



PUBLICACIONES DE LA
ASOCIACIÓN ARGENTINA
DE HUMANIDADES DIGITALES



La educación en las Humanidades Digitales y las Humanidades Digitales en la educación

Education in Digital Humanities and Digital Humanities in Education

Silvia Cecilia ENRÍQUEZ

s.enriquez@fahce.unlp.edu.ar

Universidad Nacional de La Plata

María Bernarda TORRES

mariabernarda.torres@fadel.uncoma.edu.ar

Universidad Nacional del Comahue

RESUMEN

El estatus de la educación dentro de las Humanidades Digitales (HD) pareciera un tanto impreciso debido a que, en algunas asociaciones, la educación forma parte de las disciplinas que abarca y en otras no se la cita de modo explícito. Sin embargo, en muchas de estas últimas, se hace mención a prácticas o grupos de interés referidos a esta temática.

En este artículo, compartiremos parte de nuestras lecturas y reflexiones sobre diferentes elementos que nos llevan a pensar que experiencias, desarrollos, investigaciones y prácticas en las que las tecnologías intervienen y transforman la educación pueden convalidar la inclusión de la educación en el campo de las Humanidades Digitales.

PALABRAS CLAVE

Educación, Humanidades Digitales, tecnologías digitales, comunidades de práctica, grupo de interés.

ABSTRACT

The status of education in the scope of Digital Humanities (DH) appears to be rather imprecise due to the fact that some associations include it among the disciplines that form part of this field, while others do not make explicit mention of it. Yet, this second group often comprises practices or interest groups related to this field of studies.

The purpose of this article is to share part of our readings and reflections about different topics that make us think that some experiences, developments, research, and practices in which technology is involved in the transformation of education may validate the inclusion of education in the field of DH.

KEYWORDS

Education, Digital Humanities, Digital Technologies, Communities of Practice, Interest Group.

PublicAAHD -
2021

Vol. 2

ISSN

2718- 7470



Publicaciones de la Asociación Argentina de Humanidades

Digitales PublicAAHD - 2021 Vol. 2

<https://doi.org/10.24215/27187470e023>

1. APROXIMACIÓN A UNA DEFINICIÓN DE LAS HUMANIDADES DIGITALES¹

Las Humanidades Digitales (HD) siempre han sido difíciles de conceptualizar. Por un lado, porque la delimitación de las HD resulta compleja y, por otro, porque el mundo digital ha crecido abruptamente, tanto en el desarrollo de productos como en las investigaciones sobre diferentes problemáticas vinculadas a la virtualidad, la tecnología y su relación con la producción de conocimiento y la comunicación de saberes. En esta indagación sobre el campo de interés y desarrollo de las HD, se han provisto diversas aproximaciones a una definición en la que la educación ha estado con frecuencia presente.

A modo de ilustración, citamos a Sneha, quien define a las Humanidades Digitales como un área disciplinaria de investigación, práctica y pedagogía (2016, citado por Priani Saisó, 2019). Se entiende que, según Sneha, la participación de la educación en las HD, más allá del perímetro que señalan las Ciencias Humanas en cuanto a los campos del saber que abarca, está presente en la referencia a la pedagogía como una de sus tres principales funciones. Por su parte, Gil (2015) considera que, en países de habla hispana, en particular en América Latina, las HD representan varias comunidades y una serie de prácticas en la intersección de métodos computacionales y las Humanidades (Gil, 2015, citado por Priani Saisó, 2019). Priani Saisó (2019), después de una exhaustiva exploración del campo, enmarca a las HD como un conjunto de principios, valores y prácticas en donde convergen múltiples objetos de estudio y saberes, cuyas fronteras se encuentran en continua negociación. El autor considera que este proceso de acercarse a las HD a través de diferentes miradas cambiantes puede ser una estrategia propia de su objeto de estudio y trabajo con las tecnologías, por estar estas en continua transformación. Este aspecto mutante de las tecnologías es señalado por Rojas Castro, citado por Priani Saisó (2019), como un atributo que les permite evadir ciertos cuestionamientos: “Como Proteo, cambia de forma para evitar ser interrogada sobre el futuro” (p. 132). Otros investigadores y trabajadores del ámbito también han brindado su acercamiento a una definición de las HD a partir de imágenes literarias, metáforas, mitos. Entre ellos, Piscitelli (2013), quien sostiene que se podría definir a las HD como cierto encuentro alegre y juguetón con la representación digital en sí misma, en vez de colocarlas en un espacio que por su naturaleza no es rígido ni estable, sino variado, volátil y mutable. Por otra parte, en el Manifiesto de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales (AAHD, 2014), de la que somos miembro, se define a las HD como “un conjunto de procedimientos que atraviesan nuestras áreas de interés” y que plantean la superación del mero uso instrumental de las tecnologías digitales. Las autoras de este trabajo coincidimos con esta visión de las HD.

Cabe destacar que, al caracterizar a las Humanidades Digitales o diferenciarlas de otros campos de estudio o práctica, se las vincula con un proceso más que con una metodología, grupo o

¹ A pesar de que somos partidarias de emplear un lenguaje no sexista, en algunas ocasiones hemos optado por generalizar en masculino para no dificultar la comprensión.

actividad delimitada. Es, tal vez, por el empleo de tecnología y porque el funcionamiento de las comunidades virtuales de práctica se caracteriza por ser un proceso de aprendizaje entre pares, que, como afirma Spence (2014), algunas de estas comunidades, de una variedad de disciplinas, forman parte de las actividades propias de las HD que sostienen su labor a través de recursos digitales abiertos y de libre acceso. Podríamos decir que las HD se han ido expandiendo y continúan explorando saberes y prácticas a través del trabajo colaborativo, abierto, público y experimental; la creación y el desarrollo de recursos que traspasan los límites de los espacios institucionales; la actividad interdisciplinaria compartida por las Ciencias Humanas y Sociales y la confluencia de múltiples objetos de estudio y saberes prácticos cuyos condicionantes se encuentran en una continua pugna. Es decir que, a partir de la lectura de publicaciones de HD de diferentes regiones del mundo y de nuestra propia experiencia como docentes e integrantes de la AAHD, es posible incluir dentro de las HD con perspectiva educativa a todas las actividades en línea de educación formal, informal y no formal sostenidas por tecnologías digitales como también a aquellos desarrollos producidos por la investigación o la práctica educativa que permitan la formulación de nuevos interrogantes y/o apunten a diferentes maneras de indagar objetos preexistentes (AAHD, 2013).

2. ¿QUÉ LUGAR OCUPA LA EDUCACIÓN EN LAS HUMANIDADES DIGITALES?

Si las HD son, necesariamente, un espacio en formación, dado que hacen uso de herramientas digitales que están en constante evolución y cambio, como también lo están las ideas y desarrollos que parten de su empleo en conjunción con los métodos de cada una de las disciplinas que la conforman, no es sorprendente que la misma noción de HD y la delimitación de su campo varíen en distintas regiones, y hasta países.

En este contexto, nos propusimos llevar a cabo un relevamiento de un número significativo de este tipo de organizaciones, así como de proyectos de investigación y publicaciones relacionadas con las HD en sentido amplio, analizando también, a título informativo, aquellos que centran su labor en alguna disciplina o disciplinas concretas de modo exclusivo. Intentamos, así, establecer cuáles de estas instituciones incluyen a la educación entre las áreas del conocimiento que consideran parte de este campo, y de qué manera lo hacen. No todos estos emprendimientos han publicado un manifiesto, estatuto o comunicación que defina sus objetivos o áreas de interés con algún grado de precisión y, por lo tanto, recurrimos también a la información publicada en sus sitios que pueda confirmar si existe una presencia de hecho de la educación en estas organizaciones.

En los siguientes cuadros se muestran los resultados y se hace mención, en caso de que exista, respecto a la referencia más clara a la educación que puede encontrarse en sus sitios.

| Incluyen la educación | |
|--|---|
| Asociación Argentina de Humanidades Digitales | El Manifiesto ² redactado en 2013, al momento de la constitución de la Asociación, incluye entre sus motivaciones “la creación de nuevas identidades en el medio virtual y su proyección en la docencia, el aprendizaje y la investigación en Humanidades”. Cuenta con un grupo de interés en educación y HD ³ . |
| Red HD México | En el anuncio de la creación de la Red ⁴ en 2011: “La RedHD es un grupo multidisciplinario e interinstitucional que busca promover y fortalecer la investigación humanística y el cómputo, con especial énfasis en la investigación y educación en países de habla hispana”. |
| Observatorio de Humanidades Digitales, Universidad Autónoma de Santo Domingo | En su página de Facebook ⁵ aparecen posts sobre educación. |
| Red colombiana de Humanidades Digitales | Su blog ⁶ cuenta con entradas sobre educación. |
| European Association for Digital Humanities. | No menciona a la educación entre las disciplinas que enumera, pero incluye algunos proyectos educativos. |
| Humanística. L'association francophone des humanités numériques / digitales. | Busca reunir a los actores de la investigación y la enseñanza superior. |
| CDSH / SCHN Canadian Society for Digital Humanities / Société canadienne des humanités numériques | Abierta a “humanistas involucrados en la investigación, enseñanza y creación digital o asistida por computadora” ⁷ . |
| The Association for Computers and the Humanities | Su definición de las HD incluye a la pedagogía de modo explícito. |
| GITE (Grupo de investigación en tecnología educativa). | Sus objetivos coinciden plenamente con una mirada HD sobre la conjunción de tecnología y aprendizaje. |
| LINHD (Laboratorio de innovación en Humanidades Digitales) | Dedicado a la faceta tecnológica de las áreas de investigación tradicionales de las humanidades, cuenta con, al menos, un proyecto relacionado con la historia de la educación, e invita a sumar nuevas propuestas. |
| Medialab UGR. Laboratorio de investigación en cultura y sociedad digital. (Universidad de Granada) | Cuenta con proyectos relacionados con la innovación educativa. |
| CCCCBLAB. Investigació i innovació en cultura. Centre de cultura contemporània de Barcelona. | En su sección sobre educación ⁸ , su interés es “las experiencias que trascienden los espacios convencionales de transmisión del conocimiento. ¿Cuáles son las aulas del siglo XXI?” |

² Accesible desde: <http://aahhdd.net.ar/manifiesto>.

³ Accesible desde: <http://aahhdd.net.ar/grupos/6691>.

⁴ Accesible desde: <http://humanidadesdigitales.net/blog/2011/09/14/anunciamos-la-creacion-de-la-red-HD/>.

⁵ Accesible desde: <https://es-la.facebook.com/Humanidadesdigitales/>.

⁶ Accesible desde: <http://www.rehdi.co/blog-entry.html>.

⁷ Traducción propia. Accesible desde: <https://csdh-schn.org/about-csdh-schn/>.

⁸ Accesible desde: <https://lab.cccb.org/es/category/educacion/>.

| | |
|--|---|
| Revista de Humanidades Digitales. UNED. | Publica artículos entendiendo a las HD “desde una concepción extendida” que incluye la educación ⁹ . |
| Caracteres. Estudios culturales y críticos de la era digital. Salamanca. | Incluye entre sus objetivos la publicación de estudios educativos. |

Tabla 1. Organizaciones, proyectos y publicaciones que incluyen a la educación entre las HD. Fuente: elaboración propia.

En concreto, un total de 15 organizaciones, proyectos y publicaciones incluyen algún tipo de mención de la educación o pedagogía de modos que varían desde su inclusión en listados de campos o áreas de interés hasta la presencia de proyectos con relación directa o indirecta con esta disciplina. La presencia real de la educación y estas organizaciones es muy variada: desde la invitación a especialistas en este campo a participar de las actividades (sin evidencia, aparentemente, de que nadie lo haya hecho por el momento) hasta la conformación de proyectos o la existencia de publicaciones especializadas y de trabajos de corte académico.

| No hacen mención explícita de la educación | |
|--|---|
| Humanidades Digitales hispánicas (HDH) | La educación no aparece entre los fines enumerados en sus Estatutos ¹⁰ . |
| Asociación uruguaya de Humanidades Digitales. | Tiene como fin “promover nuevas prácticas científicas en las humanidades”. |
| Seis asociaciones u organizaciones similares dedicadas a áreas del conocimiento específicas no relacionadas con la educación. Se diferencian de las dos listadas arriba en que sus objetivos, y hasta sus mismos nombres, indican con claridad que sus intereses se centran en algún recorte del campo que conforma las HD. Es decir, no se presentan como asociaciones dedicadas a las HD en sentido amplio. Seis grupos y centros de investigación con intereses en otras disciplinas. Cuatro publicaciones destinadas a campos disciplinares que no incluyen a la educación ¹¹ . | |

Tabla 2. Organizaciones, proyectos y publicaciones que no incluyen a la educación entre las HD. Fuente: elaboración propia.

Encontramos, entonces, un total de 18 organizaciones, proyectos o publicaciones que no incluyen a la educación que, como vemos, tiene un status variable en las HD según la mirada de las asociaciones y organizaciones afines de distintos lugares del mundo. Muy probablemente, estas diferencias se deben, en parte, a la discusión de larga data sobre la distinción entre las Ciencias Sociales y las Humanidades, dado que la educación suele ubicarse de modo alternativo en ambos campos. A esto se le suma la variedad de realidades educativas en distintas regiones, además de factores aleatorios tales como la profesión de las personas que se agruparon inicialmente en cada organización. Es posible, por lo tanto, que el grado de presencia de la educación en las HD se modifique en el futuro debido al interés de profesionales de esta área o a un cambio de concepción de las organizaciones dedicadas a este tema. Estos factores deberían tenerse en

⁸ Accesible desde: <https://lab.cccb.org/es/category/educacion/>.

⁹ Accesible desde: <http://revistas.uned.es/index.php/RHD/about/editorialPolicies#focusAndScope>.

¹⁰ Accesible desde: <https://humanidadesdigitaleshispanicas.es/la-asociacion/estatutos/>.

¹¹ La lista completa de organizaciones, proyectos y publicaciones relevadas se encuentra accesible en: <https://humanidadesdigitaleshispanicas.es/recursos-y-enlaces-interesantes>.

cuenta para comprender la falta de acuerdo que se manifiesta en el análisis.

Si bien no nos adentraremos en este tema en el presente artículo, queremos hacer notar que el relevamiento precedente también demuestra que no está zanjada la discusión acerca del modo en el que debería nombrarse la disciplina de la que hablamos. En este trabajo hacemos referencia a la *educación*, que es el término empleado en la AAHD. Otras asociaciones o líneas teóricas prefieren llamarla *pedagogía* (Modern Language Association, s/d) y, en los hechos, algunas de las organizaciones parecen eludir el debate hablando de *enseñanza* o *docencia*.

La educación se encuentra en una etapa de cuestionamiento de sus métodos que, de hecho, comenzó mucho antes de la aparición de las primeras computadoras y el concepto de HD, en el siglo XIX con María Montessori y en el siglo XX con autores tales como Jerome Bruner, Lev Vygotsky o Jean Piaget. Su principal objetivo es superar el modelo memorístico y conductista, algo que todavía no se ha podido lograr totalmente a pesar de que ya nadie duda de su obsolescencia y su falta de eficacia. En medio del intento de incorporar metodologías superadoras, la aparición de la pedagogía digital modificó el escenario y lo complejizó, ya que hasta la actualidad conviven docentes que la conocen mientras que otros no han tenido oportunidad de descubrirla o se niegan a hacerlo con argumentos varios, tales como que su aprendizaje es un esfuerzo superior a las posibilidades de personas con un salario bajo que deben dedicar muchas horas a su trabajo o es una metodología adecuada para quienes tienen interés en las herramientas informáticas, pero no necesaria.

A partir de fines del siglo XX, y hasta el presente, se han desarrollado una variedad de corrientes pedagógicas que, en ocasiones, teorizan sobre iniciativas de enseñanza y aprendizaje mediados por tecnologías generados por los mismos usuarios y, en otros casos, desarrollan nuevas metodologías de aprendizaje. Hemos visto nacer, de este modo, la teoría del aula invertida (Scorians y Vernet, 2018), los MOOC (*massive online open courses*, es decir cursos abiertos masivos en línea) (Burgos y Gargiulo, 2015), la gamificación (Ponz y Vernet, 2019) y tantas otras corrientes cuyas enumeración y descripción exceden el propósito de este trabajo. También han aparecido (y, en algunos casos, finalmente desaparecido) un sinnúmero de herramientas virtuales que pueden resultar útiles de diferentes modos. La investigación y el desarrollo, sin embargo, continúan expandiéndose a pesar de la falta de conocimientos sobre el tema de un gran número de docentes y personal directivo de instituciones educativas.

Este panorama está sufriendo nuevos cambios debido a la pandemia de la COVID19, que forzó el empleo de tecnología de modos no previstos y en niveles educativos (preescolar, primario, secundario) que nunca, posiblemente, hubiesen recurrido a la virtualidad, como única modalidad, de no haberse encontrado en una situación de emergencia sanitaria, dado que la escuela cumple otras funciones en la niñez y adolescencia cuya consecución solo puede darse cara a cara (en particular, la socialización). Esta experiencia modificará el campo educativo de modos que, por el momento, solo podemos entrever, debido a que la situación presente, de virtualización forzosa (y apresurada) está causando avances y también perjuicios (Enríquez, 2020).

Retomamos lo dicho anteriormente para resaltar que, en medio del panorama que

acabamos de describir, la investigación y la práctica educativas han producido, en estas últimas décadas, desarrollos que solo son posibles cuando, desde la conjunción de la disciplina y el empleo de tecnología, se crea un nuevo artefacto, ya sea herramienta, metodología o aproximación a la enseñanza y el aprendizaje que no es posible sin ese encuentro de lo digital y lo pedagógico. En nuestra visión, este tipo de desarrollo en el campo educativo es el que puede incluirse en la esfera de las HD. No consideramos HD, en cambio, al empleo, generalmente con el solo objeto de dar variedad a una clase, de herramientas que no producen un mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje sino que simplemente reemplazan algún aspecto de este proceso sin ningún efecto superador.

3. COMUNIDADES DE PRÁCTICA

Como dijimos más arriba, las comunidades de práctica virtuales (CPV) son un ejemplo concreto de esta modalidad de aprendizaje emergente que es parte de las HD y, por esta razón, únicamente ahondaremos en las características que las sitúan dentro de las HD. Las comunidades de práctica (CP), precursoras presenciales de las CPV, nacieron en encuentros profesionales y pueden definirse como un “grupo de personas que comparten una preocupación o una pasión por algo que hacen y aprenden cómo hacerlo mejor al interactuar regularmente”. (Wenger-Traynor y Wenger-Traynor, 2015). Al cabo de pocos años, el acceso a las computadoras y, más adelante, a internet, preparó el terreno para el surgimiento de las CPV. Ambas son claros ejemplos de aprendizaje no formal y entre pares.

Los intercambios de conocimiento de una CPV se producen en espacios virtuales de diversos tipos, adaptados a las necesidades de cada grupo. Resultan muy útiles para poner en contacto a personas de lugares muy diferentes, lo cual facilita una mayor riqueza en el aprendizaje de toda la comunidad, aunque no resultan igualmente necesarias para compartir los saberes prácticos que solo pueden transmitirse con todo el detalle necesario cara a cara. Por otra parte, una CPV crea, en cierta medida, la necesidad de aprender a emplear las herramientas tecnológicas necesarias para la comunicación y bien puede fomentar la creatividad en este sentido. En el apartado siguiente, describimos con cierto detalle el funcionamiento de una CPV cuya modalidad de trabajo ejemplifica lo dicho hasta aquí.

3.1. Comunidad virtual de práctica *Docentes en línea*

Las CPV pueden tener formatos muy variados, ya que responden siempre a las necesidades de cada comunidad. A modo de ejemplo, describiremos la actividad de Docentes en línea (DEL)¹², proyecto de extensión de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la educación, Universidad Nacional de La Plata, que trabaja en conjunción con la AAHD desde sus inicios. Su objetivo es contribuir a la formación de investigadores, docentes y estudiantes de carreras docentes de todos los

¹² Accesible desde: <http://docentesenlinea.fahce.unlp.edu.ar/>.

niveles y disciplinas en el empleo de tecnología en educación. A pesar de pertenecer a una institución de enseñanza superior, su función no es proporcionar instancias formales de aprendizaje sino fomentar la generación de nuevos conocimientos y la formación entre pares.

Del cuenta con un equipo organizador (integrado por docentes, graduados y estudiantes de la UNLP) que fomenta la producción e intercambio de conocimientos entre todas las personas que quieran integrar la comunidad, mediante la publicación y difusión de contenidos de la autoría de sus propios miembros y otras personas invitadas. Dada su condición de emprendimiento virtual, reúne a participantes de todo el mundo (alrededor de 120 países). Su blog *Didáctica y TIC*¹³, que concentra estas publicaciones, recibe entre 10.000 y 15.000 visitas mensuales¹⁴. Quienes leen estos materiales en muchos casos debaten sobre ellos en el mismo blog o en alguna de las redes sociales y académicas¹⁵ con las que cuenta el proyecto. En estos espacios, sus miembros opinan, hacen preguntas o contribuyen con experiencias prácticas, bibliografía o cualquier tipo de información que facilite el trabajo de sus colegas.

La actividad de Docentes en línea toma, habitualmente, la dirección que sea necesaria para satisfacer las necesidades e inquietudes que manifiestan sus integrantes. Por esta razón, desde el inicio de la pandemia en marzo de 2020, las publicaciones están orientadas a facilitar el forzoso proceso de virtualización de la educación y a sostener este esfuerzo mientras resulte necesario.

La conjunción la modalidad de trabajo de DEL, las herramientas que emplea y el carácter del aprendizaje que logran sus miembros hacen de este proyecto un claro ejemplo del tipo de iniciativas educativas que se constituyen un nuevo artefacto que, por partir de la conjunción de lo digital y lo pedagógico, forman parte de las HD.

4. LA EDUCACIÓN COMO EJE DE INTERÉS EN LA ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

Esta indagación sobre la relación entre educación y Humanidades Digitales surge, dentro de nuestra asociación, conjuntamente con la necesidad de crear un eje de interés que permita entablar un diálogo con docentes del nivel universitario e integrantes de la AAHD, hemos sentido la necesidad de abrir un espacio dentro de la Asociación para entablar un diálogo con la comunidad educativa y desarrolladores de tecnología educativa del mundo y tender puentes que crucen fronteras, visibles e invisibles, permitiendo un trabajo colaborativo y transformador.

En los últimos años, especialmente, desde que la pandemia de Covid19, se ha instalado como tema central de la agenda mundial, la necesidad de crear nuevas instancias de formación y perfeccionamiento en el uso de tecnologías que optimicen la educación virtual, en el desarrollo y creación de materiales y estrategias didácticas con las cuales ampliar el rango de acceso a la enseñanza y el aprendizaje en todos los niveles educativos. Estos recursos tienen el fin de asistir a lo que Maggio (2020) llama “prácticas educativas reinventadas”, es decir, las clases virtualizadas

¹³ Accesible desde: <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/>.

¹⁴ Puede acceder a esos datos desde: https://clustrmaps.com/site/1csd?utm_source=widget.

¹⁵ Accesible desde: <http://docentesenlinea.fahce.unlp.edu.ar/brujula/brujula#sitios-de-la-comunidad>.

que han debido reemplazar a la enseñanza presencial y que no son instancias de educación virtual propiamente dicha. En este sentido, las implicaciones técnicas, pedagógicas, didácticas y éticas se han visto sumidas en una revisión y problematización continua. Por ejemplo, las HD permiten un mayor acceso a la producción científica actualizada y generan múltiples posibilidades para la producción de conocimiento y la enseñanza y el aprendizaje en sus diferentes facetas. Huertas Ruíz y González Restrepo, desde Areandina, Colombia, consideran que:

[...] el denominado humanismo digital no se restringe únicamente a la replicación de las grandes obras del conocimiento humano en formatos legibles en pantalla. Las Humanidades Digitales implican un horizonte de tratamiento, divulgación y aprendizaje del conocimiento al igual que una manera de exploración de lo humano (s/f, p. 6).

Hemos observado que el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza resulta un tema recurrente en reuniones científicas, de diferentes áreas del conocimiento, en las cuales se pone en relieve el aporte de nuevos enfoques sobre las tecnologías que facilitan la difusión y acceso a recursos informáticos para la investigación, docencia y crítica en ciencias sociales y humanidades. Asimismo, con frecuencia, se plantea la importancia de acercarse a las herramientas desde una perspectiva pedagógica crítica cuyo objeto de estudio sea la enseñanza y/o el aprendizaje.

A partir de inquietudes personales y de conversaciones vinculadas a los mencionados intercambios, hemos delineado algunos ejes de trabajo en el área de interés Educación, dentro de la AAHD. Estas primeras propuestas tienen el espíritu de mostrar la diversidad de los alcances del debate y están abiertas a cambios e innovaciones de toda índole:

- Espacio centrado en la educación: el objetivo se armar grupos por niveles educativos para introducir contenidos afines en los programas y promover el intercambio de experiencias de carácter práctico y científico entre investigadores, docentes, críticos, estudiantes e interesados en el campo de las Humanidades Digitales y, a su vez, abrir puntas de debate sobre temas que atravesasen a la educación en general.
- Espacio centrado en las HD: apunta a compartir experiencias de carácter práctico y científico entre quienes se dedican a la investigación, docencia, crítica o bibliotecología, estudiantes y personas interesadas en el campo de las Humanidades Digitales.
- Espacio centrado en el desarrollo, la investigación y la comunicación: tiene como fin comunicar diferentes adelantos en investigación y desarrollos tecnológicos colaborativos realizados entre profesionales de la bibliotecología, informática, docentes investigadores y estudiantes y, por otro lado, asesorar sobre el uso de nuevas herramientas digitales de acceso libre y gratuito.

5. CONCLUSIÓN

En los últimos dos años, el contexto social, cultural y educativo ha acelerado su ritmo de cambio de una manera notoria. Las palabras que utilizamos para referir a las diferentes transfor-

maciones de nuestra realidad muchas veces nos interpelan y nos llevan a cuestionarnos sobre los significados y significantes de las mismas. ¿Qué campos del saber comprende las Humanidades Digitales? ¿Se puede pensar la educación como parte de las humanidades? ¿Qué debates se han planteado sobre estos términos? ¿Qué aspectos de la educación incumben a las Humanidades Digitales?

Nuestro análisis de este campo, tal como se lo plantea en este artículo, nos ha llevado a la conclusión de que, en nuestra propuesta de trabajo en el área de la AAHD destinada a la educación, no nos ocuparemos de aquellas prácticas educativas que incorporen herramientas digitales que, en su esencia, sólo constituyan una réplica del escenario presencial y tradicional. Desde una mirada crítica y abierta al trabajo colaborativo y a las mutaciones y transformaciones que devienen en los tiempos que corren, proponemos abrir tantos hilos de debate e intercambio como las circunstancias lo requieran, siempre que estos habiliten el cuestionamiento y la problematización de las prácticas, metas, canales y motores de acción de enseñantes activos y creativos, que adhieran a las HD y que se reinventen cada día.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Borges, L. O., Quintana, A. R. H., y Roche, S. R. (2017). Escenarios académicos de producción curricular sobre Humanidades Digitales: hacia un diagnóstico necesario. *Ciencias de la Información*, 48(1), 19-26. <https://www.redalyc.org/pdf/1814/181454538003.pdf>
- Burgos, C. y Gargiulo, S. (2015). Los MOOC. Parte 1. <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2015/08/09/mooc-parte-1/>
- Enríquez, S. (2020). *Educación post pandemia: una mirada desde la experiencia docente de estos meses*. Parte 1. <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2020/10/12/educacion-post-pandemia-una-mirada-desde-la-experiencia-docente-de-estos-meses-primera-entrega/>
- Enríquez, S. (2020). *Educación post pandemia: una mirada desde la experiencia docente de estos meses*. Parte 2. <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2020/10/23/educacion-post-pandemia-una-mirada-desde-la-experiencia-docente-de-estos-meses-segunda-entrega/>
- López, M. F. R., y Trejo, J. L. (2017). Gestión de Conocimientos en la Sociedad del Conocimiento Siglo XXI. *EduTrIn*, 11. <http://www.edutrin.net/wp-content/uploads/2017/07/Rev-EduTrin-2A.pdf#page=12>
- Maggio, M. (2020). Prácticas educativas reinventadas: orientar a los docentes en la irrupción de nuevas formas de enseñanza en contextos de emergencia. 5 desafíos, 5 propuestas. *Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF)*. <https://www.unicef.org/argentina/~contextos-de-emergencia.pdf>
- Modern Language Association (s/f). *Why “Digital Pedagogy”?* *Digital Pedagogy in the Humanities*. <https://digitalpedagogy.hcommons~why-digital-pedagogy>
- Piscitelli, A. (2013). ¿Cómo definir a las Humanidades Digitales? ¿O no definir las?. *Revista Educación y Ciudad*, (25), 25-38. <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/>

[article/view/51](#)

- Ponz, J, y Vernet, M. (2019). *Gamificación: aprender jugando. Parte 1.* <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/~jugando-parte-1/>
- Ponz, J, y Vernet, M. (2019). *Gamificación: aprender jugando. Parte 2.* <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/~jugando-parte-2/>
- Ponz, J, y Vernet, M. (2019). *Gamificación: aprender jugando. Parte 3.* <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/~jugando-parte-3/>
- Priani Saisó, E. (2019). Codificación y buenas prácticas. Crítica a la delimitación de las Humanidades Digitales en América Latina. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 40(158), 129-144. <http://www.scielo.org~S0185-39292019000200129>
- Red de Humanidades Digitales México (2011). Anunciamos la creación de la Red HD. <http://humanidadesdigitales.net/blog/2011/09/14/anunciamos-la-creacion-de-la-red-hd/>
- Ruíz, J. D. H. y Restrepo, H. G. G. (s/f) Humanidades y Humanismo Digital y sus aportes a la educación a distancia y virtual. <https://www.areandina.edu.co~educacion-a-distancia-y-virtual.pdf>
- Scorians, E. y Vernet, M. (2018). *Flipped Classroom: la clase invertida. Parte 1.* <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/09/03/flipped-classroom-la-clase-invertida-parte-1/>
- Scorians, E. y Vernet, M. (2018). *Flipped Classroom: la clase invertida. Parte 2.* <https://blogs.ead.unlp.edu.ar/didacticaytic/2018/09/16/flipped-classroom-la-clase-invertida-parte-2/>
- Spence, P. (2014). Centros y fronteras: el panorama internacional de las Humanidades Digitales. *Humanidades Digitales: desafíos, logros y perspectivas de futuro. Janus, Anexo 1*, pp. 37-61. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5181017.pdf>
- Ursua, N. (2016). El pensar humanístico frente a las “Humanidades Digitales”. *Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología*, 11(36), 32-40. <https://www.redalyc.org/pdf/836/83646546003.pdf>
- Wenger-Traynor, E. y Wenger-Traynor, B. (2015). *Introduction to CP Practice: A Brief Overview of the Concept and its Uses.* <http://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>