



Davis, R. F. , Gold, M. K., Harris, K. D., y Sayers, J. Digital Pedagogy in the Humanities: Concepts, Models, and Experiments, 2020

<https://digitalpedagogy.hcommons.org/>

Reseña realizada por:

Alan COLÍN-ARCE
alan4rce@gmail.com
Universidad Autónoma del Estado de México, México
 <https://orcid.org/0000-0002-0437-7193>

Cita recomendada:

Colín-Arce, A. (2023). Reseña de: Davis, Rebeca Frost, Gold, Matthew K., Harris, Katherine D. y Sayers, Jentery. *Digital Pedagogy in the Humanities: Concepts, Models, and Experiments, 2020. Publicaciones de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, 4*, e056. <https://doi.org/10.24215/27187470e056>

1. PRESENTACIÓN

Digital Pedagogy in the Humanities: Concepts, Models, and Experiments fue el ganador en el año 2020 de los Digital Humanities Awards en la categoría especial para la mejor respuesta de Humanidades Digitales a la COVID-19. El proyecto se publicó en 2020 y consiste en una colección curada de recursos para la enseñanza y la investigación en Humanidades Digitales. Los recursos están organizados por palabras clave y cada una contiene diez recursos que ejemplifican su palabra, así como una nota introductoria de la persona experta que realizó la curación de contenidos.

Los editores responsables de este proyecto son Rebecca Frost Davis (adscripta a St. Edward's University), Matthew K. Gold (City University of New York), Katherine D. Harris (San José State University) y Jentery Sayers (University of Victoria). En la junta asesora del proyecto se encuentran investigadores reconocidos por sus aportaciones a la pedagogía en las Humanidades Digitales como Tanya Clement, Paul Fyfe y Lisa Spiro. El proyecto está alojado en los servidores de Humanities Commons, un repositorio para compartir materiales humanísticos en acceso abierto y fue publicado en el 2020 con apoyo de la Modern Language Association, la principal asociación de Humanidades en Estados Unidos.

2. ANÁLISIS DEL PROYECTO

De acuerdo con la propia descripción del proyecto, el objetivo de la colección es proveer materiales de enseñanza concretos para ayudar al profesorado a expandir sus prácticas pedagógicas, así como destacar objetos de enseñanza, por ejemplo, programas de estudios, tareas, sitios web de cursos, lecturas, rúbricas y creaciones estudiantiles para que los profesores las adapten a sus cursos.

Es difícil saber si el proyecto cumple con su primer objetivo de ayudar al profesorado a expandir sus prácticas pedagógicas, puesto que es complicado rastrear si algún recurso se ha utilizado en algún curso o programa de estudios. Sin embargo, el segundo objetivo (destacar objetos de enseñanza) sí se puede evaluar consultando el sitio web del proyecto. Sin duda este segundo objetivo se cumple con los 573 recursos recolectados y repartidos entre 59 palabras clave.

Los curadores recopilaron desde tareas para una clase hasta experimentos pedagógicos que tomaron todo un semestre para realizarse. También incluyeron libros de texto abiertos, proyectos de Humanidades Digitales desarrollados por estudiantes y actividades de clase. Todos son objetos digitales que contienen metadatos como los autores, la liga, el tipo de recurso y algunas palabras clave, así como una breve anotación

de por qué se seleccionó ese recurso en específico y cuáles son sus aportaciones a la pedagogía digital.

Todas las anotaciones y las notas curatoriales fueron revisadas por pares públicamente usando GitHub. Esta forma de trabajo incrementó la transparencia del proyecto y permitió que se difundiera incluso desde antes de su publicación final en 2020.

Existen otros proyectos de Pedagogía en Humanidades Digitales que buscan recolectar recursos de enseñanza, como The Programming Historian¹, Digital Humanities Toolkit² o los talleres del Digital Humanities Research Institute³. Sin embargo, la principal distinción entre Digital Pedagogy in the Humanities y las otras iniciativas mencionadas es que este se enfoca en temas relacionados a las Humanidades Digitales, no en herramientas. Por lo tanto, ofrece una visión no instrumental de la pedagogía de las Humanidades Digitales que trasciende el aprendizaje de herramientas específicas para enfocarse en cuestiones metodológicas y teóricas, por ejemplo, el género, la visualización, el análisis de texto, la brecha digital, el archivo, la colaboración, entre muchos otros.

Una posible limitación del proyecto es que a medida que pase el tiempo se puede perder el acceso a algunos de los recursos seleccionados, debido a la frecuencia con la que algunos contenidos en la web desaparecen si no se ha tenido en cuenta su preservación a largo plazo. Asimismo, ciertos recursos podrían quedar desactualizados por el avance de la disciplina de las Humanidades Digitales y los temas que la componen.

Una característica del proyecto que puede ayudar a superar estas limitaciones es su licencia CC-BY-NC. Esta licencia permite modificar y remezclar el contenido sin necesidad de obtener el permiso previo de los editores. Por lo tanto, en un futuro se podría realizar una segunda edición del proyecto con recursos más recientes y reemplazando aquellos que ya no están disponibles en Internet.

¹ Accesible desde: <https://programminghistorian.org/>.

² Accesible desde: <https://dh.sites.gettysburg.edu/toolkit/>.

³ Accesible desde: <https://curriculum.dh institutes.org/>.

Otra limitación es que todos los 81 curadores son de Estados Unidos o Canadá, lo que limita la diversidad del proyecto, así como de los recursos seleccionados, pues la mayoría están disponibles sólo en inglés y provienen de instituciones de América del Norte. Este proyecto no necesariamente tiene que representar a las comunidades de humanistas digitales fuera de Norteamérica. Sin embargo, este es una iniciativa muy exhaustiva que tomó en cuenta múltiples cuestiones durante su creación, incluyendo la privacidad de los estudiantes, la transparencia en la revisión por pares, las licencias abiertas y la resistencia al uso de tecnologías en las clases. Por lo tanto, llama la atención que una de las cosas que no se reconocen es el aspecto geográfico detrás del proyecto.

En la descripción de 60 páginas del recurso se pudo hacer una breve mención de que el proyecto está basado principalmente en experiencias y recursos educativos de profesores norteamericanos. Esta aclaración también hubiera sido útil porque la educación superior en Estados Unidos o Canadá difiere de la educación superior en otros países, por lo que incluso algunos recursos podrían no trasladarse bien en otros contextos.

Por ejemplo, en la palabra clave *indigenous*, todos los recursos son sobre grupos indígenas de Estados Unidos y Canadá. La relación de ambos países con sus grupos indígenas es muy diferente a la relación que existe en otras partes del mundo, incluyendo América Latina. Podrían presentarse casos similares con otras palabras clave como *race*, *queer* o *social justice*, que también son muy dependientes de cada región y contexto. Por lo tanto, no todos los recursos ni las palabras clave son apropiadas para usarse en otras partes del mundo sin una adaptación o modificación previa por parte del profesor o profesora.

3. CONCLUSIONES

A pesar de sus limitaciones, Digital Pedagogy in the Humanities es un proyecto muy completo que útil durante la pandemia por COVID-19 cuando las universidades tuvieron que mover sus clases a Internet en un

periodo de tiempo corto. Una de sus principales aportaciones es definir la pedagogía en las Humanidades Digitales más allá del aprendizaje de herramientas para enfocarse en cuestiones teóricas y metodológicas. El proyecto también visibiliza el trabajo detrás de la enseñanza y sin duda puede serle útil a una gran cantidad de humanistas digitales, incluso fuera de las aulas virtuales.

Por último, la licencia CC-BY-NC del proyecto permite que en un futuro pueda ser modificado, actualizado e incluso traducido para incluir recursos en otros idiomas o de otras regiones del mundo que podrían complementar el arduo trabajo de todos los curadores de esta amplia colección.