra revista de APEHUN es una de esas oportunidades para poder recopilar paulatinamente, en épocas de velocidades feroces, cuáles son nuestras experiencias, propuestas y descubrimientos en nuestro lugar favorito, el aula de Historia. Recordamos en este momento el cuento *La Pradera*¹, en el que Ray Bradbury, allá por 1950, nos presentaba las contradicciones entre el mundo de los adultos y el de los niños, contradicciones entre los usos y objetivos que implican acceder a esas nuevas tecnologías. Más de 70 años pasaron y esa tecnología antropomórfica está entre nosotros, en nuestra cotidianidad. Todo está entrecruzado por la digitalización más allá de la decisión

¹ La pradera (1950) de Ray Bradbury es uno de los cuentos que forman parte del libro *El hombre ilustrado*.

o deseo personal. Nos preguntamos en qué sentidos el uso de herramientas digitales están transformando los modos en que los docentes y estudiantes se aproximan al conocimiento histórico. Como los diversos contextos históricos donde reconocemos cambios, esta es una oportunidad de acción y reflexión tanto para nosotros como docentes, investigadores, divulgadores como para ampliar el alcance de pensar con nuestros estudiantes sobre la historia, el ser humano, sus necesidades, búsquedas, dilemas y reflexión crítica acerca de la vida que transitamos y construimos.

En este dossier, se exploran las potencialidades de estas tecnologías, analizando diversas experiencias que van desde la producción de cortometrajes y videojuegos históricos hasta la utilización de técnicas como la ingeniería de prompts para optimizar el uso de chatbots en el aula. En paralelo, se aborda la importancia de la capacitación docente en el manejo de estos recursos y su incidencia en la enseñanza de la Historia como disciplina.

A través de una revisión de enfoques recientes, que van desde la Historia digital hasta la gamificación, se plantea la necesidad de superar los métodos tradicionales de enseñanza para favorecer un aprendizaje más significativo, en el que los estudiantes puedan conectar con el pasado de manera interactiva y creativa. Se busca visibilizar experiencias educativas que, en diferentes contextos, estén logrando un cambio en las dinámicas pedagógicas, promoviendo la reflexión crítica y la motivación hacia el aprendizaje histórico. Esta introducción busca presentar los temas que autores y autoras participantes desarrollan en sus artículos, subrayando la relevancia de la tecnología y la innovación pedagógica en la enseñanza de la Historia.

El trabajo titulado “Hacia la imaginación histórica en la enseñanza de la Historia a través de las IA”, presentado por **Cecilia Osán Ramírez y Gisela Villanueva** de la Universidad Nacional de Salta analiza las posibilidades y limitaciones del uso de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de la Historia. A través de varias experiencias, como la creación de un cortometraje con IA titulado *El desentierro IA*, el uso de chatbots de IA (ChatGPT y Luzia) en una investigación acción y la producción visual con herramientas como Copilot, Canva IA y Luzia, se exploran estas tecnologías en el contexto de una clase de Historia Regional en 3° año de un colegio de Salta. El tema central es el Carnaval de la Quebrada, enmarcado en conceptos de pensamiento histórico como narración e imaginación histórica. El artículo también propone el uso de un lenguaje multimodal para facilitar la interacción entre las producciones con IA y los lectores, empleando un lenguaje accesible.

El siguiente trabajo presentado por **Máximo Deshayes y Jeremías Daniel Rodríguez** de la Universidad Nacional del Litoral y de la Universidad del Salvador respectivamente, se titula “El diseño de videojuegos históricos como herramienta

pedagógica: las potencialidades de RPG PlayGround para la enseñanza de la Historia en la era digital”. Los autores nos ofrecen una serie de recursos para diseñar propuestas educativas que integran la creación de videojuegos históricos, utilizando la plataforma digital RPG Playground, con el objetivo de generar experiencias de aprendizaje significativas en el contexto digital actual. Se plantea un enfoque que trascienda la simple aplicación instrumental de las TIC y los métodos reproductivos o memorísticos en la enseñanza de la Historia, promoviendo en su lugar el desarrollo del pensamiento histórico.

Desde la Universidad de Chile, **Nicolas Calderón Pantoja** presenta “Hacia una inclusión de la Inteligencia Artificial en la Enseñanza de la Historia: un acercamiento a la Ingeniería de Prompts para el trabajo docente”. Aquí se destaca el avance en los últimos tiempos de la IA y el impacto en diversas disciplinas. Esto subraya la importancia de que la enseñanza de la Historia y sus docentes también se actualicen. Este artículo busca contribuir a la capacitación docente en el uso de la IA mediante la Ingeniería de Prompts, una disciplina que permite optimizar las respuestas de los asistentes virtuales a través de la correcta formulación de consignas. Se describen técnicas de prompting, acompañadas de ejemplos prácticos para facilitar su aplicación. Además, se exploran errores comunes en el uso del prompting, se discuten las responsabilidades éticas del docente y se analizan las proyecciones futuras de esta herramienta en el ámbito educativo.

Adriana García de la Universidad Nacional de Cuyo presenta “Humanismos digitales e historia digital: contexto y desafíos en la formación docente”. El texto analiza la incidencia de las tecnologías digitales en la enseñanza, aprendizaje, investigación y extensión de la historia, dentro del marco de los “humanismos digitales”, un campo transdisciplinario que combina herramientas informáticas con las ciencias humanas. Se centra en la “historia digital” y plantea interrogantes sobre cómo este contexto está redefiniendo los marcos tradicionales de análisis histórico. A partir de inquietudes de docentes en Mendoza, el texto cuestiona si el giro digital está transformando la enseñanza de la historia o si aún estamos en una etapa de transición, donde conviven el modo analógico con el digital.

Valentina Giaconi, de la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP), presenta “Arquitectura de una clase transmedia: juegos, links y cultura pop en la enseñanza de la didáctica de la Historia”. Este trabajo tiene como objetivo difundir una de las líneas de investigación promovidas por la cátedra de Didáctica Especial y Práctica Docente del Profesorado en Historia de la Facultad de Humanidades, junto con el Grupo de Investigación en Didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales de la UNMdP. La investigación explora las potencialidades de la gamificación educativa y la incorporación de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Historia y las

Ciencias Sociales, propone estas estrategias como herramientas clave para conectar con las ciudadanía visual y digital presentes en las aulas del siglo XXI.

Por último, presentamos el artículo de **Jorge Alejandro Trejo Alarcón** de la Universidad Jean Piaget de la ciudad de México que tituló “Gamificar el aula para motivar al estudiante de Historia de México”. El autor sostiene que la asignatura de Historia de México es frecuentemente percibida como poco relevante para enfrentar los desafíos actuales. Estas percepciones reflejan una enseñanza tradicional centrada en la memorización de contenidos, a pesar de que diversas reformas, como la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), han intentado cambiar esta metodología. Este artículo propone una alternativa para la enseñanza de la Historia de México: la gamificación que puede revitalizar la enseñanza de la Historia de México al hacerla más dinámica, participativa y significativa para los estudiantes. Al gamificar el aula, no solo se promueve el interés por la asignatura, sino que también se desarrollan habilidades esenciales para enfrentar los retos del presente.

El recorrido por los textos presentados se nos ofrece como una aproximación inicial ante la convocatoria al presente dossier, a los que seguramente se sumarán próximos aportes en otras ediciones. A partir de los artículos que lo componen, podemos plantear un recorrido de lecturas vinculadas.

Estos seis textos recorren el uso de la tecnología, la innovación pedagógica y el desarrollo del pensamiento histórico en la enseñanza de la Historia desde los siguientes ejes:

Innovación tecnológica en la enseñanza de la Historia: En la mayoría de los textos del dossier sobresale la atención a la incidencia de la IA y las tecnologías digitales en la enseñanza y específicamente en la de la Historia. El uso de estas herramientas, videojuegos y plataformas digitales plantea nuevas formas de abordar la búsqueda de información y tratamiento de los contenidos históricos, ampliando las posibilidades de acceso a hechos, variedad de fuentes y al desarrollo del pensamiento crítico y de habilidades analíticas. El giro hacia la historia digital y los humanismos digitales plantea un desafío al campo de la enseñanza de la Historia redefinido por la tecnología.

Gamificación y motivación: Los textos se enfocan en la gamificación como una metodología que involucra la creación de videojuegos o el uso de aplicaciones para enseñar Historia de manera más interactiva. Pensar en gamificar no significa pensar en diversión, sino en los modos de acceso y trabajo con los contenidos con atención a la motivación y a fomentar competencias clave como la investigación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La gamificación aparece como una respuesta a la enseñanza tradicional, se descentra de la linealidad de respuestas y la reposición del dato.

Formación docente y decisiones pedagógicas en el uso de tecnología:

Ante el contexto que presentan los textos, se hace necesaria la actualización de los y las docentes para la inclusión de mediaciones digitales, tanto en el desarrollo de prompts efectivos para herramientas de IA, como en la comprensión de las implicaciones éticas y pedagógicas de estas tecnologías. La enseñanza de la Historia está en transición y los docentes deben estar preparados para adaptarse y usar críticamente estas nuevas herramientas de manera ética y situada.

Nuevas formas de narrar la historia: Los conceptos de imaginación histórica y narración histórica señalan la importancia de ir más allá de la mera transmisión de información. En este sentido, se amplía el horizonte en el uso de herramientas digitales que permiten a los estudiantes interactuar imaginativamente con escenarios del pasado de manera creativa, reconstruyendo narrativas que les ayudan a entender mejor los contextos históricos. Este enfoque se conecta con la necesidad de involucrar a los estudiantes en la construcción de conocimiento histórico a través de nuevas herramientas tecnológicas y lenguajes multimodales.

Los textos del dossier, por tanto, cobran conexión en torno a la transformación de la enseñanza de la Historia mediante el uso de tecnologías emergentes, la acción pedagógica, el aprendizaje multisensorial y el desarrollo del pensamiento histórico. Cada uno aporta una perspectiva sobre cómo enfrentar los retos del presente educativo, integrando nuevas metodologías para hacer que la historia sea más accesible, significativa y que interpele a las y los estudiantes. Son seis textos que aportan a este contexto de grandes cambios, contexto que, como marcamos al inicio de esta introducción, demandará de los científicos sociales reflexiones profundas porque esperamos un final distinto al cuento de La Pradera. Estamos a tiempo. ¡A trabajar en ello!