

RiMe

**Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea**

ISBN 9788897317425

numero 2/II n. s., giugno 2018

ISSN 2035-794X

**Las Humanidades y su estudio a través de los
videojuegos, la gamificación y las redes sociales.
Una introducción**

**Humanities and their study through video games,
gamification and social networks.
An introduction**

Maria Betlem Castellà Pujols

Special Issue

**Las Humanidades y su estudio a través de los
videojuegos, la gamificación
y las redes sociales**

**Humanities and their study through video games,
gamification and social networks**

A cargo de / Edited by
Maria Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

Direttore responsabile

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione

Esther MARTÍ SENTAÑES

Comitato di redazione

Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Gessica DI STEFANO, Yvonne FRACASSETTI, Raoudha GUEMARA, Maria Grazia KRAWCZYK, Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Sebastiana NOCCO, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Oscar SANGUINETTI, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Federica SULAS, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI

Comitato scientifico

Luis ADÃO DA FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

Comitato di lettura

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a referee, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

Responsabile del sito

Claudia FIRINO

RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.cnr.it>)

Direzione: via G.B. Tuveri, 128 - 09129 CAGLIARI - I

Segreteria editoriale: via G.B. Tuveri 128 -09129 CAGLIARI - I

Telefono: +39 070403635 / 70 -Fax: +39 070498118

Redazione: rime@isem.cnr.it (invio contributi)

RiMe 2/II n.s

Special Issue

Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales

Humanities and their study through video games, gamification and social networks

a cargo de / edited by

María Betlem Castellà Pujols - Luciano Gallinari

Indice

Maria Betlem Castellà Pujols	5-12
<i>Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción / Humanities and their study through video games, gamification and social networks: an introduction.</i>	
Luciano Gallinari	13-14
<i>Editorial. Besides History. An increasingly intertwined thread with other digital and non-digital disciplines and tools</i>	
Íñigo Mugueta Moreno	15-42
<i>La Historia de los gamers: Representaciones del Medievo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador / The History of Gamers: representations of the Medieval and Ancient eras in multi-player strategy video games.</i>	
José María Cuenca López - Rocío Jiménez-Palacios	43-64
<i>Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación / Teaching history and heritage through video games: research and innovation.</i>	
Emmanuelle Jacques	65-76
<i>Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux</i>	

vidéo: September 12th de Gonzalo Frasca / Engaged video games, to educate? From the theatre of the oppressed to video games: September 12th by Gonzalo Frasca.

Stefania Manca 77-88
Social network sites in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture.

Israel Sanmartín 89-120
Historia medieval, historiografía y facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico / Medieval History, Historiography and Facebook: the creation of an intellectual space between popular culture and the academic world.

Jaume Batlle Rodríguez - M. Vicenta González Argüello - Joan-Tomàs Pujolà Font 121-160
La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras / Narrative as a cohesive element of gamified tasks for the teaching of foreign languages.

Las Humanidades y su estudio a través de los videojuegos, la gamificación y las redes sociales. Una introducción

Humanities and their study through video games, gamification and social networks. An introduction

Maria Betlem Castellà Pujols
(Universitat Pompeu Fabra)

El jueves 13 de noviembre de 2014 salía en venta el videojuego *Assassin's Creed Unity* con la Revolución francesa como escenario de fondo. Aquel mismo día, Alexis Corbière, secretario nacional del Partido de Izquierdas francés —y a su vez, profesor de historia—, escribía en su blog que sus creadores establecían una propaganda reaccionaria sobre la Revolución francesa¹. Según él, todos los clichés contrarrevolucionarios se daban cita en el tráiler que acompañaba el videojuego: el pueblo era sanguinario y Maximilien Robespierre el responsable de la muerte de miles de ciudadanos. En pocas horas, las redes empezaban a arder. A la mañana siguiente, Jean-Luc Mélenchon, antiguo candidato al Elíseo por la coalición *Front de Gauche*, se lamentaba sur *France Info* de la misma narrativa². Sin tapujos declaraba que se trataba de una propaganda contra el pueblo en la que Luís XVI y Maria Antonieta a pesar de haber sido, respectivamente, un traidor y una cretina, eran presentados como unos valientes:

C'est de la propagande contre le peuple. Le peuple, c'est de barbares, des sauvages sanguinaires. Alors en 1789, il y avait les pauvres nobles, le Roi qui est un traître, soit dit par parenthèses, on a retrouvé des documents dans lesquels il appelait les armées ennemies à venir. Marie-Antoinette, cette créatine qui est vernie, qui est

¹ Alexis Corbière, 'Les créateurs d'Assassin's creed unity véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution française', *Le blog politique d'Alexis Corbière. Porte-parole de Jean-Luc Mélenchon*, publicado el 13 noviembre de 2014 y consultado on-line el 18 de junio de 2018.

² Véase : <https://www.youtube.com/watch?v=rL4RTRuF_aI> (Consultado on-line el 18 de junio de 2018).

célébrée comme la pauvre petite fille riche, elle a juste appelé son frère et filer du fric pour acheter des parlementaires et organiser l'invasion de la France. Et tous ces gens-là sont présentés comme des braves petites personnes³.

Su postura crítica acerca del videojuego de la empresa Ubisoft, con sede en Francia, no terminaba aquí. Denunciaba la visión que se daba de Robespierre, tratando de monstruo a quién fue, en un momento dado, un libertador:

Et celui qui est notre libérateur, car la Révolution dure longtemps. Robespierre est présenté comme un monstre. Robespierre a juste donné le droit de vote aux Juifs, a juste donné le droit de vote aux comédiens, a juste proposé le droit de vote des femmes et il s'est trouvé être l'un des responsables, ils étaient 15, 12 pardon, du Comité de salut public. Et donc on accable Robespierre parce que c'est la figure la plus allante de la Révolution (*Ibidem*).

Aquel mismo día, 14 de noviembre de 2014, Jean-Clément Martin, consejero científico del videojuego, quién fue durante años director del Instituto de Historia de la Revolución francesa (IHRF) de la Universidad Paris 1 - Panthéon Sorbonne, escribía en su blog que la Revolución francesa solamente era el teatro donde se ponían en escena los actos violentos que eran la característica principal del juego⁴. Para Martin, los personajes históricos eran secundarios y los acontecimientos que se citaban se presentaban rápidamente. "Ne nous égarons pas non plus dans une recherche de 'vérité' qui n'a pas lieu d'être ici" (*Ibidem*), aconsejaba, a la vez que recordaba que las novelas también tomaban distancia con la "realidad" histórica para ir cerrando su opinión con un: "Alors laissons le jeu utiliser à sa guise nos révolutionnaires" (*Ibidem*). Unos meses más tarde, publicaría, junto a Laurent Turcot, consejero científico como él del videojuego: *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*⁵. Un libro publicado por Vendémiaire, donde los dos autores recordarían que apropiarse de los grandes acontecimientos y de los

³ La transcripción de la entrevista se ha obtenido del artículo: 'Jean-Luc Mélenchon s'insurge contre l'image donnée du "libérateur" Robespierre dans le jeu vidéo Assassin's creed', publicado en *lelab.europe1.fr*. el 14 de noviembre de 2014 y consultado on-line el 18 de junio de 2018.

⁴ Jean-Clément Martin, 'L'assassin volant et les leçons de l'Histoire', *Le Blog de Jean-Clément Martin*, publicado el 14 noviembre de 2014 y consultado on-line el 18 de junio de 2018.

⁵ Jean-Clément Martin - Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, París, Vendémiaire, coll. «Chroniques», 2015.

grandes personajes de la historia para divertir no era una idea nueva, y que juzgar un videojuego como si una obra de historia se tratara estaba fuera de lugar⁶.

La polémica estaba servida y Alexis Corbière la había bien fijado tres días después del lanzamiento del producto. La compañía Ubisoft había dedicado 5.000 horas de trabajo para reconstruir Notre Dame de París en 3D, ¿Por qué no había sido igual de rigurosa al describir los personajes? Y en otro sentido, acerca de Robespierre, parecía obvio que se podía decir cualquier cosa sobre él, ahora bien, ¿Se podía decir cualquier cosa de otros personajes? En este sentido, Corbière apuntaba:

Imaginons un jeu sur la première guerre mondiale expliquant que Jaurès était à la solde de l'Allemagne ou une autre expliquant avec aplomb que les capitalistes juifs ont provoqué la seconde guerre mondiale... Bref, tout cela aurait provoqué un énorme scandale, à juste raison. Alors pourquoi quand il s'agit de la Révolution Française et Maximilien Robespierre on a le droit de raconter n'importe quoi, alors que l'on est plus tatillon sur d'autres sujets? C'est un choix idéologique. Mais ce n'est pas le nôtre⁷.

Y frente a todo esto, ¿Qué dijeron algunos de los jugadores del videojuego entrevistados al estallar la polémica? No estamos en un curso de historia, lo que interesa es el juego, pasarlo bien, disfrutar⁸.

Y ese querer pasarlo bien, ese poco interés por la narrativa por parte de los jugadores de videojuegos, de los *gamers*, parece desprenderse también del estudio que el profesor Iñigo Mugueta presenta, en este dossier, bajo el título : *La historia de los gamers: Representaciones del Medioevo y la Antigüedad en los videojuegos de estrategia multijugador*. Después de analizar 224 respuestas a una encuesta lanzada a los jugadores del videojuego histórico *Forge of Empires* (FoE), Mugueta concluye que

⁶ David Noël, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, 'Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo', *Lectures* [on-line] Les comptes rendus, 2015, subido on-line el 5 de mayo de 2015 y consultado el 18 de junio de 2018. Otra reseña interesante del libro es: Michel Cadé, Jean-Clément, Laurent Turcot, 'Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo', *Questions de communication* [on-line], 30, 2016, subido on-line el 13 de marzo de 2017, consultado el 18 de junio de 2018.

⁷ Alexis Corbière, 'Toujours à propos d'Assassin's Creed Unity: quatre réponses à des remarques', *Le blog politique d'Alexis Corbière. Porte-parole de Jean-Luc Mélenchon*, publicado el 17 noviembre 2014 y consultado on-line el 18 de junio de 2018.

⁸ Véase el video: *Assassin's Creed Unity: 1789, Jean-Luc Mélenchon et un jeu vidéo au cœur du débat*. Consultado el 18 de junio de 2018: <<https://www.youtube.com/watch?v=INOkwhNEmv0>>.

los jugadores de FoE no exigen mucho rigor histórico al videojuego. Aprecian la ambientación histórica del videojuego, su imagen externa, pero no prestan demasiada atención a los detalles o a las narrativas concretas. Es más, según Mugueta, en las representaciones sociales de la historia que hacen los propios jugadores, generando sus propias narrativas, los elementos anacrónicos parecen estar presentes sin que esto parezca preocuparles en exceso. Todo con todo, y tal como apunta Mugueta en su estudio, parece lógica la respuesta de la empresa desarrolladora en no hacer un mayor esfuerzo en proponer un escenario histórico más riguroso. Conclusión que nos lleva a la interrogación siguiente: El poco interés de los *gamers* por la narrativa, y sí por la ambientación histórica, podría explicar la decisión de Ubisoft de invertir 5.000 horas en reconstruir en 3D Notre Dame, y a la vez, dejar de atender algunas matizaciones y críticas que según Corbière hicieron Jean-Clément Martin y Laurent Turcot sobre el escenario de *Assassin's Creed Unity*?⁹

Frente a todo esto hay una realidad que no puede pasar desapercibida y que Juan Ramón Jiménez Alcázar, catedrático de historia medieval en la Universidad de Murcia, comentaba hace unos años: "el videojuego es un medio que ha llegado para quedarse como actividad de ocio cultural de primera magnitud"¹⁰. Y no se equivocaba. Según AEVI (Asociación Española de Videojuegos) España facturó 1.163 millones de euros en 2016¹¹, situándose en la octava posición del ranking mundial después de China, Estados Unidos y Japón que ocupaban las primeras plazas, y de Alemania (4.000 millones), Reino Unido (3.800 millones) y Francia (2.700 millones)¹². En España había, en 2016, 450 empresas dedicadas a este negocio, 5.440 trabajadores dedicados a este sector¹³, y contaba con una población de *gamers* de 15 millones (56% hombres y 44% mujeres)¹⁴, situándose por detrás

⁹ Corbière, 'Toujours à propos'.

¹⁰ Juan Francisco Jiménez Alcázar, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Colección Historia y Videojuegos. 3, Murcia: Compobell, 2016, p. 7.

¹¹ Alex Carcasona, 'Auge de videojuegos en España: Nuevas oportunidades de negocio', publicado en *Evercom* el 11 de diciembre de 2017 y consultado on-line el 20 de junio de 2018.

¹² 'Radiografía de la industria *gamer* en España: un negocio de 1.000 millones de euros', publicado en *Marketingdirecto.com* el 28 de agosto de 2017 y consultado on-line el 20 de junio de 2018

¹³ José Luis García, 'El videojuego, un negocio de futuro pero con alto riesgo de "game over" en España', publicado en *La Información* el 11 de enero de 2018 y consultado on-line el 21 de junio de 2018.

¹⁴ 'Todo lo que necesita saber un "gamer"', publicado en *euromundoglobal.com* el 3 de abril de 2018 y consultado on-line el 21 de junio de 2018.

de Alemania (33,6 millones), Francia (30,1 millones) y Reino Unido (18,8 millones)¹⁵. Incluso el 25 de octubre de 2016 el Congreso de los Diputados adoptó dos iniciativas en apoyo a la industria de los videojuegos¹⁶, y el 11 de enero de 2018 José María Lasalle, secretario de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda digital anunció que el Ministerio de Energía, Turismo y Agenda digital destinaria 6,25 millones de euros en ayudas al sector del videojuego¹⁷; a la elaboración de un producto que no solamente es un producto lúdico, sino también un poderoso recurso didáctico, tal y como señalan los profesores José María Cuenca López y Rocío Jiménez Palacios de la Universidad de Huelva, en su artículo: *Enseñando historia y patrimonio a través de los videojuegos: investigación e innovación*, publicado en este dossier.

Los videojuegos, orientados o no al sector educativo, permiten, según reza el artículo, abordar los contenidos de casi cualquier disciplina académica. A través de ellos, se pueden difundir contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Y abordar cuestiones claves como la democracia, los conflictos bélicos o los problemas medioambientales, por citar solo algunos ejemplos. Los videojuegos conllevan, en opinión de los autores, una enorme motivación por parte de los alumnos y fomentan la participación directa de estos en su aprendizaje. Y así se desprende de un estudio de enseñanza de la historia en 1º de ESO que se desarrolló en el IES El Galeón, en el pueblo de Isla Cristina, y que este dossier recoge.

Ahora bien, los videojuegos pueden ser mucho más que un entretenimiento o un poderoso recurso didáctico. Mucho más que el soporte de un sinfín de aventuras virtuales que se suceden en varios escenarios, muchos de ellos, históricos, que abrazan des del mundo antiguo, pasando por el medieval, hasta llegar al mundo contemporáneo, con la Segunda guerra mundial y sus batallas, el período mejor surtido en videojuegos, según el texto de Mugueta. Los videojuegos pueden llegar a ser, tal y como lo plantea la profesora Emmanuelle Jacques, un extraordinario objeto pedagógico que sirva para interrogarse sobre la

¹⁵ 'España es el cuarto país de Europa donde más se juega a videojuegos', publicado en *Portal Tic Europa Press*, publicado el 17 de febrero de 2017 y consultado on-line el 20 de junio de 2018.

¹⁶ 'Apoyo unánime a dos iniciativas en Congreso a favor industria de videojuegos', *LaVanguardia.com*, publicado el 25 de octubre de 2016 y consultado on-line el 21 de junio de 2018.

¹⁷ 'El gobierno destinará 6,25 millones en ayudas al sector de videojuego', publicado en *eldiario.es* el 11 de enero de 2018 y consultado on-line el 21 de junio de 2018.

verdad y las mentiras de las informaciones mediáticas, un poderoso recurso para la reflexión, el diálogo y la discusión. Bajo el título: *Des jeux vidéo engagés, pour éduquer? Du théâtre de l'opprimé aux jeux vidéo: September 12 th de Gonzalo Frasca*, Jacques nos invita de la mano de Frasca a descubrir uno de los grandes poderes del videojuego: su capacidad para transformar la comunidad, para cambiar el mundo. Las simulaciones que el videojuego permite, pueden evitar narraciones binarias o maniqueas, pueden interpelar a los *gamers* sobre las consecuencias de sus decisiones a lo largo del juego, conduciéndolos a la reflexión y a interrogarse sobre los discursos imperantes. En el caso del juego *12 de septiembre*, sobre las decisiones que fueron tomadas después de los atentados del 11 de septiembre y, por ende, sobre el liberalismo, su despiadada globalización y las fuerzas militares que lo apoyan.

Si los videojuegos han llegado para quedarse, la gamificación, entendida como el uso de mecánicas y elementos propios del juego a contextos no lúdicos, tal y como la describen los profesores Jaume Batlle, M. Vicenta González y Joan-Tomàs Pujolà, también. En su artículo que lleva por título: *La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras*, que forma parte de este dossier, se pone de manifiesto que la gamificación está siendo un recurso metodológico cada vez más común en la enseñanza de lenguas extranjeras. Según los autores del texto, los elementos lúdicos ayudan en el desarrollo de la interacción, la colaboración y la implicación proactiva de los estudiantes. Ahora bien, ¿dónde integrar el reto, la competición, la colaboración, los desafíos, los puntos, los premios... es decir, las mecánicas y los componentes propios de la gamificación? En la narrativa de las propuestas didácticas gamificadas, en los elementos que configuran la narrativa, a saber: situación inicial, nudo, reacciones o evaluaciones, desenlace y situación final. Cómo hacerlo y con qué resultados? Dieciséis propuestas didácticas gamificadas son analizadas en el texto.

Hay, sin duda alguna, una apropiación de lo lúdico por parte de la academia, una "elevación" de lo lúdico al mundo académico. Como siglos atrás hubo, en palabras del profesor Josep Fontana, una apropiación de las lenguas vulgares por parte de los letrados, que fueron "elevadas" al nivel de las lenguas cultas con tal de imponerse frente a la cultura "rústica"¹⁸. Hay una apropiación también de los

¹⁸ Josep Fontana, *Europa ante el espejo*. Barcelona: Crítica, 2000 (1994), pp. 98-99.

nuevos espacios de sociabilidad que se han ido forjando en los últimos años: las redes sociales. Una intrusión, una injerencia, una intervención. Los porcentajes que cita la investigadora Stefania Manca en su artículo que lleva por título: *Social network site in formal and informal learning: potentials and challenges for participatory culture*, incluido en este dossier, son dignos de consideración. El 76% de los adolescentes entre 13 y 18 años utiliza durante más de una hora al día una red social. El 88% de la gente joven entre 18 y 29 años que navega por internet utiliza Facebook, el 59% utiliza Instagram, el 36% Pinterest, el 34% LinkedIn y el 26% Twitter. Puede la academia quedarse al margen de las redes sociales? Al margen de los Social Media? De todas las herramientas y plataformas de comunicación online que facilitan la relación, la interacción y la comunicación entre usuarios? Así como la edición, la publicación y la distribución de contenidos?

Por lo que se desprende del artículo de Manca, parece ser que la respuesta es negativa. La academia o, mejor dicho, la escuela no puede quedarse al margen de estos nuevos espacios, nuevos recursos. Debe intervenir para proporcionar un uso adecuado de todas estas herramientas que se han puesto a disposición de los internautas, para evitar los riesgos y los peligros que se han detectado, como pornografía y pedofilia digital o casos de ciberbullying (acoso cibernético), por citar solo algunos ejemplos. Además, la integración de las redes sociales en la prácticas escolares, según Manca, puede ayudar en el aprendizaje y mejorar la comunicación extraescolar entre alumnos y profesores. Las redes sociales pueden convertirse, en su opinión, en un tercer espacio, entre el espacio social y el ocio, y entre la escuela y el estudio.

Y si la escuela parece no querer quedarse al margen de estos nuevos espacios, de estos nuevos recursos, la academia y sus académicos tampoco. Unos y otros quieren compartir sus productos y sus actividades, y Facebook y sus comunidades virtuales lo facilitan, tal y como lo muestra Israel Sanmartín en su estudio que forma parte de este dossier y lleva por título: *Historia medieval, historiografía y Facebook: la creación de un espacio intelectual entre la cultura popular y el mundo académico*. Los ámbitos de difusión, en opinión del autor, no pasan ya por las revistas y los congresos, tal y como sucedía tiempos atrás, sino por el contacto diario en las redes sociales, en decenas de páginas que publican noticias sobre publicaciones, revistas, libros, artículos, blogs, congresos, seminarios y actividades académicas y de divulgación. En su artículo, Sanmartín da cuenta de las páginas de Facebook que sobre historia medieval e historiografía mayores usuarios tienen, analizando tres de ellas y las interacciones que hacen los usuarios

con sus contenidos, para llegar a una primera conclusión: Facebook ha desatado una mayor interacción de lo académico con la cultura popular y la sociedad.

Seis estudios pues, conforman el dossier que presentamos. Seis trabajos que fueron discutidos en el marco de una jornada de estudios internacional que tuvo lugar en Barcelona, en la Universidad Pompeu Fabra, el día 21 de abril de 2017 bajo el título: *Las humanidades y su estudio a través de los videojuegos y las redes sociales*. La jornada fue organizada por el *Grup d'Estudi de les Institucions i les Cultures Polítiques (segles XVI-XXI)* (2014 SGR 1369) y por el *Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR (ISEM-CNR)* con la colaboración del *Institut d'Història Jaume Vicens Vives (IUHJV)* y el Departamento de Humanidades de la Universidad Pompeu Fabra. Seis estudios que ponen de relieve que los videojuegos, la gamificación y las redes sociales han venido para quedarse, que pueden ser un recurso didáctico perfecto para motivar a los estudiantes, para implicarles en sus procesos de aprendizaje, para cultivar una serie de actitudes y valores, y/o para fomentar un espíritu reflexivo, crítico, colaborativo, empático, respetuoso con los otros y con el entorno. Ciertamente hay riesgos y que no toda la academia está de acuerdo con los beneficios que estos recursos pueden ofrecer, así se avisa en algunos de los artículos que conforman este dossier, y cierto es también que, en algunas ocasiones, sus narrativas generan polémica, pues estas nunca son inocentes, pero las cifras están ahí y la sociedad ha decidido darles cabida en su día a día. La escuela y la academia deberán empezar a definir su postura y a prepararse para los nuevos retos pedagógicos que se asoman ya a la vuelta de la esquina. Contar con la mirada de seis expertos en la materia, con las secuencias didácticas que nos proponen, con las pautas de investigación que nos ofrecen, es ya un primer paso para no ir a tientas.

