

Ilustraciones de Tom Goldsmith

Congreso visionario: proyecciones del futuro

Una actividad de secundaria que fomenta la discusión acerca de las proyecciones probables y preferibles del futuro

por Jan Cincera, traducido por Fátima Da Silva

TRABAJANDO CON FUTUROS PROFESORES en la Universidad Técnica de Liberec, en la República Checa, tratamos de preparar a nuestros estudiantes para

utilizar métodos interactivos de enseñanza tales como simulaciones, juegos de roles, así como otros juegos para incentivar la discusión acerca de situaciones del mundo contemporáneo y los problemas medioambientales. Nuestros estudiantes se familiarizan con simulaciones muy

conocidas tales como *Fish Banks* (Bancos de peces) y *By the Lake* (por el lago), pero también con muchos juegos nuevos que hemos inventado; el Congreso Visionario es uno de ellos. Este Congreso busca dar inicio a las discusiones acerca de los problemas de nuestra civilización, nuestra cuota de responsabilidad en ellos y nuestras decisiones para el futuro. Este puede ser un punto de inicio para las discusiones referentes a los dilemas tecnológicos o problemas tales como la pobreza o el agotamiento de los recursos.

De nosotros depende resolver los problemas que aquejan al mundo o resignarnos a ellos.

El Congreso Visionario también se puede utilizar para evaluar y comparar el grado de optimismo tecnológico, escepticismo y radicalismo. Yo utilizo el juego en materias que están relacionadas con los problemas medioambientales y sociales,

tales como la educación global y la educación medioambiental, pero también se puede utilizar en materias como economía, sociología e historia. Este juego es apto para estudiantes de 15 años en adelante, pero también se puede utilizar en estudiantes más jóvenes si se simplifican las explicaciones. Presentar el juego al inicio del curso genera una oportunidad

Para remitirse al mismo en las lecciones subsiguientes, aunque el juego se puede presentar al final del curso para describir la cruzada a la que nos enfrentamos.

Meta

El Congreso Visionario es una actividad de discusión acerca de los escenarios preferibles y posibles del futuro. No conocemos el futuro, pero deberíamos considerar los riesgos y los posibles problemas que podemos enfrentar y qué podemos hacer para crear un futuro mejor.

Los estudiantes se enfrentan a ocho escenarios que presentan diferentes fases del futuro. Seleccionar el mejor escenario no es lo importante; el propósito del juego es la discusión misma.

Tiempo de duración: Una hora y media

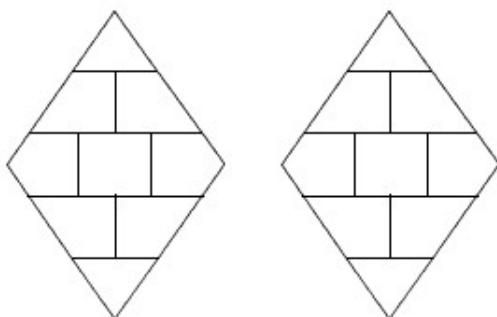
Materiales: Pizarrón grande o papel tamaño carta y un juego de ocho escenarios para cada grupo que estará compuesto por tres, cuatro o cinco estudiantes (véase la página 32).

Corte en tiras los ocho escenarios, un escenario por tira. Añada una tira extra en blanco a cada juego.

Procedimiento:

1.- Divida la clase en grupos de tres, cuatro o cinco estudiantes. Reparta un juego de escenarios y una tira extra en blanco a cada grupo. Pídale a cada grupo que lea los escenarios y los discuta entre sus integrantes. Dígales que en caso de que crean que falta algún escenario futuro posible, ellos lo podrán añadir en la tira en blanco que se les entregó.

2.- Dibuje en el pizarrón dos rombos, uno al lado del otro. Dentro de cada rombo dibuje líneas que le permitan crear nueve espacios, tal y como lo muestra el dibujo. Asígnele el nombre Preferencias al primer diamante y al segundo el nombre de Probabilidades.



Preferencias

Probabilidades

3. Pídale a los estudiantes que califiquen los escenarios futuros de acuerdo a sus preferencias. Ellos deben colocar el escenario más deseable en el espacio superior, el segundo y el tercer escenario en la segunda fila y así sucesivamente hasta llegar al escenario menos deseado, que se ubicaría en la parte inferior. Pídale a los demás grupos que califiquen los escenarios dependiendo de cuál es el más probable que ocurra. Pídale a los estudiantes que coloquen en el espacio en blanco superior el escenario más probable y continúen hasta llegar a la parte inferior, en donde colocarán el escenario menos probable a ocurrir.

4.- Pídale a cada grupo que lea sus opciones y que las escriban en tarjetas y espacios apropiados en el pizarrón o en un papel tamaño carta. Cada grupo puede completar su propia tarjeta o usted puede decidir que los grupos de preferencias y probabilidades trabajen en equipo en la clasificación para llegar a un consenso.

5.- Comience dando a conocer la sesión leyendo los escenarios que se han ubicado en el mismo espacio tanto en las tarjetas de preferencias como en la de probabilidades. Para cada uno de estos escenarios, discuta porqué los estudiantes consideran ese escenario como el preferible o el probable. Entre las preguntas se podrían incluir preguntas como: *¿Has leído algo que sugiera que este escenario es posible?*

*¿Has escuchado acerca de alguna investigación científica que nos pueda llevar al futuro descrito en ese escenario?, ¿por qué esto sería bueno (malo) para las personas?, ¿te gustaría vivir en una sociedad como esa? Si no existen escenarios preferibles o probables ubicados en el mismo nivel, discuta el por qué del caso. Pregunte: ¿Qué debería cambiar para que el escenario más preferible se convierta en el más probable?, ¿Qué podemos hacer para contribuir en esos cambios? Para colaborar en la discusión, suministre información adicional acerca de los escenarios (léase más abajo la sección *Antecedentes para los profesores*). Yo también busco artículos y pasajes de literatura que estén conectados con los escenarios. Como un juego de seguimiento, yo distribuyo estos a los estudiantes y le pido que encuentren cuál de los escenarios corresponden con el pasaje que les di. A ellos también les pido que comenten acerca de la lectura, planteando cuál de ellos es el artículo más interesante o el que más les llama la atención y por qué.*

Algunas veces, esta actividad lleva al estudiante a sentirse algo pesimista acerca del futuro. Cuando esto ocurre, les recuerdo que el futuro no está definido, que nosotros creamos nuestro futuro a través de nuestras decisiones. De nosotros depende resolver los problemas que aquejan al mundo o resignarnos a ellos.

Antecedentes para los profesores

Todos los escenarios que se presentan en el Congreso Visionario se basan en situaciones de la vida real o en los escritos de varios filósofos o futuristas. A continuación se presentan unos breves antecedentes sobre los cuales los profesores podrían querer desarrollar los puntos de discusión para utilizar con los estudiantes.

Día del juicio final: el escenario llamado *Día del juicio final* suena un poco fantasioso. De todas maneras, algunos piensan que el mundo está cerca de la devastación que podría ocurrir en al menos 50 años. Ellos apuntan al riesgo de una guerra nuclear durante la era de la Guerra Fría y a los más recientes ataques terroristas y amenazas de guerras químicas y biológicas. Usted podría discutir acerca de los grupos religiosos que creen en el día del Juicio final o nuestra dependencias a tecnologías frágiles y falibles tales como la World Wide Web y el llamado YK2.

Exceso y colapso: el escenario de *exceso y colapso* se deriva de los trabajos clásicos titulados *The Limits to Growth* (Los límites para crecer) y su secuela *Beyond the limits: confronting global collapse, envisioning a sustainable future* (Más allá de los límites; confrontando un colapso global, proyectando un futuro sostenible) de Donella Meadows y Dennis Meadow, publicado por The Club of Rome. Basándose en modelos de computadoras que dibujan el crecimiento poblacional y el uso de los recursos, los autores predijeron que si no limitamos el crecimiento económico, nosotros reduciremos la capacidad del planeta en 100 años, que traerá como consecuencia un colapso en la producción de alimentos y en las economías.

Pueblos Unidos: el escenario de los *Pueblos unidos* proviene del trabajo de James Lovelock (la hipótesis de Gaia que señala que la Tierra es un organismo vivo auto regulador), Pierre Teilhard de Charding (estamos involucrados en una noosfera o conciencia que busca ser global y que unirá a los pueblos) y de algunos teóricos de la cibercultura.

Individuo omnipotente: el escenario del *individuo Omnipotente* es una reflexión de la idea "extropiana" de que los humanos representan un estado transitorio en la evolución de la inteligencia



Día del Juicio Final: armas y tecnologías poderosas, degradación medioambiental y una acumulación de problemas sociales que traen como resultado la caída de la civilización humana. La Tierra será devastada y muchas personas morirán y se perderá la mayor parte del conocimiento humano. Para aquellos que sobrevivan, las condiciones serán pésimas y primitivas.



Exceso y colapso: La extinción de los recursos naturales, el enfoque en los suministros de comida y agua y otros problemas medioambientales traerán como resultado conflictos entre el Norte y el Sur y el Este y el Oeste. Existirá un atraso de las economías y los niveles de consumo disminuirán. Las personas serán más pobres, pero eventualmente tendrán la capacidad de resolver sus problemas.



Pueblos unidos: Las nuevas tecnologías de la comunicación permitirán a los pueblos encontrar soluciones comunes para solventar sus problemas y eliminar las discrepancias que existen entre las regiones. Las personas de todas las naciones comenzarán a verse ellas mismas como miembros de una comunidad global y trabajarán en conjunto en una administración más sabia del planeta. Muchos problemas contemporáneos desaparecerán; sin embargo, las personas perderán algo de su libertad personal en nombre de intereses colectivos.



Individuo omnipotente: los avances de la biotecnología, la ingeniería genética y las tecnologías de la información y de las comunicaciones llevarán a un crecimiento magnificado de las habilidades humanas. La expectativa de vida se multiplicará y desarrollaremos nuevas habilidades tales como la habilidad para comunicarnos telepáticamente y tener acceso a las bases de datos mundiales de información a través del implante de microchips en nuestros cuerpos. Colonizaremos el espacio y seremos capaces de reconstruir nuestros propios cuerpos. Sin embargo, las discrepancias en el nivel de desarrollo entre los países harán que los países desarrollados dominen a los países en vías de desarrollo. Con el transcurrir del tiempo estas diferencias serán cada vez más pequeñas.



Esclavitud tecnológica: Las nuevas tecnologías serán tan complicadas que apenas unos cuantos expertos las podrán dominar. Las decisiones principales las generarán los programas de computación, mientras que las personas se ocuparán de los asuntos triviales, altos niveles de consumo y juegos virtuales. Las corporaciones transnacionales serán más fuertes que los gobiernos elegidos. Las personas estarán bien alimentadas y sentirán satisfacción, pero no tendrán la libertad para cambiar sus vidas significativamente.



Desarrollo sostenible: A pesar de las dificultades, las personas encontrarán exitosamente un balance frágil entre los riesgos económicos, sociales y medioambientales. Las naciones más ricas reducirán sus niveles de consumo y se desarrollarán y fomentarán tecnologías limpias que permitirán la satisfacción en el nivel estándar de vida para todas las personas del mundo. Existirá una revolución del conocimiento y no se esperarán riesgos en un futuro cercano. La democracia florecerá y los ciudadanos de las ciudades verdes participarán activamente en la toma de decisiones.



Globalización exitosa: El progreso tecnológico resolverá los problemas contemporáneos sociales y medioambientales. El libre mercado eliminará las diferencias interculturales y las discrepancias económicas. Los conceptos occidentales o los Derechos Humanos y la democracia influirán profundamente a otras regiones culturales.



Punto de ruptura inesperado: Algo inesperado influirá en la historia de la humanidad. Los extraterrestres llegarán a la tierra o los científicos descubrirán algo completamente nuevo tal como la teletransportación,- el transporte inmediato de los objetos a cualquier parte. Este evento o descubrimiento cambiará profundamente la historia de la humanidad y dará comienzo a una nueva era.

(Viene de la página 31)

y que los avances tecnológicos nos permitirán mejorar nuestras características físicas, emocionales e intelectuales.

Esclavitud tecnológica: Los estudiantes pueden ya conocer muchísimo acerca del escenario de la *Esclavitud tecnológica*. Algunos escritores se refieren a una rama del ciberpunto de la Ciencia Ficción (por ejemplo, William, Gibson) o a la película *Matrix*. Pregúntele a sus estudiantes si la inteligencia artificial es una amenaza o una oportunidad. Haga que los estudiantes investiguen acerca del neoludismo, un movimiento que rechaza la tecnología moderna.

Desarrollo sostenible: infórmele a los estudiantes acerca de la historia de la noción del desarrollo sustentable (Declaración de Río sobre el Medioambiente y el Desarrollo, Cumbre de la Tierra, 1992). Discuta el desarrollo Post-Río (Cumbre Mundial sobre el Desarrollo Sostenible, en Johannesburgo, 2002) y los problemas para implementar la idea como una política.

Globalización: Discuta acerca de la Globalización y su impacto en, por ejemplo, las culturas no europeas o el crecimiento del fundamentalismo. Usted podría mencionar la tesis de Samuel Huntington acerca del conflicto de las civilizaciones (en el futuro, las diferencias culturales serán una fuente dominante en el conflicto mundial) o las visiones optimistas de Francis Fukuyama (la modernización de las naciones guiará a una democracia liberal de libre mercado).

Punto de ruptura inesperado: el escenario de punto de ruptura inesperado revela lo impredecible del futuro y puede ser el más probable de todos. ¿Hace 20 años, quién podía haber predecido la expansión de las comunicaciones a través de las tecnologías tales como Internet y teléfonos celulares? Recuérdele a los estudiantes que el futuro no está escrito. El escenario del punto de ruptura inesperado es una fuente de amenaza, pero también una fuente de esperanza y de nuevas oportunidades.

Jan Cincera es instructor en el programa de educación para profesores de la Universidad Técnica de Liberec, en la República Checa. Cincera se enfoca en métodos activos de enseñanza en los campos de la educación global y ambiental.

Fátima Da Silva es Ingeniero Industrial graduada en la Universidad Nacional Abierta y Licenciada en Idiomas Modernos graduada en la Universidad Central de Venezuela. Colabora como traductora voluntaria en varias ONG y actualmente ofrece sus servicios de traducción y consultoría a través de su página Web: www.fcdsbtraducciones.com