

**SECCIÓN 1.**  
**“COMUNICACIÓN CULTURAL  
EN RED DESDE LAS  
HUMANIDADES DIGITALES”**



# INVESTIGAR EN HUMANIDADES DIGITALES Y PEDAGOGÍAS CULTURALES CON MIRADAS CRUZADAS Y NUEVAS PERSPECTIVAS

*RICARD HUERTA*

*Universitat de València.*

*CRISTÓBAL SUÁREZ-GUERRERO*

*Universitat de València.*



**RESUMEN.**

*Entre las Humanidades Digitales y las Pedagogías Culturales existen muchísimas posibilidades de hibridación. Esta idea de acercar las humanidades hacia lo educativo, lo artístico y lo cultural, y viceversa, supone establecer criterios comunes para encarar el reto digital. Reunir un conjunto de propuestas de temáticas y autorías distantes, insistiendo en el nexo común de lo digital, nos permite detectar espacios de cruce, lugares comunes por los que transitan mezclas y contagios enriquecedores. Observar estos territorios fronterizos y las conexiones que se establecen entre ellos nos proporciona múltiples elementos de análisis, otras luces. Este nuevo campo de acción acredita la fuerza de los planteamientos híbridos y creativos. Recopilar ejemplos de realidades distantes ha sido una labor ardua y compleja, en la que nos hemos aventurado con la mayor ilusión. Consideramos que el resultado obtenido merece ser tenido en cuenta, por su innovadora apuesta hacia geografías que pueden enriquecer futuras investigaciones.*

**Palabras clave:** Educación, Hipertexto, Humanidades digitales, Pedagogías culturales, TIC.

**ABSTRACT.**

*Among Digital Humanities and Cultural Pedagogies there are many possibilities of hybridization. The idea of bringing Humanities towards the educational, artistic and cultural, involves establishing broad criteria, through which we have possibilities of bringing this to the digital universe. Gathering different works on distant themes and authorships, insisting on the common link of the digital, allows us to detect crossing spaces, through mixtures and enriching contagions. Observing these border territories and the connections established between them, provides us with multiple elements of analysis. This new field of action reinforces the new hybrid and creative approaches. We have ventured into this complex work with the greatest illusion, looking for examples of distant realities. We believe that the result deserves to be taken into account, for its innovative commitment to geographies that can enrich future research.*

**Keywords:** Education, Hypertext, Digital Humanities, Cultural Pedagogies, ICT.



## 1. Territorios de hibridación que permiten innovar en la actividad investigadora.

---

Las Humanidades y las Artes están viviendo un intenso proceso de cambios en parte instrumentalizados por el universo digital. La educación vive transformaciones profundas, motivadas también por una realidad virtual que es tanto local como global, y que nos afecta a todos<sup>2</sup>. Como docentes y formadores de profesorado, nos insertamos en este proceso para analizar hasta qué punto las hibridaciones de las *Humanidades Digitales* y las *Pedagogías Culturales* están favoreciendo contextos integradores, redescubriendo nuevos objetos de trabajo y propiciando así nuevos entornos para el profesorado y el alumnado de las diferentes etapas educativas. En cualquier caso, y a pesar de algunos acontecimientos preocupantes, observamos la situación valorándola en positivo, y observamos que el hecho digital puede ayudar a romper las barreras tradicionales que habían sido marcadas por las áreas de conocimiento, superando así el encasillamiento de materias y asignaturas concretas, posibilitando escenarios conectados desde la transversalidad<sup>3</sup>. Nos interesa conocer los diferentes modelos híbridos que favorece el entramado digital, implicando a artistas, educadores en artes, historiadores, lingüistas, comunicadores, ingenieros, analistas de datos y diseñadores, que nos muestran sus particulares visiones de este nuevo modelo de escenarios educativos conectados.

Al definir por separado los conceptos de Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales observamos se trata de términos con un significado amplio. Las Humanidades Digitales se desarrollan especialmente en ámbitos académicos como la Lingüística, la Literatura, la Historia, la Filosofía o la Historia del Arte, pero también en la Computación<sup>4</sup>. El inicio de este proceso hacia el escenario virtual estuvo muy marcado por el interés hacia la digitalización de documentos y archivos, ya que los procesadores informáticos han incorporado a la archivística y la documentación nuevos argumentos de carácter integrador, generando conexiones constantes a nivel mundial. Internet pone a nuestro alcance todo un mundo de posibilidades de acceso a Museos,

---

<sup>2</sup> VINK, D.: *Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías*. Barcelona, Gedisa, 2018.

<sup>3</sup> SUÁREZ-GUERRERO, C.; LLORET-CATALÀ, C.; MENGUAL-ANDRÉS, S.: "Percepción docente sobre la transformación digital del aula a través de tabletas: un estudio en el contexto español", *Comunicar*, 24, 49, 2016, pp. 81-89. Disponible en línea: <https://doi.org/10.3916/C49-2016-08>  
[Fecha de consulta: 07/12/2019].

<sup>4</sup> TRIFONAS, P. P.; JAGGER, S. (Ed.): *Handbook of Cultural Studies and Education*. Routledge, NY, 2019.



Archivos, Bibliotecas y Bases de datos<sup>5</sup>. Pero este afán archivístico y documental ha dado paso también a nuevas formas de acercarse a la Literatura, el Arte, la Música, la Historia, la Filosofía y la creación en general. Es por ello que debemos observar este fenómeno como un hecho de gran repercusión y de ámbito global. Si bien las instituciones siguen teniendo un gran peso en la difusión mediática y el engranaje cultural, Internet ha propiciado un salto inédito en las relaciones de ámbito global. Las personas tenemos acceso a conexiones con gente y entidades de todas partes, lo cual permite generar procesos comunicativos en red vinculados al estudio y la divulgación de las Humanidades. Los teclados y las pantallas conviven con el libro o el periódico en papel, de modo que los modelos de producción y difusión de la cultura ya no se rigen por un argumento lineal, sino que se evidencian en tanto que redes conectadas. Las Pedagogías Culturales también experimentan cambios importantes con el escenario digital, de modo que ya no educamos como lo hacíamos antes, ni aprendemos de la misma manera. Ahora disponemos de mecanismos que favorecen dinámicas más fluidas y rápidas, más ambiciosas, pero sobre todo más complejas. Con la tecnología el campo de la educación no formal e informal se hace más grande y complejo y, por ello, el papel del profesorado y del alumnado evoluciona hacia modelos híbridos, flexibles, ubicuos y permeables<sup>6</sup>. La educación digital ya es un hecho asumido, y por lo tanto será necesario avanzar hacia nuevas militancias más flexibles. La cultura se vive y se comunica, pero sobre todo se aprende, igual como la sensibilidad y el respeto. Hemos de gestionar nuevas perspectivas culturales y pedagógicas, nuevas tácticas de conexión entre el alumnado y el profesorado, al poner en valor las realidades emergentes.

Todo lo dicho se revela como una argumentación poderosa para redefinir nuestra posición ante las Humanidades, las Artes y la Educación<sup>7</sup>. Ante tal evidencia, parece lógico admitir que la hibridación entre áreas, temáticas y especialidades, es la opción más adecuada a la que podemos acudir ante la presión del universo digital.

---

<sup>5</sup> VIDAGAÑ, M.: "Reflexiones sobre la educación artística desde la práctica del museo de arte contemporáneo. El caso de los museos de Lisboa", *Artseduca*, 24, 5, 2019, pp. 55-64. Disponible en línea: <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2019.24.5> [Fecha de consulta: 23/11/2019].

<sup>6</sup> HUERTA, R.: "Diseño de letras como entorno visual para educar en diversidad", *Artseduca*, 25, 2020, pp. 5-22. Disponible en línea: <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.25.1> [Fecha de consulta: 09/01/2020].

<sup>7</sup> HUERTA, R.; SUÁREZ-GUERRERO, C.: "Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales", *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13, 1, 2020, pp. 1-7. Disponible en línea: <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.129270> [Fecha de consulta: 08/01/2020].



## 2. Tres ámbitos de actuación para encajar discursos entre las Humanidades Digitales y las Pedagogías Culturales.

---

Unir dos ámbitos con puntos en común, pero que provienen de trayectorias académicas diferentes, supone un reto de organización, ya que nuestro interés radica en acercar ambos universos del conocimiento, sin por ello desarmar ninguna de las riquezas que les caracterizan por separado<sup>8</sup>. Las *Humanidades Digitales* han adquirido una presencia notoria en el universo académico, y las *Pedagogías Culturales* están consiguiendo abrirse paso en los nuevos escenarios de la docencia y la investigación<sup>9</sup>. El hecho de unir ambas realidades ha significado potenciar los nexos y afianzar los elementos que les unen. Es por ello que hemos optado por organizar en tres apartados el monográfico. El primer apartado lleva por título “*Comunicación Cultural en Red desde las Humanidades Digitales*”. En esta primera sección encontramos los artículos *Quo vadis, Cervantes Virtual? Veinte años de Humanidades Digitales entre literatura y tecnología* de **José Rovira-Collado**; *Sinergias4g el Arte visual como medio de comunicación* de **Joan Josep Soler Navarro**; *La perspectiva de los niños sobre la infancia en la generacion z* de las autoras brasileñas **Viviane de Bona** y **Marcela Karolinny da Silva Costa**; *La literatura comparada mediante entornos digitales: las TIC como Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento en la Didáctica de la Literatura* de **Enrique Ortiz Aguirre**; *Gramática española mediante la infografía* de **María Dolores Ouro Agromartín**; *Las herramientas digitales en la enseñanza de chino como lengua extranjera* de **Rina Karaseva**. El segundo apartado se titula “*Artes Visuales y Patrimonio Educativo en la Sociedad Digital*”, y en él encontramos los artículos *¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad* de **Vicente Monleón Oliva**; *Lo virreal* de **Solimán López**; *La influencia del contexto de los eSports en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera* de **Ana Yara Postigo**; *Programa Ciencia y Arte. Dos talentos unidos en un entorno digital* de **Araceli Giménez Lorente**; *¿Hablamos de patrimonio en redes sociales o solo difundimos? Pasar del “me gusta” a una narrativa más significativa* de **Stella Maldonado Esteras**; *Educación Ambiental y Arte Sostenible para el desarrollo*

---

<sup>8</sup> HUERTA, R.; DOMÍNGUEZ, R.: “La educación artística de la era digital: investigar en escenarios tecnológicos”, *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 2019, pp. 9-20. Disponible en línea: <http://doi.org/10.7203/eari.10.16111> [Fecha de consulta: 17/12/2019].

<sup>9</sup> NAVARRO ESPINACH, G.: “La Edad Media a través del cine: la Trilogía de la Vida de Pasolini”, *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 2019, pp. 286-302. Disponible en línea: <https://doi.org/10.7203/eari.10.14089> [Fecha de consulta: 18/12/2019].



de *Humanidades Digitales mediante fotografía y educación artística en Lisboa* de **Rafael Sumozas** y **Antonio Almeida**; *Arte y performance para educar en la era digital: generando ciudadanía desde la diversidad* de **Víctor Parral Sánchez**.

En el tercer apartado titulado “*Nuevas Posibilidades Educativas en Humanidades Digitales*” se integran los artículos *Didáctica, cultura e innovación: músicas para el desarrollo sostenible* de **Ana Vernia Carrasco**; *Videocreación para alumnado con síndrome de Down en las enseñanzas regladas de danza* de **Inmaculada Guerrero Rivas**; *Educación plástica y su enseñanza en educación primaria: una investigación sobre las metodologías, procesos, y recursos para la mejora en la competencia del docente* de **Alfredo J. Ramón**, **Bibiana S. Sánchez**, **Laura Boj Pérez** y **José Víctor Villalba**; *Arte latiendo en las pantallas. Transposiciones materiales para la enseñanza* de la autora argentina **Gabriela Augustowsky**; *Videoarte al alimón. Consecuencias video-experimentales. La práctica artística en el aula para el desarrollo del pensamiento crítico* de **Pilar Soto Sánchez**; *Cartografía conceptual del islam: aproximación metodológica a lo glocal* de **Luz Gómez**; y finalmente *Arquitectura urbana y competencias docentes digitales* de **Ignacio Yusim**.

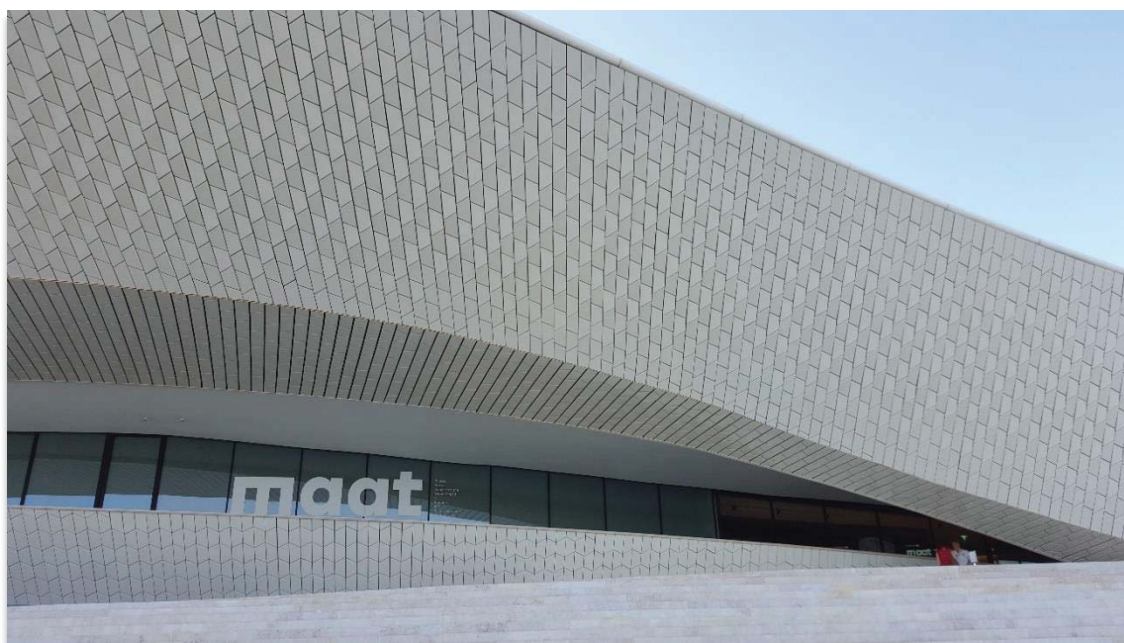


Figura 1. Fachada y entrada del MAAT Museo de Arte, Arquitectura y Tecnología de Lisboa.

Fotografía de Ricard Huerta.



Hemos intentado cubrir la máxima representación de áreas de conocimiento y de distintos procesos de investigación, habiendo tenido muy en cuenta el equilibrio de género en las autorías, al tiempo que integramos una gran variedad de instituciones representadas, ya que contamos con autores de numerosos centros nacionales, y también de entidades internacionales. Disponemos de un conjunto de trabajos que provienen de realidades muy distintas, y de disciplinas diversas como la Filología, la Historia, la Comunicación, la Pedagogía, la Educación, las Didácticas, las Artes Visuales, el Cine, el Deporte, la Música, la Danza, la Formación Docente, la Arquitectura, el Urbanismo y la Religión<sup>10</sup>. Aparentemente, el conjunto podría parecer un tanto abrupto, debido a la variedad multidisciplinar que lo caracteriza. Pero es precisamente dicha integración la que da mayor fortaleza al conjunto, al demostrar que todas estas manifestaciones de la investigación en Humanidades y Ciencias Sociales tienen como nexo integrador el universo digital, una realidad obstinada a la que no podemos dar la espalda. Es algo que no podemos obviar, puesto que se ha incrustado en todas las facetas de nuestras vidas. Lo digital ha llegado para quedarse, y forma parte de todas las experiencias actuales de investigación.

### **3. Comunicación cultural en red desde las Humanidades Digitales.**

---

El mundo de la Cultura se ha visto transformado por el impacto de las Tecnologías Digitales. Y no hablamos solamente de producción cultural, sino también de la recepción de la cultura por parte de los diversos públicos. En estos momentos resulta complejo entender cualquier acción académica si no existe algún elemento vinculado con el universo digital. Cuando buscamos información, cuando recogemos datos, al revisar experiencias de otros lugares, al redactar nuestro artículo, en todo momento utilizamos recursos digitales. Ya no se trata solamente de una tecnología emergente, estamos hablando de una realidad expandida al máximo, y en todas direcciones. Cuando José Rovira-Collado nos habla de la evolución de la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* (BVMC) en su trabajo titulado *Quo vadis, Cervantes Virtual? Veinte años de Humanidades Digitales entre literatura y tecnología*, refrenda el valor de esta iniciativa nacida en 1999 como un hito indiscutible de la relación entre

---

<sup>10</sup> ALONSO-SANZ, A.; JARDÓN, P; LIFANTE GIL, Y.: "The role of the classroom's images. Study of Visual Culture at three schools", *Visual Studies*, 34, 2, 2019. Disponible en línea: <https://doi.org/10.1080/1472586X.2019.1653223> [Fecha de consulta: 07/01/2020].





la Literatura e Internet<sup>11</sup>. El proyecto fue diseñado por la Universidad de Alicante y se ha convertido en uno de los principales espacios para la investigación y la lectura de la literatura en español en Internet. Disponer de un corpus inabarcable de obras ha transformado la misma concepción del texto literario. Rovira presenta un recorrido en clave histórica a través de las distintas plataformas que plantean la cuestión literaria desde la difusión en Internet, comprobando el alto grado de eficacia de la BVMC. Por su parte, Joan Josep Soler Navarro analiza la difusión cultural de las artes visuales a través de una revista digital, en la que podemos recuperar autores, exposiciones, obras, y sobre todo entrevistas a protagonistas. Su texto *Sinergias4g el arte visual como medio de comunicación* entra de lleno en la nueva organización de los medios, y sobre todo en la posibilidad de conseguir una mayor presencia y visibilidad en el entramado de las redes digitales. Las autoras brasileñas Viviane de Bona y Marcela Karolinny da Silva Costa se han centrado en el alumnado comprendido entre los 6 y 11 años de edad de centros educativos de Recife. En su artículo *La perspectiva de los niños sobre la infancia en la generación z* nos explican las estructuras de conocimiento cognitivo y afectivo que surgen de la relación entre los niños y el mundo que les rodea, atentas al relato del alumnado, a sus perspectivas sobre la infancia, las tecnologías y al uso que hacen de ellas, analizando dicha realidad desde la *Teoría de las Representaciones Sociales* (TRS).

Completan este apartado tres investigaciones vinculadas a la Literatura, la lingüística y el aprendizaje de lengua, es decir, a los ámbitos de la comunicación y la Educación. Enrique Ortiz Aguirre ha titulado su trabajo *La literatura comparada mediante entornos digitales: las TIC como Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento en la Didáctica de la Literatura*. Su propuesta parte de la crítica al enfoque historicista en la enseñanza de la Literatura, algo que ha demostrado su ineficacia, ya que una nómina de autores y de obras no puede constituir una fórmula adecuada para fomentar la lectura. El autor asegura que gracias a los entornos digitales se promueve la lectura, mediante hipervínculos, uniendo lenguajes artísticos diversos, entendiendo así la Literatura comparada como espacio de encuentro entre la Literatura y otras Artes la Pintura, la Escultura, el Cine, la Música. En el trabajo *Gramática española mediante la infografía* de María Dolores Ouro Agromartín asegura que la

---

<sup>11</sup> ROVIRA SOLER, J. C.; ROVIRA-COLLADO, J.: "La literatura en español en Internet: veinte años de la creación de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes", *Revista Mi Biblioteca*, 58, 2019, pp. 54-59.



infografía es un medio útil para transmitir cualquier información, ya que lo hace de forma clara utilizando textos, gráfico, fotos y cualquier materia o información objeto de enseñanza para usarla en cualquier contexto. Dice Ouro que la infografía es tan versátil y tan nítida en su transmisión de la información que está al alcance del alumnado. También la ve importante como método para la enseñanza de segundas lenguas, ya que ayuda a transmitir lo que no se entiende de forma verbal. Concluye la autora que la gramática, al igual que cualquier otro material de aprendizaje, puede plasmarse de forma visual en infografías coloridas para un mejor aprovechamiento de los contenidos a adquirir, ya que la base es lo importante, demostrar que lo que se ve, llama a los sentidos y se recuerda mejor que lo que escuchamos o leemos. Ouro aconseja el uso de la imagen en el aprendizaje de idiomas y en cualquier otra materia. Finalizamos el apartado con *Las herramientas digitales en la enseñanza de chino como lengua extranjera*, una original propuesta de Rina Karaseva en la que se hace un repaso a lo tipos tradicionales de diccionarios impresos del chino, los diccionarios de caracteres o *zidian*, y los de palabras o *cidian*, donde conviene clarificar que la diferencia es el sistema de búsqueda de las palabras o los caracteres en esos diccionarios. Tras la introducción de *pinyin*, los diccionarios chinos agrupan las palabras por el orden alfabético latino, pero si no sabemos la pronunciación de un carácter o palabra habrá que saber cómo calcular los trazos y destacar el grafema principal para encontrarlo. La investigadora ha elaborado un método propio para facilitar todos los procesos de acercamiento a la escritura de la lengua china, utilizando para ello los recursos que ofrece la Tecnología Digital.

#### **4. Artes visuales y patrimonio educativo en la sociedad digital.**

---

En el tercer apartado hemos querido ubicar algunas de las investigaciones centradas en las Artes Visuales, sin perder de vista que otras realidades también utilizan la imagen como campo de acción relevante, incluso cuando no se refieren a cuestiones artísticas. Aparecen de este modo intersecciones con el Deporte, la Lengua, la Ciencia o los Patrimonios. El territorio digital es un entorno de desubicaciones, de tránsitos, de encuentros, por lo que podemos esperar cualquier interferencia azarosa, fruto de la cual nacerán nuevas posibilidades educativas y culturales. En *¿Y la pedagogía Disney? Trabajando hacia una educación audiovisual de calidad*, Vicente Monleón incide en un clásico de la comunicación audiovisual, pero también en un modelo hegemónico de



simbologías y referencias educativas, ya que *Disney* se ha implantado en nuestra cultura cotidiana desde hace casi un siglo. A la multinacional *Disney*, que ha generado una mitología particular, que ha creado epopeyas que comparten distintas generaciones, y que generó personajes que conocemos la gente de todas las clases sociales, el universo digital le ha proporcionado nuevos argumentos, y sobre todo nuevas posibilidades de expansión. El hecho de que Vicente Monleón aborde estas temáticas complejas y muy visibles nos ayuda a replantear algunas cuestiones educativas<sup>12</sup>, si bien alerta sobre la fuerza de los tópicos, elementos detectables desde la cultura visual. Por su parte, el artista Solimán López, creador de imaginarios digitales de gran calado, y con renombre internacional, apuesta por las tendencias digitales del arte en su propuesta *Lo virreal*, ofreciéndonos así un neologismo realmente atractivo, ya que apela al entorno digital como un reino en el que lo real se reafirma en su levedad. Para Ana Yara Postigo el alumnado escolar accede mediante el juego a una definición funcional de conceptos incluso antes de usar un lenguaje escrito gramaticalmente correcto; lo que ignora es que las sabe. El uso del juego supone una estrategia para fomentar las habilidades del siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico, la innovación o la colaboración. En *La influencia del contexto de los eSports en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera*, explica cómo el videojuego es un producto que ha generado un alto impacto cultural y se ha convertido en un motor de cambio tecnológico, artístico, científico y social. El hecho de que se use el inglés para el desarrollo y uso de los videojuegos ha hecho de este idioma la lengua franca en dicho mundo<sup>13</sup>.



Figura 2. Hiker Chiu. Obra de *Del LaGrace Volcano* para la exposición *Visibly Intersex* en el museo digital *Museari*.

<sup>12</sup> MONLEÓN, V.: "El malo de la película". Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos *Disney*", *EARI, Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 2018, pp. 131-148.

<sup>13</sup> POSTIGO-FUENTES, A. Y.; FERNÁNDEZ-NAVAS, M.: "Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en eSports", *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 22, 2019, pp. 69-86. Disponible en línea: <https://doi.org/10.17561/reid.n22.5> [Fecha de consulta: 21/12/2019].



En *Programa Ciencia y Arte. Dos talentos unidos en un entorno digital*, Araceli Giménez Lorente presenta los resultados de un proyecto que fusiona ciencia y arte a través del diseño, obteniendo ilustraciones científicas con un carácter más divertido e ingenioso. Aquí se pretende ayudar a ilustradores y científicos jóvenes para que puedan aproximar la ciencia a la sociedad<sup>14</sup>. Paso a paso se consiguen los objetivos, realizando revistas digitales que se pueden leer y descargar de forma libre, donde se agrupan todos los post con sus ilustraciones. El diseño de la revista se elabora por parte del alumnado en prácticas, tanto en las especialidades de CFGS en Ilustración como en Diseño Gráfico. Más preocupada por las cuestiones patrimoniales, Stella Maldonado Esteras se pregunta si es viable, partiendo de las características impuestas por cada plataforma, desarrollar nuevas narrativas que lleven a un mayor conocimiento de los patrimonios. En su trabajo *¿Hablamos de patrimonio en redes sociales o solo difundimos? Pasar del “me gusta” a una narrativa más significativa* mantiene su interés por las identidades, y considera que los patrimonios deben abrirse a todos los cauces de conocimiento, especialmente en los *social media*, donde pueden encontrar la oportunidad de vincularse mucho más con otros sujetos, generando comunidades de relación basadas en la construcción de nuevas narrativas a través de la identificación, la emoción, la memoria y la pertenencia. Los ODS toman presencia explícita en *Educación Ambiental y Arte Sostenible para el desarrollo de Humanidades Digitales mediante fotografía y educación artística en Lisboa* de Rafael Sumozas y Antonio Almeida. Se trata de una colaboración entre docentes a través de la Investigación Basada en las Artes. El estudio ha podido constatar la conexión existente entre la investigación en Humanidades y la incorporación de métodos y herramientas como la cámara digital, que se convierte en un estímulo para el desarrollo de la investigación en educación, en este caso a partir del medio ambiente, como resultado de la incorporación de la reflexión sobre lo digital en las Humanidades y en la sociedad en general<sup>15</sup>. Concluye este apartado con el trabajo de Víctor Parral Sánchez titulado *Arte y performance para educar en la era digital: generando ciudadanía desde la diversidad*, donde se reivindican las posibilidades del cuerpo y las artes en los ámbitos digitales y educativos. La investigación de Parral se ubica en el ámbito de la Educación Artística, y se desarrolla en los cursos de

<sup>14</sup> HUERTA, R.; ALONSO-SANZ, A.; RAMON, R. (Ed.): *Investigar y educar en diseño*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2018.

<sup>15</sup> ROIG-VILA, R.; MENGUAL-ANDRÉS, S.; STERRANTINO, C.; QUINTO, P.: “Actitudes hacia los recursos tecnológicos en el aula de los futuros docentes”, *@tic. revista d’innovació educativa*, 15, 2015, pp. 12-19. Disponible en línea: <https://doi.org/10.7203/attic.15.7220> [Fecha de consulta: 22/12/2019].



Secundaria. Este proyecto de investigación educativa y artística fusiona tres ejes, a saber: a) el desarrollo de políticas inclusivas, entendidas como valores universales, y relacionadas con la igualdad y con la diversidad sexual y de género; b) la producción artística del alumnado de ESO contemplando diversas disciplinas artísticas, desde el dibujo y los audiovisuales hasta la *performance* y la acción artística desarrollada con el propio cuerpo; y c) el uso pedagógico que se puede hacer de las redes sociales con el fin de difundir nuestra producción artística y los valores sociales que implica.

## **5. Nuevas Posibilidades Educativas en Humanidades Digitales.**

---

Este tercer apartado nos permite transitar por una serie de elementos innovadores que generan de nuevo intersecciones, aportando miradas originales y arriesgadas. La investigadora Ana Vernia Carrasco nos descubre un mundo de posibilidades en su artículo *Didáctica, cultura e innovación: músicas para el desarrollo sostenible*, donde propone que la Educación Musical como parte fundamental del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4, referido a la Educación, para incidir en la mejora del resto de ODS. Parte de la hipótesis de que la educación puede potenciar el resto de ODS, haciendo hincapié a la cultura, utilizando la música como eje vertebrador para incardinar educación, cultura y ODS. Considera Vernia que la formación de maestros y maestras es fundamental para la adquisición de competencias docentes, con actitudes y acciones responsables, mejorando la manera de actuar, de hacer, de transmitir y de comunicar del profesorado. El territorio de la danza es el abordado por la especialista Inmaculada Guerrero Rivas, quien en su trabajo *Videocreación para alumnado con síndrome de Down en las enseñanzas regladas de danza* que necesitamos identificar vías de aplicación curricular a través de la innovación educativa, para así integrar al alumnado diverso con necesidades especiales. Esto lo podemos lograr con planes de actuación específicos, en los que ocupan un papel destacado el enriquecimiento cognitivo y el trabajo personalizado. Dichas vías deben enmarcarse en un proceso global de aprendizaje cuyo principal objetivo sea la total inclusión escolar, para que las estrategias de atención a la diversidad se conviertan en proyectos consolidados. Conviene además que el proceso sea compartido por toda la comunidad educativa, especialmente cuando se trata de actividad física y artística,



porque requiere de un gran esfuerzo de búsqueda e innovación, encaminado a determinar los métodos más adecuados.

El equipo formado por Alfredo Ramón, Bibiana Sánchez, Laura Boj y José Víctor Villalba presentan los resultados de su investigación titulada *Educación plástica y su enseñanza en educación primaria: una investigación sobre las metodologías, procesos, y recursos para la mejora en la competencia del docente*. Entre sus propuestas destaca la utilización de recursos digitales como entorno propicio para la formación docente. La autora argentina Gabriela Augustowsky se decanta por el Cine y los audiovisuales como entidades abarcables y de gran valor pedagógico en su trabajo *Arte latiendo en las pantallas. Transposiciones materiales para la enseñanza*. No muy lejos de estos intereses, la autora Pilar Soto Sánchez nos descubre los vínculos entre Artes y audiovisuales en *Videoarte al alimón. Consecuencias video-experimentales. La práctica artística en el aula para el desarrollo del pensamiento crítico*.

Finalizando ya este recorrido privilegiado hacia encuentros fructíferos entre las Humanidades Digitales y las Pedagogías Culturales, recabamos información suculenta a través del estudio de Luz Gómez titulado *Cartografía conceptual del islam: aproximación metodológica a lo glocal*. En este trabajo de indagación, la autora afirma que la comprensión del islam como un *artefacto* fruto de la modernidad *glocal*, contribuye a asumir la diversidad social y cultural en tanto que valor europeo efectivo. Dice que este reconocimiento ha de tener un impacto positivo al dar visibilidad al grupo minoritario musulmán, al que se pretende atraer para la construcción de un relato histórico y social compartido. La aproximación glocal a la historia conceptual del islam mediterráneo para fomentar una correcta implementación de las herramientas digitales en el estudio humanístico del islam se justifica por: a) la pertinencia de la noción de glocalización, una teoría que ayuda a superar los problemas de elitismo y marginación de las realidades materiales y culturales de la opresión en que ha incurrido la teoría de la globalización; b) los problemas que plantea la teoría de la hibridación en el caso español y magrebí, por desatender sus posibles derivadas en forma de desarraigo y violencia; y c) la persistencia de la diacronía en el análisis conceptual del islam si se quieren solventar las falsas dicotomías con que se aborda desde Europa la modernidad islámica.



Por su parte, el trabajo *Arquitectura urbana y competencias docentes digitales*, de Ignacio Yusim, sugiere concebir el espacio arquitectónico como un instrumento educativo. Esto requiere de un proyecto docente vinculado a un trabajo colaborativo y multidisciplinar, para lo cual se deben utilizar las nuevas plataformas digitales, de modo que favorezcan la participación ciudadana y garanticen el éxito del proyecto al asegurar la pertenencia e integración del espacio por parte de la ciudadanía.

## **6. A modo de conclusión: la constante de la hibridación.**

---

Teniendo en cuenta la realidad educativa en la que nos movemos, que es múltiple, ubicua, compleja, transversal, transdisciplinar y también digital, y valorando el gran impulso de las artes y las humanidades desde la órbita digital, todavía quedan muchos encuentros por descubrir, en los que se combinarán la realidad geográfica y física con los entornos online y los dispositivos tecnológicos. Las redes forman parte intrínseca del mundo digital, y por tanto debemos prestar mucha atención a los modelos que nacen y a los que ya forman parte de la cotidianidad. No se trata solamente de educar en cuestiones tecnológicas, sino también de educar en los valores que propicia la deriva tecnológica. Se trata de educar no solo con tecnología, sino para encarar el reto tecnológico y es en este punto donde se inscribe este monográfico.

El uso masivo de las tecnologías, así como la participación en redes sociales y las aplicaciones móviles, parecen dirigidos a proporcionar una extensión de humanidad que las herramientas digitales no tienen realmente. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación suponen nuevos retos para la ciudadanía, ya que se hace un uso masivo por parte de la población, habitualmente sin iniciar una reflexión consciente y responsable. Las numerosas utilidades y funciones recreativas han convertido la tecnología en un instrumento familiar y cotidiano. Las tecnologías parecen haber adquirido un estatuto humano, pero la diferencia es la responsabilidad ética que debería predominar. Las desigualdades se reproducen si no hay un esfuerzo consciente y decidido para eliminarlas y superarlas. Es urgente que las Humanidades digitales aborden todas las dimensiones desde un enfoque interseccional con el fin de crear relaciones más igualitarias y menos discriminadoras en las redes sociales. Se trata de crear espacios seguros, de modo que la población pueda medir el impacto, con la capacidad crítica necesaria para identificar vulnerabilidades de seguridad,



situaciones de discriminación, y ser capaces de responder adoptando patrones de conducta desde la seguridad.

Las Humanidades no sólo tienen que explicar cuáles son las relaciones que esconde el uso de las tecnologías en el conjunto de la sociedad y entre los ciudadanos, sino que han de adelantarse a su utilización, reflexionando sobre los impactos deseables y no deseables que provocan. Esta visión ha sido adoptada por algunas ramas de las ciencias tecnológicas y de ingenierías, donde se establece como principio primordial el diseño centrado en el usuario, aunque el nivel de aplicación de este principio sólo supone preguntar a la población si quiere involucrarse en su diseño. El papel de las ciencias sociales y humanas en nuestro desarrollo colectivo consiste en cumplir funciones fundamentales relacionadas con las esferas social, ética y educativa, las cuales colectivamente deben potenciar el respeto por el conocimiento.





## BIBLIOGRAFÍA

---

HUERTA, R.; ALONSO-SANZ, A.; RAMON, R. (Ed.): *Investigar y educar en diseño*. Valencia, Tirant lo Blanch, 2018.

MONLEÓN, V.: “El malo de la película”. Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográficas clásicos Disney”, *EARI, Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 2018, pp. 131-148.

ROVIRA SOLER, J. C.; ROVIRA-COLLADO, J.: “La literatura en español en Internet: veinte años de la creación de la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes”, *Revista Mi Biblioteca*, 58, 2019, pp. 54-59.

TRIFONAS, P. P.; JAGGER, S. (Ed.): *Handbook of Cultural Studies and Education*. Routledge, NY, 2019.

VINK, D.: *Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías*. Barcelona, Gedisa, 2018.

## WEBGRAFÍA

---

ALONSO-SANZ, A.; JARDÓN, P; LIFANTE GIL, Y.: “The role of the classroom’s images. Study of Visual Culture at three schools”, *Visual Studies*, 34, 2, 2019. Disponible en línea: <https://doi.org/10.1080/1472586X.2019.1653223> [Fecha de consulta: 07/01/2020].

HUERTA, R.: “Diseño de letras como entorno visual para educar en diversidad”, *Artseduca*, 25, 2020, pp. 5-22. Disponible en línea: <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.25.1> [Fecha de consulta: 09/01/2020].

HUERTA, R.; DOMÍNGUEZ, R.: “La educación artística de la era digital: investigar en escenarios tecnológicos”, *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 2019, pp. 9-20. Disponible en línea: <http://doi.org/10.7203/eari.10.16111> [Fecha de consulta: 17/12/2019].

HUERTA, R.; SUÁREZ-GUERRERO, C.: “Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales”, *REIRE Revista d’Innovació i Recerca en Educació*, 13, 1, 2020, pp. 1-7. Disponible en línea: <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.129270> [Fecha de consulta: 08/01/2020].

NAVARRO ESPINACH, G.: “La Edad Media a través del cine: la Trilogía de la Vida de Pasolini”, *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 10, 2019, pp. 286-302. Disponible en línea: <https://doi.org/10.7203/eari.10.14089> [Fecha de consulta: 18/12/2019].

POSTIGO-FUENTES, A. Y.; FERNÁNDEZ-NAVAS, M.: “Análisis multidimensional del aprendizaje de lengua extranjera en eSports”, *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, 22, 2019, pp. 69-86. Disponible en línea: <https://doi.org/10.17561/reid.n22.5> [Fecha de consulta: 21/12/2019].



ROIG-VILA, R.; MENGUAL-ANDRÉS, S.; STERRANTINO, C.; QUINTO, P.: “Actitudes hacia los recursos tecnológicos en el aula de los futuros docentes”, *@tic. revista d’innovació educativa*, 15, 2015, pp. 12-19. Disponible en línea: <https://doi.org/10.7203/attic.15.7220> [Fecha de consulta: 22/12/2019].

SUÁREZ-GUERRERO, C.; LLORET-CATALÁ, C.; MENGUAL-ANDRÉS, S.: “Percepción docente sobre la transformación digital del aula a través de tabletas: un estudio en el contexto español”, *Comunicar*, 24, 49, 2016, pp. 81-89. Disponible en línea: <https://doi.org/10.3916/C49-2016-08> [Fecha de consulta: 07/12/2019].

VIDAGAN, M.: “Reflexiones sobre la educación artística desde la práctica del museo de arte contemporáneo. El caso de los museos de Lisboa”, *Artseduca*, 24, 5, 2019, pp. 55-64. Disponible en línea: <http://dx.doi.org/10.6035/Artseduca.2019.24.5> [Fecha de consulta: 23/11/2019].

**Ricard Huerta (Universitat de València) [ricard.huerta@uv.es](mailto:ricard.huerta@uv.es)**

Catedrático de Educación Artística en la Universitat de València. Artista y docente, es investigador del *Instituto Universitario de Creatividad e Innovaciones Educativas*. Director de *EARI Educación Artística Revista de Investigación* [www.revistaeari.org](http://www.revistaeari.org) y del *Diploma de Especialización en Educación Artística y Gestión de Museos*. Director de *Museari* [www.museari.com](http://www.museari.com) Doctor en *Bellas Artes* y licenciado en *Música, Bellas Artes* y *Comunicación Audiovisual*. Coordinador del Grupo CREARI de Investigación en Pedagogías Culturales (GIUV2013-103). Profesor de la Facultat de Magisteri. Entre sus libros recientes destacan *Transeducar Arte, docencia y derechos lgbt* (Egales) y *Arte para primaria* (UOC). Ha dirigido nueve jornadas internacionales de investigación en educación artística y cinco congresos internacionales.

**Cristóbal Suárez-Guerrero (Universitat de València) [cristobal.suarez@uv.es](mailto:cristobal.suarez@uv.es)**

Profesor Contratado Doctor. Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universitat de València. Es profesor a tiempo completo del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universitat de València. Doctor en Educación, procesos de formación en espacios virtuales por la Universidad de Salamanca y Licenciado en Educación, especialidad de Filosofía y Ciencias Sociales, Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Es miembro del grupo CREARI de investigación en pedagogías culturales (GIUV2013-103) de la Universitat de València. Ha desarrollado una estancia post doctoral sobre el aporte de las Humanidades Digitales a la Pedagogía Digital en el Department of Digital Humanities, King’s College London.

*\*Portada: Fotografía de Nacho López a partir de la obra Neuron del artista Carlos Sáez, tomada en la exposición Concrete Effect (Espai Tactel) durante el Arco Gallery Walk del Abierto València 2019.*

