


Miguel Gea Megías (ed.)

EXPERIENCIAS MOOC

*un enfoque hacia
el aprendizaje digital,
la creación de contenidos
docentes y comunidades
on line*

eug

An illustration of a person with dark hair wearing large headphones and a red t-shirt, sitting and working on a laptop. The person is positioned in the lower half of the frame. Behind them is a stylized blue and white globe of the Earth. Several glowing green and blue lines arc across the globe, suggesting digital connectivity or data flow. The background is a dark blue gradient.

MIGUEL GEA MEGÍAS (ED.)

EXPERIENCIA MOOC:
UN ENFOQUE HACIA EL APRENDIZAJE
DIGITAL, LA CREACIÓN DE CONTENIDOS
DOCENTES Y COMUNIDADES ONLINE

Conclusiones del Proyecto de Innovación Docente 13-56: Desarrollo de la Plataforma de Formación abierta y metodologías docentes para el diseño de Cursos Abiertos Online Masivos financiado por la Unidad de Calidad, Innovación y Prospectiva de la Universidad de Granada, 2016.

Granada
2016

Autores:

Pablo Alameda Galán, Lidia Bocanegra Barbecho, Zoraida Callejas García,
José J. Cañas Delgado, Begoña del Pino Prieto, Miguel Gea Megías,
Francisco Illeras García, Francisco Javier Jiménez Ríos, Rosana Montes Soldado,
Chiara Olivieri, Antonio Ortega Santos, Belén Prados Suárez, Alberto Prieto
Espinosa, Beatriz Prieto Campos, Belén Rojas Medina, Antonio A. Romero.

© MIGUEL GEA MEGÍAS (Ed.).
© LOS AUTORES.
© UNIVERSIDAD DE GRANADA.
ISBN: 978-84-338-5902-0.
Depósito legal: GR./ 463-2016.
Edita: Editorial Universidad de Granada.
Campus Universitario de Cartuja. Granada.
Fotocomposición: TADIGRA, S.L. Granada.
Diseño de cubierta: José María Medina Alvea.
Imprime: Imprenta Comercial. Motril. Granada.

Printed in Spain

Impreso en España



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

ÍNDICE

PRÓLOGO	9
1. PARA QUÉ SIRVE UN MOOC: REFLEXIÓN SOBRE LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE DIGITAL. <i>Miguel Gea</i>	11
2. INFORME MOOC Y CRITERIOS DE CALIDAD. <i>Miguel Gea (coordinador)</i>	23
3. LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE UN MOOC. <i>Pablo Alameda, Antonio A. Romero</i>	47
4. ESTRATEGIAS DE DINAMIZACIÓN EN UN MOOC. NUEVOS ROLES DOCENTES. <i>Belén Rojas</i>	71
5. EL DOCENTE EN EL PROCESO DE CREACIÓN DE MOOC. <i>Zoraida Callejas Carrión, José J. Cañas Delgado, Fco. Javier Jiménez Ríos, Belén Prados Suárez</i>	93
6. LOS PROCESOS DE RECONOCIMIENTO EN EL APRENDIZAJE INFORMAL. <i>Rosana Montes Soldado</i>	111
7. SINERGIAS ENTRE MOOC Y FLIPPED CLASSROOM: UNA EXPERIENCIA. <i>Alberto Prieto, Beatriz Prieto, Begoña del Pino, Francisco Illeras</i>	133
8. LAS HUMANIDADES DIGITALES Y EL APRENDIZAJE EN ACCESO ABIERTO: EL CASO DE LA COMUNIDAD SOBRE HISTORIA DIGITAL. <i>Lidia Bocanegra Barbecho</i>	155
9. APRENDIZAJES VIRTUALES SOBRE ESTUDIOS ASIÁTICOS. EXPERIENCIAS DESDE EL AULA GLOBAL. <i>Antonio Ortega Santos, Chiara Olivieri</i>	165

CAPÍTULO 8
LAS HUMANIDADES DIGITALES Y EL APRENDIZAJE
EN ACCESO ABIERTO: EL CASO DE LA COMUNIDAD
SOBRE HISTORIA DIGITAL

LIDIA BOCANEGRA BARBECHO

lbocanegra@go.ugr.es

*Comunidad sobre Historia Digital de GrinUGR y Humanidades Digitales del MediaLab UGR.
Universidad de Granada*

RESUMEN

Las comunidades de aprendizaje suponen un modelo de organización entre personas con un interés común que aprenden unas de otras a través de proyectos y experiencias. En este capítulo se analiza el caso de una Comunidad sobre Historia Digital y su planteamiento para convertirse en comunidad de contenidos y recursos en acceso abierto.

Palabras clave: Humanidades Digitales, Comunidades de Aprendizaje, Conocimiento en Abierto, Historia Digital.

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué son las Humanidades Digitales? El propio carácter multidisciplinar, junto con el hecho de actuar como un enorme paraguas en donde tiene cabida multitud de aspectos que lo caracterizan, dificultan el poder definir las Humanidades Digitales lo más acertada posible. Sin embargo, existen ciertas generalidades en la forma de actuar de esta disciplina que la destacan, estas son: el repensar los usos tradicionales de las herramientas tecnológicas; la forma de abordar los objetos más tradicionales de estudio, tales como texto e imagen; el uso de colaboraciones interdisciplinarias y trans-institucionales y en la postura de enfrentar los derechos de autor y el intercambio de información[1]. Igualmente, caracterizan las Humanidades Digitales el empleo de

software libre; la utilización de los medios sociales para compartir y debatir cuestiones humanísticas; un mayor acercamiento del académico con la sociedad a través de los medios sociales y el incremento del trabajo en equipo: la co-creación.

2. APRENDIZAJE EN ACCESO ABIERTO: LA COMUNIDAD SOBRE HISTORIA DIGITAL

Esta comunidad nace dentro del proyecto de investigación GrinUGR (GRupo de INternet de la Universidad de Granada) [2] que actúa como catalizador y aglutinador de tendencias sobre cultura digital en ciencias sociales y humanidades, como es el caso la Comunidad sobre Historia Digital [3]. El objetivo principal de la Comunidad es la de acercar e instruir a alumnos, profesores y cualquier persona interesada acerca del uso de las nuevas tecnologías en el campo de la Historia, tanto en la enseñanza como en investigación. Asimismo, pretende crear una red de historiadores del ámbito de Historia Digital para facilitar un mejor intercambio de información y futuras colaboraciones.

¿Por qué crear una comunidad sobre Historia Digital? Asistimos en un período de transición en donde los historiadores, cada vez más, van adoptando nuevas tecnologías en la investigación, transferencia del conocimiento y docencia. Esos historiadores entran a formar parte de la corriente de las Humanidades Digitales y de la Historia Digital. Se hace necesario, pues, aglutinar y difundir entre la academia, en acceso abierto, esos conocimientos por parte de humanistas digitales con el fin de fomentar el empleo de tecnología adecuada en la investigación y en la enseñanza, por la optimización y calidad de los resultados obtenidos, a nivel de creación de conocimiento y formación de alumno, como veremos más adelante.

Si nos preguntamos qué es la Historia Digital encontraremos una serie de respuestas afines entre sí. J.K. Lee define la Historia Digital como *“el estudio del pasado usando una variedad de fuentes primarias reproducidas electrónicamente como textos, imágenes y artefactos; así como los relatos, cuentos o presentaciones resultado de la investigación histórica digital”* [4]. A nivel educativo, los materiales de la historia digital incluyen imágenes, textos y audio/vídeo clips disponibles en Internet. Estos materiales consisten en entradas digitalizadas tales como carteles de propaganda, historias orales, obras de literatura, periódicos, fotografías, documentos oficiales y un largo etcétera.

La investigación histórica que utiliza materiales digitales requiere de los estudiantes el perfeccionar sus habilidades de deliberación. Es decir, deben formular preguntas, recoger evidencias, criticar los prejuicios y extraer conclusiones. Así pues, en lugar de únicamente cubrir el contenido y presentar la historia como un producto terminado, los profesores que integran los recursos de historia digitales requieren de los estudiantes asumir la responsabilidad de explorar el contenido de materiales históricos, identificando el significado de los argumentos, así como construir conexiones entre evidencias e interpretaciones [5]. Destacar la facilidad de acceso a las fuentes digitales a través de Internet; un hecho que puede implicar una mayor consultación de las mismas y, por lo tanto, generar mayor conocimiento y mejora en la interacción

entre el usuario (alumno) con el dato, por la capacidad de incrementar la puesta en práctica del manejo de información. Asimismo, el uso de herramientas tecnológicas en las aulas ofrecen un gran potencial para ayudar a los maestros a desarrollar ciudadanos, entiéndase alumnos, que puedan razonar con rigor acerca de los problemas de la vida democrática, tanto del pasado como del presente [6]. Dicho esto, la Historia Digital reúne dos temas en la enseñanza de estudios sociales: educación ciudadana e integración con la tecnología [7].

Si bien la recopilación, presentación y difusión de material en línea es una parte central de la Historia Digital, destacar que no es la única y cada vez más va tomando relevancia el aspecto metodológico. A nivel historiográfico, tanto alumnos como profesores están adoptando tecnología *open source* para llevar a cabo sus investigaciones históricas para el análisis de fuentes y creación de nuevo conocimiento, muchas de ellas sustentadas en la web 2.0 que, a su vez, utilizan para la difusión de los resultados.

Como hemos visto, la Historia Digital va desarrollándose en dos caminos paralelos, uno en el uso de material digital y otro en el empleo de la tecnología *open source* mayoritariamente para investigar desde el digital; sin embargo, a nivel de comunidad de aprendizaje en la red esta disciplina sigue estando discretamente ausente, aunque existen blogs educativos de interés para la recuperación de la Memoria Histórica [8]. Muchas de las veces la información histórica, simplemente se muestra sin más en forma de opinión, noticia, pero muy poca de las veces se deja opinar o interaccionar entre el usuario y el administrador del contenido. Por otro lado, poco a poco van apareciendo foros de debate alrededor de trabajos de investigación a través de repositorios académicos (como por ejemplo Academia.edu), en donde los historiadores ponen un trabajo de investigación en libre disposición a un determinado grupo de personas especialistas en la temática, quienes comentan el mismo a nivel de debate a foro cerrado. Dicho esto, sería interesante, poder crear una comunidad de aprendizaje a nivel temático desde la propia Comunidad de Historia Digital; la Comunidad ya ha puesto en conocimiento diversos proyectos que manejan gran cantidad de información disponible en Internet y de libre acceso, como veremos más adelante. Agrupar personas interesadas en un determinado período histórico que compartan datos y colaboren contando sus experiencias e intercambiando información y opiniones ayudará, sin duda, a crear nuevo conocimiento científico y a instruir alumnos o personas interesadas en el tema.

3. LAS ACTIVIDADES Y EL APRENDIZAJE EN ACCESO ABIERTO

Desde la creación de la Comunidad sobre Historia Digital se han llevado a cabo, durante los cursos académicos 2014/15 y 2015/16, cinco actividades variopintas entre sí y afines en cuanto al empleo de lo digital en el corpus de su investigación. La mayoría de las actividades tuvieron un carácter de seminario con ponentes; solamente una se trató de una mesa redonda a nivel presencial con cinco conferenciantes provenientes de Italia, México y España. Destacar que todos y cada uno de los comunicantes han

participado con el único objetivo de transmitir aquellos conocimientos de su ámbito en la disciplina de las Humanidades Digitales/Historia Digital.

El perfil de la audiencia que suele asistir a las actividades organizadas por la Comunidad son mayoritariamente alumnos, investigadores y, en menor medida, profesores. Aquí el listado de actividades realizadas a las que se les ha añadido en paréntesis el argumento clave de cada una de ellas:

- Historic Graves: cementerios históricos en línea [9] (Patrimonio Digital).
- MEMOLA: un proyecto patrimonial con base digital [10] (Patrimonio Paisajístico).
- Cómo hacer visible tu actividad científica en Internet: de la teoría a la práctica [11] (Visibilidad científica).
- Proyecto Colaborativo Digital Avisos de Levante [12] (Web semántica).
 - Mapa de la Memoria Histórica de Granada (Cartografía digital).
 - Proyecto e-xiliad@s (Proyecto colaborativo).
- From Archaeology to Technology. La historia de un humanista en el mundo de la tecnología: el caso de Ludwig [13] (Startup).

En la Figura 1, se observa la distribución porcentual a nivel de asistencia, siendo la actividad de la visibilidad científica la que mayor número de participantes recibió (38%). Esto se debe a la propia transversalidad del argumento de la acción, en tanto que trataba de la figura del investigador, humanista o no, de cómo mejorar y hacer más visible su actividad científica utilizando plataformas digitales. Otra de las actividades que recibió un mayor número de participantes fue la del Proyecto europeo FP7 MEMOLA [10], coordinado por la Universidad de Granada. Este proyecto contó con la participación de tres ponentes entre historiadores, arqueo-informáticos y *Community Managers* en tanto que se sustenta en una potente plataforma digital, no solamente para difundir información sino también para investigar. Esta, ponencia, junto con la de Visibilidad Científica, fue de las que mayor número de profesores e investigadores contaron entre su audiencia. En ambos casos, hubo una amplia rueda de preguntas al finalizar la sesión creándose un flujo de información bidireccional (ponente-asistente y viceversa) a la vez que una red de contactos.

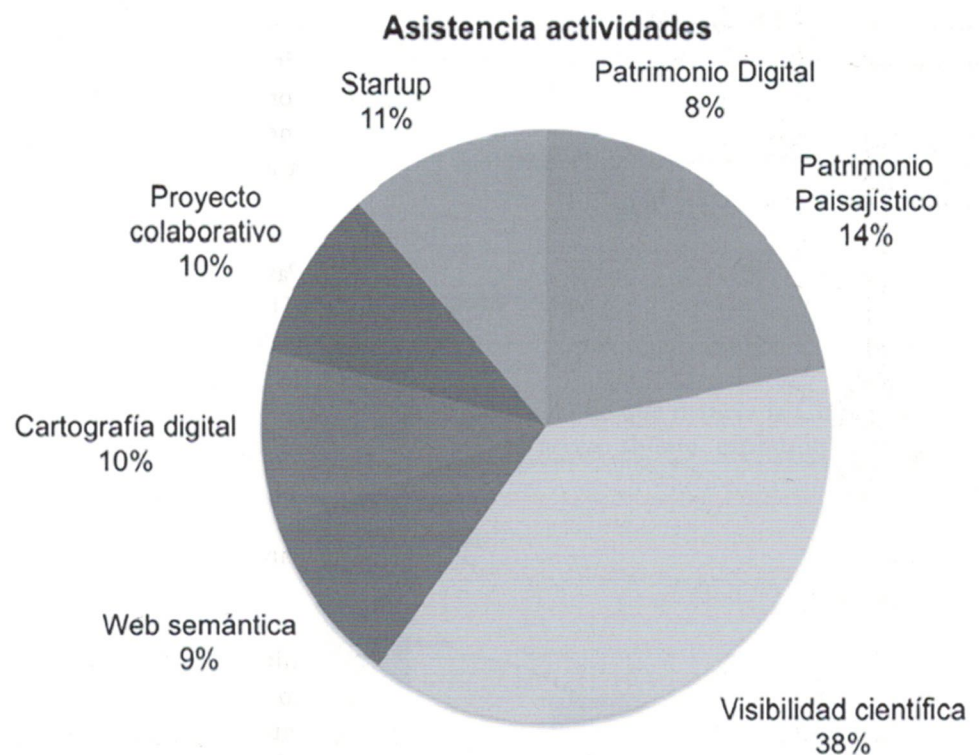


Figura 1: gráfica de la distribución porcentual de asistentes a las actividades de la Comunidad sobre Historia Digital. Fuente: elaboración propia.

Estas actividades han servido no solamente para transmitir e intercambiar conocimiento, sino, además, para establecer un *networking* entre los conferenciantes y los asistentes a la charla a nivel presencial. Algunas de las actividades se han realizado en colaboración con el Vicerrectorado de Investigación y Transferencia y el MediaLab UGR, ambas de la Universidad de Granada. Este carácter trans-departamental y abierto de la Comunidad da lugar a la captación de una audiencia no solamente del ámbito de Historia, ya que el carácter multidisciplinar se ha visto reflejado en las propias charlas, en donde se mezclan aspectos puramente técnico-informáticos con históricos-contemporáneos, arqueológicos e, incluso, startups.

Algunos de los conferenciantes han sido invitados *ex-profeso*, otros han contactado con la Comunidad con el fin de dar a conocer sus trabajos y a quienes se les ha dado la oportunidad de hacerlo, siempre y cuando estuvieran enmarcados en el área de la Historia Digital, ya sea como argumento de estudio o como perfil de historiadores/investigadores. Por ejemplo el caso de Ludwig, una actividad que reflejaba la experiencia de un humanista y su paso por el ámbito de las Humanidades Digitales hasta llegar a crear una startup [13]. El 70% de las actividades realizadas referían a proyectos de

investigación; este hecho pudiera tener una explicación por el lugar en donde nace la Comunidad que es el ámbito académico.

A nivel geográfico de las temáticas tratadas, ya sean proyectos de investigación o no, la mayoría tienen un marco internacional (57%). Entre estos, destacamos los proyectos colaborativos Avisos de Levante y el Proyecto e-xiliad@s, así como el motor de búsqueda lingüístico Ludwig.

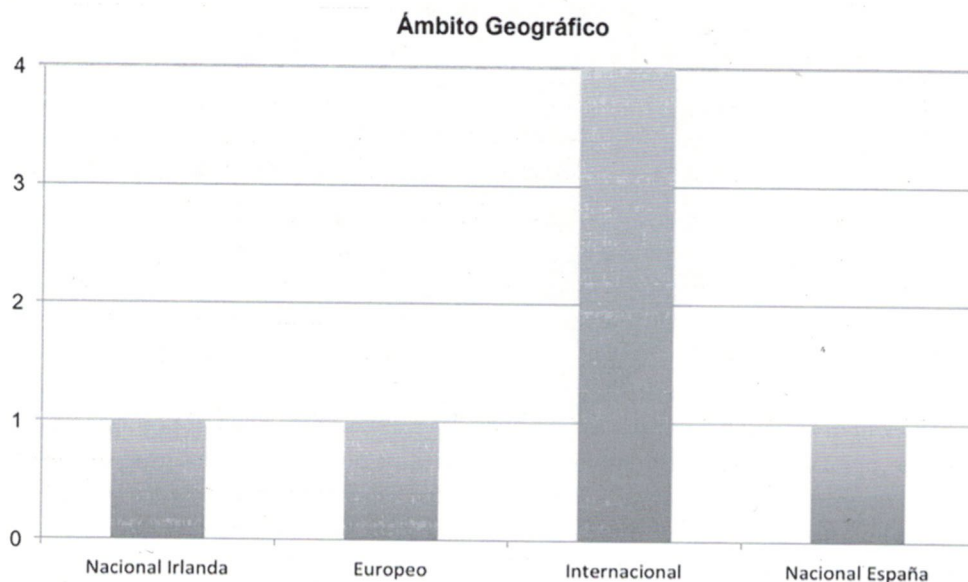


Figura 2: gráfica de la distribución geográfica de las actividades llevadas a cabo por la Comunidad sobre Historia Digital.

La transferencia del conocimiento se realiza en dos modos: uno, a tiempo real durante la charla y otra a través de la web de la Comunidad. Para el primer caso, se establecen contactos y preguntas directas durante las diferentes sesiones. En algunas situaciones, se han establecido contactos académicos posteriores a la charla, lo que puede dar lugar a nuevas colaboraciones, nuevos proyectos y futuras conferencias. La asistencia a estas charlas es abierta y gratuita. En el segundo caso, hacemos referencia al aprendizaje en acceso abierto a nivel pasivo, en tanto que todas y cada una de las actividades realizadas llevan asociadas un posterior post acerca de los resultados de las mismas y en donde se cuelgan las presentaciones de los conferenciantes y material de libre acceso, sin suscripción ni pago. La forma de trabajar es simple pero eficaz: en los días posteriores de la conferencias se suele publicar los resultados de la misma junto con las respectivas presentaciones. Dentro de este nivel pasivo de transferencia de información se incluyen las diferentes publicaciones a nivel de noticias por parte

de la Comunidad: conferencias nacionales e internacionales, convocatorias europeas para realizar proyectos de investigación en el ámbito de la Historia Digital, aspectos relacionados con la propiedad intelectual, etc. Por último, destacamos la sección enlaces en donde se divulgan proyectos internacionales y organizaciones de Humanidades Digitales. El objetivo final es ofrecer cualquier tipo de información que refiera a la temática principal de la Comunidad: la Historia Digital y que pueda ser útil a cualquier persona interesada en la temática.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

En la Figura 3 se presenta a nivel esquemático de qué manera la Comunidad sobre Historia Digital transfiere el conocimiento en acceso abierto, explicado anteriormente.

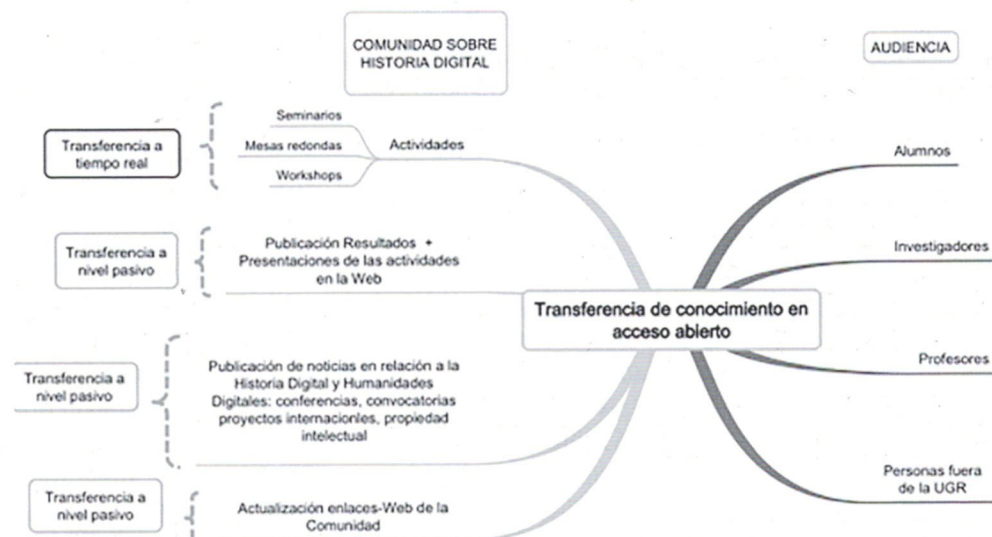


Figura 3: panorama de la transferencia del conocimiento llevada a cabo por la Comunidad sobre Historia Digital. Fuente: elaboración propia utilizando la tecnología MindMaple Lite.

Los resultados obtenidos han sido los siguientes:

- cerca de un centenar de asistentes a las actividades ofrecidas;
- creación de *networking* bidireccional entre los asistentes a las charlas y los ponentes; así como cualquier usuario que visite la web y pueda contactar con los conferenciantes a través de los perfiles publicados en cada una de las actividades (academia.edu, LinkedIn, web personales e institucionales);
- incremento de nuevas colaboraciones y nuevas actividades en la Comunidad, desde su inicio, la web de la Comunidad ha recibido unas 700 visitas aproximadamente,

siendo la Comunidad que más visitas ha recibido en GrinUGR. Los países que más la han visitado han sido, por orden: España, México, Chile y Argentina, entre otros;

- consolidación de la Comunidad como un espacio de aprendizaje;
- ruptura con el concepto tradicional que considera la Historia Digital (HD) como una disciplina que presenta en línea solamente documentos digitalizados y divulgación de proyectos de investigación, para ofrecer una imagen de la HD como una disciplina plenamente integrada en la Ciencia Historiográfica en tanto que se utiliza como un método para investigar también.

En relación a este último punto, se han llevado a cabo diferentes actividades cuyos proyectos de investigación utilizan medios tecnológicos (*software open source*) a nivel metodológico para investigar. Por ejemplo, destacamos el proyecto internacional E-xiliad@ destinado a la recogida en línea de fuentes inéditas acerca del exiliado republicano anónimo. Este proyecto lleva durante cinco años desarrollando una metodología de captación de fuentes a través de un formulario interno. Esta metodología ha sido divulgada científicamente en varias ocasiones y cuenta en la actualidad con cerca de 465 archivos inéditos (entre documentos escaneados, fotografías, etc.), unas 140 fichas cumplimentadas a nivel internacional y cerca de 700 seguidores en las redes sociales. Al igual que el de Historic Graves, e-xiliad@s [14] se basa en la cooperación y la co-creación utilizándose la web 2.0 como plataforma digital de recogida de fuentes. Este tipo de iniciativas utilizan la participación ciudadana para la recolección de documentación e información; así pues el usuario que colabora entra a formar parte también de la producción científica. Para el caso de Historic Graves [9], se basa en una iniciativa de digitalización de cementerios y tumbas históricas en Irlanda: un gran proyecto encaminado hacia la conservación del patrimonio histórico. Actualmente esta iniciativa cuenta con más de 700 cementerios históricos digitalizados y cerca de 61000 tumbas registradas. Interesante de este proyecto es la implicación de las comunidades locales en el desarrollo del mismo; sobre todo en lo que se refiere a la obtención de datos *in situ*: fotografiado de tumbas históricas (digitalización), *carbon-copy* de los escritos de las lápidas y transcripción de las mismas por cualquier persona del mundo a través de una plataforma web creada al respecto.

Así pues, la ciencia tecnológica e histórica se combinan haciendo del ámbito digital, especialmente a través de la web 2.0, un lugar de divulgación, aprendizaje en acceso abierto e investigación de la Historia. El historiador actual no puede permanecer ajeno al enorme potencial de la Historia Digital y las Humanidades Digitales, en tanto que no solamente ayuda a la creación y divulgación de nuevo conocimiento, sino que, además, colabora a desarrollar ciudadanos e integrar la tecnología entre la sociedad, tal y como se hacía referencia al inicio.

¿Hacia donde se dirige la Comunidad sobre Historia Digital? Después de casi dos años de funcionamiento, la Comunidad necesita avanzar en la formación y el aprendizaje, siempre abierto, a nivel de seminarios en línea en diferentes idiomas (*webinars*) y así captar una mayor audiencia; creación de espacios temáticos en la web de la Comuni-

dad con posibilidad de participación ciudadana a nivel de foros de debates on-line y, dado el caso, la posibilidad de crear cursos de argumentos en concretos cuyo corpus central se base en la aplicación de la tecnología para investigar o bien en el análisis de material histórico digital.

A modo de conclusión, estas comunidades comparten algunas de las características de los MOOC: creación de conocimiento en la red, su carácter abierto y su crecimiento a través de personas interesadas con objetivos comunes. En un futuro se podrían encontrar confluencias entre ambas tendencias para generar formación especializada entre estos dos tipos de comunidades.

BIBLIOGRAFÍA

- [1] M. Terras (ed.): Selected Definitions from the Day of Digital Humanities: 2009-2012; Nyhan, Julianne and Vanhoutte, Edward; *Defining Digital Humanities. A Reader*, Ashgate Publishing Limited, UK, 2013, pp. 279-280, disponible en <http://www.ashgate.com/isbn/9781409469636>
- [2] El proyecto GrinUGR nace en 2011 en la Universidad de Granada con el fin de generar un espacio de encuentro entre los distintos interesados en reflexionar sobre las diversas culturas digitales de nuestro tiempo desde una perspectiva académica y ciudadana. <http://grinugr.org/sobre-grinugr/>
- [3] La comunidad de Historia Digital en GrinUGR. Acceso online: http://grinugr.org/proyectos_internos/comunidad-sobre-historia-digital-bits-of-history/
- [4] Lee, J.K.; "Digital history in the history/social studies classroom", *The History Teacher*, 43 (4), 2002, p. 504.
- [5] Manfra, Meghan M.; "Digital History and Citizenship Education", Phillip J. VanFossen & Michael J. (Eds.), *The Electronic Republic?: The Impact of Technology on Education for Citizenship*, Purdue University Press, USA, 2008
- [6] Saye J., & Brush, T.; "The persistent issues in history network: Using technology to support historical inquiry and civic reasoning", *Social Education*, 69 (3)
- [7] Manfra, Meghan M.; "Digital History and Citizenship Education" ... op. cit., p. 196.
- [8] Blog: "Búscame en el ciclo de la vida" enfocado a recuperar la Memoria Histórica de España ofreciendo información muy interesante acerca de la Guerra Civil española, exilio, República, etc.: <http://www.buscameenelciclodelavida.com/>
- [9] Historic Graves. <http://grinugr.org/noticias-de-eventos/historic-graves-proyecto-en-linea-acerca-de-tumbas-y-cementerios-historicos/> Historic Graves: <http://historicgraves.com/>
- [10] MEMOLA <http://www.memolaproject.eu/> ----- <http://grinugr.org/noticias-de-eventos/memola/>, <http://grinugr.org/noticias-de-eventos/memola/>
- [11] <http://grinugr.org/noticias-de-eventos/como-hacer-visible-tu-actividad-cientifica-en-internet-de-la-teoria-a-la-practica/>
- [12] Proyecto Colaborativo Digital Avisos de Levante <http://grinugr.org/comunidad-historia-digital/proyecto-colaborativo-digital-avisos-de-levante/>
- [13] El caso Ludwig. <http://grinugr.org/noticias-de-eventos/from-archaeology-to-technology-la-historia-de-un-humanista-en-el-mundo-de-la-tecnologia-el-caso-de-ludwig/>
- [14] Actividades del Proyecto e-xiliad@s: <http://exiliadosrepublicanos.info/es/actividades-proyecto>

AUTORES



Lidia Bocanegra Barbecho, (MediaLab UGR y Oficina de Proyectos Internacionales del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia) de la Universidad de Granada. Sus líneas de investigación son las Humanidades Digitales, Historia Digital, Plataformas Sociales y Exilio Republicano. Doctora en historia, americanista y especialista en Humanidades Digitales, Plataformas Sociales y gestión y promoción de proyectos de investigación internacionales. Coordinadora de la Comunidad sobre Historia Digital de GrinUGR y responsable del área de Humanidades Digitales del MediaLab UGR. Desde el 2003 al 2012 ha vivido, trabajado e investigado en Argentina, Italia e Irlanda. Sus

últimas publicaciones nacionales internacionales versan acerca de metodologías de recopilación e investigación de material inédito en línea e identidades del exilio en la red, entre otros. Se destaca su proyecto de investigación internacional e-xiliad@s.

<http://www.exiliadosrepublicanos.info/>

<https://ugr.academia.edu/LidiaBocanegra>

<http://medialab.ugr.es/>