

PRESENTACIÓN: TECNOLOGÍAS, HUMANIDADES Y EDUCACIÓN: ENCUENTROS POSIBLES

Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez
y Stella Maris Massa.

Las sociedades contemporáneas se encuentran atravesadas por el desarrollo tecnológico. De cualquier forma, nos encontramos en un mundo digitalmente globalizado, que enfrenta desafíos relacionados con el acceso a las más recientes tecnologías, que implican nuevas formas de acceso a la información, a los bienes culturales y a la educación.

Es por ello, que las nuevas tecnologías implican nuevas Humanidades, considera Ernesto Priani Saisó¹, dado que los cambios culturales y educativos, así como el uso masivo de las tecnologías digitales suponen la reubicación de estas disciplinas en el campo del saber. A partir del hecho de que las Humanidades se estudian dentro de una ecología mixta entre lo impreso y lo digital —aunque este último tiende a ser predominante—, cabe preguntarnos si estamos ante el umbral de un nuevo paradigma o si, por el contrario, los conceptos, métodos e ideas que han constituido tradicionalmente a las Ciencias Humanas y Sociales continúan vigentes aún en este nuevo entorno². Consideramos que las ideas sí, pero no los conceptos ni los métodos por el mero hecho de la existencia y uso masivo de esas tecnologías digitales.

1 Priani Saisó, E.: “Nuevas tecnologías, ¿nuevas Humanidades?”. <http://ernestopriani.com/blog/nuevas-tecnologias/>.

2 PRIANI SAISÓ, E.: “El texto digital y la disyuntiva de las humanidades digitales”, en: <http://ernestopriani.com/publicaciones/articulos/el-texto-digital-y-la-disyuntiva-de-las-humanidades-digitales/>.

Sin duda, las tensiones entre innovación y tradición son tangibles, dado que las tecnologías propias del siglo XXI afectan de manera muy profunda a la producción de contenidos culturales, que se relacionan tanto en los cambios de la cultura escrita como en los nuevos espacios de consumo de productos culturales que suponen nuevas textualidades y nuevos tipos de lectores (consumidores), todo enmarcado en un mundo multimedial.

En este contexto, las Humanidades Digitales han avanzado mucho desde que Isabella Leibbrandt planteara si eran ciencia ficción o realidad inminente³, dado que hoy constituyen un espacio consolidado, con presencia creciente en publicaciones, reuniones científicas, plataformas y sitios webs, así como en asociaciones que nuclea a los docentes e investigadores que las promueven.

Las múltiples vinculaciones entre las tecnologías, las Humanidades y la educación generan lugares de encuentros, a la par que estimulan la creatividad para enfrentar retos y desafíos. Uno de estos “ámbitos digitales de sociabilidad” es el generado a partir de las estrategias de aprendizaje basada en juegos y en el uso de videojuegos con fines educativos.

En las aulas, los ambientes de aprendizaje enriquecidos con tecnologías permiten mejorar la calidad educativa, pero requieren de nuevas estrategias, de formación docente y de inversión en tecnología, considera Stella Maris Massa. Por su parte, Gerardo Rodríguez y Juan Francisco Jiménez describen unas propuestas concretas de capacitación docente y de elaboración de un juego serio, desarrolladas en escuelas secundarias de gestión municipal del Partido de General Pueyrredón (Provincia de Buenos Aires, República Argentina). Los usos y alcances de los videojuegos en las aulas son debatidos en diferentes propuestas didácticas por Gisela Coronado Schwindt y Juan Manuel Gerardi y Viviana Talavera para Ciencias Sociales, Lucrecia E. Moro, Yanina B. Farías y Óscar A. Morcela para Ciencias, Adriana L. Pirro, María E. Fernández y Hernán Hinojal con un taller específico, al igual que el caso de Carlos Andión con el videojuego *Civilization III*, y el de Antonio C. Moreno Cantano con el uso de newsgames para una cuestión de actualidad española.

Es la sexta monografía de la colección *Historia y videojuegos*, iniciativa que responde a la inquietud que nos genera el impacto de estos nuevos modelos de ocio sobre el conocimiento del pasado y del presente. Proseguimos con paso firme por este cambiante contexto en una aplicación real de que es una actividad interdisciplinar, ya incorporados al ámbito editorial de la Universidad de Murcia.

3 LEIBRANDT, I.: “Humanidades digitales, ¿ciencia ficción o realidad inminente?, *Especulo. Revista de estudios literarios*, 33 (2006). <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero33/humadigi.html>.