

# HISTORIAS POR EL FUTURO

Postales para imaginar  
Guía de orientaciones  
pedagógicas





# ÍNDICE



## **1. Sobre Historias por el futuro**

## **2. ¿Por qué hablar del futuro en la escuela?**

## **3. ¿Qué es el futuro?**

El futuro como campo de estudio

¿Es posible imaginar el futuro?

¿Cómo iniciar el trabajo sobre el futuro en el aula?

## **4. Creación de postales del futuro**

Paso 1: Actividades para imaginar el futuro

Paso 2: Diseñar y animar tu escena del futuro

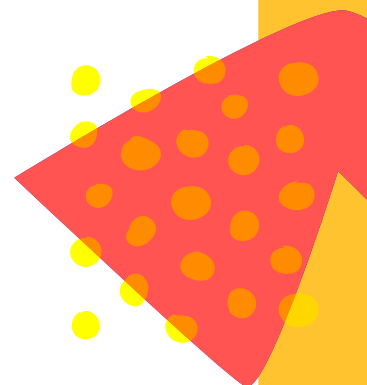
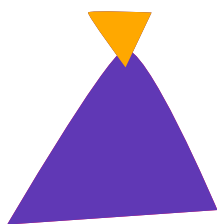
Paso A: Con el Creador de historias

Paso B: Con Scratch versión animada

Paso C: Con Scratch versión interactiva

Paso 3: Crear y descargar tu postal

## **5. Actividades para profundizar**



# 1. SOBRE HISTORIAS POR EL FUTURO

Historias por el futuro es una serie de propuestas educativas dirigidas a acompañar a niños y niñas de 8 a 11 años en el proceso de imaginar **historias y escenarios sobre el futuro**, para luego plasmarlos en **postales digitales** descargables, animadas y/o interactivas.

Las postales son pequeñas tarjetas que enviamos, cuando estamos lejos o de viaje, para compartir con otras personas un momento destacado de nuestra experiencia. **¿Y si ese viaje fuera al futuro?**

**Historias por el futuro** se enmarca en el proyecto [Historias para armar](#), que tiene como objetivo impulsar a niñas y niños de entre 8 a 11 años a crear sus propios relatos con medios digitales.

Imagina crear una “postal del futuro” con tus estudiantes.  
¡Pueden intercambiarlas entre estudiantes o compartirlas con la comunidad educativa!



## LA PROPUESTA CONSISTE EN:

- Idear una postal del futuro: una escena que muestre cómo imaginan algún lugar dentro de unos 20, 30 años o más. ¿Qué les gustaría que esté pasando allí? ¿Qué personajes u objetos habría?
- Componerla, utilizando para ello escenarios y personajes de la *app* [Creador de historias](#).
- Animarla o agregarle interactividad en [Scratch](#) (optativo).
- Ensamblar la imagen con un texto que describa la escena, escrita desde el futuro.
- Descargar la postal y hacerla circular entre estudiantes o compartirla con la comunidad educativa.

En esta guía encontrarán ideas y actividades para trabajar acerca del futuro junto a sus estudiantes. Y también hallarán algunas sugerencias y tutoriales para crear sus postales digitales: estáticas, animadas y/o interactivas.

## 2. ¿POR QUÉ HABLAR DEL FUTURO EN LA ESCUELA?

El pasado suele ser un contenido presente en el currículum escolar, porque nos ayuda a definir nuestra identidad, a comprender cómo llegamos a este presente, a conocer la historia de nuestro pueblo, nuestro país, nuestra humanidad y a entender el mundo.

**¿Y el futuro?** ¿Puede convertirse en un tema para pensarnos? ¿Para observar de manera más atenta el presente? ¿Para elegir qué queremos construir? ¿Para evaluar qué habilidades necesitamos...?

**Vivimos en una época de desarrollos tecnológicos acelerados, y nos enfrentamos a complejos desafíos globales, como la crisis ambiental o las pandemias. ¡Por momentos, el presente parece una novela o película de ciencia ficción!**

**En ese contexto, aparecen discursos e imágenes del futuro que lo muestran como algo inminente e inevitable: a veces temido y otras esperanzador, pero casi siempre fuente de pura incertidumbre.**

**¿Qué pasaría entonces si invitáramos a niños y niñas a imaginar cómo les gustaría que fuera?**

En este marco, enseñar a pensar reflexiva y creativamente sobre el futuro en la escuela puede convertirse en una oportunidad para el desarrollo de **habilidades** clave, tanto para el presente como para el futuro. Algunas de ellas son:

### PENSAMIENTO CRÍTICO Y REFLEXIVO

Para imaginar diversos escenarios posibles es necesario observar con perspectiva los cambios tecnológicos, sociales y culturales que nos atraviesan.

### CIUDADANÍA ACTIVA

Pensar alternativas y discutir colectivamente en qué mundo queremos vivir, contribuye a construir una posición como ciudadanos activos y agentes de cambio, capaces de tomar decisiones sobre las acciones del presente.

### CREATIVIDAD

Imaginar nuevos escenarios y formas diferentes de hacer las cosas cotidianas, así como mirar el presente con apertura, estimula la creatividad e imaginación.

### STORYTELLING (CREACIÓN DE HISTORIAS)

La invención de historias se caracteriza por el pensamiento hipotético: "¿qué pasaría si...?" Diseñar futuros también. Pensar mundos y narrativas posibles contribuye con el desarrollo de la capacidad de imaginar, crear y contar historias.

### COMUNICACIÓN

Poder expresar el propio punto de vista, las expectativas, emociones, argumentos e ideas sobre el futuro es una oportunidad para desarrollar la capacidad de comunicar y expresar la propia voz.

### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Detectar una situación problemática en la actualidad e imaginar cómo podría ser resuelta en el futuro permite reconocer las herramientas disponibles y cuáles es necesario construir.

Con el objetivo de favorecer el desarrollo de las capacidades mencionadas, en esta guía se ofrecen actividades para pensar en las tendencias del presente y trabajar sobre el futuro desde diferentes perspectivas. A su vez, se promueve el pensamiento computacional y la programación, al momento de crear postales animadas o interactivas.

### 3. ¿QUÉ ES EL FUTURO?

El futuro es, para la mayoría de nosotros/as, un tiempo que está por venir, que aún no existe, pero que sin embargo representa muchas cosas.

Aunque el tiempo parece ser un concepto universal en física, también parece más relevante para los humanos que para otras especies. Algunos animales también planifican el futuro, por ejemplo, recolectando y almacenando alimentos para el invierno. Sin embargo, a la mayoría de las especies no les importa el tiempo como a nosotros. El futuro entonces (y el tiempo), es subjetivo, abstracto e intrínsecamente humano.<sup>1</sup>

#### El futuro como campo de estudio

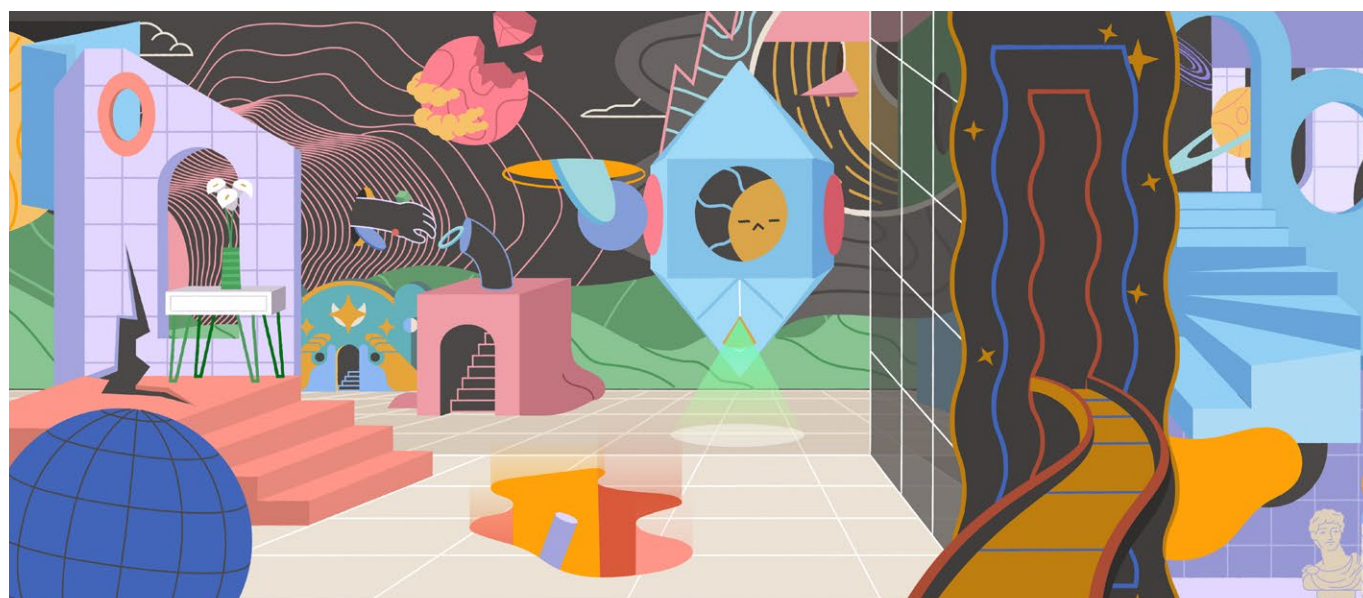
Hoy en día la enseñanza del futuro se ha convertido en un campo disciplinar: “la alfabetización de futuros” (*Futures Literacy*) o “los estudios del futuro”, que se enseña en universidades y forma parte de la currícula de algunos países (por ejemplo, Australia<sup>2</sup>).

La disciplina de investigación sobre el futuro está ligada a las crisis mundiales, de hecho, surgió después de la Segunda Guerra Mundial para tratar sistemáticamente la incertidumbre y, con la pandemia de 2020, tomó de nuevo un mayor impulso. Las crisis económicas y el crecimiento de Internet y las redes sociales

en los dispositivos móviles también generan que este campo se extienda en diferentes ámbitos: las políticas, la innovación, el arte, la literatura, el mundo empresarial y la educación.

Hoy, pensar en el futuro es una práctica interdisciplinaria global.

El objetivo es generar conocimientos, capacidades y habilidades para orientarse en ámbitos de ambigüedad, incertidumbre, transformación y complejidad, ampliando las alternativas de elección, acompañando las condiciones del cambio y creando nuevas condiciones para el cambio.<sup>3</sup>



<sup>1</sup> Nota del especialista en pensamiento de futuro Miguél Jiménez, tomado de LinkedIn:

<https://www.linkedin.com/pulse/brief-history-studying-thinking-future-miguel-jim%C3%A9nez/>

<sup>2</sup> UNESCO (2021) Futures in education, towards an ethical practice <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375792>, pág 12

<sup>3</sup> Sitio web de la Cátedra UNESCO en Anticipación Sociocultural y Resiliencia:

<https://saras-institute.org/es/catedra-unesco-en-anticipacion-sociocultural-y-resiliencia-2/> Recuperado en julio 2023

## ¿Es posible imaginar el futuro?

Las personas que estudian el futuro parten de la base de que el futuro no puede predecirse con exactitud. **En lugar de previsiones, desarrollan diferentes escenarios.** Se trata de proyecciones que describen un posible estado concreto en el futuro. Un escenario es siempre sólo una pequeña parte de la posible evolución de los hechos. Por ello, en la técnica de escenarios siempre se desarrollan varios y, cuanto más lejos se sitúa un acontecimiento en el futuro, más incierto se vuelve.

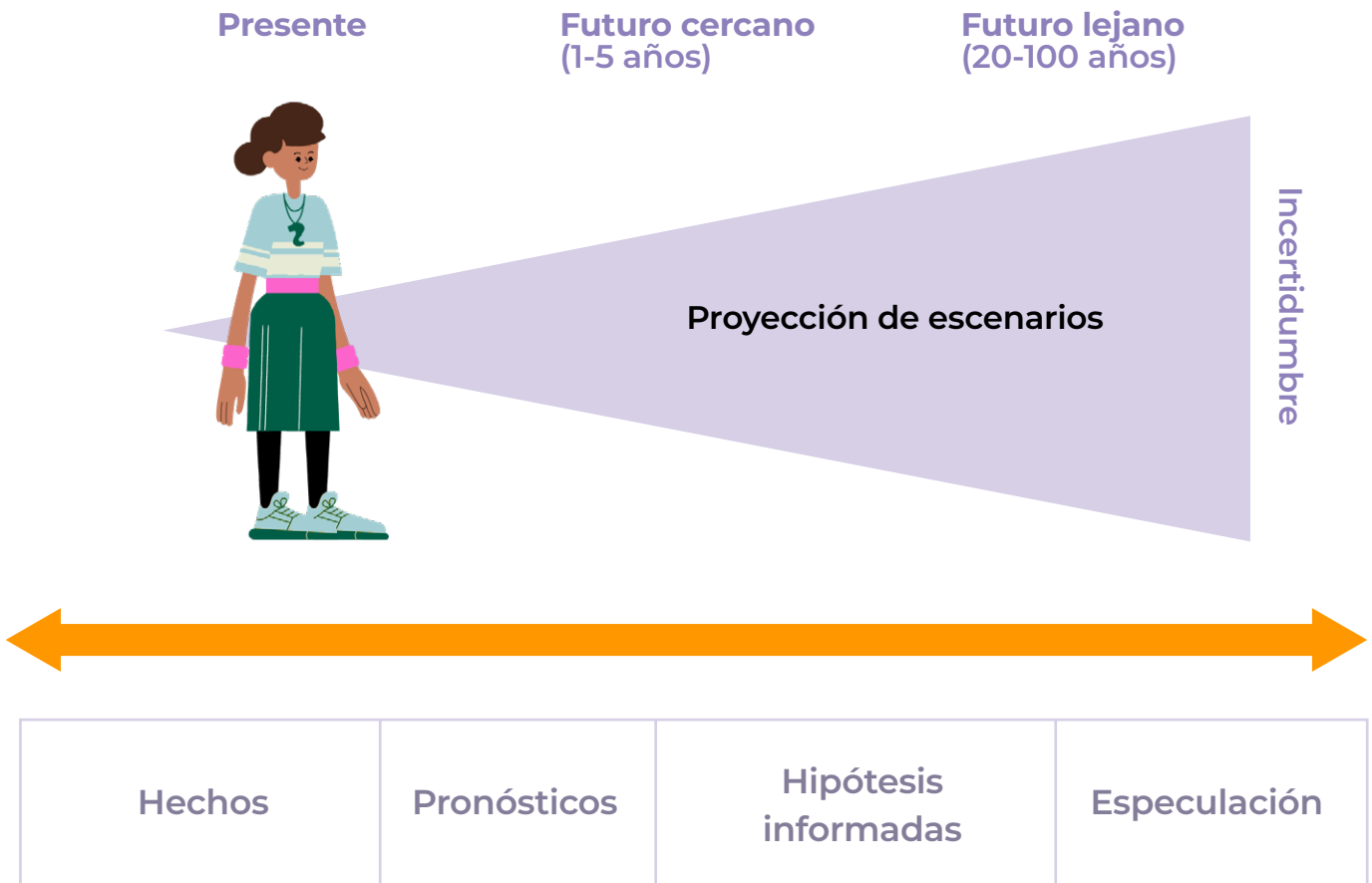


Imagen adaptada de la guía docente: *Zukunft entdecken und gestalten* del museo [Futurium](#)

En este sentido, pensar en el futuro supone desarrollar la capacidad de reflexionar sobre los 'supuestos anticipatorios' que enmarcan las ideas sobre el futuro, y examinar cómo se pueden desafiar o desestabilizar, de manera que permitan el descubrimiento de nuevas posibilidades en el presente o nuevas rutas para crear futuros deseados por descubrir. Solo es posible crear mejores futuros si no nos aferramos a la idea de que el futuro es una realidad dada<sup>4</sup>.

## ¿Cómo iniciar el trabajo sobre el futuro en el aula?

Para introducir el tema del futuro en el aula y a la vez preparar el trabajo con el [Creador de historias](#), una primera actividad posible es reconocer qué posición se tiene en relación al futuro y qué emociones genera.

<sup>4</sup>. *Futures in education, towards an ethical practice* UNESCO 2021, pag 11

## ACTIVIDAD: ¿CÓMO ME SIENTO EN RELACIÓN AL FUTURO?<sup>5</sup>

Elige algunas de estas palabras u otras que te identifiquen en relación a cómo te sientes con respecto al futuro:

- |                                     |                                       |                                       |
|-------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Entusiasta | <input type="checkbox"/> Nervioso/a   | <input type="checkbox"/> Abierto/a    |
| <input type="checkbox"/> Optimista  | <input type="checkbox"/> Preocupado/a | <input type="checkbox"/> Observador/a |
| <input type="checkbox"/> Curioso/a  | <input type="checkbox"/> Idealista    | <input type="checkbox"/> Atento/a     |
|                                     |                                       | <input type="checkbox"/> Otras        |

### Un paso más...

Abre el [Creador de historias](#)<sup>6</sup> y crea un personaje que represente estas emociones. Para ello:

→ Elige el personaje que más te guste o represente.

→ Presta atención al elegir la emoción que mejor refleje la respuesta a la pregunta de esta actividad.



→ Completa la ficha de tu personaje. Puedes inventar los datos de un personaje ficticio, o completarlo con tus datos personales teniendo en cuenta las respuestas que hayas dado. Por ejemplo: ¿qué le gustaría para el futuro y qué no? ¿Qué otras características tiene que puedan ser relevantes para el futuro?



<b>NOMBRE:</b> Ingresar el nombre	<b>¿QUÉ LE GUSTA?:</b> Explorar planetas lejanos... Rescatar animales... Filmar videos para su canal en Internet... Navegar por el mar...
<b>EDAD:</b> Ingresar la edad	
<b>¿QUÉ NO LE GUSTA?:</b> Las tormentas eléctricas... Despedirse de sus amigos... Los zombies... La contaminación de las fábricas...	<b>OTRAS CARACTERÍSTICAS:</b> Familia Amigos/as Mascotas Deseos Ocupación

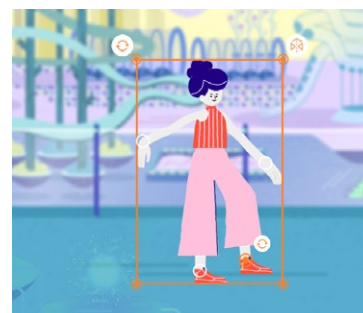
También puedes representar qué piensa y cómo se siente el personaje sobre el futuro con su posición corporal o vestimenta. Por ejemplo:

→ Si cree que el futuro depende más de otros puede tener una actitud pasiva.

→ Si cree que puede contribuir a crearlo puede tener una actitud constructora.

Puedes ubicar el personaje en posiciones y/o con objetos que demuestren esas actitudes.

Por último, en el aula, pueden realizar una captura de pantalla de los personajes y armar una galería para compartir las diferentes posiciones.



<sup>5</sup> Adaptado del libro King K., West R. W. (2018) *Futures Thinking Playbook*.

<sup>6</sup> Para descargar la aplicación y usarla de forma desconnectada [ingresar en esta página](#).

## 4. CREACIÓN DE POSTALES DEL FUTURO

### PASO 1: ACTIVIDADES PARA IMAGINAR EL FUTURO

Aquí se proponen algunas ideas para desarrollar escenas, historias y personajes que sirvan de inspiración para sus postales del futuro. Para ello, se sugiere utilizar el [Creador de historias](#). Si aún no lo han hecho, deberán generar una credencial de acceso, como se explica [aquí](#) (no se necesita cuenta de correo electrónico).

La creación de historias implica desarrollar y combinar al menos los siguientes componentes:

- **Personajes:** El o la protagonista será quien lleve adelante el relato, enfrente el conflicto y atraviese una transformación: es con quien el público se identificará. Puede tener un/a antagonista (alguien que se opone a sus objetivos) y/o ayudantes (colaboradores que le permiten superar los obstáculos).
- **Escenario:** Toda historia transcurre en un tiempo y un lugar.
- **Estructura:** Las historias y cuentos clásicos tienen un principio (todo transcurría con normalidad...), un nudo (hasta que de pronto...) y un desenlace (finalmente...), es decir un cierto equilibrio que se modifica y vuelve a re-equilibrarse, por lo general de una manera nueva.
- **Conflicto:** Es lo que hace avanzar el relato: eso que el personaje protagonista necesita superar, atravesar o modificar para resolver una situación y alcanzar un nuevo status quo (una nueva “normalidad” o equilibrio).

Cualquiera de estos elementos puede servir como punto de partida para empezar a imaginar.

**¡Ingresen por la “puerta de entrada” que más les guste!**





## OPCIÓN 1: IMAGINAR EL FUTURO A PARTIR DE UN ESCENARIO

Imaginemos que hacemos un viaje al futuro.

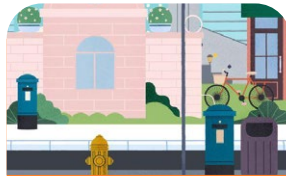
¿Cuánto: 10, 20, 30 años adelante? ¿Dónde: la escuela, el barrio, el hospital, la cancha de fútbol, la fábrica, el aeropuerto, la ciudad...? ¿Qué les gustaría que esté sucediendo allí?

Ingresen en el [Creador de historias](#), observen y elijan un escenario.



### ESCUELA

¿Cómo serán los espacios de la escuela en el futuro? ¿Qué temas aprenderemos? ¿Habrá nuevas tecnologías? ¿A qué se jugará en el recreo?



### CIUDAD/BARRIO

¿Viviremos cada vez más apilados/as, o dispersos/as? ¿Cómo desecharemos la basura? ¿A qué trabajos se dirigirán las personas?



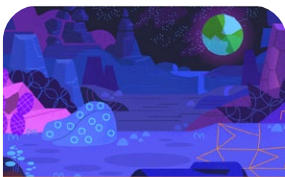
### PARQUES/PLAZAS/ ESPACIOS DE OCIO Y JUEGO

¿Tendremos más tiempo libre en el futuro? ¿Qué haremos para divertirnos? ¿Existirán nuevos deportes y juegos?



### NAVE ESPACIAL/ TRANSPORTES

¿Seremos capaces de viajar más rápido y lejos? ¿Viajaremos por el espacio exterior? ¿Podremos teletransportarnos, o viajar en el tiempo?



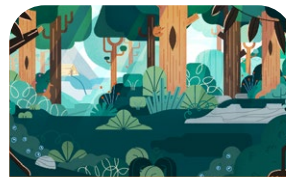
### ESPACIO EXTERIOR/OTROS PLANETAS

¿Viajaremos a otros planetas? ¿Habrá humanos viviendo ahí? ¿Conviviremos con extraterrestres? ¿Cómo sería un día típico en Marte o la Luna?



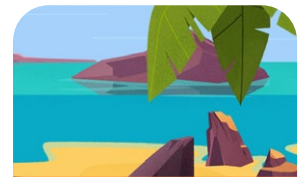
### HOGAR

¿Tendremos robots que nos ayuden con las tareas del hogar? ¿Usaremos energías sustentables? ¿Viviremos en nuevos lugares? ¿Qué comeremos?



### ECOSISTEMAS/ ESPACIOS NATURALES

¿Habrá paneles solares en el desierto? ¿Habremos limpiado el plástico de los océanos? ¿Viviremos en mayor armonía con la naturaleza?



### PLAYA/ VACACIONES

¿A dónde nos iremos de vacaciones? ¿Con quiénes? ¿Qué tipo de actividades haremos?

Una vez que hayan imaginado con detalle este escenario del futuro, definan qué más mostrará su postal. ¿Qué estará sucediendo en ese lugar? ¿Habrá personajes?

**¡Ya están listos y listas para el siguiente paso: componer la escena de la postal!**

Este ejercicio puede ser acompañado de preguntas acerca del pasado y el presente del escenario elegido. Por ejemplo: ¿cómo era la escuela antes y cómo es ahora? ¿Qué transformaciones tuvo? ¿Qué causó esos cambios? ¿Qué desafíos de hoy podrían ser solucionados en el futuro? También pueden compartirse materiales de inspiración o que permitan reconocer tendencias, como por ejemplo: [La escuela del futuro: los chicos piensan - Educar 2010](#).

Pueden recortar las siguientes tarjetas y asignar una al azar a cada grupo de trabajo.

## OPCIÓN 2: IMAGINAR FUTUROS A PARTIR DE UNA HISTORIA EN LA QUE SE RESUELVE UN CONFLICTO O PROBLEMA

Identifiquen un problema relevante del presente, e imaginen una historia que cuente cómo se podría resolver en el futuro. ¿Qué personajes, objetos e inventos podrían ayudar?

Piensen disparadores para historias sobre el futuro que cuenten cómo se podrían resolver los problemas del presente. Pueden inspirarse pensando “¿qué pasaría si...?”

### ¿QUÉ PASARÍA SI...?

HUBIERA QUE RESOLVER ALGO DE MANERA URGENTE	SE CRUZARAN DOS ELEMENTOS APARENTEMENTE NO RELACIONADOS ENTRE SÍ	SUCEDIERA ALGO MUY INESPERADO
El calentamiento global aumenta a un ritmo vertiginoso, es necesario detener ya las emisiones de CO2.	Las impresoras 3D permiten crear platos de comida y solucionar el hambre en el mundo.	Llegan naves extraterrestres a la Tierra.
Agotamos los combustibles fósiles y necesitamos otras fuentes de energía para autos y aviones.	Se crea una bacteria capaz de comer plástico.	Se vuelve posible leer los pensamientos.
Las reservas de agua potable dulce escasean.	Los humanos pueden desarrollar capacidades de otros animales inyectándose su ADN.	No existe más el dinero y los humanos solo trabajan por placer.
Una plaga se devora todo el trigo del mundo.	Otras ideas que se les ocurran...	Todos los humanos nos volvemos intolerantes a la carne animal.

Ingresen en el [Creador de historias](#) y desarrollen la historia completa a partir de una de las problemáticas. Avancen a lo largo de las tres etapas de la historia: escriban inicio, nudo y final. Lo más importante es que identifiquen un conflicto, y formas de resolverlo.

Una vez que hayan creado su historia, piensen qué fragmento puede servirles para su postal del futuro. ¿Cuál de los escenarios utilizados se verá? ¿Qué estará pasando? **¡Ya están listos y listas para el siguiente paso: componer la escena de la postal!**

Pueden recortar las siguientes tarjetas y asignar una al azar a cada grupo de trabajo.

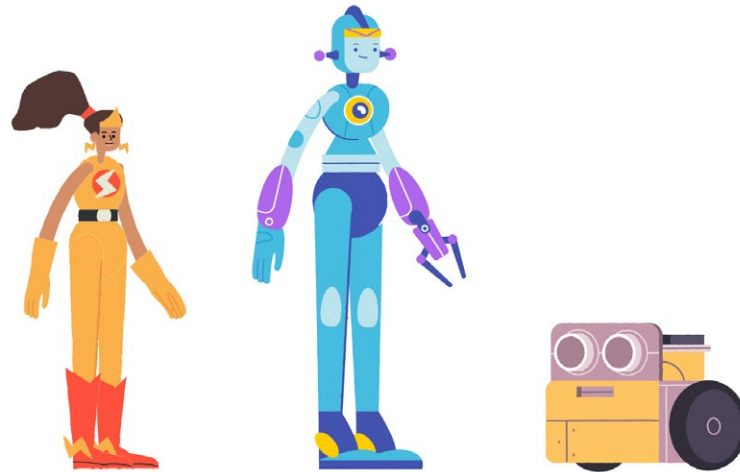
### OPCIÓN 3: IMAGINAR FUTUROS A PARTIR DE PERSONAJES

Imaginen y construyan un personaje (o varios) que les gustaría que exista dentro de 20, 30 años... ¡o más! Decidan cómo luce y qué características tiene.

Recorran la **galería de personajes** en el [Creador de historias](#) y elijan su favorito. ¡Pueden modificar su expresión, ropa, peinado y más!

Completen la **ficha de personaje** para que los y las ayude a imaginar cómo sería. Algunas preguntas para inspirarse:

- ¿Cómo se verán las personas en el futuro? ¿Tendrán nuevas capacidades? ¿Vestirán ropa o trajes diferentes?
- ¿Cuáles serán los deseos y objetivos de las personas del futuro? ¿Cuántos años vivirán? ¿En qué desafíos trabajará la ciencia? ¿Y los/as inventores/as? ¿Qué nuevas leyes se debatirán?
- ¿Qué objetos se usarán en el cotidiano? ¿Cómo serán las tecnologías? ¿Habrá robots en las casas, hospitales, escuelas, calles o medios de transporte? ¿En qué tareas asistirán?
- ¿Habrá extraterrestres en la Tierra?



Una vez que tengan su personaje, definan una escena para su “postal del futuro”. ¿Será este personaje quien envíe la postal? ¿Qué estará haciendo allí? **¡Ya están listos y listas para el siguiente paso: componer la escena de la postal!**

## PASO 2: DISEÑAR Y ANIMAR TU ESCENA DEL FUTURO

Ahora que ya han imaginado escenas, historias y personajes del futuro es momento de convertirlos en una postal.

Para ello, sigan estos tres pasos de nivel de complejidad progresivo.

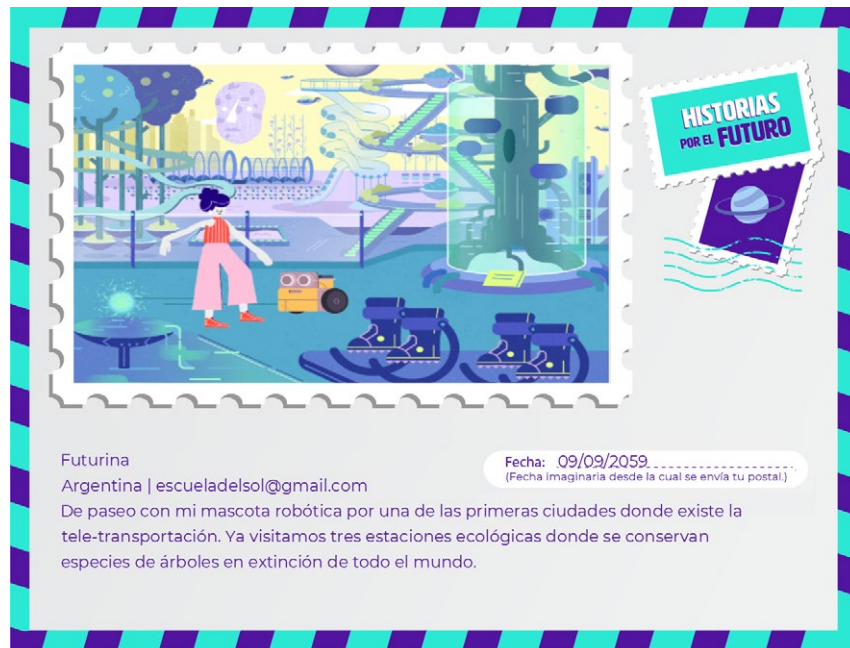
Producción	Conocimiento	Herramienta
Postal estática	Sin programación	<a href="#">Creador de historias</a>
Postal animada	Programación nivel 1	<a href="#">Scratch</a>
Postal interactiva	Programación nivel 2	<a href="#">Scratch</a>

## QUÉ

→ Van a componer una imagen estática para su “postal del futuro”, eligiendo un escenario, personajes y objetos.

→ Utilizarán la *app* [Creador de historias](#) (versión *offline* [aquí](#)).

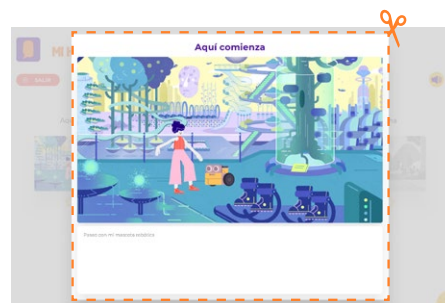
## EJEMPLO



## TUTORIAL

- Abran el [Creador de historias](#).
- Generen una credencial de acceso, como se explica [aquí](#). No se necesita cuenta de correo electrónico.
- Seleccionen un escenario y luego elijan personajes y objetos, como se explica [aquí](#).
- Dispongan los elementos a su gusto, como se explica [aquí](#).
- Una vez construida la imagen, pueden:

→ Realizar **una captura de pantalla de uno de los momentos de la historia**.



→ Seguir avanzando para escribir una historia completa, y al final **descargar por separado los elementos utilizados** (escenario, personajes, objetos). Con ellos podrán componer la imagen de su postal en el programa de edición que deseen, como [Canva](#), Photoshop, Power Point, etc.



## QUÉ

- Van a animar, es decir darle movimiento a “su postal del futuro”.
- Utilizarán [Scratch](#) (para usarlo fuera de línea, descargarlo [aquí](#)).

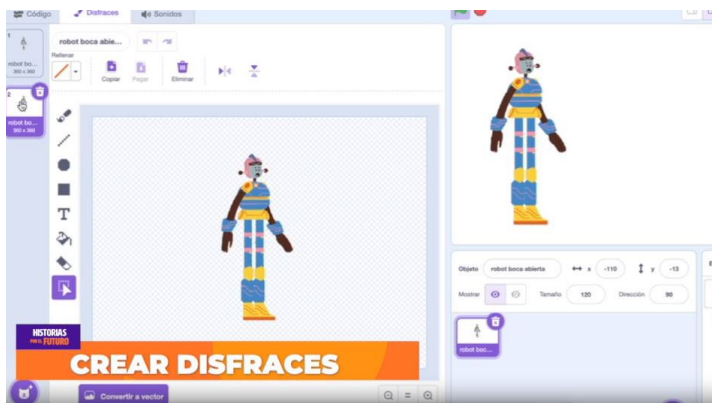
## EJEMPLO



Para ver esta postal animada [clic aquí](#)

## TUTORIAL

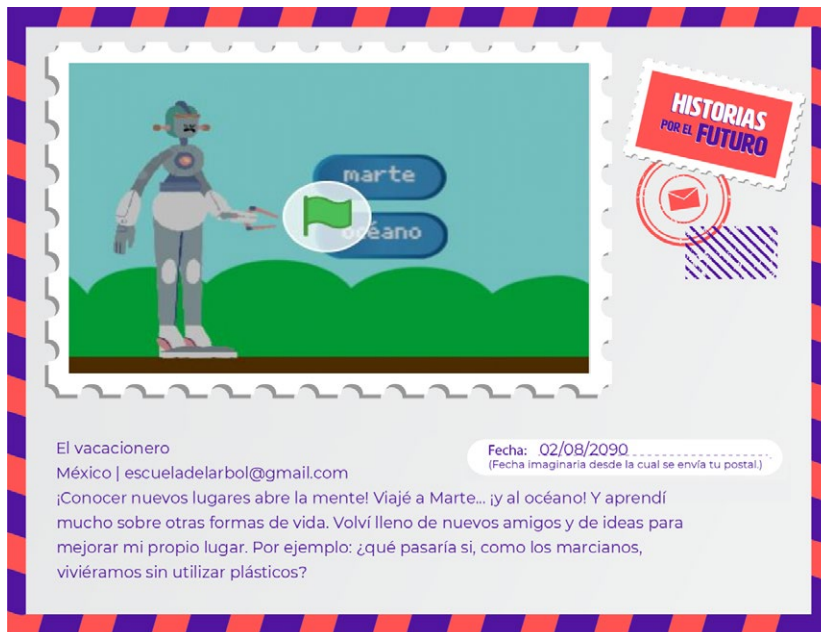
- Preparan sus imágenes para subirlas en Scratch. Para ello deberán **descargar por separado los elementos utilizados** (escenario, personajes, objetos) en el [Creador de historias](#). ¡Los van a utilizar en Scratch!
- Es recomendable recortar el escenario antes de subirlo a [Scratch](#), la medida que se utiliza en esta aplicación es 480 x 360 píxeles (o bien, la relación de aspecto 4:3).
- Ahora, sí ¡animen su escena en Scratch! Pueden seguir [este tutorial](#).
- Hagan público su proyecto, para poder compartirlo. Pueden seguir [este tutorial](#).



## QUÉ

- Van a programar “su postal del futuro” para que quienes la reciban puedan “entrar en ella” y tomar decisiones sobre lo que ocurre.
- Utilizarán [Scratch](#) (para usarlo fuera de línea, descargarlo [aquí](#)).

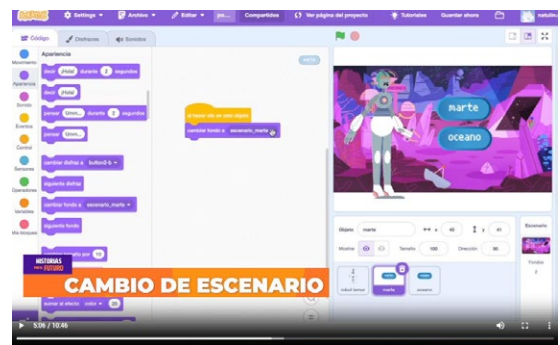
## EJEMPLO



Para ver esta postal interactiva [clic aquí](#)

## TUTORIAL

- Abran el proyecto creado en [Scratch](#).
- ¡Programen la interactividad de su escena en Scratch! Pueden seguir [este tutorial](#).
- Hagan público su proyecto, para poder compartirlo. Pueden seguir [este tutorial](#).



## PASO 3: CREAR Y DESCARGAR TU POSTAL

Para crear las postales deberán ingresar a [www.historiasparaarmar.org/historiasporelfuturo](http://www.historiasparaarmar.org/historiasporelfuturo) y descargar su producción. Si crearon una postal estática, podrán subir la imagen en formato .jpg. Si crearon una postal animada o interactiva, subirán una captura de pantalla junto con el enlace al proyecto en Scratch.

Las postales deberán estar acompañadas por un texto que describa algunos de los siguientes puntos:

- ¿Desde qué año y lugar escriben la postal?
- ¿Qué está pasando en la imagen?
- Algún mensaje desde el futuro.

Luego de descargar la postal, ¡ya está lista para compartir! Elijan la plataforma que consideren más adecuada de acuerdo al destinatario. Puede ser, por ejemplo, un mural digital o una presentación para compartir en el aula.

## 5. ACTIVIDADES PARA PROFUNDIZAR

### Reconocer cambios en el pasado y tendencias en el presente

Una forma de profundizar en el trabajo sobre el futuro de manera de promover la observación sobre el presente y la investigación, es identificar **cómo era una situación en el pasado, cómo es ahora y qué tendencias o patrones de cambio se reconocen**<sup>7</sup>.

Para este ejercicio se puede comenzar eligiendo un tema que se quiera trabajar (como la salud, el medioambiente, la comunicación, los vínculos, el trabajo, la escuela, el barrio, el fútbol, etc.) e imágenes antiguas del pasado. A continuación se presenta una actividad posible utilizando el [Creador de historias](#).

#### ACTIVIDAD: ¿CÓMO HA CAMBIADO...?

Observen la siguiente selección de objetos del pasado y del presente.

- ¿Cómo era esta actividad en el pasado? ¿Cómo ha cambiado en la actualidad?  
¿Qué pudo generar esos cambios?
- ¿Tienen fotos de sus abuelos/as realizando alguna de estas actividades?  
Pueden pedirle a alguna persona mayor que les cuente cómo era jugar, estudiar, viajar... en sus días de infancia.
- ¿Se animan a escribir alguna de esas historias en el Creador de historias?



El juego



La música



Los viajes



La escritura



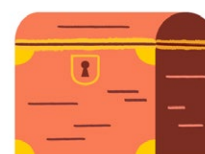
El transporte



La transmisión del saber



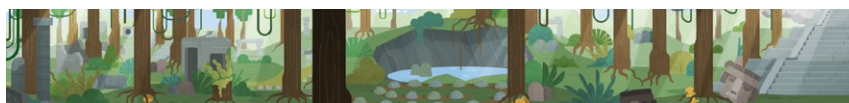
La comida



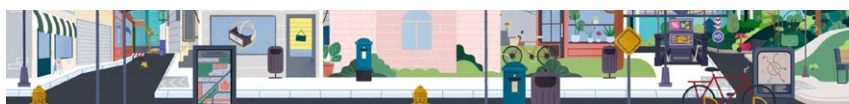
Lo valioso

#### ¿Y los lugares? ¿Cómo han cambiado?

Si buscas imágenes de donde vives hace 40 o 50 años, ¿cómo se veía? Teniendo en cuenta las transformaciones que tuvo hasta hoy, ¿cómo imaginas que será en el futuro?



Pasado



Presente



Futuro

<sup>7</sup>. Adaptado del libro King K., West R. W. (2018) *Futures Thinking Playbook*.

## ACTIVIDAD: TENDENCIAS DEL PRESENTE

A nuestro alrededor podemos encontrar “semillas” o tendencias que nos permiten hipotetizar cómo podría ser el futuro en el caso de que éstas continúen o se extiendan.

La **tecnología** ha tenido un desarrollo acelerado en los últimos años, por lo cual, observar cuáles son sus tendencias actuales puede ser muy interesante para debatir cómo pueden impactar estos cambios en nuestras vidas.

Algunas tendencias que podríamos reconocer son:

- **Inteligencia artificial** (GPS, traductores, asistentes virtuales, generadores de texto/imagen, recomendaciones de contenido personalizadas y otras aplicaciones).
- **Dispositivos inteligentes/Internet de las cosas** (control remoto de objetos como aspiradoras robots, reguladores de luz, etc.).
- **Desarrollo de tecnologías más pequeñas y portables.**
- **Interacción fluida entre humanos-tecnologías** (a través de la voz, los gestos y toques de pantallas).

Observen estos videos que muestran algunos de los desarrollos tecnológicos actuales:

- Internet de cosas: [¡El futuro ya llegó! - Educ.ar.](#)
- Uso de la tecnología a través de gestos y toques de pantallas: [A Day Made of Glass 2: Same Day. Expanded Corning Vision \(2012\).](#)

Conversen acerca de estos avances tecnológicos y su presencia en la vida actual o próxima, ¿en qué ámbitos impacta?:

**Educación**  
**Vida hogareña**  
**Salud**  
**Ocio**  
**Transporte**  
**Otros**

Luego pueden elegir una tendencia y llevarla al extremo. Por ejemplo, qué pasaría si todas las casas fueran “inteligentes”: ¿qué consecuencias traería en la forma de hacer las compras, de cocinar o limpiar? ¿Nos ahorraríamos algunas tareas? ¿Se generarían más complicaciones o más tiempo libre?

¿Se animan a escribir alguna de esas historias en el [Creador de historias](#)?





## Pensar diferentes “tipos” de futuro

Los estudios sobre el futuro<sup>8</sup> distinguen al menos tres tipos:

<b>FUTURO PROBABLE</b>	Se trata de aquello que sucederá si todo lo que hoy creemos y sabemos resulta ser cierto, y no cambia. Por ejemplo, si estoy conduciendo en una carretera donde las señales me advierten de mi próxima llegada a una ciudad, sé que si sigo en esa carretera, en esa dirección, llegaré a esa ciudad, aunque nunca antes haya conducido por esa misma carretera. <b>¿Qué creo que va a pasar?</b>
<b>FUTUROS POSIBLES O ALTERNATIVOS</b>	Pero si algo imprevisto cambiara el curso de las circunstancias, entonces ya no sería el futuro esperado: podría ser parecido, pero no exactamente igual. Esos son los "futuros alternativos": aquellos que podrían ocurrir en vez de lo que se espera. <b>¿Qué podría pasar en su lugar?</b>
<b>FUTUROS DESEADOS</b>	Todos, de alguna manera, nos esforzamos por crear el futuro que más deseamos. <i>“El futuro depende de lo que tú hagas hoy”, Mahatma Gandhi.</i> <b>¿Qué quiero que pase?</b>

Pero también podríamos agregar estas otras líneas (el cine y la literatura suelen abordarlas):

- **Futuros “locos”/ creativos** donde un evento inesperado sucede.
- **Futuros distópicos** (donde todo es una amenaza para la humanidad) o **utópicos** (en donde las personas vivimos de forma ideal).

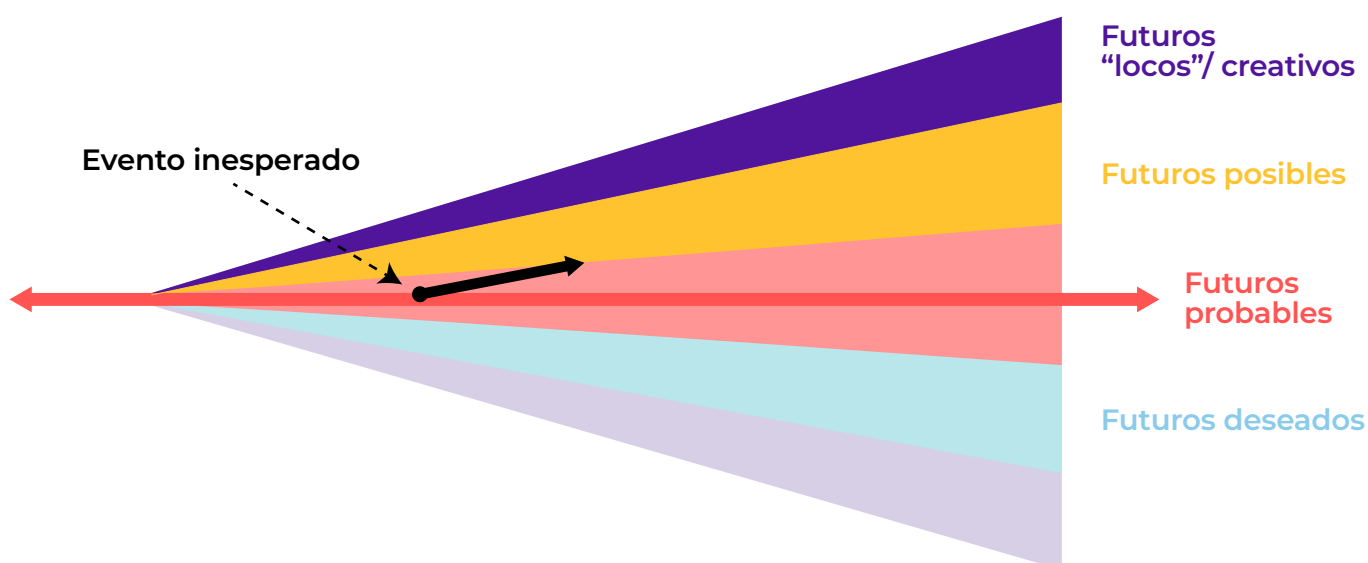


Imagen adaptada del sitio de Maestría en Diseño para la Innovación Social Universidad de Nariño <https://madis.udenar.edu.co/9-teoria-diseno-especulativo/> adaptado de Hancock, T. y Bezold, C. (1994) Possible futures, preferable futures The Healthcare Forum journal 37(2):23-29

<sup>8</sup>. [Multiplicidad de futuros: cuando el futuro depara muchos futuros](#)

## ACTIVIDAD: FUTUROS POSIBLES, DESEADOS, DISTÓPICOS...

*Ningún viento será bueno para quien  
no sabe a qué puerto se encamina*

Séneca

¿Cómo sería la escuela en un futuro loco? ¿Cómo sería la estación de trenes en un futuro distópico? ¿Mi casa en un futuro deseado? ¿El almacén en un futuro posible? Les proponemos armar combinaciones entre escenarios y “tipos de futuro” y comenzar a imaginar.

Luego de una ronda de palabras en donde se intercambien las ideas, cada quien puede elegir uno y hacer un dibujo de cómo lo visualiza. Pueden elegir el mismo escenario y comparar cómo serían tipos de futuros diferentes.

Para sumar el azar se pueden armar [ruedas como esta](#), colocando los cinco tipos de futuro en una, y los escenarios (casa, escuela, calle, comercio, hospital, transporte...) en otra, para jugar a crear combinaciones para imaginar.

¿Se animan a llevar algunas de estas escenas al [Creador de historias](#)?

## Fuentes consultadas

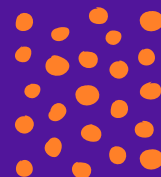
### Libros y documentos:

- Face K., Craft A., y otros (2011) *Building agency in the face of uncertainty* <https://richardsandford.net/edfutures/wp-content/uploads/2011/06/Building-Agency-in-the-Face-of-Uncertainty-Thinking-Tool.pdf>
- Guía docente: *Zukunft entdecken und gestalten* del museo Futurium: <https://futurium.de/en/education-and-outreach/future-box>
- King K., West R. W. (2018) *Futures Thinking Playbook*.
- UNESCO (2021) *Futures in education, towards an ethical practice* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375792>

### Sitios web:

- Sitio Web <https://www.teachthefuture.org/>
- Sitio web de la Cátedra UNESCO en Anticipación Sociocultural y Resiliencia: <https://saras-institute.org/es/catedra-unesco-en-anticipacion-sociocultural-y-resiliencia-2/>  
Recuperado en julio 2023
- LinkedIn del especialista en pensamiento de futuro Miguél Jiménez: <https://www.linkedin.com/pulse/brief-history-studying-thinking-future-miguel-jim%C3%A9nez/>

# HISTORIAS POR EL FUTURO



HISTORIAS  
PARA ARMAR