

## Historia Digital y ciencia ciudadana: el Proyecto Co-Historia y la participación pública en la investigación<sup>1</sup>

**Bocanegra Barbecho, Lidia**

Departamento de Historia Contemporánea, Universidad de Granada.

### Introducción

El presente documento pretende poner a debate la necesidad e importancia de analizar la participación pública en la investigación en historia, así como la estrategia metodológica empleada por el proyecto Co-historia para examinar la misma. Se expondrán brevemente como ejemplos tres proyectos participativos de historia contemporánea en activo, y de tres países diferentes: Irlanda, Holanda y España, financiados con fondos europeos y nacionales.

### El Proyecto Co-Historia

El objetivo general del Co-Historia, con título: *Análisis de la Participación Pública en la investigación histórica desde el ámbito de la ciencia ciudadana*, es la de detectar, analizar, testear y estandarizar aquellas prácticas metodológicas de participación pública en proyectos de I+D+I desde la disciplina de la historia, nacionales e internacionales, ejecutados desde la esfera universitaria o por científicos profesionales. Dicho de otro modo, ver qué rol está jugando la ciencia ciudadana en el ámbito de las humanidades, en concreto en la disciplina de la Historia, y de qué manera se pone en práctica esa metodología participativa ciudadana. ¿Se utiliza más la participación a nivel co-creativo o participativo? ¿Prima más la participación a nivel digital o *face-to face* mediante los laboratorios ciudadanos? Son algunas de las cuestiones que el proyecto planteado quiere responder; así como demostrar que, a diferencia de lo que se cree, cada vez más se ejecutan proyectos de investigación que implementan esta estrategia participativa,

---

<sup>1</sup> El presente trabajo se ha realizado en el marco del proyecto de investigación: *Análisis de la Participación Pública en la investigación histórica desde el ámbito de la ciencia ciudadana (Co-Historia)*, Ref. E-HUM-507-UGR18, Cofinanciado por el Programa Operativo FEDER 2014-2020 y por la Consejería de Economía y Conocimiento de la Junta de Andalucía, siendo la Dra. Lidia Bocanegra Barbecho la investigadora principal.

propias de otras disciplinas, en el desarrollo de la investigación y que, a su vez, se implementa de manera improvisada sin sacar el máximo partido.

El proyecto Co-Historia conlleva un marco metodológico desarrollado en cuatro fases y ejecutados en cinco paquetes de trabajo, con una temporalidad total de tres años. La primera fase se basa en la detección de proyectos de investigación en historia que utilizan la participación pública desde la ciencia ciudadana. Segunda fase: análisis de datos, realización de primeros borradores de estándares de participación y compromiso público en la investigación en la historia. Tercera fase: testeo de los estándares de participación y compromiso público en la investigación a través de laboratorios ciudadanos. Cuarta fase y última: evaluación final de la metodología de la participación pública; estandarización de la metodología participativa.

Se destaca la fase metodológica experimental, o fase de verificación de la metodología participativa analizada (tercera fase), mediante la puesta en marcha de una serie de casos piloto, organizados a modo de laboratorios ciudadanos o *living labs*. Cada caso piloto podrá analizar diferentes temas, englobados en el área del Patrimonio cultural, Migraciones, Memoria histórica e Historia ambiental vinculado a las transformaciones urbanas, contando con especialistas, si procede, de cada área. Esta fase experimental retroalimentará la metodología participativa estandarizada previamente, con el fin de alcanzar una estandarización definitiva acerca de cómo de utilizar la participación pública en la investigación en historia, y cómo acentuar el compromiso público con este tipo de investigación<sup>2</sup>. Dentro de esta metodología se destaca también el papel del Comité asesor, formado por especialistas internacionales y nacionales, creado *ad hoc* para este proyecto quienes no solamente apoyan la iniciativa, sino que además participan de forma práctica colaborando en los *Focus Group*, en el seminario internacional y en los laboratorios sociales como facilitadores.

La investigación propuesta parte de la multidisciplinariedad; el *core* de la misma se basa en la utilización de estrategias participativas propias de otras disciplinas tales como las ingenierías, educación o gobernanza; también es innovadora con posible aplicabilidad de los resultados de los laboratorios ciudadanos (prototipados); asimismo, conlleva un fuerte componente tecnológico propia de las Humanidades Digitales.

Co-Historia ha sido financiado en la Convocatoria de Proyectos I+D+I del Programa Operativo FEDER Andalucía 2014-2020, con referencia E-HUM-507-UGR18, iniciándose en enero de 2020. Debido a su reciente inicio, en la actualidad se encuentra en la fase de rastreo de proyectos participativos y su entrada en la base de datos web (1ª fase) del proyecto: <https://cohisto->

---

<sup>2</sup> Destacar la actual crisis sanitaria (Covid-19), la cual puede alterar la ejecución de los laboratorios desarrollándose los mismos íntegramente de forma virtual a través de la plataforma web del proyecto, en lugar del formato semi-presencial o híbrido. En principio se ha planteado ejecutar los laboratorios ciudadanos en Granada utilizándose también el estudiantado, aunque no se descarta desarrollar los mismos en cualquier institución que se muestre interesada.

ria.es/. Se utilizará este encuentro científico para debatir desde un punto de vista historiográfico, entre personal historiador/a y académico/a, acerca de la importancia de la utilización de la ciencia ciudadana en las investigaciones en historia contemporánea y de cómo, a nivel metodológico, se debe analizar y enfocar la misma; se expondrán ejemplos concretos, así como los resultados preliminares de Co-Historia como una primera base sólida en donde partir la reflexión.

## Estado de la cuestión y la nebulosa de las definiciones

El estado actual de la investigación planteada adolece de investigaciones científicas que reflexionen metodológica y conceptualmente acerca de la participación pública en la investigación histórica desde el ámbito de la ciencia ciudadana. Esta línea de investigación metodológica, prácticamente nueva, cuenta, sin embargo, con proyectos de investigación que actualmente están en marcha o ya se han ejecutado y que ofrecen un campo de cultivo idóneo con datos suficientes para analizar el tema propuesto<sup>3</sup>. No únicamente se adolece de estudios previos sino además, y muy importante, de una estandarización de esa metodología participativa a modo de guías de buenas prácticas que ayuden al investigador a implementar metodológicamente esa nueva herramienta científica con todos los cambios a posteriori y a 365° que conlleva dicha implementación, tales como: datos abiertos, licencias abiertas, propiedad intelectual, integración de otras disciplinas (transversalidad), transmedialidad, ideas co-creadas, prototipados, posible aplicabilidad de los resultados, aspectos éticos de los datos de investigación, *design thinking*, etc.

Tradicionalmente caracteriza la investigación histórica una investigación básica, no aplicada y que no conlleva desarrollo experimental; en donde prima el trabajo del científico basado, especialmente, en la utilización de fuentes inéditas ubicados en archivos institucionales o privados mediante consulta *in loco* o vía digital; y la utilización de fuentes editas a modo de referencias bibliográficas o de prensa histórica (hemerotecas), etc. Asimismo, se tiende a utilizar a la sociedad como sujeto de estudio (realizándose entrevistas o encuestas) y no como personas con quienes investigar de una manera horizontal. Sin embargo, en la última década ha habido un cambio al respecto; la sociedad empieza a tener un rol participativo durante el proceso de la investigación en humanidades más allá de ser el sujeto de análisis para llegar, incluso, a participar en parte o en todas las etapas de la producción científica: lo que se conoce como contribución y/o co-creación. Esta nueva forma de hacer ciencia viene fuertemente impulsada por el creciente auge de la web 2.0 y dentro de la misma se destacan las redes sociales digitales y aboga, como no, por la inteligencia colectiva<sup>4</sup>.

Cuando se habla de participación pública la gente tiende a pensar en innovación ciudadana<sup>5</sup>, empoderamiento ciudadano en cuestiones políticas (e-Democracia, políticas sociales), *hackathon*<sup>6</sup>, cultura hac-

---

3 Bocanegra Barbecho, Lidia; Toscano, Maurizio; Delgado Anés, Lara; Co-creación, participación y redes sociales para hacer historia. Ciencia con y para la sociedad, *Historia y Comunicación Social*, Vol. 22-2, Universidad Complutense de Madrid, 2017.

4 Se ha definido la inteligencia colectiva como la sabiduría de las multitudes, analizándose aspectos del por qué los muchos son más inteligentes que los pocos y cómo la sabiduría colectiva forma negocios, economías, sociedades y naciones (Surowiecki, J., *The Wisdom of Crowds*, New York: Doubleday, 2004).

5 Solución creativa de problemas sociales de forma colaborativa impulsada ya sea desde la propia ciudadanía o por instituciones públicas o privadas.

6 Encuentro de programadores cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de software.

ker<sup>7</sup>, cultura maker<sup>8</sup> o DIY (Do It Yourself). Efectivamente, esos conceptos y “maneras de hacer” forman parte, de un modo u otro, en mayor o menor medida con la metodología de la participación ciudadana. Destacar que el concepto de co-creación apareció por primera vez en el ámbito de los negocios haciendo referencia a la participación de los consumidores y los productores en la creación de valor en el mercado; teniendo como objetivo satisfacer de una manera rentable las necesidades y deseos de un individuo específico más allá de la personalización de masas<sup>9</sup>. De manera progresiva, esta estrategia ha ido incorporándose en otras disciplinas y ámbitos, ya sea desde las políticas públicas a la investigación académica.

**¿Que se entiende por ciencia ciudadana?** Se trata de una investigación científica coordinada por científicos en donde participan también gente común, científicos amateurs y no profesionales. Según un informe científico del proyecto europeo Societize<sup>10</sup>, titulado: *Green Paper on Citizen Science: Citizen Science for Europe* define la ciencia ciudadana como el compromiso del público general en actividades de investigación científica; dicho de otro modo, cuando los ciudadanos contribuyen activamente a la ciencia con su esfuerzo intelectual o dando soporte al conocimiento con sus herramientas o recursos. De esta manera, los participantes proveen datos experimentales o equipos a los investigadores; a la vez que aportan valor a la investigación, adquieren nuevos conocimientos o habilidades y un mejor conocimiento del método científico de una manera atractiva. Como resultado de este escenario abierto, colaborativo y transversal, las interacciones entre ciencia-sociedad-políticas investigadoras mejoran, conduciendo a una investigación más democrática, traducida en la toma de decisiones basada en evidencias informadas surgidas del método científico, total o parcialmente, por parte de científicos profesionales o amateurs<sup>11</sup>.

---

7 Programadores fuertemente multidisciplinares quienes entienden que toda la información puede ser relacionada de alguna forma, rompe con los estándares establecidos y logra llevar a cabo la combinación de distintas ramas para un fin en común (Morato).

8 La cultura maker promueve la idea que todo el mundo es capaz de desarrollar cualquier tarea en vez de contratar a un especialista para realizarla. Lo que distingue a los creadores contemporáneos de los do-it-yourselfers (DIY-ers) es el increíble poder que les brindan las tecnologías modernas y una economía globalizada, tanto para conectarse como para aprender y como medio de producción y distribución. Los makers actuales pueden desarrollar hardwares, inventar nuevas soluciones, llevar innovaciones al mercado y obtener ideas significativas a través de Citizen Science (Hagel; Seely Brown; Kulasooriya, p.3).

9 Zwass, Vladimir, Co-Creation: Toward a Taxonomy and an Integrated Research Perspective, *International Journal of Electronic Commerce*, Volume 15, 2010 - Issue 1, Taylor & Francis Online, p. 13. Prahalad, C.K.; Ramaswamy, V., Co-creation experiences: The next practice in value creation, *Journal of Interactive Marketing, Journal of Interactive Marketing*, Volume 18, Number 3, Elsevier, 2004.

10 Societize: Society as infrastructure for e-science via technology, innovation and creativity; Project ID: 312902, P7-INFRASTRUCTURES-2012-1-INF50, [https://cordis.europa.eu/project/rcn/105972\\_en.html](https://cordis.europa.eu/project/rcn/105972_en.html).

11 Ibidem, pp. 6, 21. Para saber más acerca de la ciencia ciudadana en el ámbito de las humanidades, véase: Bocanegra Barbecho, L.; Ciencia ciudadana y memoria histórica: nuevas perspectivas historiográficas desde las Humanidades Digitales y la Historia Pública Digital. En J. Caro Saiz, S. Díaz-de la Fuente, V. Ahedo García, D. Zurro, M. Madella, J. M. Galán, R. del Olmo (Eds.), *Terra Incognita. Libro blanco sobre transdisciplinariedad*

Estudios previos acerca de la participación pública en la investigación científica (desde el ámbito de la educación y museística) definen entre tres<sup>12</sup> y cuatro<sup>13</sup> tipos de proyectos de ciencia ciudadana que incorporan la misma; son los siguientes:

- proyectos contributivos: generalmente diseñados por científicos y para los cuales los miembros del público principalmente aportan datos;
- proyectos colaborativos: generalmente diseñados por científicos y para los cuales los miembros del público no solamente aportan datos, sino que también pueden ayudar a perfeccionar el diseño del proyecto, analizar datos o difundir los resultados;
- Proyectos co-creados: diseñados por científicos y miembros del público, quienes trabajan juntos, y para los cuales al menos algunos de los participantes del público participan activamente en la mayoría o en todas las etapas del proceso científico;
- Proyectos alojados: son aquellos en los que la institución entrega una parte de sus instalaciones y/o recursos para presentar programas desarrollados e implementados por grupos públicos o visitantes ocasionales. Este caso aplicaría a instituciones científicas y culturales.

Estudios más recientes, perfilan y completan esta tipología añadiendo en los proyectos contributivos la posibilidad de que los participantes puedan puntualmente ayudar a analizar y difundir los resultados. Así como en los proyectos co-creados, en donde los participantes colaboran en todas las etapas del proyecto, incluyendo definición de preguntas, desarrollo de hipótesis, discusión de resultados y respuesta a nuevas preguntas<sup>14</sup>. También se han definido el nivel de compromiso esperado con el proyecto por parte de esta participación social, el cual se puede clasificar en diferentes categorías dependiendo de su asignación de tiempo y nivel de participación<sup>15</sup>. Estas catalogaciones son importantes porque pueden ser perfectamente aplicables en los estudios en humanidades y ayudan a catalogar el tipo de contribución ciudadana y el compromiso público con respecto a la investigación.

Como observamos una parte importante de las publicaciones científicas acerca de la participación pública están realizadas desde el ámbito de la educación, la política o bien el ámbito tecnológico/informático. Sin embargo, ¿se puede utilizar esta metodología en el ámbito de la investigación científica en historia? La respuesta es sí; de hecho, se viene realizando ya en diferentes ámbitos de la investigación histórica y, especialmente, desde el ámbito de las humanidades digitales<sup>16</sup>. Desde el ámbito de las humanidades en general, a este tipo de proyectos participativos se les denomina por su terminología en inglés: proyectos *crowdsourcing* (del inglés *crowd* –multitud– y *outsourcing* –recursos externos–) y que, según Wikipedia, se podría traducir al español como *colaboración abierta distribuida* o *externalización*

---

y nuevas formas de investigación en el sistema español de ciencia y tecnología. PressBooks, 2020, <https://doi.org/10.5281/zenodo.4046754>.

12 Bonney, R., et al.; *Public Participation in Scientific Research: Defining the Field and Assessing Its Potential for Informal Science Education*. A CAISE Inquiry Group Report. Washington, D.C.: Center for Advancement of Informal Science Education (CAISE), July 2009, p. 11.

13 Simon, Nina; *The Participatory Museum*, Santa Cruz California, Museum 2.0, 2010, pp. 183-184.

14 Senabre, E.; Ferran-Ferrer, N.; Perelló, J.; Participatory design of citizen science experiments, *Comunicar* 26 (54): 29-38, 2018, p. 30.

15 Ketner, Robert; Open Innovation and Open Source: A Guide for Content Developers, *Museums and the web 2012*, The Tech Museum, USA, April 11-12, San Diego, C.A., 2012, pp- 11-12.

16 Bocanegra Barbecho, Lidia; El exilio republicano español: estudio y recuperación de la memoria a través de la web 2.0. Nuevo enfoque metodológico con el proyecto e-xiliad@s, *Migraciones & Exilios*, N° 15, 2015.

*abierta de tareas*<sup>17</sup>. No es motivo del presente texto analizar este término el cual ha sido foco de análisis en los últimos años; de hecho, algunos estudios revelan que existen treinta y seis definiciones de este término en veintiocho artículos científicos publicados entre 2006 y 2011<sup>18</sup>. Este tipo de iniciativas científicas participativas en humanidades genera unos resultados del proyecto que mantiene un respeto por las contribuciones del público/sociedad; es decir, los resultados científicos y los datos obtenidos, previo consentimiento de los donantes, normalmente se ponen en acceso abierto (Open Data) con licencias abiertas (Creative Commons) y de pública consulta (Open Access). También estas iniciativas conllevan, muchas de las veces, innovación social; es decir, unos resultados que tienen aplicabilidad y/o practicidad social, como veremos en los ejemplos a continuación.

Resumiendo, el estado actual del tema que nos ocupa no solamente lo caracteriza la carencia de literatura científica al respecto en lo relativo al ámbito de las humanidades, en concreto en historia; sino también la propia dispersión de proyectos de investigación actuales que analizan temas históricos desde la academia, y fuera de la misma, y que están utilizando metodologías de participación ciudadana de forma incompleta, yendo *a palos de ciego*, sin poder sacar el máximo partido de esta metodología que hasta ahora solamente se ha puesto en práctica y estudiado en otros contextos, tales como la educación, la política o ingenierías.

### **Ejemplo de proyectos que utilizan la participación ciudadana**

En esta sección daremos a conocer una serie de proyectos *crowdsourcing* de investigación en historia contemporánea, internacionales y financiados con fondos nacionales, y europeos. Con el fin de ayudar al lector a entender dichos proyectos, mencionemos antes cuales son las principales actividades participativas que caracterizan los proyectos *crowdsourcing*:

- transcribir o corregir texto manuscrito digitalizado;
- etiquetar fotos con metadatos para facilitar la búsqueda y la conservación (*social tagging*);
- realizar entradas de datos estructurados o semi-estructurados;
- buscar activamente objetos adicionales para incorporarlos en una colección web;
- utilizar curadores no profesionales para montar exposiciones web;
- registrar experiencias personales y recuerdos en forma de historia oral, entre otras.
- La utilización de la web como una herramienta participativa importante.

---

<sup>17</sup> *Crowdsourcing*, Wikipedia, <https://bit.ly/2ETvwhG> (último acceso, 02/09/2020).

<sup>18</sup> Estelles Arolas, E.; González-Ladrón-De-Guevara, F. (2012); Towards an integrated crowdsourcing definition, *Journal of Information Science*, 32(2), p. 6.

Destacar que la web ha cambiado la velocidad, la precisión y la escala de los proyectos participativos, y las comunidades en línea han ayudado a transformar la experiencia de los voluntarios. La tecnología ha reducido las limitaciones del espacio físico, la conservación, la ubicación y los horarios de apertura, todos los cuales previamente afectaban el acceso a las colecciones históricas. Si bien la web no ha creado el fenómeno de la participación pública en historia, es cierto que la ha hecho posible tal y como la conocemos hoy<sup>19</sup>.

## PROYECTOS CROWDSOURCING

Proyecto	Organización, País	Financiación	Enlace
Historic Graves	Eachtra Archaeological Projects LTD., Irlanda	Fondos Europeo para el Desarrollo Regional (LEADER), fondos del Irish Heritage Council	<a href="https://historicgraves.com/">https://historicgraves.com/</a>

Proyecto crowdsourcing basado en transcribir tumbas de cementerios históricos en Irlanda, lanzada en 2010 y todavía en curso. Proyecto referente en temas de genealogía, identidad irlandesa y fomento del turismo. Su objetivo principal es geolocalizar y recuperar cementerios y tumbas históricas, especialmente irlandesas, gracias a la colaboración de la ciudadanía local y colaboración internacional (transcripción de lápidas); recuperando, de esta manera, historias locales. Gracias a este proyecto, emigrantes irlandeses de Australia y Estados Unidos, entre otros, han podido localizar a sus antepasados a través de la potente base de datos del proyecto, de pública consulta, el cual contiene miles de apellidos (patronímicos) y tumbas geolocalizadas. Actualmente tiene datos registrados de más de 180.000 personas ubicadas en más de 100.000 tumbas geolocalizadas y transcritas. El factor determinante del éxito es el encaje con el *Irish Diáspora*. Tres elementos claves del proyecto: foto, coordenadas e inscripción (en el campo) y transcripción (en línea)<sup>20</sup>.

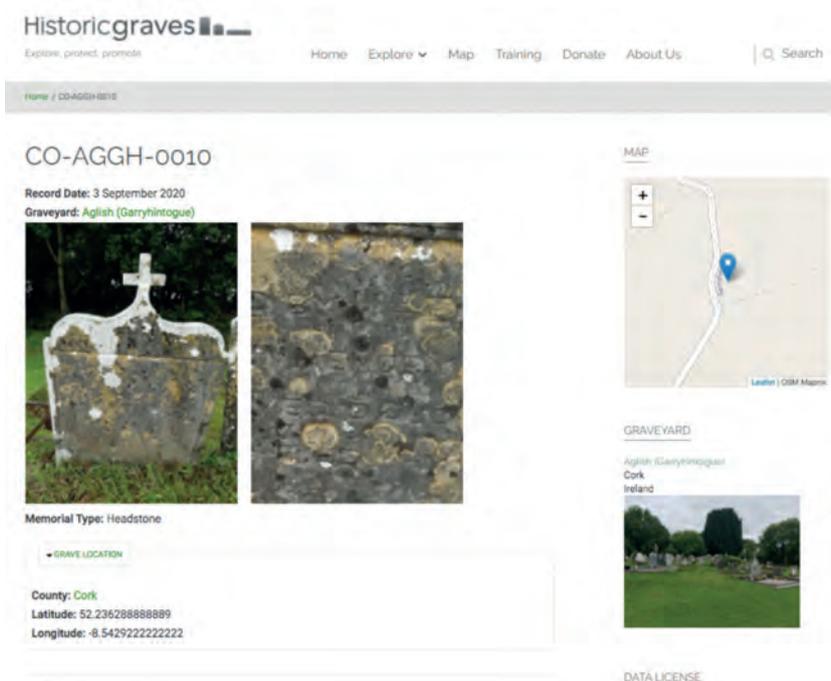


Figura 1. Detalle de una tumba geolocalizada y transcrita. Proyecto Historic Graves.

19 Toscano, M.; Crowdsourcing en historia. *30 aniversario de la World Wide Web. "La investigación en la era digital"*. Medialab UGR. Granada, 12 de marzo de 2019.

20 Para saber más del proyecto, véase: Toscano, M., & Tierney, J. (2020). Historic Graves. *A Digital Project Handbook*, <https://doi.org/10.21428/51bee781.4c0eec46>.

Proyecto	Organización, País	Financiación	Enlace
Europeana 1914-1918	Europeana Foundation, Holanda.	Unión Europea a través de la convocatoria Connecting Europe Facility and European Union Member States.	<a href="https://www.europeana.eu/es/collections/top-ic/83-1914-1918">https://www.europeana.eu/es/collections/top-ic/83-1914-1918</a>

Proyecto europeo que utiliza estrategias participativas que combina el *online* con el presencial, con más de 200 *collection days*. Trabaja con miles de archivos, bibliotecas y museos europeos para compartir el patrimonio cultural para el disfrute, la educación y la investigación. Proporciona acceso a miles de documentos históricos inéditos (fotografías, cartas, etc.), libros, música, obras de arte, entre otros, con sofisticadas herramientas de búsqueda y filtro. Europeana tiene una constelación de proyectos *crowdsourcing*: Europeana 1914-18, Europeana Sounds, Europeana Migrations. Destacamos la colección dedicada a la I Guerra Mundial (Europeana 1914-18); se trata de una colección temática que reúne las historias no contadas y las historias oficiales de la Primera Guerra Mundial, con documentos aportados por ciudadanos europeos. A fecha de septiembre 2020, esta colección ha recopilado más de 200.000 textos y unas 174.000 imágenes aproximadamente; además de más de 3.100 videos y cerca de 320 objetos 3D, entre otros. Además de los *collection days*, destacamos los *transcribathon days* como estrategias participativas, muy adecuado a esta tipología de proyectos que gestionan grandes cantidades de documentos manuscritos digitalizados. De hecho, Europeana ha desarrollado su propia herramienta de transcripción<sup>21</sup>.

**Figura 2. Detalle de la visualización de una fotografía transcrita. Proyecto Europeana 1914-1918.**



21 Para mayor información, véase: <https://transcribathon.eu/>

Proyecto	Organización, País	Financiación	Enlace
Proyecto e-xiliad@s	Universidad de Granada, España	Financiado doblemente por el Ministerio de Inmigración (2009) y Ministerio de Empleo y Seguridad Social (2011) del Gobierno Español.	<a href="https://exiliadosrepublicanos.info/">https://exiliadosrepublicanos.info/</a>

El objetivo del proyecto *crowdsourcing* e-xiliad@s es la de recopilar fuentes inéditas de exiliados republicanos anónimos, a nivel internacional, mediante plataforma digital. En la actualidad el proyecto ha recuperado alrededor de quinientos archivos inéditos entre fotografías, memorias, documentos oficiales, cartas y entrevistas; los cuales están asociados a cerca de doscientas fichas de exiliados republicanos anónimos. La gran mayoría de estos datos son públicos, gracias al consentimiento informado del autor. Además de la página web del proyecto, la iniciativa también se apoya en sus redes sociales con más de 1.500 seguidores<sup>22</sup>. El e-proyecto e-xiliad@s no solamente recupera la memoria del exilio republicano a nivel internacional, sino que además cohesiona a nivel identitario usuarios que participan a través de sus redes sociales y, a su vez, ha servido como plataforma de obtención de datos y conexión de familiares desaparecidos. Recientemente, este proyecto ha recibido el premio a la *Mejor participación/presencia en medios sociales 2019*, de la Asociación de Humanidades Digitales Hispánicas; destacar que en el 2019, año del 80<sup>a</sup> aniversario del exilio republicano, el proyecto e-xiliad@s realizó una importante labor de voceo memorístico acerca de este exilio.

The screenshot shows the website interface for 'e-xiliad@s'. At the top, there is a navigation menu with options like 'inicio', 'proyecto', 'biografias', 'testimonios', 'diarios', 'contacta', and 'formulario'. Below the navigation, there are social media buttons for 'Like 903', 'Share', and 'Seguir a Exiliados'. The main content area displays a profile for 'MIAS GLAIS JOSEFA'. The profile includes a section for 'Datos biográficos del exiliado' with the following details:
 

- Nombre: Josefa Luisa
- Primer apellido: Mias
- Segundo apellido: Codina
- Provincia de nacimiento: Barcelona
- Pueblo o ciudad de nacimiento: Barcelona
- Fecha de nacimiento - Día: 1
- Mes: Septiembre
- Año: 1923
- País de residencia actual: Francia
- País de fallecimiento: Francia
- Fecha fallecimiento - Día: 18
- Mes: Octubre
- Año: 2009
- Nacionalidad/es: espagnole, française

 Below this, there are sections for 'Participación en la guerra: bando republicano', 'Primer país de destino', 'Campos de concentración/centros de albergue', 'Estado civil / Educación / Profesión', 'Afiliación política / sindical', and 'El retorno'. At the bottom, there is a table titled 'Archivos de la ficha:' with two columns: 'Nombre archivo' and 'Breve descripción'. The table lists:
 

- mi madre a l'exilio (Montpellier 1941) - mi madre Josefa Mias-Riou, mi abuelo Enric Mias i mi tia Juana Mias-Servais Montpellier 1941
- couffens42.jpg - Juana Mias-Servais, Enric Mias, Josefa Mias-Riou a Couffens (arribe) France 1942

Figura 3. Detalle de una ficha pública de una exiliada republicana. Proyecto e-xiliad@s.

<sup>22</sup> Para mayor información acerca del proyecto, véase: Bocanegra Barbecho, L.; Ten years recovering the memory of republican exile with citizen collaboration. The results of e-xiliad@s project: a perspective from the digital humanities and the digital public history. *Book of Abstracts. DH2020 Conference workshop. Carrefours intersections*. Ottawa, 22-24 julio 2020, [https://dh2020.adho.org/wp-content/uploads/2020/07/479\\_Tenyearsrecoveringthememoryofrepublicanexilewithcitizen-collaborationTheresultsofExiliadsProjectaperspectivefromtheDigitalHumanitiesandtheDigitalPublicHistory.html](https://dh2020.adho.org/wp-content/uploads/2020/07/479_Tenyearsrecoveringthememoryofrepublicanexilewithcitizen-collaborationTheresultsofExiliadsProjectaperspectivefromtheDigitalHumanitiesandtheDigitalPublicHistory.html).

## Resultados preliminares

En esta primera fase metodológica del proyecto, se han identificado ciento noventa y tres proyectos<sup>23</sup> de investigación en humanidades, nacionales e internacionales, que utilizan la participación pública en la investigación; ya sea la participación pública como objetivo principal del proyecto, ya sea su incorporación únicamente a nivel de actividades específicas asociadas a estos proyectos.

Prácticamente la totalidad de los proyectos catalogados engloban más de una disciplina, o sub-disciplina; esto nos demuestra el alto nivel de trans e nterdisciplinaridad de estas iniciativas que incorporan la participación pública en su ejecución. Las Humanidades Digitales están a la cabeza, le siguen Patrimonio Cultural, Historia, Historia Contemporánea, Museografía y Arqueología, entre otras.

La gran mayoría de los proyectos registrados utilizan más de un enfoque participativo. En general, el tipo de participación contributiva y colaborativa son los más utilizados. Para el caso de la estrategia colaborativa representa casi el 50% del total.

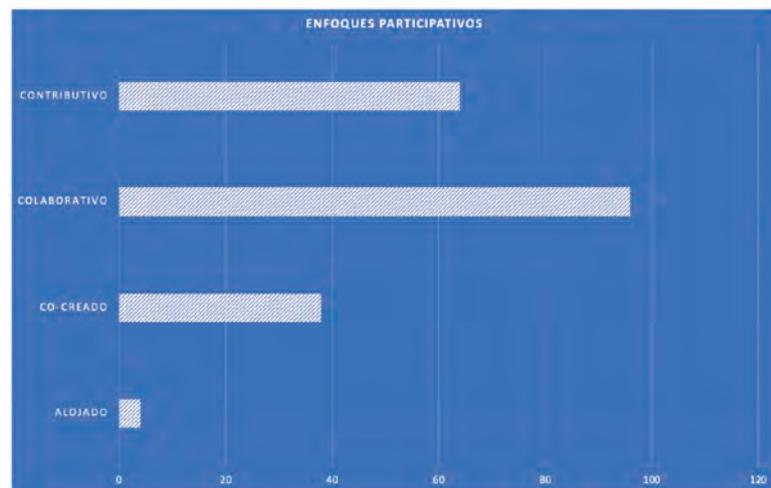


Figura 4. Gráfico de los enfoques participativos del proyecto Co-Historia. Fuente: elaboración propia.

En relación a las actividades participativas, las de Enriquecimiento de datos/entrada de datos y la de Recolección de fuentes son las que más predominan. La gran mayoría de los proyectos clasificados conllevan más de una actividad participativa principal, siendo muy común la utilización de estas dos mencionadas de forma conjunta. Esta preferencia de actividades enlaza con los enfoques participativos mayoritariamente utilizados (Figura 4) en tanto que, al parecer, son las dos formas participativas más fáciles de poner en prácticas y gestionar las mismas.

<sup>23</sup> A fecha de 1 de noviembre de 2021.

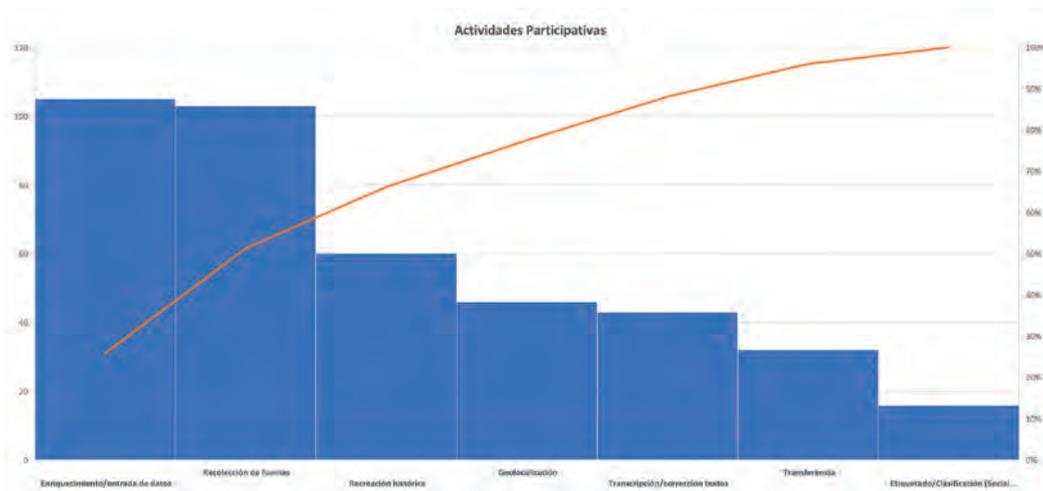


Figura 5. Gráfico de las actividades participativas del proyecto Co-Historia. Fuente: elaboración propia.

## A modo de conclusión

Según lo que hemos ido comentando anteriormente, podríamos catalogar las estrategias participativas de los tres proyectos mencionados como contributivas y, al máximo, colaborativas, en la medida en que se utiliza a la ciudadanía para aportar datos y transcribir. Estos ejemplos casan con los resultados preliminares obtenidos por el proyecto Co-Historia, al ser ambos enfoques participativos los más comúnmente utilizados. Los dos primeros (Historicgraves y Europeana) utilizan modelos híbridos participativos ya sea mediante fórmulas de *transcribathons* o *collections day* (en universidades, Asociaciones, etc.), para el caso de Europeana 1914-1918; como a nivel de transcripción *in situ* (en los propios cementerios) con las comunidades locales, u on-line, para el caso de Historic Graves. Tanto en un caso como en otro, a pesar de utilizar modelos participativos híbridos, la entrada de datos siempre se apoya en una potente plataforma digital. Sin embargo, el proyecto e-xiliad@s utiliza una estrategia participativa íntegramente digital para lo que desarrolla una metodología comunicativa importante ejecutada a través de sus redes sociales, que actúan como potentes conectores del proyecto con la temática en sí y con los grupos interesados. En definitiva, estas tres iniciativas tienen en común de que se tratan de proyectos *crowdsourcing* realizados desde la ciencia ciudadana y su principal herramienta es la web, por lo que podríamos catalogar los mismos como proyectos realizados desde la disciplina de las Humanidades Digitales además de la Historia.

Como se ha ido viendo, utilizar estrategias participativas en las investigaciones en historia tiene un alto beneficio para el tema a analizar en sí, por la cantidad de datos interesantes y de calidad que se obtienen; así como para la propia ciudadanía, en la medida en que se fomenta un compromiso público por el tema a investigar, una mayor concienciación además de innovación social: los datos sirven para algo más que incrementar el conocimiento, sirven para localizar personas, para generar espacios identitarios, etc. Ahora más que nunca, el público observa la practicidad de la investigación en historia. En definitiva, estamos avanzando hacia una historia más democrática gracias al *crowdsourcing*.

