

# La Edad Media en la web: uso y recursos para el estudio de lo medieval.

Rigueiro García, Jorge y Rodríguez, Gerardo.

Cita:

Rigueiro García, Jorge y Rodríguez, Gerardo (2018). *La Edad Media en la web: uso y recursos para el estudio de lo medieval*. Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. La Cultura de los Datos. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Rosario.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aaahd2018/6>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eDOo/3oU>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# La edad Media en la web: uso y recursos para el estudio de lo medieval

*Jorge Rigueiro García<sup>1</sup> y Gerardo Rodríguez<sup>2</sup>*

## Resumen

Este artículo propone brindar una reflexión sobre el panorama de los estudios medievales en la actualidad, las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y los recursos en la web disponibles para entusiastas y estudiosos de la Edad Media, en medio de una sociedad cada vez más virtual y globalizada en términos de producción, acceso y consumo de conocimiento.

La Edad Media, por ser lejana a nuestro tiempo, no carece ni de actualidad ni de virtualidad, se la puede estudiar desde cualquier punto del globo a través de bibliografía, iconografía e incluso desde la comodidad de un teclado, dado que existen innumerables recursos en línea, como páginas especializadas (y no tanto), modelos 3D para el desarrollo de edificios, permitiendo reconstrucción o análisis estructural, accesibles para el investigador como para el principiante o entusiasta. Recetas y todo tipo de reproducción en la virtualidad admiten acercarse y *meterse* en lo medieval, sin necesidad de concurrir a un archivo físico o al trabajo de campo.

Estos recursos, de ser utilizados con sabiduría, pueden enriquecer notablemente clases, estudios y abrir caminos en las investigaciones, superando el mero estrato de lo documental primario o secundario. Música, videos, filmes,

---

<sup>1</sup> Universidad de Buenos Aires. [Jorger@sinectis.com.ar](mailto:Jorger@sinectis.com.ar)

<sup>2</sup> CONICET/Universidad Nacional de Mar del Plata. [gefarodriguez@gmail.com](mailto:gefarodriguez@gmail.com)

iconografía, literatura, bibliografía, debates historiográficos, inclusive juegos en línea de inspiración medievalista, pueblan vigorosamente la web. Todos sirven para la comunicación, entrenamiento, enseñanza, disfrute y conocimiento de un período pretendidamente conocido, pero con muchos ribetes científicos y artísticos por descubrir y profundizar.

## ¿Una sociedad de la información?

El presente trabajo pretende realizar una breve reflexión respecto a la sociedad de la información, donde el historiador se ve inmerso dentro de una amplia gama de posibles recursos que la web brinda para el conocimiento de la Historia Medieval; aportando algunos ejemplos para acompañar a entusiastas y estudiosos en el camino de adentrarse en el medievalismo visto desde la pantalla de un ordenador.

Las tecnologías de la información y la comunicación forman parte del ADN de la sociedad actual y parecen permearlo todo. Formamos parte de una *sociedad de la información*, entendida como aquella en la cual las tecnologías facilitan la creación, distribución y manipulación de la información, jugando un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas. Este concepto comenzó a utilizarse en Japón durante los años 60, gracias a los estudios del sociólogo Yoneji Masuda (1984). Por su parte, Manuel Castells (2000) prefiere hablar de *era informacional*, tomando internet como fundamento principal de este nuevo modo de organización social en esferas tan dispares como las relaciones interpersonales, las formas laborales o los modos de construir la identidad propia.

La sociedad de la información no está limitada a navegar en la web, aunque éste ha desempeñado un papel muy importante como medio que facilita el acceso e intercambio de información y datos. Ejemplo de esto son las diversas formas de *wikis*, como Wikipedia<sup>3</sup>, que constituye un excelente ejemplo de los resultados del desarrollo de este tipo de sociedades. Además de este célebre y discutido lugar, los blogs son considerados como herramientas que incentivan la creación, reproducción y manipulación de información y conocimientos, provocando en muchos casos, verdaderas fiebres culturales o debates acaloradísimos.

---

<sup>3</sup> Accesible desde: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>.

El reto para los individuos que se desarrollan en todas las áreas del conocimiento es vivir de acuerdo con las exigencias de este nuevo tipo de sociedad. Eso significa, estar informados y actualizados, innovar, pero, sobre todo, generar propuestas y saberes, a través de un poderoso volumen de información que surge de los millones de datos que circulan en la red y tratando de arribar a un consumo de los mismos en forma responsable y testeable en cuanto a calidad y veracidad de fuentes.

La informática, las bases de datos, internet, etc. suponen un nuevo medio en el que un oficio tradicional, como es el de los historiadores, tiene que buscar acomodarse a nuevas reglas de acceso a la información y de mercado. En muchas ocasiones, la tensión entre estas nuevas formas de acceder al conocimiento y las formas tradicionales se encuentran en franco enfrentamiento, en tanto en otras, se nutren significativamente de sus beneficios. Un ejemplo de ello, aunque muchos historiadores continúan sirviéndose preferentemente de sus fuentes tradicionales (libros, artículos, documentación de archivo) no dudan en aplicar las ventajas que ofrecen los sistemas modernos de acceso a la información, cuando favorecen el desarrollo del discurso historiográfico y el *debate*, según Fernández Izquierdo (2006).

Este tipo de ventajas fueron más visibles a partir de fines de 2004, cuando Google puso en marcha su sección académica Google Scholar<sup>4</sup>, que apuntaba un crecimiento notable en sus contenidos. Esto hace que internet esté ganando cuota de audiencia entre los historiadores, tanto entre los profesionales situados en niveles universitarios y de investigación como entre los docentes de los niveles medios y primarios, así como entre el público ávido de que *le cuenten una historia*, o sencillamente, que desea ser informado. La capacidad de la informática para almacenar, clasificar y realizar búsquedas en grandes repositorios de información textual, gráfica o multimedia superaba todo lo conocido hasta la implantación y aumento de la potencia en ordenadores y medios de almacenamiento digital.

## **La historia en la sociedad de la información**

Francisco Fernández Izquierdo afirma que la representación del pasado, durante mucho tiempo elaborada en su discurso por los cronistas e historiadores, a la que se sumaba la pintura histórica y cualquier otra iconografía

---

<sup>4</sup> Accesible desde: <https://scholar.google.com/>.

artística con tintes historicistas, en la presente era digital está escapando cada vez más de las manos de los profesores de historia. La creatividad que antes se expresaba en forma de obras literarias, se potencia con la libertad que proporcionan hoy los recursos multimedia e internet, recreando espacios que se hacen realidad gracias a la proliferación de juegos informáticos y representaciones virtuales que también se han introducido en la cinematografía, sin descontar las vistas a 360° de interiores de edificios antes vedados a viajeros privilegiados y ahora al alcance de un clic. Asombra ver cómo el pasado puede ser reconstruido con gran cantidad de detalles y profusión de medios, aunque en términos y con objetivos alejados de los que buscan los investigadores académicos: no obstante, los mismos instrumentos favorecen que la representación y reconstrucción virtual de ambientes históricos tenga cada vez más aceptación cuando corre a cargo de especialistas en patrimonio, arqueólogos, historiadores del arte, arquitectos y otros profesionales que se sirven de las técnicas de modelado en 3D, fotogrametría, infografía, animación y procedimientos imposibles de realizar con el nivel de sofisticación y realismo al que estamos acostumbrados, si no fuera gracias a la actual potencia de discos sólidos o sistemas operativos, una gran cuota de gigas de memoria RAM y programas informáticos que sirven para diseñar tanto cohetes interplanetarios, edificios de 200 pisos o catedrales góticas. Los profesionales de archivos y museos, los responsables de la gestión del patrimonio histórico y cultural han asumido la tarea de ofrecer en internet no sólo sus tradicionales catálogos e instrumentos de descripción, sino presentar los contenidos que gestionan mediante exposiciones virtuales, en busca de una mayor repercusión social (Fernández Izquierdo, 2006, p.17).

Antonio Malalana Ureña (2006), en un artículo pionero sobre la materia, propone el siguiente recorrido, que resulta sumamente útil: Directorios, Catálogos y Buscadores, fuentes de información documentales, obras de referencia, bibliografía, hemeroteca, biblioteca virtual, libros electrónicos, ensayos, artículos, instituciones de investigación, grandes focos de intercambio del conocimiento, páginas web corporativas y departamentales, guardando para sí los originales intocables e inaccesibles, sólo entregados a un puñado de elegidos en forma arbitraria y ocasional.

Esta avalancha de informatización puede ser agobiante para el neófito, pero la necesidad obliga, como asomarse a la cabina de mando de un avión

de gran porte: demasiados comandos, datos e indicadores, para un par de ojos sin entrenamiento. El resultado de la práctica ya conocemos cuál es: sólo la acumulación de entrenamiento y muchas horas de vuelo brindan la posibilidad de pilotear sin caer al océano. La versatilidad y posibilidades que ofrece la informática hoy día implican que en muy pocos años ya nos hallamos insertos en ese proceso en forma voluntaria u obligatoria por el imperio de la necesidad y la presión de las nuevas generaciones. Docentes, investigadores y alumnos están cada vez está más familiarizado con las máquinas y es normal que muchos planteen problemas o exijan soluciones ante determinados asuntos: nuevos y grandes retos que tiene que asumir la sociedad y, en consecuencia, que han de ser asumidos también por las Humanidades, la Historia y por supuesto, la Historia Medieval. De ahí que haya que realizar un acercamiento genérico, a partir de los conceptos que se van a manejar, para llegar al desafío de lo que supone todo este desarrollo para la disciplina que investiga el pasado medieval como medio de análisis y reflexión de lo que supone la comprensión de ese pasado para nuestra sociedad: cómo se percibe ese pasado que, al fin y al cabo, es lo que va a generar la imagen fija, o dinámica, de lo que fue y de cómo ha repercutido en lo que somos, sin perder la especificidad de lo pretérito.

Nuestro contexto es el de una sociedad digital en un mundo digitalmente globalizado, que enfrenta desafíos relacionados con el acceso a las más recientes tecnologías, que implican nuevas formas de acceso a la información, a los bienes culturales y a la educación. Desde esta perspectiva, las nuevas tecnologías implican nuevas Humanidades, como considera Ernesto Priani Saisó (2012), dado que los cambios culturales y educativos, así como el uso masivo de las tecnologías digitales suponen la reubicación de estas disciplinas en el campo del saber. A partir del hecho de que las Humanidades se estudian dentro de una ecología mixta entre lo impreso y lo digital –aunque este último tiende ya a ser predominante–, cabe preguntarse si estamos ante el umbral de un nuevo paradigma o si, por el contrario, los conceptos, métodos e ideas que han constituido tradicionalmente las Ciencias Humanas y Sociales continúan vigentes aún en este nuevo entorno.

## **Las humanidades Digitales**

En este contexto, las Humanidades Digitales han avanzado tanto que hoy constituyen un espacio consolidado con presencia creciente en publicaciones,

reuniones científicas, plataformas y sitios webs, así como en asociaciones que vertebran a los docentes e investigadores que las promueven. Las múltiples vinculaciones entre las tecnologías, las Humanidades y la educación propician lugares de encuentros, a la par que estimulan la creatividad para enfrentar retos y desafíos. Uno de estos ámbitos digitales de sociabilidad es el generado a partir de las estrategias de aprendizaje basado, por ejemplo, en filmes de recreación histórica, en juegos y en el uso de videojuegos con fines educativos. Este momento convulso para el mundo, tanto por la nueva manera de verlo como por la inédita forma de comprenderlo o estudiarlo, incide de forma particular en el ámbito humanístico. Es posible que debiéramos de plantearnos si nos encontramos frente a una *hoguera de las Humanidades*, pero con la esencia propia de lo que es nuestra labor: el uso de la reflexión. Sobreestimamos lo que sabemos, y esa postura autocomplaciente no puede derivar hacia la inacción, ignorando lo que sucede a nuestro alrededor. No son cuestiones sobre los que podamos volver la cabeza, ya que tarde o temprano, nos tendremos que enfrentar a la demanda social: generar, analizar y divulgar esos contenidos digitales de carácter histórico en general y medieval en particular. En este sentido, también hay que tener muy presente que la brecha generacional es mucho más fuerte que la ideológica: lo próximo a lo que asistiremos será al debate entre el concepto histórico, uno o muchos, que generará esta nueva *generación Z* y los modelos que sostenemos en la actualidad: Big Data, gamificación, WhatsApp, Megabyte, etc. y un sinfín de neologismos incorporados a nuestro lenguaje, algunos en mayor o menor medida, caracterizan esta huella del progreso, oxidando muchas de las categorías que se tenían por inamovibles hace tan sólo una generación.

Las tecnologías digitales son herramientas que facilitan nuestro trabajo y el último planteamiento, por eso es tan importante conocer qué tipo de Historia se ha hecho hasta ahora y cuál se realiza hoy (sería presuntuoso aventurarnos a diseñar la que se realizará desde mañana). De ahí que es procedente dedicar un apartado específico al progreso y desarrollo de las soluciones historiográficas de los últimos treinta años. El objetivo es entender la actual respuesta globalizadora y sistematizadora que se ha gestado de forma reciente y que tiene también mucho que deberle al nuevo contexto originado por la revolución de las comunicaciones y la información. Pero, sobre todo, nos ha interesado mucho las posibilidades de divulgación de contenidos históricos digitalizados, conocimiento que permitió un crecimiento enorme del acceso

del usuario medio a esa información, independientemente del desarrollo que para el profesional suponga esta evolución tecnológica.

De igual forma, es necesario reflexionar sobre el nuevo panorama, completamente diferente de los conocidos hasta ahora, que surge con el nuevo papel que desempeña el destinatario de nuestra labor, pues las múltiples y variadas posibilidades de información a las que tiene acceso han distorsionado la figura del *experto*: de repente, el consumidor medio se siente tanto o más capacitado que el académico. Es un reto al que tendremos que dar oportuna respuesta: debemos, necesariamente, reflexionar sobre la definición del oficio del historiador. En ese marco de la acreditación de un criterio profesional es donde debemos asumir algún tipo de compromiso. Por supuesto, la materia específica de nuestra disciplina, esto es, la Edad Media y quienes nos acercamos a ella bajo la mirada de un análisis crítico, es decir, los medievalistas, serán objeto de un apartado específico.

Desde una nueva revisión de los orígenes de su gestación hasta el reflejo más diverso en la actualidad, pasando por todo el universo iconográfico y conceptual que se ha generado a lo largo de los dos últimos siglos. Lógicamente, el Medioevo y el medievalismo no han sido ajenos al impacto que la incidencia de las nuevas tecnologías de comunicación, los grandes cambios en las Humanidades y las posibilidades de difusión de sus contenidos digitales han tenido y tienen en la sociedad y en los futuros medievalistas. La huella dejada por estas nuevas herramientas y canales de comunicación sobre nuestra profesión y sobre aquellos que se acercan por simple curiosidad o interés es muy palpable, desde el uso de un PC hasta el de la información manejada por un usuario medio en un videojuego con trasfondo histórico desarrollado en el periodo medieval. Si el cine se abrió camino como medio cultural y hoy nadie discute incluso la científicidad de los estudios sobre cine histórico, es posible que no quepa ya el debate sobre esa misma posibilidad pero en el marco del videojuego, básicamente porque en cada una de las producciones se puede ver y oír una cantidad de información mucho más alta que en las películas, y con mayor incidencia debido al carácter inmersivo, propio del videojuego, y al asiento que entre los usuarios ha adquirido en los últimos años, sobre todo en las generaciones más jóvenes.

## **La historia digital**

Podemos hablar, pues, de una Historia Digital que propone el estudio y análisis del pasado a partir de la utilización de las tecnologías de la información

y la comunicación. El campo incluye la discusión de: archivos, bibliotecas, imágenes y enciclopedias, museos y exposiciones virtuales, formas de lecturas, identidad digital y la biografía, juegos digitales y los mundos virtuales, las comunidades online y redes sociales, web 2.0, blogs, e-investigación e infraestructura cibernética. Nuestros proyectos y propuestas se preocupan por el impacto de las tecnologías en la generación y transmisión de conocimientos entre los jóvenes de *la generación APP*. De acuerdo con Howard Gardner y Katie Davis (2014), no resulta arriesgado afirmar que la generación actual de jóvenes está profundamente inmersa en los medios digitales.

En este contexto de información infinita nos asaltan conceptos tales como la veracidad, la verosimilitud, la ficción, la falsedad, la tergiversación, la autenticidad. Dice Carlo Ginzburg “de la selva de las relaciones entre ficción y verdad hemos visto despuntar un tercer término: lo falso, lo no auténtico. Lo ficticio que se hace pasar por verdadero” y desenmarañar este ovillo es de lo que se trata, en último término, nuestra labor (2010, p. 10). Pocas etapas históricas se muestran tan proclives a esa manipulación como la medieval y de ahí la importancia de las reflexiones del historiador turinés. De hecho, crueldad y sublimación de símbolos culturales concretos, tomados ambos polos como los más opuestos, de todo el siglo XX, han puesto sus pilares sobre conceptos moldeados al amparo del periodo medieval. Una faceta muy interesante de abordar es la rentabilidad del pasado medieval tanto para los poderes públicos como para los intereses comerciales turísticos, precisamente por la demanda existente. Otra cuestión distinta es el creciente movimiento de recreación histórica, que busca con precisión la veracidad histórica de lo que fue, por lo que no podemos ni debemos confundir estas iniciativas, cada vez con mayor repercusión mediática y cultural. En definitiva, es darle *light* a la *dark Age*, a través de la web.

Veamos algunos recursos que podemos usar para el conocimiento o enseñanza de la Edad Media. Por obvias características de lo antes expuesto y la vastedad de recursos disponible, elegimos algunos ejemplos meramente orientadores en algunas categorías precisas:

#### *Arquitectura*

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

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

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

<http://www.arquivoltas.com/>  
<http://architecture.relig.free.fr/>  
<http://www.romanicodigital.com/listado-Pdf.aspx>  
<http://www.arteguias.com/gotica.htm>

*Bibliografía especializada*

<http://www.ucm.es/historia-medieval/publicaciones>  
<http://giemmardelplata.org/>  
<http://giemmardelplata.org/cuadernos-medievales/>  
<https://bit.ly/2WN2OCM>  
<http://europamedieval.com/>  
<http://medievalistas.es/>  
<http://www.uca.edu.ar/index.php/home/index/es>

*Curiosidades y cartografía*

<http://www.gehm.es/>  
[https://cvc.cervantes.es/artes/camino\\_santiago/](https://cvc.cervantes.es/artes/camino_santiago/)  
<http://architecture.relig.free.fr/quizz.php?ok=1>  
<http://www.patrimoniacionacional.es/>  
<https://www.dafont.com/es/theme.php?cat=401>  
<http://museunacional.cat/ca>  
<http://cartulariosmedievales.blogspot.com.ar/>  
<http://www.europamedievale.it/>

*Deportes*

<http://www.instrumentsmedieviaux.org/loisirs-au-moyen-age-le-sport/>  
<http://deportesmedievales.blogspot.com.ar/>  
<http://arelarte.blogspot.com.ar/2009/07/arte-y-deporte-edad-media.html>

*Iconografía*

<http://spazioinwind.libero.it/iconografia/iconogra.htm>  
<http://www.comisionmedieval.com/>  
<http://www.art-roman.net/>  
<https://www.flickr.com/>  
<http://www.medievalart.org/#>

*Juegos*

<http://architecture.relig.free.fr/quizz.php?ok=1>  
<http://www.medieval.es/>  
<http://reinomedieval.net/>

<http://www.macrojuegos.com/juegos-medievales/>  
<https://www.fandejuegos.com.ar/juego/imperios-medievales>

#### *Literatura*

<http://www.ahlm.es/enlaces/Revistas.htm>  
<http://www.cervantesvirtual.com/>  
[http://www.brown.edu/Departments/Italian\\_Studies/dweb/index.php](http://www.brown.edu/Departments/Italian_Studies/dweb/index.php)  
[http://www.hs-augsburg.de/~Harsch/hispanica/Autores/s\\_autor.html](http://www.hs-augsburg.de/~Harsch/hispanica/Autores/s_autor.html)  
[http://www.hs-augsburg.de/~Harsch/hispanica/Cronologia/siglo12/Cid/cid\\_poe0.html](http://www.hs-augsburg.de/~Harsch/hispanica/Cronologia/siglo12/Cid/cid_poe0.html)  
<http://www.bibliamedieval.es/index.php/indice-manuscritos>  
<http://www.cervantesvirtual.com/portales/literatura/>

#### *Manuscritos digitalizados*

<https://www.wdl.org/es/>  
<https://www.bl.uk/manuscripts/>  
<http://www.lesenluminures.com/>  
[http://www.bnf.fr/es/instrumentos/a.bienvenida\\_a\\_la\\_bnf.html](http://www.bnf.fr/es/instrumentos/a.bienvenida_a_la_bnf.html)

#### *Música*

[https://www.youtube.com/results?search\\_query=medieval+music](https://www.youtube.com/results?search_query=medieval+music)  
[https://www.ivoox.com/podcast-musica-medieval-renacentista\\_sq\\_f118806\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-musica-medieval-renacentista_sq_f118806_1.html)  
<http://www.medievalmusicbesalu.com/es/biblioteca-musica-medieval/>

#### *Turismo*

<http://www.sacred-destinations.com/>

## **Conclusiones**

Sin entrar demasiado en cuestiones historiográficas respecto de lo que se *sube* a la web o no y su grado de accesibilidad o gratuidad, además de quién y con qué presupuesto; todas estas imágenes proyectadas han hecho que se mitifique la Historia, tanto para el lado más bondadoso como para el más calamitoso de la visión respecto de la Edad Media. Hay que tener presente de que en esa medievalidad también se generó en buena parte de los pueblos orientales europeos, además en un momento como el actual en que determinados nacionalismos afloran, sobre todo después de la Caída del Muro, el desplome unificador soviético y la robusta inversión en difusión del acervo cultural europeo que la UE viene realizando en las últimas décadas.

En este sentido, no se trata de una cuestión ajena al desarrollo tecnológico, sino que, tras el breve espacio temporal después de 1990, los tiempos que vivimos ofrecen una muestra de la complejidad del mundo, aquel que se había simplificado con la existencia de dos *mundos* durante la Guerra Fría. Lo medieval no se sitúa tan lejos del sustrato cultural que forjamos en la actualidad, incluso con aportaciones claras de las tergiversaciones o inspiraciones decimonónicas. Hay alusiones continuadas por parte de diversos poderes, y se recurre a conmemoraciones por esas mismas autoridades. Pero todo esto quedaría en un plano distinto, y no digamos inferior, en el caso de que no fuésemos partícipes de una sociedad digital, donde el encanto por la tecnología es similar al embrujo que nos ofrece cómo se las ingeniaban los grupos y los individuos cuando no existía electricidad, ni motores de explosión, ni energía atómica. Todo este universo que mira hacia el pasado a la búsqueda de modelos históricos, es el que se proyecta hacia el futuro con unas posibilidades inimaginables. En pocas palabras: la Edad Media nos espera en el ciber espacio poblado de beatos hispanos, arcos apuntados, danzas y comidas tradicionales, música, fiestas y miles de manuscritos y leyendas, a la vez que encapsulada en video juegos de alta resolución y princesas intrépidas que enfrentan resueltamente –una vez más– a los dragones de siempre.

## Referencias bibliográficas

- Castelles, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.
- Fernández Izquierdo, F. (2006). Investigar, escribir y enseñar Historia en la era de Internet. Presentación. *Hispania. Revista Española de Historia*, 66(222), 11-30.
- Gardner, H. y Davis, K. (2014). *La Generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Madrid: Paidós.
- Ginzburg, C. (2010). *El hilo y las huellas: lo verdadero, lo falso, lo ficticio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jacsó, P. (2005). Google Scholar: The Pros and the Cons. *Online Information Review*, 29(2), pp.208-214.
- Malalana Ureña, A. (2006). La Edad Media en la Web. Fuente de información o de desinformación. *Hispania. Revista Española de Historia*, 66(222), 59-108.

Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*.

Madrid: Fundesco–Tecnos.

Priani Saisó, E. (2012). Las Humanidades Digitales: Nuevos lenguajes para la interpretación del mundo. *Gaceta de la Universidad Veracruzana*, 12.