



1 de diciembre de 2016 | Vol. 17 | Núm. 12 | ISSN 1607 - 6079

ARTÍCULO

LA INTERACCIÓN SOCIAL: RETOS Y PROPUESTAS DE SOLUCIÓN A TRAVÉS DE RECURSOS EDUCATIVOS ONLINE DE ACCESO ABIERTO

(<http://www.revista.unam.mx/vol.17/num11/art82/>)

*Tzitzí Janik Rojas Torres
(Licenciada en Filosofía, UNAM)*

LA INTERACCIÓN SOCIAL: RETOS Y PROPUESTAS DE SOLUCIÓN A TRAVÉS DE RECURSOS EDUCATIVOS ONLINE DE ACCESO ABIERTO

“ Los tutores pioneros como nosotros iremos tendiendo el camino, los límites y las posibilidades con las otros se formarán en un futuro. ”

Resumen

El presente artículo tiene como propósito primordial enfatizar la importancia de la apariencia de los repositorios de acceso abierto para dar al usuario la mejor experiencia de uso posible de una forma más sencilla y eficaz al buscar la información que desea. El documento consta de tres apartados principales: en el primero se habla de las limitaciones de las herramientas que ofrecen los programas de administración de colecciones digitales desde el aspecto gráfico. En el segundo, se exponen las últimas tendencias que se deben de considerar en el ámbito de las interfaces gráficas. En el tercero y último apartado se presenta brevemente el impacto que provoca una interfaz gráfica de repositorios en la experiencia

de usuario, aterrizando los planteamientos teóricos y metodológicos.

Palabras clave: Educación en línea, enseñanza y humanidades digitales, interacción social, recursos educativos gratuitos.

Reflection on Social Interaction: Challenges and Proposals to Solve Through on Line Open Access Educational Resources

Abstract

This paper will compare, from the perspective of Digital Humanities, online and onsite education regarding the development of the social interaction between the teacher and their students during the process of an online humanities course. It will also address the differences between the problems and challenges of teaching humanities faced by teachers on both formats. To conclude, a concrete proposal to address the problems faced by online teachers through the use of free online educational resources will be presented, based on my own recent experience of four years, working as an online Philosophy and Aesthetics teacher for an International Learning Art and Humanities ONG.

Keywords: Online education, Teaching and Digital Humanities, social interaction, Free online educational resources.

LA INTERACCIÓN SOCIAL: RETOS Y PROPUESTAS DE SOLUCIÓN A TRAVÉS DE RECURSOS EDUCATIVOS ONLINE DE ACCESO ABIERTO

Introducción

El cambio de paradigma de la educación presencial a la educación en línea en las humanidades representa un reto no sólo para los docentes sino para las humanidades mismas, ya que nos enfrenta a la pregunta de si al cambiar el medio con el que se imparte la educación, estamos también transformándola. El presente texto busca explorar la transición a la educación en línea dentro de las humanidades, enfocándose específicamente en el tema de la interacción social. Para ello, nuestra discusión se centrará en primer lugar dentro del campo más amplio de las humanidades digitales, para después enfocarse en el cambio ontológico y de medio que significa la revolución digital en la educación humanística. Finalmente, esbozaré, desde mi experiencia docente distintas propuestas y herramientas para construir puentes mayéuticos virtuales¹.

Comencemos con localizar nuestra discusión en el campo de las Humanidades Digitales². Cuando hablamos de HD está de más enfatizar cómo las tecnologías de la información han transformado la realidad humana. Realidad y virtualidad ya no son términos antónimos; los filósofos, que se han dedicado por milenios a definir el primer término, se entregan ahora emocionados a la complicada tarea de desmenuzar “lo virtual” e integrarlo en sus metodologías, textos y enseñanzas. Esta inclusión de lo virtual se ha ido dando de manera gradual y casi imperceptible para muchos. Las primeras incursiones en el uso de software para manejo de términos se dieron entre los 60’s y 70’s. Los investigadores buscaban ampliar su capacidad para manipular grandes cantidades de términos en los textos y poder así automatizar ciertas partes del proceso de investigación y de edición. De hecho, la lingüística y la edición se encuentran entre las disciplinas pioneras en HD. Con el paso del tiempo, los programas usados se fueron haciendo más complejos y comenzaron a brindar más oportunidades a otras disciplinas; yendo desde el modelado virtual de piezas para la arqueología, por ejemplo, o la capacidad de visualizar mapas complejos y multidimensionales para la Geografía, hasta software para predecir fenómenos sociales y políticos como el usado por Antonio Casilli y Paola Tubaro³ en 2011. Éste permitía predecir el impacto del corte de comunicaciones en las redes sociales en la duración de manifestaciones políticas en el Reino Unido. Parecía que el augurio de Emmanuel Le Roy Ladurie, hecho en 1968, se tornaba realidad; “El historiador del mañana será un programador o no será nada”⁴, o quizás debiéramos parafrasear a: “El humanista del mañana será un programador o no será nada”.

Aun cuando la frase es debatible, cierto es que la inclusión de lo digital en las HD al menos en el campo de la investigación, es innegable. Mas no se trata del único campo de trabajo. Otra de las grandes áreas de la HD es la conformación y difusión de acervos humanísticos. Proyectos como el Van Gogh Letters que consiste en la digitalización de las cartas escritas por el pintor o el Proyecto Perseus que compila la mayor parte de las obras del mundo greco-romano desde 1987. Estas grandes tareas de la HD han sido claramente desglosadas –como investigación, difusión y enseñanza– en el manifiesto de



[1] Si bien toda educación en línea en tanto que práctica pedagógica entra en el marco de reflexión de las HD como, por decirlo de alguna manera, Pedagogía digital, en el texto presente haré un giro metareflexivo para no sólo problematizar sobre la pedagogía digital sino sobre la pedagogía digital que versa sobre la enseñanza de humanidades.

[2] De ahora en adelante HD.

[3] Casilli, Antonio y Tubaro, Paola, “Social Media Censorship in Times of Political Unrest - A Social Simulation Experiment with the UK Riots” en: *Bulletin de Méthodologie Sociologique / Bulletin of Sociological Methodology*, SAGE Publications, 2012, 115 (1), pp.5-20. Consultado el 12-10-2016 en: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00682317/document>.

[4] Apud. THATCamp Paris 2012: *Non-actes de la non-conférence des humanités numériques*. Nueva edición en línea. *Éditions de la Maison des sciences de l’homme*: París, 2012. Consultado el 12-10-2016 en: <http://books.openedition.org/éditionsmsh/278>.



[5] Marin Dacos, *Manifiesto des Digital humanities*, en: 26-03-2011. Consultado el 12-10-2016 en: http://tcp.hypotheses.org/318?lang=en_GB

[6] Stephen Brier en "Where's the Pedagogy? The Role of Teaching and Learning in the Digital Humanities" discute de manera muy precisa cómo el uso de software de investigación ha acaparado el término de HD dejando poco espacio para la reflexión sobre enseñanza y las aplicaciones educativas de las nuevas tecnologías. En el artículo expone casos muy interesantes sobre cómo la pedagogía desarrolla nuevas técnicas de enseñanza a partir de la apropiación de innovaciones tecnológicas. (Stephen Brier, "Where's the Pedagogy? The Role of Teaching and Learning in the Digital Humanities", en: *Debates in the Digital Humanities*. Minnesota press, 2012. Consultado el 09-10-2016 en: <http://dheebates.gc.cuny.edu/debates/text/8>)

[7] Es interesante que con respecto a la enseñanza de HD exista una suerte de ironía con respecto a su impartición. Cuando se trata de impartir conocimientos técnicos –uso de programas o la programación misma de estos– se puede recurrir al modelo clásico de educación (un aula con un maestro presencial, por ejemplo), mientras que se puede enseñar digitalmente –en un curso a distancia– un tema clásico de filosofía. Mientras que ambos casos se relacionan con las HD, el primero será HD en práctica cuando se haga uso del conocimiento impartido, mientras que el segundo es la práctica misma de la pedagogía –como disciplina humanística– en la virtualidad.

las HD publicado en línea por ThatCamp, París en el 2010⁵. A pesar de ello, es innegable que las labores de difusión e investigación han acaparado el interés y se ha privilegiado en la enseñanza las formaciones en programación y uso de software para investigación en HD⁶.

Es justo en este marco que se desarrolla el presente artículo; bajo el supuesto de que la enseñanza en HD no se restringe ni agota en el estudio de programación y uso de software y plataformas especializadas⁷ sino que implica una metareflexión sobre el cambio producido por la injerencia de las nuevas tecnologías y lo virtual en la educación; cambio que obliga a la pedagogía a repensarse bajo la gran carpa de las humanidades digitales como práctica en sí misma, más allá de que la relación entre enseñanza y humanidades digitales implique la impartición de conocimiento de carácter técnico que posibilite la inclusión de las nuevas tecnologías en las metodologías de investigación especialmente en humanidades. Esta reflexión no trata sólo de una redefinición de términos o del "transplante" de prácticas presenciales al ambiente virtual, sino de la ardua labor de reinención y reapropiación de prácticas y procesos propios de la enseñanza clásica de las humanidades que deberán transmutarse a las humanidades digitales. No se trata de una mera definición terminológica sino de la conformación de un nuevo estrato de la realidad humana; de un paradigma de enseñanza-aprendizaje.

El nuevo pedagogo digital – así como el docente en toda área de HD– deberá reflexionar acerca de cómo la transición de la educación presencial a la educación virtual cambia o no el proceso educativo. ¿Se enseña y se aprende de la misma manera? ¿Las relaciones sociales y personales de los actores educativos mutan? O, por ejemplo, ¿Cómo enseñar y cómo interactuar como docente en un entorno virtual?

Educación presencial y educación en línea. Puntos de encuentro

Comenzaremos definiendo la educación presencial o convencional: ésta requiere de la presencia física del profesor en un espacio definido –el aula– para dirigir el proceso de aprendizaje del alumno. Si bien no todas las partes del proceso de enseñanza-aprendizaje se realizan en el mismo espacio-tiempo, es propio afirmar que la educación convencional requiere y se apoya mayormente en la presencia física y el diálogo sincrónico de los actores educativos. Por su parte, la educación en línea como aplicación formativa de las nuevas tecnologías de la información es en realidad la más reciente forma de educación a distancia. La educación a distancia es casi tan antigua como la presencial, sin embargo, como su medio ha sido cambiante y por mucho tiempo su público no fue masivo, ésta no había sido distinguida como tal sino hasta muy recientemente. Los cursos por correspondencia, por teléfono y la tele-educación, aunque son las formas más icónicas no son las más antiguas; las epístolas pueden ser consideradas, un poco románticamente, como la forma más antigua de educación asincrónica. Con esta reflexión quiero apuntar que el paso de la educación presencial a la educación en línea no es un hecho inédito en la historia de la pedagogía. La humanidad ha ido cambiando de paradigmas educativos y cada cambio fue una revolución que se enfrentó tanto a detractores y partidarios como a procesos de alfabetización tecnológicos hasta que el nuevo paradigma fue cimentado en la sociedad y "normalizado". De la oralidad al libro, del libro a lo digital y de lo digital a lo virtual.

La educación en línea se llevará a cabo en la virtualidad y requerirá de medios digitales para intercomunicar a los actores educativos y a sus herramientas. El cambio significativo en las estructuras sobre las que se soporta el proceso de formación implica necesariamente un cambio de estrategias pero también una reflexión sobre los objetivos. ¿De qué manera afecta el cambio en el medio al objetivo educativo? ¿El objetivo de la educación humanística sigue siendo el mismo en la educación en línea?

La primera respuesta estará relacionada con qué es lo que consideramos el objetivo de la formación humanística. A diferencia de otras disciplinas, la formación en humanidades no conlleva la obtención de un producto o de una “habilidad” observable; en una sociedad que se mueve bajo productos y cuantificadores, esto ha sido siempre uno de los grandes retos. El problema no es diferente en la educación en línea; mientras que en un curso de Programación HTML se espera que el asistente adquiera el conocimiento y desarrolle las capacidades que le permitan programar HTML y en un curso de Contabilidad Tributaria se espera que el asistente adquiera la capacidad para llevar los impuestos en Excel por ejemplo un curso de Filosofía implica el desarrollo de habilidades críticas y de reflexión que no son “visibles” en términos materiales. El ethos no es físico. La racionalidad no es palpable. Desde esta perspectiva, quizás la filosofía siempre fue virtual. Quizás ésta sea la gran oportunidad de la filosofía para desplegarse en un medio que le es natural; la virtualidad de su objetivo quizás se empata por primera vez con la virtualidad del medio.

El porqué de las humanidades es un tema largo cuyas aristas se abren más entre más se adentre uno. Por mera economía, pido se me conceda una muy arbitraria simplificación. Diré entonces que el objetivo de las humanidades es el desarrollo de un ethos propio, así como de habilidades racionales y de reflexión que permitan al individuo tender puentes dialógicos con el mundo y construir su propio conocimiento. La mención sobre la construcción autónoma del conocimiento no es arbitraria. Aquí la filosofía vuelve a encontrar un nicho propio en la virtualidad: el enfoque de la educación en línea hace énfasis en la autonomía de los estudiantes. Uno de los grandes objetivos de la filosofía ha sido siempre la autonomía del individuo.

Por lo tanto, si el cambio de medio no afecta el objetivo educativo sino que lo exalta y le da un ambiente propicio. Pasemos entonces al método. ¿Cuáles han sido las grandes estrategias de formación en humanidades? ¿Cuáles podemos rescatar o no en la educación en línea? Al pensar en formación humanística, sin lugar a dudas aparecerán en nuestra mente grandes auditorios con solitarios catedráticos al frente⁸. Aun cuando el modelo clásico ha sido superado en medidas; seminarios colaborativos, talleres literarios y clases grupales se han ido integrando en las prácticas educativas y cambiando el modelo de Profesor/Transmisor de conocimiento—Alumno/Receptor. También la educación convencional se ha abierto a los medios digitales y se han integrado tecnologías tanto en el aula como fuera de ésta.

La educación en línea va a valerse de la estrategia formativa más antigua —y la más querida de la filosofía—; el diálogo. El reto aquí es ¿cómo re-significar el diálogo en lo virtual cuando muchos de sus elementos como la comunicación no verbal, parecen perderse en el nuevo medio? ¿Cómo emular la interacción social que es el medio en el que el diálogo acontece? ¿Cuál es el tipo de diálogo que debe de establecerse en la educación en línea?



[8] Antes de seguir es justo hacer un paréntesis. Al hablar de humanidades, como quizás ya habrán notado, hablo desde la filosofía —cometiendo ese craso error típico del filósofo de reducir las humanidades a su sola área—, pido una disculpa de antemano y reconozco que otras áreas, como las Artes visuales y la Literatura llevan por mucho la vanguardia en la asimilación de nuevas estrategias formativas y de innovación tecnológica.

La mayoría de los que ahora nos adentramos en la docencia virtual no hemos sido formados en ésta sino que hemos aprendido "en la marcha". El diálogo que aquí tenemos forma parte de un marco de reflexión para crear nuevas formaciones en docencia virtual.

Un primer gran paso para el nuevo docente en esta área será desprenderse de la estructura maestro–discípulo para convertirse en un tutor o un guía de una comunidad de conocimiento donde la jerarquía no es tan importante como el diálogo en sí mismo. El docente virtual será mucho menos un "transmisor" de conocimiento que un "facilitador" en la construcción del mismo, y dentro de este esquema es probable que muchos de los que hemos trabajado presencialmente nos desorientemos. La primera impresión es que emular el rico diálogo de un aula, con alumnos emocionados levantando las manos para participar o el docente sonriendo para animar a los alumnos, puede ser casi imposible mas no es así. Si nos quitamos ciertos prejuicios y recurrimos a las herramientas correspondientes, el aula virtual puede estar tan llena de emociones y lazos como el aula física.

Interacción social en el aula virtual. Tipos de interacción y propuestas

Metodología

Aunque los retos de la interacción social en línea son múltiples y van desde la relación con los alumnos hasta las problemáticas para interactuar como cuerpo colegiado, en este artículo me enfocaré en la relación entre el tutor y el alumno, y cómo ésta interacción repercute en la relación entre el tutor y el grupo en conjunto y entre los asistentes entre sí.

El tutor en línea es un facilitador y un guía para el alumno; más que proporcionar un conocimiento "ya digerido", su objetivo es enseñar y propiciar en el alumno comportamientos y habilidades que le permitan a éste construir autónomamente conocimiento. Para esto el tutor deberá dialogar con los alumnos de manera personalizada y conocer sus personalidades y sus perfiles de aprendizaje, intereses, puntos fuertes y debilidades. En el aula, el tutor debe de proveer espacios para conocer "el lado humano" de los actores educativos. A la par de los foros y las actividades enfocadas en las temáticas del curso, es siempre recomendable tener áreas de expresión libre y de diálogo grupal más abierto. Espacios donde se puedan tratar las "ocurrencias" del diario y dar paso a una interacción más natural y espontánea a la par de las actividades de corte estrictamente más académico.

Plataformas de corte masivo tipo Coursera van a restringir mucho la relación uno a uno entre tutor y asistente, plataformas más pequeñas van a apoyarse mucho más en el trato más personalizado que puede dar el tutor a los asistentes, respondiendo a dudas puntuales, intereses específicos y problemáticas del día a día en el curso. Sin embargo, tanto en las plataformas especializadas como en las masivas es posible establecer diá-

logos “cara-a-cara” con los alumnos y de esa manera construir un vínculo. Herramientas como las video-conferencias y las video-clases nos permiten suplir un cierto tipo de presencia, más aún si estas se emiten en vivo con la posibilidad de recibir comentarios. Si bien los foros son el caballo de batalla de los cursos en línea, por su versatilidad y su capacidad para funcionar tanto como ágoras no sincrónicas como archivos de curso, es posible y necesario diversificarlos. Los audio-foros compuestos por podcasts pueden ser una opción, o el uso de medios mixtos mezclando escritura, audio, vídeo y otros materiales visuales.

Algunos de los enemigos más grandes de la interacción social en línea son el silencio y el aburrimiento. Ambos van de la mano; un tutor silencioso es un tutor con el que un alumno encontrará muy difícil o casi imposible vincularse. No atraerá la atención del alumno y éste lo sentirá ajeno. No se trata de volver el aula virtual un “circo” de colores e infografías sino de entender que, a la manera en la que un buen profesor modula la voz en el aula para atraer a los alumnos, el tutor en línea debe hacer uso de su “voz virtual”, es decir, los medios, para atraer la atención de un alumno que otrora perderá fácilmente el foco y se sentirá extraño al tutor y a la formación recibida.

Estrategias y herramientas propuestas

General

La primera herramienta es la más obvia el tutor debe de establecer diálogo, de ser posible, con cada asistente. Dirigirse en las retroalimentaciones a cada alumno por su nombre y reconocer sus aportaciones. Dar un tiempo en cada sesión para escribir un pequeño mensaje o comentario a cada alumno y a las aportaciones que cada uno haya hecho. De ser posible, se debe de hacer un seguimiento, sobre todo en cursos largos, del trabajo y avance de cada alumno para comentar con ellos los cambios que se ven y hacer patente que se les tiene en mente, que aun en la virtualidad se les ve como personas en el tiempo y se reconocen sus progresos. Una tabla como la siguiente:

Sesión	Nombre del alumno	Dudas o cuestiones	Ideas propuestas	Comentarios
1.	Amatista B	Le cuesta trabajo entender cómo el concepto de lo monstruoso puede ser positivo.	Ha propuesto pensar en los monstruos buenos o inocentes como en Frankenstein.	Le gusta mucho de ficción y muchos ejemplos. Le recomiendo artículo.

Puede permitir al tutor en una sesión posterior seguir detalladamente los intereses, dudas y progresos de cada alumno, personalizando la interacción. El tutor debe mediar entre los alumnos y convertirse en una voz vinculante. Muchos alumnos van a tener mayores problemas para expresarse que otros –tal y como pasa en el aula presencial– pero lejos de pensar que la virtualidad es una limitante, debemos de tratarla como una posibilidad. Para que el alumno que en otras circunstancias sería tímido –ese alumno inteligentísimo que sin embargo prefiere no hablar en el aula convencional– se siente en

confianza en un entorno virtual. Si bien no recae en el profesor la tarea de otorgar conocimiento, sí tiene un papel vital en la construcción de un entorno virtual seguro donde el diálogo abierto se pueda dar de manera respetuosa y cordial.

Videos; Video-clases, Video-conferencias

Los videos permiten a los asistentes poner "caras" a las "voces" y revivir el ambiente de un aula. Cuando se graben video-clases se debe de diferenciar entre videos con contenido específico o informativo y videos de retroalimentación del curso. Los primeros son material que una vez producido, el profesor puede reutilizar en otros cursos y así economizar tiempos, los segundos son material producido específicamente para cada curso deben de ser de corte más breve pero deben de mencionar los nombres de los alumnos, comentar sobre lo dialogado y establecer nuevas cuestiones y preguntas directas que los alumnos puedan contestar. Este material no es reutilizable, sino que se debe hacer para cada curso, pero es invaluable como medio para interactuar con el alumnado.

Existen muchos programas para editar videos tanto libre como de paga. MovieMaker en Windows y en Mac son quizás las opciones más inmediatas con las que sin embargo, se pueden obtener productos con una calidad propia para los cursos en línea. Otro programa libre útil puede ser Ezvid que aunque está planeado para grabar pantalla, puede también grabar video.

Con respecto a las conferencias, no hay duda que para conferencias grupales la opción obligada es Hangout de Google, por su versatilidad y capacidad de trabajar de manera gratuita con grupos grandes, aunque la opción gratuita de video conferencias tipo Zoom, puede ser también explorada por tutores y su uso no se restringe a grandes instituciones. Youtube en su emisión en vivo, el igual que las otras opciones, nos permite grabar el video para que el público pueda recurrir al mismo posteriormente. Estas opciones no sólo nos permiten crear un archivo pedagógico sino que nos dan la oportunidad de que los diálogos sean sincrónicos y asincrónicos de acuerdo a las posibilidades de los estudiantes.

Otra herramienta útil que se puede alternar con las grabaciones del tutor son las de pantalla, que pueden usarse independiente o de manera simultánea con el video del tutor; los programas que he usado y puedo recomendar son: CamStudio y UltraVncscreen recorder, ambos muy similares. Por último, quisiera mencionar PhotoFilmStrip, un programa muy simple para enlazar imágenes en video; excelente fondo para narraciones.

Audio

Así como en los foros se pueden incluir audios, las retroalimentaciones —a ensayos, por ejemplo— también pueden ser dadas en audio como archivo o subidas en línea en una plataforma de podcast. Uno de los mejores programas libres de edición de audio es Audacity, con el que se puede conseguir el acabado pulido propio para un audio-clase. Entre la gran variedad de programas libres podemos mencionar Ocena Audio, desarrollado

por la Universidad Federal de Santa Catarina en Brasil y Jokosher un editor enfocado en usuarios amateurs. Aunque la mayoría de las plataformas para podcast permiten editar y grabar en línea los audios de manera más restringida, pueden ofrecer otro tipo de funcionalidades como emisión en vivo –en Spreaker– o combinar fotografías con audio –en PodOmatic–.

Así como en los videos, los audios son de dos tipos; audios informativos para la clase que pueden ser reusados –y que por lo tanto son más o menos impersonales– y audios de retroalimentación y comunicación con el grupo. El uso de un programa de edición permitirá al tutor insertar en un audio informativo comentarios personales y de esa manera personalizar la interacción. Se puede por ejemplo, tener los audios generales del minuto 1 al 5, y dejar para el final la inserción de comentarios personalizados, del minuto 6 al 8 por ejemplo. Siguiendo un sistema tal, el profesor puede “reciclar” su material y simplemente actualizar y personalizar los minutos 6 al 8 para cada curso.

Otros medios

El tema que hemos abordado en este artículo se centra en la interacción social, por lo que también debemos hablar de los Social Media; Facebook, Twitter, Instagram, Vimeo y tantos otros que son herramientas válidas para conectarnos con nuestros alumnos y ellos se conecten entre sí. El sentido común, sin embargo, debe imponerse y es sensato tener cuentas laborales y cuentas personales o conocer bien el manejo de filtros. Teniendo esto en mente no debe tenerse miedo a comunicarse con los alumnos por estos medios, aunque sí se debe de tener en cuenta que no se puede cerrar el canal a un solo medio. Un alumno que no tenga Facebook por cualquier razón, se sentiría excluido si toda la comunicación del grupo se realizará en un grupo de Facebook. Es importante concebir con claridad el espacio propio del aula virtual (la plataforma oficial) y los medios de interacción social que nos apoyan en la comunicación pero que no son, ni pueden ser, el eje de la formación. Se debe de tener mucha claridad con respecto a los canales y las reglas del juego; mientras que las tareas deben de ser subidas a la plataforma, por ejemplo, una duda sobre un tema lateral puede ser comunicada por Twitter o Facebook.

Es normal que con la novedad de los medios de comunicación tanto alumnos como tutores, no planteemos con claridad las diferencias entre medios y el porqué de las mismas. Una tarea enviada a FB puede perderse en el Time line y una solicitud de conferencia en Twitter no será tan exitosa como por mail, lo que provocaría al final una ruptura en la relación por la mala sensación de “negligencia” de parte del tutor. Las partes formales deben mantenerse en el margen de la plataforma institucional o central, así como la interacción de corte más académico, mientras que comunicaciones más espontáneas pueden darse tanto en la plataforma institucional como en otros medios.

Conclusiones

El artículo se ha dividido en dos partes una teórica y una práctica. La primera expone dos aproximaciones a las HD; por un lado, las HD y su relación con la enseñanza y por otro, la

enseñanza misma de humanidades en un entorno en línea. La parte práctica del artículo tiene una vocación 100% práctica donde enumero algunas propuestas de medios y su uso en el aula. No pretendo de ninguna manera que esto sea un análisis exhaustivo del software libre para educación en línea. De hecho, si el software mencionado se restringe al sistema operativo Windows es porque se trata en realidad de las herramientas que yo he usado y he encontrado útiles para conectarme con mis alumnos a lo largo de mi camino como profesora en línea en artes y humanidades. Lo que sí pretendo es dar una suerte de pistas que guíen a otros nuevos docentes en su búsqueda de herramientas virtuales, y con este fin incluyo por último un listado de los recursos mencionados con el link a su página de descarga. He dejado fuera del listado plataformas de presentaciones como Prezi o videos tipo Video Scribe, por considerar que si bien son herramientas útiles para crear material tanto para educación en línea como convencional, no se enfocan específicamente en la interacción social.

Por último, hay dos retos que es necesario abordar. El primero, para las HD en general, sería la necesidad de otorgar mayor atención a la enseñanza virtual tanto como uso de tecnologías para la enseñanza de disciplinas clásicas de humanidades como una meta crítica de la pedagogía virtual en sí misma. La perenne labor de la filosofía, tanto en su campo clásico como en HD, será la de crítica de las metodologías, aproximaciones y concepciones. El segundo reto se sitúa ya dentro de esta auto reflexión de la docencia virtual; la interacción social; el hecho de aceptar que la virtualidad es un medio válido y real de interacción con las mismas demandas e inversión personal que la interacción social presencial, y que ponemos o debemos poner tanto de nosotros como docentes al interactuar en línea como ponemos en el aula convencional. Es cierto que las reglas de la interacción social en línea no han sido aún tendidas con claridad y que si el primer paso es quitarnos el prejuicio el segundo paso es entender que mientras que nuestros medios presenciales son nuestra voz y cuerpo que comunican por sí mismos, la comunicación en línea recae en otros inter-medios que debemos de aprender a usar y a modular. Será necesario mucha creatividad y atrevimiento para usar estas nuevas "voces" y "presencias" sin miedo y sin pena. Los tutores pioneros como nosotros iremos tendiendo el camino, los límites y las posibilidades con las otros se formarán en un futuro. ■

Listado de herramientas libres mencionadas:

MovieMaker

- Preinstalado en Windows

Imovie

- Preinstalado en productos Apple

Hangout

<https://hangouts.google.com>

- Youtube

<http://youtube.com>

- CamStudio

<http://camstudio.org>

- UltraVnc screen recorder

<http://www.uvnc.com/screenrecorder/>

- Ezvid

<http://www.ezvid.com/>

- Photo Film Strip

www.photofilmstrip.org

- Zoom

<https://zoom.us/>

Audio

- Audacity

<http://sourceforge.net/projects/audacity/>

- Ocena Audio

<http://www.ocenaudio.com>

- Jokosher

<http://launchpad.net/jokosher>

- Spreaker

<http://www.spreaker.com>

- PodOmatic

<http://www.podomatic.com>

Bibliografía

- [1] BÉLISLE, Claire, "Enseigner et apprendredans un monde numérique". En: *Synergies Sud-EstEuropéen*. [en línea] N° 3- 2011. pp . 35-51. [Fecha de consulta: 28 septiembre de 2016]. Disponible en: http://gerflint.fr/Base/SE_europeen3/belisle.pdf
- [2] BRIER, Stephen, "Where's the Pedagogy? The Role of Teaching and Learning in the Digital Humanities" en: *Debates in the Digital Humanities* .Minnesota press. [en línea]. 2012. [Fecha de consulta: 09 de octubre de 2016] Disponible en: <http://dhdebates.gc.cuny.edu/debates/text/8>)
- [3] CASILLI, Antonio. TUBARO, Paola, "Social Media Censorship in Times of Political Unrest - A Social Simulation Experiment with the UK Riots" en: *Bulletin de Méthodologie Sociologique / Bulletin of Sociological Methodology*, SAGE Publications. [en línea] 2012, 115 (1), pp.5-20. [Fecha de consulta: 12 octubre de 2016] Disponible en: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00682317/document>
- [4] DACOS, Marin. MOUNIER, Pierre, *Humanités numériques: état des lieux et positionnement de la recherche française dans le contexte international*. [en línea]. Institut Francais: París, 2013. [Fecha de consulta 30 agosto de 2016]. Disponible en: <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65357-humanites-numeriques-etat-des-lieux-et-positionnement-de-la-recherche-francaise-dans-le-contexte-international.pdf>. ISBN 9782354761080 (epub)
- [5] PEKRUN, Reinhard. Emotions and Learning. [en línea]. *Prácticas Educativas* No.24, IBE-UNESCO, Génova, 2014. [Fecha de consulta: 03 septiembre de 2016]. Disponible en: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/Educational_Practices/EdPractices_24eng.pdf
- [6] THATCamp Paris 2012: Non-actes de la non-conférence des humanitésnumériques. [en línea]. *Éditions de la Maison des sciences de l'homme*: París, 2012. [Decha de consulta 12 de octubre 2016] Disponible en: <http://books.openedition.org/editionsmsmh/278>. ISBN: 9782735115273.
- [7] VITALI-ROSATI, Marcello et al. *Pratiques de l'éditionnumérique*. Nouvelleédition [en línea]. Montréal :Presses de l'Université de Montréal. 2014. [Fecha de consulta: 25 agosto de 2016]. Disponible en: <http://books.openedition.org/pum/306>. ISBN: 9782821850729
- [8] UNESCO, *Hacia las sociedades del conocimiento*. París: Jouve; 2005. Consultado el: 05-09- 2016 en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>