



<Estudios y tendencias

Monográfico sobre humanidades digitales y pedagogías culturales>

Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales

Ricard Huerta ¹ , Cristóbal Suárez-Guerrero ² 

Enviado: 18/09/2019. Aceptado: 23/09/2019. Publicado en prensa: 04/11/2019. Publicado: 08/01/2020

//Resumen

La tecnología digital, además de servir como herramienta de investigación, también es un objeto de estudio. Muchas disciplinas han encontrado en el quehacer social en red, especialmente en internet, nuevos elementos para analizar, como el derecho de internet, la etnografía virtual o la minería de datos, por poner algunos ejemplos. Esto también sucede en la cultura y la educación. En pocas palabras, existen cada vez más investigadores y trabajos de investigación que, además de estudiar la cultura digitalizada, analizan la cultura digital y, por otra parte, existen líneas de investigación que además de ver internet como material educativo, ven el entorno *online* como una nueva condición social y cultural de aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Es decir, que para la cultura y para la educación la tecnología actual no pasa desapercibida. En la actualidad ambas disciplinas están retomando sus desarrollos y creando otras narrativas, ávidas por entender, valorar y desarrollar sus encuadres y prácticas en un nuevo ecosistema, el digital.

//Palabras clave

Humanidades digitales; Pedagogías culturales; Arte; Educación; Investigación.

//Datos de los autores

¹ Universitat de València, España. Institut de Creativitat i Innovacions Educatives. Autor para la correspondencia: ricard.huerta@uv.es² Universitat de València, España. Departamento de Didáctica y Organización Escolar.

//Referencia recomendada

Huerta, R., y Suárez-Guerrero, C. (2020). 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), 1–7. <http://doi.org/10.1344/reire2020.13.129270>

© 2020 Ricard Huerta y Cristóbal Suárez-Guerrero. Este artículo es de acceso abierto sujeto a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons, la cual permite utilizar, distribuir y reproducir por cualquier medio sin restricciones siempre que se cite adecuadamente la obra original. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



//Títol

Maneres d'entendre el digital des de la mirada creuada entre humanitats digitals i pedagogies culturals

//Resum

La tecnologia digital, a més de servir com a eina de recerca, també és un objecte d'estudi. Moltes disciplines han trobat en el fet social en xarxa, especialment a Internet, nous elements per analitzar, com el dret d'Internet, l'etnografia virtual o la mineria de dades, per posar exemples. Això també passa en la cultura i en l'educació. En poques paraules, hi ha cada vegada més investigadors i treballs d'investigació que, a més d'estudiar la cultura digitalitzada, analitzen la cultura digital. I d'altra banda, hi ha línies d'investigació que, a més de veure Internet com a material educatiu, veuen l'entorn online com una nova condició social i cultural d'aprenentatge dins i fora de l'escola. És a dir, per a la cultura i l'educació la tecnologia actual no passa desapercebuda. Actualment les dues disciplines estan reprenent els seus desenvolupaments i creant altres narratives àvides d'entendre, valorar i desenvolupar els seus enquadraments i pràctiques en un nou ecosistema, el digital.

//Paraules clau

Humanitats digitals; Pedagogies culturals; Art; Educació; Recerca.

//Title

Using an approach combining digital humanities and cultural pedagogies to understand digital technology

//Abstract

In addition to serving as a research tool, digital technology is an object of study in itself. Social networks, especially on the internet, have provided researchers in many disciplines with new subjects to analyse, such as internet law, virtual ethnography or data mining. This also happens in culture and education. In a nutshell, an increasing number of research papers not only study the samples of culture that have been digitised but analyse the notion of digital culture itself. Furthermore, certain lines of research not only view the internet as an educational resource but see the online environment as a new social and cultural condition of learning both in and out of school. In other words, current trends in technology are important to culture and education, where various developments are being re-examined in the light of what technology means to them, and where other narratives are being created by the desire to understand, value and develop frameworks and practices in the new, digital ecosystem.

//Keywords

Digital humanities; Cultural pedagogies; Art; Education; Research.

1. Introducción

Lo digital no deja incólume nada, ni a nadie. El impacto de la tecnología digital en los distintos aspectos de la dinámica social es evidente. En sus redes se tejen relaciones humanas, en torno a sus expectativas se abren negocios, alabando sus virtudes se edifican propuestas solidarias; pero también, oteando sus peligros, se visualizan distopías del control basadas en la explotación de datos. Además de este consabido y frenético choque, existe un impacto menos visible y más especializado que afecta a muchas disciplinas nuevas y antiguas. A este respecto llama la atención que en los muros de nuestros centros educativos siga teniendo tanta presencia lo analógico (Alonso Sanz, Jardón y Lifante Gil, 2019), mientras nuestro alumnado hace tiempo que comparte un entramado digital a través de sus dispositivos móviles. Por su parte, los entornos educativos no formales, como los museos, siguen buscando su lugar en las actuales condiciones culturales (Vidagañ, 2019).

La tecnología digital, además de servir como herramienta de investigación, también es un objeto de estudio. Muchas disciplinas han encontrado en el quehacer social de la red, especialmente Internet, nuevos elementos para analizar, como el derecho de internet, la etnografía virtual o la minería de datos, por poner algunos ejemplos. Esto también sucede en la cultura y en la educación. Así pues, existen cada vez más investigadores y trabajos de investigación que, además de estudiar la cultura digitalizada, analizan la cultura digital. Existen también líneas de investigación que además de ver Internet como un material educativo, lo ven como una nueva condición social y cultural de aprendizaje dentro y fuera de la escuela. Es decir, que para la cultura y para la educación la tecnología actual no pasa desapercibida. En la actualidad ambas disciplinas están retomando sus desarrollos y creando otras narrativas, ávidas por entender, valorar y desarrollar sus encuadres y prácticas en un nuevo ecosistema, el digital.

2. Seis formas de revisar las intersecciones digitales entre Humanidades y Pedagogías

Este monográfico es una intersección entre la cultura y la educación que quiere atender un objeto de estudio emergente: lo digital. Tanto las Humanidades Digitales (Vinck, 2018) como las Pedagogías Culturales (Kincheloe y Steinberg, 2000) se han visto “perturbadas” por lo digital. Desde sus tradiciones, sus métodos, sus enfoques y sus sesgos se han asomado a ver este objeto nuevo. Lo cierto es que lo digital es una variable de la realidad que está cambiando la cultura y la educación en muchos aspectos y desde visiones sociales distintas. Frente a estos cambios la pregunta que cae por su peso es la siguiente: ¿cómo las humanidades y la pedagogía cultural están transformando lo digital? A su vez también se impone otra: ¿cómo lo digital se transforma desde las humanidades y la pedagogía cultural? Este monográfico es, pues, un punto de encuentro interdisciplinar donde los estudios culturales con vocación educativa y los estudios educativos con actitud cultural se ven ampliados por lo digital.

Por todo lo expuesto, nos preguntamos: ¿qué aportes se pueden distinguir en este monográfico sobre las Humanidades Digitales y las Pedagogías Culturales? En este número encontramos seis formas de entender la tecnología digital desde la mirada cruzada entre las Humanidades Digitales y las Pedagogías Culturales:



R. Huerta y C. Suárez-Guerrero. *Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*

- En el artículo “Pedagogías Culturales, espejos negros y metodología de las cinco obstrucciones”, se entiende la tecnología no solo como un espacio de creación y consumo de producción simbólica actual, sino también como un objeto de análisis crítico necesario.
- En el texto “MuRe, museografía en red” se entiende la tecnología como un nuevo entorno de cocreación, de relato y de diálogo en torno a los museos y al patrimonio, lo que permite hablar de nuevos retos y perfiles en la experiencia museística mediada.
- En el trabajo “A la deriva entre carteles de cine: una narrativa personal sobre París”, se entiende la tecnología como un recurso de hibridación entre lo real y la ficción que puede contribuir a una mirada crítica de la ciudad.
- En el artículo “La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia”, se presenta la tecnología como un medio de expresión cultural que permite aprovechar el videojuego como un recurso para el aprendizaje de la Historia.
- En la investigación “Cine, transmedia y educación: relatos en pantalla”, se asume la tecnología como un objeto de estudio y de análisis curricular que abre nuevas necesidades formativas a la luz de nuevos constructos, como el de la alfabetización transmedia.
- En la propuesta titulada “El vídeo-ensayo como recurso pedagógico en la búsqueda y construcción de identidades en enseñanza secundaria desde la educación artística”, se representa la tecnología como un medio no solo válido para la docencia, sino válido también para la construcción de la propia identidad de los alumnos.

En el artículo “Pedagogías Culturales, espejos negros y metodología de las cinco obstrucciones”, de Fernando Miranda Somma, se puede encontrar una motivación por lo digital: desbordar la universidad a través de una experiencia de enseñanza universitaria que permita a los estudiantes pensar sobre los cambios y las maneras de enfrentar la producción simbólica contemporánea. Además de ser patentes los usos convencionales en torno a la comunicación y al acceso a la información mediante la actual tecnología, este artículo se esmera por atender una vertiente más concreta que va en creciente desarrollo: el registro y la producción visual por parte de los usuarios. Se trata de ir más allá de la relación convencional de usuario-pantalla, una relación automática y permanente por la que los sujetos vehiculan textos, imágenes y sonidos, y pasar, en cambio, a una relación crítica y consciente que permita ver la otra parte de la realidad, su contracara, la cual muchas veces está llena de opacidad, de pseudolibertad y del poder de las grandes corporaciones tecnológicas. Para ello, el autor presenta la experiencia docente valiéndose de los siguientes usos: la comunicación interpersonal, la simulación de acciones, la subversión del uso y la apropiación de referencias y analogías.

En “MuRe: museografía en red”, presentado por Delma Rodríguez Morales, se puede apreciar la concepción de la tecnología no solo como un material anexo a la experiencia museística habitual, sino también como un entorno inédito que tiene implicaciones propias: en este caso, percepciones, relatos y diálogos, los cuales son materia de desarrollo y estudio en una red conformada por la Anilla Cultural Latinoamérica-Europa. El objetivo de “MuRe, museografía en red” en resumidas cuentas, fue articular a audiencias que no convivían en el mismo tiempo y espacio a través de los relatos y de los diálogos expositivos creados a expensas de Internet sobre los museos y su patrimonio. Esta unión permitió a los participantes pasar de un

rol pasivo, como espectadores o asistentes, a roles diversos, como colaboradores y cocreadores. “MuRe, museografía en red” es tanto un proyecto de cultura e intervención como un proyecto de investigación educativa. El artículo aquí presentado muestra la estrategia global de la experiencia, los agentes involucrados, las tendencias o las producciones derivadas, así como una serie de datos a tener en cuenta en la mejora o la réplica de la indagación llevada a cabo. Una de las conclusiones más destacadas de este trabajo de investigación es que, desde el punto de vista de los usuarios, la plasticidad con que se concibe la interacción con los objetos museales permite otras vivencias donde el diálogo, la construcción y la deconstrucción están presentes.

En “A la deriva entre carteles de cine: una narrativa personal sobre París”, Amparo Alonso Sanz crea un puente pedagógico entre la realidad y la ficción que ofrece un nuevo paisaje en la representación de la ciudad de París. Para ello, se busca contrastar dos mundos en la creación de la imagen de la ciudad francesa: por un lado, el cine, gracias al cual las personas han construido una idea de la metrópolis en torno a imágenes emblemáticas; y, por otro lado, un relato alternativo sobre el análisis del entorno urbano de la ciudad. Este proceso de creación de una nueva narrativa sobre la capital francesa, alternativa a la cultura visual cinematográfica, se formula sobre las imágenes del cine que invaden la ciudad y que se pueden descubrir poniendo en práctica la *deriva* una estrategia creativa que permite acompañar las ilustraciones de texto. La *deriva* aquí es tanto un ejercicio artístico como un método de investigación basado en la recogida de datos visuales a través de la fotografía de los carteles de cine que se hallan en esta ciudad francesa. Este artículo pretende, así pues, construir un discurso alternativo al discurso estándar sobre la ciudad de París; un discurso nuevo, personal y femenino que pone en cuestión las miradas androcéntricas y heteronormativas del cine europeo.

Juan Francisco Jiménez Alcázar, en su reflexión “La interacción del videojuego en las aulas universitarias: educación e Historia”, presenta la tecnología como un medio de expresión cultural que permite transformar la mirada estándar del videojuego, convirtiéndolo, en vez de un simple juego, en un recurso para el aprendizaje en la universidad de la Historia. Gracias a un recorrido conceptual y a la exposición de productos y casos, el autor busca, en primer lugar, estimar el impacto de los videojuegos en el conocimiento del pasado histórico; en segundo lugar, caracterizar la idiosincrasia del videojuego; y finalmente, valorar las posibilidades y limitaciones del videojuego en la docencia universitaria. El resultado es un despliegue de motivos para que tanto estudiantes y profesores vean al videojuego no como un problema, sino como un aliado en el aprendizaje de la historia. No obstante, Jiménez Alcázar advierte que el videojuego histórico no es ciencia histórica. Esta advertencia abre dilemas y retos tanto para los historiadores como para los docentes de Historia, que ven lo digital como una potente herramienta educativa. Una de las ideas que se desprenden es que estos docentes deben afinar sus perfiles para no desperdiciar el lado lúdico de los videojuegos, útil en el aprendizaje de la historia, así como en el desarrollo histórico de la sociedad.

Para Alba Ambròs, en su artículo “Cine, transmedia y educación: relatos en pantalla” la tecnología se entiende como un objeto de análisis curricular que pone el acento en la evolución del concepto de la educación mediática hacia la alfabetización transmedia. No se trata de nomenclaturas, sino de dos formas de entender los conocimientos, las actitudes y los valores en una nueva ecología de los medios y en una cultura colaborativa que la educación debe trabajar de forma consciente en el desarrollo curricular. Para avalar su enfoque, en este trabajo se analizan de forma crítica tres dimensiones del objeto de estudio: el cine educativo en España, la educación mediática y la alfabetización transmedia. La evidencia apunta a destacar no solo la presencia difusa del cine en los programas educativos españoles sino también la falta

de un enfoque más consistente para atender, desde la educación, a un encuadre más próximo a las necesidades de aprendizaje en torno a las nuevas ecologías mediáticas. Esto es, la comprensión de la alfabetización transmedia como una extensión del concepto de la educación mediática. La complejidad que supone el constructo de la alfabetización transmedia en la comunidad científica, así como la falta de consolidación de este novedoso concepto en el currículum, abren dilemas educativos que se extienden no solo al trabajo en el aula, sino también al aprendizaje informal y no formal, dos ámbitos sobre los que es sustancial la investigación educativa.

María Dolores Arcoba Alpuente cierra este monográfico con el artículo "El vídeo-ensayo como recurso pedagógico en la búsqueda y construcción de identidades en enseñanza secundaria desde la educación artística", donde asume la tecnología como un puente didáctico, válido como recurso pedagógico, pero válido también como insumo expresivo y reflexivo en la construcción de las identidades en la edad adolescente. El objetivo del estudio consistió en elaborar una propuesta didáctica que acercara a los estudiantes al lenguaje artístico del videoensayo, buscando la conexión de dos elementos artísticos: el autorretrato y el vídeo. De esta forma no solo se buscó la eficacia pedagógica o la mejora de las destrezas tecnológicas asociadas a la edición de los videos en tres experiencias analizadas, sino que gracias a este proceso creativo el estudiante pudo también indagar sobre sí mismo y trabajar su identidad personal desde una perspectiva artística utilizando el formato del videoensayo. Hacer ver a los estudiantes que el video debe encararse desde una actitud crítica y que, a su vez, el video puede permitir a los estudiantes un proceso de autorreflexión personal, son dos conclusiones de este trabajo que no están presentes en la oferta y en la práctica común y corriente de los contenidos audiovisuales en Internet.

3. Conclusiones

La hibridación entre humanidades y pedagogías en el terreno virtual y en las geografías *online* va mucho más allá de un mero reencuentro con la tradición humanística y educativa donde son las pantallas quienes ostentan el poder del relato disuasorio. El verdadero encuentro con la realidad digital supone asumir que los cambios son estructurales, pero también significa aceptar que muchas realidades hibridarán y lo harán desde sus estructuras más profundas. Es por ello que al reivindicar con este monográfico la intersección entre ambos mundos (el de las Humanidades Digitales y el de las Pedagogías Culturales), lo hacemos desde miradas desprejuiciadas, atendiendo a la experiencia de quienes aportan sus reflexiones en una serie de artículos que demuestran las inmensas posibilidades que nos depara el futuro. Ávidos de encuentros y desencuentros, planteamos una mayor actividad conjunta entre las distintas áreas de conocimiento, ya que las prácticas creativas van a sorprendernos en la fusión y la mezcla.

<Referencias bibliográficas>

Alonso Sanz, A., Jardón, P., y Lifante Gil, Y. (2019, en prensa). The role of the classroom's images. Study of Visual Culture at three schools. *Visual Studies*, 34(2).

<https://dx.doi.org/10.1080/1472586X.2019.1653223>

Kincheloe, J. L., y Steinberg, Sh. R. (2000). *Cultura infantil y multinacionales. La construcción de la identidad en la infancia*. Madrid: Morata.



R. Huerta y C. Suárez-Guerrero. *Formas de entender lo digital desde la mirada cruzada entre Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales*

Vidagañ, M. (2019). Reflexiones sobre la educación artística desde la práctica del museo de arte contemporáneo. El caso de los museos de Lisboa. *ArtsEduca*, 24, 55–64. Recuperado de <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/artseduca/article/view/4055/3260>

Vinck, D. (2018). *Humanidades digitales. La cultura frente a las nuevas tecnologías*. Barcelona: Gedisa Editorial.

<Organismos colaboradores>

Ayuda de la Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital de la Generalitat Valenciana para la celebración del Congreso Internacional Humanidades Digitales y Pedagogías Culturales, referencia GVAORG2019-044