

LA HISTORIA DIGITAL, UN ESBOZO INICIAL

Juliette Levy

Después del giro lingüístico, a principios de los años ochenta, que cambió el equilibrio en el campo de la historia hacia las humanidades, alejándolo de las ciencias sociales, los historiadores empresariales y económicos pasaron algunas décadas generando datos y visualizándolos solos. Durante esos años la invención del escáner y la creciente digitalización de acervos históricos estaba iniciando una pequeña revolución en las prácticas archivísticas, así como una revolución del archivo mismo. En el intermedio entre los métodos computacionales y estadísticos de los historiadores económicos y las prácticas digitales generalizadas se encuentra el desarrollo del internet, que revolucionó el campo de tal manera que la “historia digital” ahora debe entenderse como parte de estas prácticas digitales y computacionales anteriores y como algo radicalmente diferente.

Uno de los desafíos en la historia digital es que su definición es flexible: la historia digital incluye todo, desde sitios web hasta bases de datos, visualizaciones y videojuegos, mapeo y análisis de redes, estadísticas y críticas de las estructuras de poder inherentes al campo digital. El campo está repleto de metodologías, software, hardware, códigos y plataformas, y si bien es cada vez más fácil tener acceso a estas, la práctica de la historia digital todavía presupone de la audiencia y de los autores una cierta voluntad de entender la historia más allá de la fuente primaria física y más allá de la narrativa. Esto puede llevar a algunos recién llegados al campo a sentirse,

Juliette Levy, University of California, Riverside, y CIDE.

como señaló Alex Lichtenstein en 2016, “un poco como un explorador sin mapa”.¹ Las cosas no han cambiado mucho en los últimos seis años, excepto que todos hemos vivido una pandemia global que nos ha familiarizado con algún aspecto de las dimensiones digitales de nuestro trabajo.

Este artículo explorará lo que es la historia digital e intentará explorar cómo los nuevos métodos digitales pueden contribuir a las dimensiones cuantitativas, descriptivas y analíticas de nuestro campo. No se definirá este campo, sino que se presentará una serie de conceptos y preceptos de la era digital con el objetivo final de proporcionar al lector una perspectiva de lo que el campo de la historia digital es y puede ser.

PARTE 1: HISTORIA DE LA HISTORIA DIGITAL

La primera era de la red de internet se define en gran parte por la contribución de Tim Berners Lee,² quien desarrolla el lenguaje de marcado de hipertexto (HTML) que permite que exista un acceso a la red para cualquier persona interesada en aprender HTML. Previo a este, el mundo de las computadoras era un espacio mucho más cerrado, en el que se podían desarrollar programas y salvaguardar información, pero en el cual seguía siendo muy difícil intercambiar información.

Tim Berners Lee era un ingeniero de software que trabajaba en el CERN en Suiza en la década de 1980 y, frente a las complicaciones para el intercambio de ideas que veía, diseñó un sistema para compartir. El internet nació cuando Tim Berners Lee desarrolló tres pilares de la comunicación en red:

- HTML: HyperText Markup Language. El lenguaje de lenguaje de etiquetas, utilizado para la estructuración y la presentación de contenido en los sitios web.
- URI: Uniform Resource Identifier. Una “dirección” que es única y se utiliza para identificar cada recurso en la web. También se le llama comúnmente un URL. Es un término genérico para identificar objetos en

¹ Alex Lichtenstein, “Reviewing Digital History—Introduction”, *The American Historical Review*, vol. 121, núm. 1, febrero de 2016.

² Tim Berners Lee, “Realising the Full Potential of the Web”, *Technical Communication*, vol. 46, núm. 1, 1999, pp. 79-82.

la red como páginas, imágenes y videos. Un URI o URL es una cadena de caracteres que identifica un recurso en internet.

- HTTP: Hypertext Transfer Protocol. Permite la recuperación de recursos vinculados en toda la web.

Con estos tres conceptos nace nuestra era digital porque el potencial de intercambio que Tim Berners Lee imaginó tuvo aplicaciones inmediatas mucho más allá del CERN en el cual estaba trabajando. En menos de diez años las bibliotecas y los archivos empezaron a digitalizar sus colecciones. En Stanford Sergey Brin y Larry Page empezaron a trabajar en un proyecto en la biblioteca para el cual estaban tratando de desarrollar un rastreador de colecciones digitales (este proyecto eventualmente los llevó a crear Google y también Google Books).³ La preocupación por rastrear textos para poder encontrarlos en la red (aun cuando no había más que unos cuantos miles de textos en línea) lleva a lingüistas e investigadores en humanidades y lenguas a crear la Text Encoding Initiative, una iniciativa académica que creó un lenguaje de intercambio para datos textuales, apoyando así el uso de texto como una fuente de análisis computacional.

En esta fase de la web 1.0, la red era un sistema de intercambio de información, pero era primeramente para consumo de información, no tenía ningún módulo de interactividad. El avance en el uso de métodos digitales para el análisis de texto y la distribución de información, así como el uso de ambos por un público cada vez más grande y menos especializado, nos lleva al surgimiento de la web 2.0, del que Tim O'Reilly dijo en 2004:⁴

La web 2.0 es la revolución empresarial en la industria informática causada por el paso a internet como plataforma, y es un intento de entender las reglas para el éxito en esa nueva plataforma. La principal de esas reglas es esta: crear aplicaciones que aprovechen los efectos de la red para aprovechar y mejorar mientras más personas las usen.

Tim O'Reilly es uno de los grandes defensores del código abierto (*open source*) y del acceso abierto a la red, que él considera esencial para que continúe

³ *NSF Research News*: "On the Origins of Google", agosto de 2004, en: https://www.nsf.gov/discoveries/disc_summ.jsp?cntn_id=100660 [fecha de consulta: 18 de abril de 2022].

⁴ Tim O'Reilly, "What is Web 2.0", en: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> [fecha de consulta: 11 de marzo de 2022].

siendo sitio de innovación. Para él, la red 2.0 aprovecha la inteligencia colectiva y se basa en ella. La web 2.0 es la red con la que vivimos hoy. Los sitios web 2.0 son fáciles de crear y usar, son interactivos y están creados para impulsar la interactividad, ya sea para vender (EBay), conectar (redes sociales), aprender (Wikipedia) o compartir contenido (YouTube). En un inicio la web 2.0 tenía pocas reglas, lo que llevó a ciertos excesos, como cuando Napster subió grandes contenidos de música a la red sin considerar que eran propiedad intelectual. El lado rebelde y pirata de la red se mantiene vivo, especialmente en la red oscura (*dark web*), dedicada más que nada a negocios al margen de la legalidad.

En lo que nos interesa para la historia digital, la web 2.0 genera una serie de herramientas y plataformas digitales de acceso fácil para un conjunto mucho más amplio de usuarios, eliminando gran parte de las barreras de entrada y haciendo que lo digital sea accesible para casi cualquier persona. El lenguaje de marcado de hipertexto (HTML), las plataformas de acceso abierto y los sitios web participativos no solo introducen la noción de contenido generado por el usuario, sino que introducen a las humanidades herramientas que generan visualizaciones y modelos, lo que lleva a un enfoque más científico para la gestión y clasificación de datos. En menos de cincuenta años hemos pasado de Britannica Online a Wikipedia, del email a Twitter y de Flickr a Instagram y Tiktok. En estas transiciones, lo digital ha aumentado la cantidad de fuentes primarias que los historiadores tendrán que aprender a analizar; también ha creado nuevas plataformas, instrumentos y métodos para analizar las nuevas y las viejas fuentes históricas. No cabe duda de que lo digital ha impactado la disciplina histórica de muchas maneras inesperadas.

LAS MUCHAS CARAS DE LA HISTORIA DIGITAL

Visualización de la historia

Los proyectos de historia digital más valiosos son aquellos que no solo encuentran nuevas formas de presentar datos antiguos, sino que aprovechan la tecnología para permitir nuevas interpretaciones y perspectivas, son los proyectos que nos hacen cuestionar debates que asumimos establecidos hace mucho tiempo.

La intersección de la geografía y la historia solía limitarse a los mapas estáticos, pero las plataformas como ArcGis y Narrative Storymaps, así como

Google Earth y Mapster, han permitido a historiadores poner fuentes familiares de historia (diarios, correspondencia, registros legales, periódicos, registros de censos e imágenes) en mapas digitales. En muchos casos el despliegue de herramientas geoespaciales revela patrones históricos que no son visibles a través de una lectura más tradicional de las fuentes históricas. Un buen ejemplo de esto es la visualización de la base de datos de Slave Voyages.⁵ Esta extensa base de datos de registros de envío de barcos de esclavos durante el periodo colonial es mucho más que un ajuste de cuentas con el comercio de esclavos humanos, se ha convertido en un proyecto multimedia que incluye representaciones en 3D de un barco de transporte basado en descripciones que se encuentran en la base de datos. El acceso a esta base de datos en línea apoyó un proyecto de visualización que la revista *Slate* hizo, poniendo cada barco sobre una línea de tiempo y mapeando esta sobre el océano Atlántico. La visualización que hicieron constituye un poderoso argumento sobre el comercio de esclavos y sus implicaciones entre los siglos XVI y XIX.

Estas herramientas de fácil uso y acceso para historiadores no especialistas, como Gephi (para la visualización del efecto de redes), ArcGis (la más importante herramienta de análisis y visualización geográfica) y Storymaps (que permite construir proyectos digitales con mapas de ArcGis e imágenes) tienen acceso libre a cierto número de sus funcionalidades y permiten el manejo de datos y la visualización de datos para ofrecer nuevas perspectivas. El sitio Visualizing Historical Networks⁶ presenta una serie de proyectos de análisis de redes en los cuales se utiliza Gephi para visualizar las relaciones entre expatriados franceses en Egipto bajo el Imperio otomano, por ejemplo, o en otro caso resalta las conexiones familiares a las cuales alude un contrato de boda de Angouleme en 1764. Lo único que se necesita para hacer estas visualizaciones es una buena base de datos históricos y un poco de curiosidad por las herramientas: lo importante es querer explorar.

Mx.digital,⁷ al igual, es una red de investigadores de historia de México que se dedican a poner datos y sus visualizaciones al alcance de todos. Entre

⁵ <https://www.slavevoyages.org/> [fecha de consulta: 11 de marzo de 2022].

⁶ <https://histecon.fas.harvard.edu/visualizing/index.html> [fecha de consulta: 11 de marzo de 2022].

⁷ Mx.digital [fecha de consulta: 11 de abril de 2022].

los proyectos de Mx.digital resaltan visualizaciones del crecimiento urbano de Aguascalientes utilizando ArcGis, así como un tour histórico de Aguascalientes que geolocaliza ciertas imágenes históricas sobre un mapa interactivo, que incluye una imagen contemporánea de la imagen histórica. De esta manera, la historia se vuelve presente de manera muy tangible y apoya una narrativa sobre el desarrollo urbano de la ciudad. Mx.digital también tiene como meta demostrar la forma en la que se pueden utilizar plataformas y el código open source, que son de acceso fácil para cualquiera, en vez de usar plataformas y softwares propietario que muchas veces están fuera del alcance de los presupuestos académicos.

Bases de datos

Cualquier visualización útil parte de una base de datos y el manejo de datos es el pilar de la historia digital, probablemente sea el espacio más álgido de cualquier proyecto de historia digital. Sin una base de datos sólida o un plan de manejo de datos serio, la estructura digital del proyecto cae en jaque. Aquí es donde el historiador tiene mucho que aprender del archivista, así como del especialista en ciencias de la información.

Como ya lo dijo Paul Conway, el manejo de datos y estructuras de datos es al mismo tiempo una de las partes más importantes en la preservación digital, y también el espacio en el que más rápidamente los historiadores van a sufrir una falta de conocimiento.⁸ Manejar bases de datos digitales no es simplemente abrir una página de Excel, y las estructuras de datos necesarias para que las plataformas digitales rindan tienen que seguir patrones y lógicas establecidas. La idiosincrasia de cada página de Excel con la que solemos trabajar o de tablas descriptivas que compartimos en nuestros ensayos raras veces son útiles para un trabajo de datos que funcione en una plataforma digital. Todo repositorio digital compartido en línea requiere de metadatos para que el público que lo consulte entienda de dónde vienen los datos así como quién los transcribió o reconstruyó, y estas bases de datos deben tener una estructura que responda al potencial de esos datos. En el contexto actual estamos viendo una proliferación de colecciones heterogéneas

⁸ Paul Conway, "Preservation in the Age of Google: Digitization, Digital Preservation, and Dilemmas", *The Library Quarterly: Information, Community, Policy*, vol. 80, núm. 1, 2010, pp. 61-79.

de material digital para las cuales se necesitan herramientas y entrenamiento para manejar, rastrear y descargar estos datos. Algunas de estas herramientas pueden ser análogas —como lo son catálogos de biblioteca—, pero en un contexto digital las herramientas tienden a ser digitales, y en este caso, tal y como el catálogo de biblioteca no es neutro, las herramientas digitales tampoco lo son, y tenemos que entender las barreras epistemológicas y tecnológicas que limitan el campo de búsqueda.⁹

Más allá de las estructuras de datos que permiten que la base de datos sea rastreable y manipulable para fines de análisis o visualización digital, el elemento más importante de una base de datos es que sea accesible en línea y que se pueda encontrar en línea. Muchas bases de datos muy útiles para los historiadores existen en páginas de Excel, en el disco duro de un colega o están vinculadas en una página web poco robusta. Para que las bases de datos históricas digitales les sean útiles a los historiadores, tenemos que procurar que sean fácilmente accesibles y que estén en servidores y plataformas robustas.

El proyecto Archivomex, que desarrollamos Michael Bess y yo, tuvo como meta única poner las Estadísticas Históricas de México (EHM) al alcance de un público más amplio. Hasta que pusimos el proyecto en línea, las EHM eran difícilmente accesibles a través del sitio del INEGI (que es su dueño intelectual). Algunas copias de las EHM existían en Excel en discos CD guardados por algunos colegas, otras copias digitales tenían las tablas en formato PDF y hasta había copias duras de estas tablas impresas en papel. Ninguna de estas opciones caía bajo lo que se considera uso abierto, pocas eran descargables y todas estaban en formatos que difícilmente permitían el análisis estadístico. Tenemos que entender que sin acceso lo digital se vuelve oscuro y va en contra de la participación abierta y de la colaboración en grupo que se han vuelto el pilar de la web 2.0.

Archivos

Los archivos son uno de los espacios de producción e investigación histórica que más evidentemente se han beneficiado de las innovaciones digitales.

⁹ Johanna Drucker, “Humanities Approaches to Graphical Display”, *Digital Humanities Quarterly*, vol. 5, núm. 1, 2011.

El advenimiento de la digitalización a gran escala de documentos históricos ha desplazado el uso de tecnologías de reproducción (como el microfilm), de la protección del documento a la difusión del documento. Los escaneos de alta resolución de documentos y la creación de archivos digitales accesibles en línea han revolucionado la forma en que interactuamos con el material que respalda cualquier investigación histórica. Aunque algunos pueden condenar el hecho de que nuestros estudiantes no saben lo que es un catálogo de tarjetas, es innegable que la organización de colecciones de archivos en bases de datos de búsqueda ha simplificado y acelerado el trabajo de los académicos.

Un campo completamente nuevo en la biblioteconomía y la ciencia de la información se ha desarrollado en torno a la necesidad de estándares de preservación y digitalización, y a la necesidad de usar las mejores prácticas en las funcionalidades del usuario final. En ninguna parte ha sido más evidente la tensión entre la necesidad de preservar digitalmente y la preocupación por la experiencia del usuario que en el espacio de la biblioteca y el archivo.

La digitalización provocó algunas serias divisiones entre archivistas y bibliotecarios, algunos de los cuales reconocieron que sería necesario digitalizar una manguera literal de información, y que las instituciones encargadas de preservar estos registros no estaban preparadas para los desafíos técnicos y organizativos futuros.¹⁰ Esta preocupación sobre cómo administrar la información en la era de la web 2.0 continúa. En 2015 el Archivo General de la Nación publicó una guía para la digitalización de documentos, señalando que la era de las colecciones digitales en México ya no es competencia solo de las grandes instituciones encargadas de preservar la memoria pública, sino también una preocupación de las instituciones y comunidades más pequeñas, con presupuestos más reducidos. La preocupación por la práctica y las formas de preservación digital es ahora de interés general.¹¹

¹⁰ Margaret Hedstrom, "Digital Preservation: a Ticking Time Bomb for Digital Libraries", *Computers & Humanities*, vol. 31, núm. 3, 1997-1998.

¹¹ Desgraciadamente, la guía del AGN fue escrita como un libro: es un documento estático que existe en línea y, como tal, ya está empezando a caducar. Todo nuevo documento digital o documento sobre el manejo de contenidos digitales tiene que ser creado con vistas a que se actualice constantemente. Las estructuras de datos de objetos digitales y las plataformas en las cuales se operan son dinámicas, así que cualquier instrucción al respeto también tiene que ser dinámica, flexible y actualizable.

Otro espacio de contención en el área de los archivos digitales es el sesgo que crean en las bases de datos y las fuentes primarias que determinan ciertos trabajos de investigación. Como lo ha señalado Ian Milligan,¹² y lo enfatizan Thomas Peace y Allen Gillian, las fuentes que se digitalizan acaban siendo las que más se consultan porque son las más accesibles en un contexto de recursos limitados o en un contexto pandémico. El mismo hecho de que se haga más fácil el acceso invita a que las fuentes digitalizadas sean privilegiadas y, por ende, que la investigación de temas que permitan las fuentes digitalizadas se vea más enfatizada.¹³

Pero, al final, lo que importa es que se incremente la cantidad de fuentes digitales y que estas sean accesibles a cualquier investigador que las requiera. La preservación del patrimonio histórico ya no requiere que se limite el acceso a este; al contrario, la preservación del patrimonio pasa por su divulgación y por la digitalización de los documentos, así como por la creación de bases de datos que los hagan fáciles de rastrear en línea; utilizar plataformas de visualización o análisis estadístico es el mejor camino para la disseminación del trabajo de investigación histórico.

Pedagogía digital

La era digital de la web 2.0 también nos enfrenta a una nueva realidad docente: gran parte del contenido de nuestras clases y de lo que queremos que nuestros alumnos aprendan está disponible en línea. Aunque las investigaciones que realizamos generalmente van dirigidas a un público académico, nuestros alumnos son nuestro público más constante y quizá también nuestro público más grande. Ante esta realidad, se requiere un cambio de estrategias.

La pedagogía digital no es equivalente a las clases en línea, y las clases en línea son mucho más que dar clase en Zoom. La pedagogía digital reconoce este cambio radical en la ubicación del contenido de conocimiento y presenta una práctica pedagógica que acepta el papel de la red en el cono-

¹² Ian Milligan, "Illusionary Order: Online Databases, Optical Character Recognition, and Canadian History, 1997-2010", *Canadian Historical Review*, vol. 94, núm. 4, diciembre, 2013.

¹³ Thomas Peace y Gillian Allen, "Rethinking Access to the Past: History and Archives in the Digital Age", *Acadiensis*, vol. 48, núm. 2, 2019, pp. 217-229.

cimiento y aplica algunas de estas prácticas de conocimiento compartido al contexto docente.

El método pedagógico enfocado en el alumno no es nuevo¹⁴ y la pedagogía enfocada en la liberación tampoco lo es.¹⁵ La pedagogía digital nos pide a lxs maestrxs que cuestionemos nuestro papel de expertxs en la clase y que desarrollemos un espacio en el cual lxs alumnxs no estén atadxs a métodos de antaño de enseñar, sino que se vuelvan socixs con nosotros en el ejercicio de aprender. En un contexto digital esto puede tomar múltiples formas. Uno de los métodos es reducir la docencia, reducir la cantidad de tiempo durante el cual lxs docentes dan cátedra o presentan la clase y aumentar el tiempo de intercambio y discusión.

Tomar la idea de Tim O'Reilly, que ve en la red 2.0 una manera de aprovecharse de la inteligencia colectiva, requiere algunos ajustes.¹⁶ La pedagogía digital tiene que mantenerse crítica, y una buena parte del esfuerzo de lxs docentes con intención de cambiar su manera de enseñar está en mantenerse vigilantes para no caer en ciertas desventajas de la tecnología educacional (a las cuales regresaremos dentro de poco).

La pedagogía digital implica un cambio en la dinámica del salón, lo cual no siempre sucede sin tensiones. Para los alumnos acostumbrados a recibir hechos, fechas y conocimiento de un docente al frente de la clase, puede significar un desequilibrio encontrarse en una clase donde lxs otrxs alumnxs y lxs docentes estén esperando que todo el mundo participe; para lxs docentes, esto implica aceptar cierto caos y dejar de tratar de controlar el salón.

La pedagogía digital no intenta reproducir el salón de antaño, intenta cambiarlo desde adentro, proporcionando a lxs alumnxs herramientas para que aprendan a manejar el conocimiento que van adquiriendo. La pedago-

¹⁴ Bernardo Gargallo López, Isabel Morera Bertomeu, Sara Iborra Chornet, María José Climent Olmedo, Sergio Navalón Oltra y Eloína García Félix, "Metodología centrada en el aprendizaje: Su impacto en las estrategias de aprendizaje y en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios", *Revista Española de Pedagogía*, vol. 72, núm. 259, 2014, pp. 415-435.

¹⁵ Paulo Freire, *Pedagogía del oprimido*, Ciudad de México, Siglo XXI Editores, 1971, y más recientemente Paulo Freire, *Pedagogía de los sueños posibles: Por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia*, Ciudad de México, Siglo XXI Editores, 2019.

¹⁶ Cathy N. Davidson, "Humanities 2.0: Promise, Perils, Predictions", *PMLA*, vol. 123, núm. 3, 2008, pp. 707-717.

gía digital está tratando de aplicar las reglas de acceso a la web 1.0 y de interactividad y apertura de la web 2.0 a la docencia. No es que la docencia tradicional no tenga cupo en el siglo XXI, pero frente a un ecosistema de información tan complejo como en el que vivimos hoy, en el cual las verdades y las mentiras coexisten en el mismo plano digital, la pedagogía digital nos invita a pensar en una experiencia docente que incluya estas nuevas tecnologías para poder cuestionarlas con nuestros alumnos, aprovecharlas y ayudarlx a entender cómo lo digital cuadra dentro de lo que se está aprendiendo en clase.

Una de las maneras en las cuales se empieza a hacer esto es en el uso de plataformas colaborativas en clase. Los espacios de chat de WhatsApp, de Facebook o de Instagram son un espacio social en el cual los alumnos se van a encontrar casi automáticamente. Estas mismas redes sociales pueden ser utilizadas para colaboración en clase, pero existen otras plataformas diseñadas para una colaboración profesional, en las cuales se pueden establecer temas y direcciones para que lxs alumnxs puedan seguir la discusión de la clase fuera de ella. Hay cierto riesgo de falta de privacidad en cualquier red social, por lo cual se sugiere no utilizar estas plataformas para dar calificaciones o manejar temas delicados. Hay maneras de aprovechar ciertas funcionalidades de WhatsApp y Facebook, pero es preferible utilizar plataformas que no estén ligadas a un modelo comercial, como Facebook.

Slack y Discord, por ejemplo, recaudan datos en el back-end, pero sin el modelo de publicidad que tiene Facebook. Además, permiten establecer canales de colaboración y discusión que están más alineados con un ambiente de colaboración que de cotorreo social. Aunque Discord haya sido creado para que los gamers se comuniquen en línea mientras están jugando, se ha vuelto una plataforma muy cómoda para la colaboración entre alumnos; además, permite que los alumnos tengan un avatar. El anonimato conferido por un avatar no es una panacea, o sea no resuelve todos los problemas de participación, pero puede ser una herramienta muy positiva en clases muy grandes. También reduce mucho la ansiedad y el miedo de fallar en frente de la clase.¹⁷ Todo esto lleva a un nivel más alto de cooperación y participación

¹⁷ Terumi Miyazoe y Terry Anderson, "Anonymity in Blended Learning: Who Would You Like to Be?", *Journal of Educational Technology & Society*, vol. 14, núm. 2, 2011, pp. 175-187.

entre alumnos, en un ambiente que además les es más natural y conocido.¹⁸ Hemos de reconocer que el nivel de ansiedad con el que lidian las generaciones de alumnos hoy aumentó estratosféricamente durante la pandemia, y es de interés común encontrar un plan de trabajo y de colaboración que apoye el aprendizaje.¹⁹

El aspecto lúdico de estas plataformas no es accidental, hay bastante investigación al respecto.²⁰ El compromiso del jugador con el juego no es disimilar del proceso de aprendizaje, solo que el jugador muchas veces no se da cuenta del tiempo que está dedicando al juego. La metodología lúdica en la educación digital tiene la misma intención, la de comprometer al alumno sin que se dé cuenta de que está haciendo un esfuerzo por aprender. Uno de los ejemplos de pedagogía digital que apoya el aprendizaje y reduce la ansiedad es el uso de juegos en clase, específicamente, juegos digitales o juegos que lleven al alumno a hacer preguntas históricas.²¹ Hay múltiples maneras de jugar para aprender historia (o cualquier otra materia). Juegos como *Assassin's Creed*,²² *Call of Duty*, *Red Dead Redemption*, *Battle Field One*, *Rome*, *Sid Meiers Pirates!* son juegos diseñados como tal y desplegados en plataformas de juego como Steam or Xbox, estos son juegos que cuestan dinero y como tal no son muy útiles para usar en clase. Sin embargo, son juegos que muchos de lxs alumnxs han jugado y que podemos utilizar para explorar tanto la perspectiva del jugador como las perspectivas de los que diseñan el juego para entender el papel de la perspectiva en el análisis histórico. Es más, estos juegos se han vuelto tan

¹⁸ Peter DePietro, "Social Media and Collaborative Learning", *Counterpoints*, vol. 435, 2013, pp. 47-62.

¹⁹ T. Scott Bledsoe y Janice J. Baskin, "Recognizing Student Fear: The Elephant in the Classroom", *College Teaching*, vol. 62, núm. 1, 2014, pp. 32-41.

²⁰ Bobby Hoffman y Louis Nadelson, "Motivational Engagement and Video Gaming: A Mixed Methods Study", *Educational Technology Research and Development*, vol. 58, núm. 3, 2010, pp. 245-270; M. D. Dickey, "Engaging by Design: How Engagement Strategies in Popular Computer and Video Games Can Inform Instructional Design", *Educational Technology Research and Development*, vol. 53, núm. 2, pp. 67-83; James Paul Gee, "Games for Learning", *Educational Horizons*, vol. 91, núm. 4, 2013, pp. 16-20.

²¹ A. Martin Wainwright, "Teaching Historical Theory through Video Games", *The History Teacher*, vol. 47, núm. 4, 2014, pp. 579-612.

²² Sarah Juliet Lauro, "'Make History Yours': An Introduction to *Assassin's Creed*", en Sarah Juliet Lauro, *Kill the Overseer!: The Gamification of Slave Resistance*, University of Minnesota Press, 2020, pp. 35-44.

exitosos y numerosos que en la historia digital hemos llegado a un punto en el cual se podría analizar la historia a través de los juegos históricos que inspira y de la perspectiva que confieren.²³

También hay maneras de incluir aspectos lúdicos en clase sin tener que comprar un juego. Digitalzombies es un sencillo juego de exploración en biblioteca, está integrado en el material de clase y en él lxs alumnxs reciben calificaciones, lo que los motiva a jugar, pero el lado lúdico los lleva a hacer tareas de investigación en la biblioteca, para que tengan experiencia en este sitio académico y adquieran una sensación tangible de cómo se organiza la información en una biblioteca y de cómo esto difiere de la forma en que se organiza la información en una página web.

Pero no todo en la pedagogía digital es un sueño, hay serios problemas en la tecnología educacional y se tienen que reconocer. Empecemos primero por las tecnologías que son de monitoreo. Hasta la pandemia no se había discutido demasiado del potencial de control y monitoreo del espacio privado de cada alumnx. Hay algunos estudios sobre el potencial del control digital en las clases en línea,²⁴ pero nadie se podía imaginar lo que venía. Uno de los problemas más graves que se vieron en la pandemia fue el nivel de engaño y trampas en el periodo de exámenes. Este problema, más que nada, fue un resultado del desacoplamiento entre lo que una clase accesible debería de ser y unas pruebas diseñadas para un contexto presencial. También puso a luz el nivel de desconfianza que rige en las clases universitarias: hay desconfianza entre alumnxs, hay desconfianza del docente y hay desconfianza del sistema que contrata servicios como Examity y ProctorU para supervisar digitalmente a cada alumnx. Estos servicios son caros, son invasivos y no apoyan en lo más mínimo una pedagogía eficaz. Por más que sean herramientas digitales, no tienen lugar en la pedagogía digital y no tienen un uso en la historia digital. Es mejor cambiar la forma del examen que apoyarse en estas tecnologías.

²³ Shawn Graham, "Pulling Back the Curtain: Writing History Through Video Games", en Jack Dougherty y Tennyson O'Donnell (eds.), *Web Writing: Why and How for Liberal Arts Teaching and Learning*, Michigan, University of Michigan Press, 2015, pp. 149-158.

²⁴ Paul-Olivier Dehaye, "MOOC Platforms, Surveillance, and Control", *Academe*, vol. 102, núm. 5, 2016, pp. 31-33.

Asimismo, siempre vale la pena ahondar en el por qué de cada nueva herramienta digital. Los servicios de venta de compañías como Peason, Udacity, Civitas y Canvas, entre otras, venden paquetes de manejo y análisis de datos —en este caso, los datos son generados por lxs alumnxs y lxs maestrxs, y analizados por algoritmos—. Esto no quiere decir que estos servicios no tengan ciertas funcionalidades totalmente legítimas y útiles, pero mucho de lo que venden no apoya la pedagogía digital. Otros servicios como Chegg y Course Hero se presentan como servicios de ayuda a los alumnos, pero acaban siendo sitios de ventas de tareas, de deshonestidad académica; existen porque lxs alumnxs están en un estado de estrés en el que pagar para engañar y pasar la clase parece más lógico que pedir una extensión de la fecha de entrega. Estos problemas no vuelven inválidas las ventajas de la pedagogía digital, pero enfatizan que lo más importante es manejar las expectativas, trabajar con lxs alumnxs (no en contra) y discutir con ellos cual sería la mejor manera de manejar tanto su carga de trabajo como la del docente.

CONCLUSIÓN

Lo que queda claro es que lo que nos espera en un futuro próximo es que la docencia pospandémica se apoyará más en métodos, documentos y plataformas digitales, las cuales no simplemente pasmarán el aula análoga, sino que rediseñarán lo que es la docencia desde un punto de origen digital, con resultados digitales y evaluaciones digitales, para llegar a un punto en el que cuando se hable de historia, se estará *de facto* hablando de historia digital.²⁵ En lo que sigue, y para cerrar este ensayo, quisiera dejarlos con unos ejemplos de proyectos de historia digital que vale la pena consultar para entender mejor lo que es y lo que implica hacer historia digital.

Los proyectos que siguen apalancan tanto la tecnología como la web 2.0 para embonar con una audiencia pública y académica de manera muy productiva:

²⁵ Albert Rof, Andrea Bikfalvi y Pilar Marques, “Pandemic-Accelerated Digital Transformation of a Born Digital Higher Education Institution: Towards a Customized Multimode Learning Strategy”, *Educational Technology & Society*, vol. 25, núm. 1, 2022, pp. 124-141.

- Slave Voyages: <https://slavevoyages.org>.
- Mx.digital: <https://mx.digital>.
- The Florida Digital Archive: <https://libraries.flvc.org/florida-digital-archive>.
- Slave Narratives: <https://enslaved.org/>.
- Stanford Center for Spatial and Textual Analysis: <https://cesta.stanford.edu>.
- South Asian American Digital Archive: <https://saada.org>.
- Archivo Nacional de la Memoria: <https://www.argentina.gob.ar/derechoshumanos/ANM>.
- Biblioteca Digital Mexicana: <http://bdmx.mx/presentacion/>.
- The Programming Historian: <https://programminghistorian.org/>, y en español: <https://programminghistorian.org/es/>. 