

Nota Editorial: Educação e Humanidades Digitais

As Humanidades Digitais tornaram-se, ao longo da última década, na designação geral para um campo de cruzamento disciplinar e metodológico que combina a aplicação das tecnologias digitais não apenas ao património cultural, mas também ao trabalho interdisciplinar, ancorado nas ciências sociais e humanas. As Humanidades Digitais apoiam-se, assim, no uso de ferramentas digitais, desenvolvendo diferentes projetos e produtos que utilizam tanto a complexidade das abordagens das humanidades analíticas quanto as possibilidades abertas pelos ambientes e métodos digitais.

Nesta interseção entre tecnologias digitais, artes e humanidades, as Humanidades Digitais afirmam a necessidade de desenvolver novos valores, práticas e artefactos na produção e distribuição do conhecimento. No que diz respeito ao seu cruzamento com a área da Educação, o papel das Humanidades Digitais, e como referem Presner e Johanson (2009), assume-se como de particular importância enquanto forma de contribuir para que os estudantes desenvolvam um conjunto de competências tecnológicas, sociais, culturais e intelectuais para terem sucesso no seu futuro.

Deste modo, o dossiê temático que aqui se apresenta reúne um conjunto de textos que contribuem para demonstrar como tem o domínio da Educação encontrado afinidade com a missão interdisciplinar das Humanidades Digitais, através de contributos de diversos domínios científicos e tecnológicos preparados por autores de 18 instituições de cinco países diferentes.

Num primeiro conjunto de textos abordam-se as possibilidades e os desafios das Humanidades Digitais em ambientes educativos.

Daniel Alves, no artigo “Ensinar Humanidades Digitais sem as Humanidades Digitais: um olhar a partir das licenciaturas em História” elabora uma análise crítica sobre o papel que cabe ao ensino de competências digitais nas várias disciplinas das Humanidades no ensino universitário, apresentando o caso português como exemplo de um debate que ainda tem um amplo caminho a percorrer.

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

Armanda Rodrigues e Nuno Correia, no artigo intitulado “Using Technology in Digital Humanities for Learning and Knowledge Dissemination” explicam o potencial das Humanidades Digitais em educação, descrevendo um conjunto inicial de ferramentas digitais que permitem aprendizagem e disseminação de dados e conhecimentos na área das Humanidades.

Bianca Vienni Baptista, em “Reconfiguring interdisciplinary and transdisciplinary spaces for Arts, Humanities and Social Sciences integration” mostra a importância do trabalho inter e transdisciplinar em artes, humanidades e ciências sociais e as especificidades e desafios existentes, através da apresentação dos resultados do projeto "Shaping interdisciplinary practices in Europe" (SHAPE-ID).

Sara Dias-Trindade e Paulo Nuno Vicente apresentam o texto “News media framing and the public discourse of digital competencies” no qual analisam a forma como o tema das competências digitais foi enquadrado na imprensa portuguesa entre 2007 e 2020.

João Costa aborda a estratégia portuguesa para a educação, no texto “Transição Digital na Educação: desafios para além do equipamento”, que estava em curso desde 2017 e que encontrou um novo desafio com a evolução da pandemia de COVID-19: a necessidade de adaptar o projeto em curso procurando diminuir o mais possível as desigualdades decorrentes do encerramento forçado das escolas e onde o digital vem desempenhar um importante papel no contexto educativo, não só para dar continuidade às aprendizagens, mas também para contribuir para a construção de uma cidadania plena através da Educação.

Um segundo conjunto de textos apresenta diferentes formas de utilização de recursos digitais na Educação, espelhando diferentes e importantes características das Humanidades Digitais: interdisciplinaridade, colaboração, *engagement* social, atualidade e relevância global.

Laíse Miolo de Moraes e Berenice Santos Gonçalves contribuem com o texto “Avaliação de Recursos Educacionais Digitais Bilíngues (Libras/Português)”, onde explicam como se pode desenvolver e configurar um modelo para a avaliação do design de recursos educacionais digitais bilíngues (Libras/Português).

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021

Bianca Borges Clemente, J. António Moreira e Sara Dias-Trindade escrevem o artigo “O Fanfiction: dos espaços digitais às propostas educacionais”, mostrando como novas narrativas e ferramentas digitais perpassam os quotidianos e contribuem para alavancar novos projetos e performances educacionais.

Pedro Alves, com o texto “A relevância das literacias fílmica e digital para processos educativos inclusivos e sustentáveis” mostra como os cruzamentos entre cinema e educação têm propiciado diferentes estratégias que confirmam a sua relevância para uma consciência e apropriação críticas do mundo por parte dos jovens.

Lynn Alves, Beatriz Oliveira de Almeida e Marizete Pinheiro de Oliveira escrevem sobre gamificação em educação, no trabalho intitulado “COMnPLAYer - ambiente interativo e lúdico para aprender ciência”, onde explicam como este aplicativo pode contribuir para o letramento científico dos docentes, subsidiando a construção de práticas para o ensino de ciência de forma lúdica e interativa, despertando nos estudantes o desejo de aprender e fazer ciência.

Raquel Paiva Godinho, Ruth S. Contreras Espinosa e Claire Horgan apresentam o artigo “Mobile software testing and evaluation on real devices in higher education”, onde apresentam parte de uma pesquisa que explica o que são os *Open Device Labs* (ODLs); um movimento comunitário de base da indústria de desenvolvimento Web que mais tarde alcançou o setor de jogos e acadêmico.

Finalizam o dossiê dois textos que abordam dois aspetos particulares. Um sobre a relação das crianças com os ambientes digitais, de Gláucia Maria dos Santos Jorge e Daniel Mill, intitulado “Quando Crianças e Famílias viram Mercadorias: reflexões sobre a educação em tempos líquidos”, apresentando uma reflexão sobre o processo de transformação da criança e da família em mercadorias típicas da cultura digital.

O último texto é reflexo do tempo vivido, de uma pandemia que afetou toda a sociedade, no mundo inteiro, e onde, naturalmente, se incluem os ambientes educativos. Maria Luísa Furlan Costa, Renata Oliveira dos Santos e Camila Tecla Morteau Mendonça escrevem o texto “O Ensino Remoto Emergencial e a Contribuição na Formação de Humanidades Digitais em Tempos de Pandemia” e

Volume 15 – Nº 2 – Maio / Agosto de 2021
nele apresentam o exemplo da Universidade Estadual de Maringá para mostrar a importância dos recursos digitais para que não fique comprometida a Educação.

Referências Bibliográficas

PRESNER, T.; JOHANSON, C. (2019). **The Promise of Digital Humanities**. A Whitepaper. Disponível em:
<http://humanitiesblast.com/Promise%20of%20Digital%20Humanities.pdf>. Acesso em 19 maio, 2020.

Sara Dias-Trindade
Universidade de Coimbra, CEIS20, Faculdade de Letras
sara.trindade@uc.pt

Paulo Nuno Vicente
iNOVA Media Lab/IC NOVA
Universidade Nova de Lisboa
inovamedialab@fcs.unl.pt