



17: 11-14 Nov. 2018

# PRESENTACIÓN AL MONOGRÁFICO (Introduction)

En la actualidad conceptos como imaginación, creatividad o innovación han pasado a formar parte del discurso *mainstream* en el mundo educativo, aunque su significado y consecuencias no siempre convergen en las mismas realidades, tanto para los emisores como para los receptores de estos nuevos mantras aplicados al contexto formativo. ¿Qué podemos hacer para que nuestro alumnado vea más allá de lo superficial? ¿Cómo potenciar el pensamiento divergente huyendo despavoridos de la homogeneización? ¿Cómo barajar otras posibilidades, más allá del estricto realismo, con la ayuda del ingenio? En definitiva, ¿Qué hacer para que los/las estudiantes imaginen, creen o innoven?

Durante la historia de la ciencia ficción, visionarios/as como Julio Verne, Mary Shelley, Philip K. Dick, H.G. Wells, Isaac Asimov o Arthur C. Clarke plantearon futuros distópicos, inspiraron avances tecnológicos, propusieron relevantes dilemas antropológicos y nos pusieron en la pista de realidades que pueden llegar a marcar el destino de la humanidad, desde la inteligencia artificial hasta los viajes espaciales. Sus obras fueron fuente de entretenimiento, pero también de aprendizaje sobre física, medicina, robótica, geografía o sociología, aunque no siempre se llegaron a apreciar desde contextos científicos y académicos.

Los mundos fantásticos han salpicado desde sus orígenes en la literatura hacia el cine, los juegos -ya sean estos de mesa, de rol o videojuegos-, los cómics o las series -animadas o no-, aunque tradicionalmente se han considerado como una forma trivial de pasar el tiempo, un entretenimiento muy poco productivo del que poco o nada se podría aprender. No obstante, esta visión reduccionista comenzó a modificarse desde que una nueva generación de niños/as se hicieron adultos sin abandonar sus preferencias por la ciencia ficción y la fantasía, en principio fueron unos pocos frikis que compartían alguna afición desmesurada e incomprensible para la mayoría, hoy en día, sin embargo, ya se ha convertido en una

opción de ocio más, mayoritaria en algunos ámbitos y que trasciende de la edad de sus seguidores. La diversidad y la calidad de estas representaciones han producido un avance constante e inevitable. Algunos lo achacan al síndrome de Peter Pan, otros consideran que puede ser una necesaria evasión de esta realidad con nulo sentido para sus protagonistas. Sea como fuere, en la actualidad son muchos los jóvenes y mayores que dedican gran cantidad de tiempo y esfuerzo a estas actividades caracterizadas por la imaginación, las representaciones simbólicas y la socialización. Con este nuevo número de la Revista Hachetetepé hemos intentado unir afición y profesión, dedicar un espacio -tanto físico como mentalmente hablando- a lo irreal, a lo que nunca sucedió, pero que quizá pueda que suceda si repetimos unos patrones, unos avisos prospectivos que en muchas ocasiones plantean dicotomías tan humanas que van desde la autodestrucción al optimismo antropológico de que otros mundos mejores, más racionales y más justos son posibles. Y es que si no imaginamos otras realidades nunca podremos crear nada nuevo, las verdaderas revoluciones científicas y sociales siempre se hicieron a partir de ideas que iban mucho más allá de reformas posibilistas, ideas que durante un tiempo parecieron pura fantasía.

Le prestamos pues atención al papel de la ficción en la educación, la fantasía como recurso creativo, la empatía por otros seres inexistentes, la búsqueda de la esencia humana y nuestros claroscuros como especie. Es este un primer acercamiento a estas manifestaciones culturales relacionándolas con la educación y la comunicación, unos recursos que seguro esconden muchas potencialidades aun por explorar tanto en la educación formal, como en la no formal y la informal.

Disfrutemos del número 17 de Hachetetepé donde podremos encontrar reflexiones sobre otros mundos posibles, sobre la relación de la identidad con la ficción y la fantasía, sobre la estimulación de la imaginación en educación, sobre propuestas de actuaciones en el aula, sobre historias de vida, sobre inclusión y tecnologías, sobre delirios y monstruos, sobre los dilemas de Frankenstein en su 200 aniversario o sobre la importancia de la literatura y la biblioteca de aula para fomentar la imaginación infantil. Diversas voces que lejos de dar una visión única y verdadera fomentan la diversidad y la práctica y son un pequeño esbozo de las posibilidades ilimitadas que desde este ámbito se puede ofrecer. Y para concluir el número se incluye la entrevista con Antonio Runa, creador y director del podcast “La Órbita de Endor”, un programa de referencia en español para todos los aficionados a la ficción que pondrá la guinda de manera personal y lúcida a lo que este número ha dado de sí.

Espero que la lectura sea provechosa y que se convierta en una ventana hacia el exterior de la realidad, hacia lo que hay en las afueras de nuestro ser para, quizá, terminar encontrándonos a nosotros/as mismos/as sin limitaciones ni cortapisas.

Miguel Ángel Gómez Ruiz (Universidad de Cádiz, España)