

# Humanidades y Humanismo Digital y sus aportes a la educación a distancia y virtual

Joaquín Dario Huertas Ruíz  
Héctor Guillermo González Restrepo

## **Introducción.**

Nuestra cada vez más creciente relación con las tecnologías de la información y la comunicación, la realidad aumentada, el acceso a documentos digitalizados y a distintos escenarios producidos por las diversas tecnologías y dispositivos desarrollados hasta el momento actual, plantean gran diversidad de interrogantes y propuestas desde lo que denominamos las humanidades digitales, las condiciones propuestas para nuevas formas de concebir la realidad de lo humano y producir conocimiento. Ahora tenemos la posibilidad de producir y consumir contenidos de escenarios antes inimaginados, generando nuevas alternativas en las formas de producir conocimiento.

Los medios de comunicación que hasta hace solo unas décadas eran las formas de comunicación de se han transformado en función de la red mundial de información la cual ha posibilitado que no solo nos informemos, también nos permite interactuar y participar como nunca antes había sido posible, en términos de proximidad y a la vez de alcance insospechados "El Internet no está desplazando a los medios tradicionales sino, que les da la oportunidad de convertirse en un medio de expansión de contenidos e historias" (Pérez, 2018, pág. 7).

Las humanidades digitales, un campo de difícil conceptualización, ha cobrado gran relevancia debido a la cada vez mayor producción de obras fruto de la investigación de científicos sociales, artistas, escritores, etc., quienes indagan en las problemáticas

que afectan al hombre en el mundo de la virtualidad y la tecnología, tanto en la red como en su relación con los demás objetos de la técnica, los cuales se convierten en formas de acceder a la comprensión de lo humano y en valiosos recursos para el aprendizaje, la producción de conocimiento y la comunicación de saberes con características propias de este nuevo "hombre on-line".

Para la educación, este escenario ofrece múltiples oportunidades y problemáticas: el tratamiento de la información, las didácticas, los materiales didácticos y el uso de los dispositivos, las diversas actitudes por parte de estudiantes y maestros ante la tecnología y el conocimiento, el uso legal o ilegal de los materiales, las tendencias de lo textual o a lo multimedia, entre otros.

El modo en que aprovechamos y damos cuenta de nuestra realidad desde esta misma perspectiva, genera una gran cantidad de posibilidades para la educación virtual y a distancia en tanto las posibilidades técnicas generan alternativas para la creación de materiales y estrategias didácticas con las cuales ampliar el rango de acceso y la problematización de temáticas para la enseñanza y el aprendizaje de la filosofía para los estudiantes de educación básica y secundaria. En este sentido, las implicaciones técnicas, pedagógicas, didácticas y éticas, entre otras, merecen ser examinadas.

### **Desarrollo de la hipótesis o planteamiento del documento**

Para esta indagación se decidió recurrir a la metodología del estado del arte; asumimos el estado del arte como una metodología en sí misma, debido a que la recopilación y análisis de la producción académica en torno de una problemática como el humanismo digital implica un considerable volumen de información que debe ser analizado desde categorías definidas (definición de humanidades digitales, virtualidad, educación virtual) buscando aclarar las diversas comprensiones, problemáticas y alcance que se otorgan a este nuevo campo del saber, para así, en una segunda etapa, explorar las relaciones que posee con la educación en modalidad virtual.

Se procede entonces con el levantamiento del estado del arte de la literatura relacionada con la temática, consistente en artículos, libros e informes de investigación, trabajos de tesis orientados a las dos temáticas. Luego, en un segundo paso, se procede a hacer un análisis interpretativo a través de una lectura crítica y sistemática de las obras relacionadas, de acuerdo a las preguntas orientadoras y a algunas categorías propuestas y otras a establecer a partir de la lectura. En un tercer momento se procederá a cruzar los resultados de las lecturas con las categorías de reflexión: se espera que el producto de este trabajo nos permita obtener una

caracterización de las humanidades digitales, su situación en el sentido de la producción académica y la relación con la educación virtual.

Para la realización del estado del arte se consultaron en la red y en publicaciones impresas especializadas. En total se consultaron 149 libros y artículos, los cuales se analizaron de acuerdo a las categorías, las cuales se van a definir de acuerdo a las condiciones especificadas por el conjunto de la literatura académica reciente. A través de la revisión, se espera tener una definición de las categorías, las cuales se presentarán a largo plazo en la conceptualización pertinente de las categorías y un análisis para el planteamiento de una relación entre las humanidades digitales y la educación virtual y a distancia.

Los artículos y libros estudiados comprenden un amplio espectro temporal, el cual debe especificarse por dos consideraciones: textos en los que se permite definir ciertos elementos que son fundamentales para comprender el fenómeno de las humanidades digitales y la literatura compuesta por artículos y comunicaciones académicas, en donde se desarrollan diversas problemáticas concernientes a la definición de humanidades digitales, acciones e investigaciones realizadas gracias a este movimiento.

En cuanto al origen de las humanidades digitales, se encuentra el uso de los dispositivos de cómputo para la conservación de los documentos, lo cual contrasta con el uso sistemático de los dispositivos de cómputo con propósitos estratégicos (como el uso de la máquina *enigma*, con la que encriptaron las comunicaciones militares alemanas y después el uso de un incipiente ordenador para romper con este sistema; luego, el uso de dispositivos de cómputo capaces de calcular trayectorias de proyectiles, entre otras aplicaciones prácticas). Los computadores comienzan a ser usados en las humanidades cuando se busca optimizar procesos como los esfuerzos por crear máquinas de traducción simultánea y luego con el acercamiento de disciplinas como la geografía y la lingüística. Con el uso de un dispositivo de cómputo en la sistematización de la información referente a estudios y obras relacionadas con la producción intelectual relacionada con Santo Tomás, por parte de Robert Busa en las décadas de 1941-1951, se inicia formalmente este movimiento. (Vahoutte, 2013. págs. 122-127)

El acceso a una gran cantidad de conocimientos y obras representativas del quehacer humano, implicó un cambio significativo en la posibilidad de tener acceso a la realidad del sentido del mundo, pues lo que nosotros denominamos humanidades, tienen que ver con la posibilidad de explicitar el quehacer humano, más allá de la construcción y uso de ingenios técnicos; esta forma de uso de la tecnología permite tener acceso a todo tipo de conocimiento en diversos idiomas y manifestaciones culturales de muchos

lugares del mundo. El acceso a las culturas humanas y sus manifestaciones, implican múltiples posibilidades de acercamiento al sentido del hombre.

Las Humanidades Digitales es un término que engloba este nuevo campo interdisciplinario que busca entender el impacto y la relación de las tecnologías de cómputo en el quehacer de los investigadores en las Humanidades. También se conoce con los términos de Recursos Digitales para las Humanidades, Cómputo para las Humanidades, Cómputo en las Humanidades, Informática Digital y Cultural e Informática para las Humanidades. Este nuevo campo se ha vuelto cada vez más importante en el ámbito académico internacional y ofrece nuevas y emocionantes posibilidades para el desarrollo de la investigación y la enseñanza en las humanidades.

A grandes rasgos los objetivos de las Humanidades digitales son:

1. Crear bases de datos con recursos digitales relevantes para las Humanidades. Esto incluye la captura, estructuración, documentación, preservación y diseminación de los datos.
2. Desarrollar metodologías que permitan generar nuevos elementos derivados de estos datos.
3. Generar investigación y conocimiento para incrementar nuestra comprensión en las Humanidades. (Galina, 2011 pág. 4)

De otra parte, las tecnologías se han convertido en parte determinante de la realidad: toda producción humana se encuentra intervenida por la técnica, ya sea porque se requiere de herramientas y procesos tecnológicos para su realización, ya sea porque se la comunica a través de las TIC, ya sea porque la tecnología se ha convertido en el objeto de la misma producción humana, a través de la escritura de informes científicos, de la escritura científica o de la producción artística procesada mediante las bases de datos.

A partir de los dos aspectos citados anteriormente, emerge una problematización que podemos considerar inquietante: si consideramos, sobre las definiciones técnicas, como las de Galina, que parecen definir las humanidades digitales como una instrumentalización de las tecnologías para convertir la producción académica en adaptaciones digitalizadas de documentos ¿Podemos pensar entonces que las humanidades digitales solo se restringen a la puesta en otro soporte, sin hacerse algún tipo de traducción, o cambio en la concepción de la obra? Si las personas hacen un uso creciente de los dispositivos digitales y de las redes para aprender y comunicarse, no sólo desde la escritura, ¿No tendríamos que considerar que lo digital es en sí mismo una forma de expresión y producción del sentido de lo humano?

Al acercarnos a lo digital, casi nunca nos preguntamos por las implicaciones que posee el referirnos a este fenómeno como la base de una nueva experiencia vital, donde se presentan nuevas formas de establecer relaciones entre quienes intervienen o hacen uso de esta plataforma. Respecto de esto, el entorno tecnológico que nos rodea lo conocemos únicamente en la interacción multimedia desde las varias posibilidades que permite el medio digital.

Lo digital se erige como una manera manifestar la realidad de la forma en que puede ser replicada, tal como sucedió con las posibilidades de expresar las ideas y las percepciones del mundo, ya sea desde la manera de pintar las palabras y replicar los mundos imaginados y descritos. Sin duda, el símil de la oralidad nos puede ofrecer la posibilidad de vislumbrar las posibilidades de lo digital como soporte de lo cultural: la oralidad se propone como la forma primordial de comunicación y expresión de las inquietudes y prácticas de las personas en el momento propio de las expresiones del sentir de las personas. Es precisamente en la capacidad de expresión donde se avizora la diferencia entre el texto escrito y lo digital, lo que depara a largo plazo una forma completamente distinta de expresión, de la misma forma en que se realizó el cambio entre la conversación al texto, del texto a los multimedia y ahora a las posibilidades de lo digital.

### **Algunas conclusiones**

El desarrollo de la realidad virtual y de la vivencia de lo virtual, ha experimentado una evolución significativa a partir de las diversas manifestaciones que han tenido tales actualizaciones, sobre todo en el campo de la tecnología y el entretenimiento. En efecto, el acceso a la red mundial de información no solamente ha servido para el intercambio de información de carácter científico o comercial, sino para la socialización e intercambio de información no estructurada para el desempeño profesional; las redes y los dispositivos con los cuales se accede a la red mundial de información se han adaptado para que se acceda a ella en busca de entretenimiento y socialización, sobre el intercambio de información y conocimiento de carácter formal.

Si bien desde hace un buen tiempo nos movemos en el mundo de lo virtual y se ha naturalizado, en varios sentidos, como un medio en el cual nos relacionamos y vivimos "virtualmente", es evidente que tal contexto se hace extraño más allá del fenómeno mismo. En efecto, cuando hablamos de lo digital, parecemos referirnos a los usos e interacciones que logramos alcanzar a través de los medios y mediaciones que os ofrece la tecnología. Sin embargo, lo digital se erige también como escenario para de vivencia de lo cotidiano y como objeto de conocimiento propio de la investigación.

Ahora bien, 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. Cabría preguntarnos si las novelas de anticipación, el cine de ciencia ficción y demás medios en los que se expresa el pensamiento del hombre implican diversas formas de difusión del saber creciente.

Respecto a la educación a distancia y virtual, las humanidades digitales no pueden agotarse en su sentido estrictamente académico, en la medida en que, si bien permite al estudiante acceder a la producción científica más actual, también se generan múltiples posibilidades para la producción de conocimiento y su enseñanza, en términos que superan la producción tradicional de sentido.

## **Referencias**

Baraibar, Á. (2014). Humanidades Digitales: una aproximación transdisciplinar. Janus.

Baraibar, Á. (2014). Visibilidad y divulgación de la investigación desde las Humanidades digitales. Experiencias y proyectos.

Cantamutto, L. & del Rio Riande, G & Striker, G. (2015). Actas de las I Jornadas de Humanidades Digitales 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires.

Castells, M. (2004). La era de la información: economía, sociedad y cultura (Vol. 3). Siglo XXI. Castells, M., Gimeno, C. M., & Alborés, J. (2005). La sociedad red (Vol. 1). Alianza.

Esquirol, J. M. (2011). Los filósofos contemporáneos y la técnica: de Ortega a Sloterdijk. Editorial Gedisa.

Frías, E. R., & González, M. S. (2014) Ciencias Sociales y Humanidades Digitales. CAC #61. La Laguna Tenerife.

Gadamer, H. G., (2005). Verdad y método. Salamanca: Sígueme.

Galina, I. 2011 ¿Qué son las Humanidades Digitales? En Revista Digital Universitaria

Volumen 12 Número 7

Heidegger, M. (1975). Construir, habitar, pensar. En Teoría, (5-6), Chile. Págs. 150-163. Heidegger, M., (2000). Carta sobre el humanismo. Madrid: Alianza Editorial.

Leibrandt, I. (2006). Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente. Espéculo. Revista de estudios literarios, 33.

Lévy, P. (2007). Cibercultura: informe al Consejo de Europa (No. 16). Anthropos Editorial. Lévy, P., & Levis, D. (1999). ¿Qué es lo virtual? Paidós, Barcelona.

de la Maza, L. M. (2005). Fundamentos de la filosofía hermenéutica: Heidegger

Gadamer. Teología y vida, 46(1-2), 122-138.

Méndez, M. D. R. R., & Aguilar, G. A. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. Estudios sobre las culturas contemporáneas, (41), 67-96.

Nyhan, J., Terras, M. M., & Vanhoutte, E. (Eds.). (2013). Defining Digital Humanities: A Reader. Ashgate Publishing Limited.

Riande, R. (2014). ¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales? En I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales: Culturas, Tecnologías, Saberes (Buenos Aires, 2014).

Rodríguez-Yunta, L. (2013). Humanidades digitales, ¿una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación? Anuario ThinkEPI, 7, 37-43.

Sánchez Martínez, José Alberto. (2010). Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea. Argumentos (México, D.F.), 23(62), 227-244.

Svensson, A. (2015). El término Humanidades Digitales y los Estudios Latinoamericanos: una revisión bibliográfica. Anuario Americanista Europeo, (12).

Ursua, N. (2016). El pensar humanístico frente a las "humanidades digitales". Límite Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología, 11(36).