

Nuestro Futuro Nuestra Elección

Una actividad que estimula el debate sobre futuros preferibles y probables



Ilustraciones de Tom Goldsmith

por **Jan Cincera**

traducido por Aida Wester

Áreas de estudio: ciencias sociales, ecología.

Conceptos clave: el futuro, límites de crecimiento, nuevas tecnologías.

Habilidades: debate y demostración, pensamiento crítico.

Ubicación: adentro.

Tiempo: 1 1/2 hora.

Materiales: Un pizarra o tableta de papel grande; una colección de ocho panoramas recortados en tiras (véase abajo páginas 5-6) y una tira extra de papel en blanco, para cada grupo de tres a cinco estudiantes;

artículos o pasajes relacionados con los ocho panoramas (seguimiento opcional).

El Congreso Previsor es una actividad de debate que busca iniciar una discusión de los problemas en nuestra sociedad y en el mundo, y de nuestra responsabilidad personal ante estos y nuestras decisiones para el futuro.

Puede servir de punto de partida para debates sobre dilemas tecnológicos o sobre tales problemas como la pobreza y el agotamiento de recursos naturales. La actividad puede utilizarse igualmente para evaluar y comparar el grado de optimismo, escepticismo y radicalismo tecnológico de los estudiantes.

El juego ha sido utilizado con frecuencia en la educación global y ambiental, pero de igual manera podría usarse en economía, sociología e historia.

Aunque el juego es apto para estudiantes de 15 o más años, el profesor querrá simplificar o modificar las descripciones de los panoramas futuros presentados dependiendo de la madurez, habilidad de discusión y conocimiento de los estudiantes. Presentarlo al principio del curso crea la oportunidad de hacer referencia al mismo en las lecciones subsiguientes, igual, el juego puede jugarse al final del curso para definir los caminos que enfrentamos en la actual encrucijada.

Objetivos

No conocemos el futuro, pero podemos considerar los riesgos y problemas que podría contener y lo que ahora podemos hacer para crear un futuro mejor.

En esta actividad, los estudiantes se confrontan con ocho panoramas que presentan diferentes fisionomías del futuro. La actividad les pide considerar cuáles visiones del futuro preferirían, cuáles son las más probables y qué necesitaría cambiar para que el panorama más preferible se convierta en el panorama más probable.

Elegir el 'mejor' panorama no es lo importante: el valor del juego radica en el debate mismo.

Procedimiento

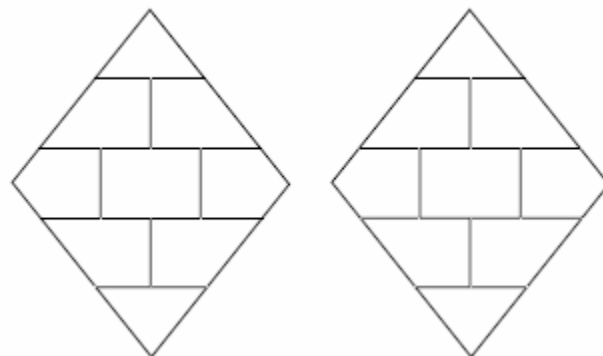
1. Divida a la clase en grupos de tres a cinco estudiantes. Distribuya a cada grupo un conjunto de panoramas en tiras y una tira extra en blanco. Indique a los estudiantes leer los panoramas y discutirlos dentro de su grupo. Mencione que, si piensan que un panorama de un posible futuro falta del conjunto, lo pueden añadir escribiéndolo en la tira de papel en blanco.
2. Dibuje en la pizarra, lado a lado, dos figuras en forma de rombo. Dentro de cada rombo trace líneas para crear nueve espacios, tal como se muestra en el diagrama. Escriba 'Preferencias' sobre un rombo y 'Probabilidades' en el otro.
3. Pida a la mitad de los grupos clasificar los panoramas futuros de acuerdo con sus preferencias. Deben ordenar las tiras en forma de rombo: colocando en el tope, el panorama futuro más deseable, el segundo y tercer panorama más deseable en la segunda hilera, y así sucesivamente con el panorama menos deseable al final. Pida al resto de los grupos clasificar los

panoramas de acuerdo a los que piensan son más probables que ocurran, colocando el panorama del futuro más probable al tope, el segundo y tercer panorama más probable en la segunda hilera y el panorama menos probable al final.

4. Pida a los grupos leer las clasificaciones en voz alta y anótelas, en las tablas correspondientes en los rombos, en la pizarra o en una tableta de papel grande. Cada grupo puede completar su propia tabla, o puede decidir que los grupos de las Preferencias y los de las Probabilidades trabajen en equipo y colaboren en sus clasificaciones para llegar a un consenso.

Comentarios sobre la actividad

Comience un intercambio de impresiones sobre la sesión, identificando los panoramas colocados en la misma hilera en ambas tablas de las Preferencias y Probabilidades. Para cada uno de los panoramas, platiquen sobre porqué los estudiantes lo consideran un futuro preferible o probable. Preguntas posibles: ¿Han observado o



Preferencias

Probabilidades

leído algo que sugiera que este es un panorama probable? ¿Se han enterado sobre cualquier investigación científica que pudiera indicar hacia el futuro representado en este panorama? ¿Porqué sería este un buen (o mal) futuro para la gente? ¿Les gustaría vivir en tal sociedad?

Si no hay panoramas preferibles y probables colocados al mismo nivel, hablen de por qué es así. Pregunte: ¿qué necesita cambiar para que el panorama más preferible se convierta en el futuro más probable? ¿Qué podemos hacer para ayudar a lograr estos cambios?

Para fomentar la charla, suministre información adicional sobre los panoramas (véase más abajo "Lecturas preparatorias para instructores").

Seguimiento

Como seguimiento al juego, distribuya artículos y pasajes de documentación relacionada a los panoramas. Pida a los estudiantes identificar a cuál de los panoramas corresponden los pasajes y a comentar sobre su lectura, indicando cuales les llaman más la atención o son más interesantes y porqué.

Esta actividad puede llevar a los estudiantes a sentirse pesimistas sobre el futuro. Si esto sucede, recuérdelos que el futuro no es un hecho dado, creamos el futuro con nuestras decisiones. De nosotros depende, ya sea, transformar los problemas del mundo o resignarnos a ellos.

Lecturas preparatorias para instructores

Todos los panoramas presentados en la actividad El Congreso Previsor, están basados en situaciones auténticas mundiales o en las obras de varios filósofos y futuristas. Lo siguiente es una breve lista de lecturas de fondo que los instructores pueden consultar para desarrollar puntos a tratar para usar con los estudiantes.

El fin del mundo:

El panorama de los días contados suena un poco fantástico. No obstante, algunos piensan que el mundo ha estado durante por lo menos 50 años, a punto de la devastación. Indican el riesgo de guerra nuclear durante la época de la Guerra Fría y más recientemente los ataques terroristas y la amenaza de guerra química y biológica. La clase pudieran hablar de los grupos religiosos que creen en el día del Juicio Final o de nuestra dependencia en tecnologías frágiles y falibles como la red mundial de computadoras.

La sobre-explotación y el colapso:

El panorama de la sobre-explotación y el colapso se deriva de la obra *The Limits to Growth* (1972) y de la continuación *Beyond the Limits: Confronting Global Collapse, Envisioning a Sustainable Future* (1992) por Donella Meadows y Dennis Meadows. Basados en modelos de computadora de crecimiento de población y uso de recursos, los autores predicen que, si no limitamos el crecimiento económico, agotaremos dentro de 100 años la capacidad de sustento del planeta; teniendo como resultado el colapso precipitado de la economía y la producción de comida.

Pueblos unidos:

El panorama de los pueblos unidos se deriva de las obras de James Lovelock (sobre la hipótesis Gaia, que afirma que la tierra es un organismo vivo de auto-regulación) y de las de Teilhard de Chardin (estamos evolucionando hacia una conciencia global o noosfera, que unirá a todos los pueblos) y de teóricos sobre la cibercultura. Les pudiera preguntar a los estudiantes si tienen amigos cibernéticos de partes distantes del mundo que nunca hayan conocido en persona.

El individuo omnipotente:

El panorama del individuo omnipotente es una reflexión de la idea de que los humanos representan una etapa transitoria en la evolución de la inteligencia y que los avances tecnológicos nos permitirán mejorar nuestras características físicas emocionales e intelectuales. Esta idea está respaldada por descubrimientos científicos de la última década, especialmente en el área de robótica y genética. (Encuentre ejemplos de tales descubrimientos en periódicos o publicaciones populares y visite el sitio Web del *Extropy Institute*, un movimiento para potenciar esta visión de futuro.)

Esclavitud tecnológica:

Los estudiantes pueden ya saber algo sobre el panorama de la esclavitud tecnológica. Remítase a autores del subgénero *cyberpunk* de la ciencia ficción (por ejemplo, William Gibson) o a la película *The Matrix*. Pregunte a los estudiantes si creen que la inteligencia artificial sea un riesgo o una oportunidad. Investigue el neoludismo, un movimiento que rechaza la tecnología moderna. Compárelo con el ludismo, un movimiento del siglo XIX con objetivos similares. Compare y contraste el panorama de esclavitud tecnológica con los dos panoramas anteriores, los cuales son mucho más optimistas.

Desarrollo sostenible:

Informe a los estudiantes de la trayectoria del concepto de desarrollo sostenible (la Declaración de Río sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo, Cumbre de la Tierra 1992) y de sus principios y documento básico (Agenda 21). Platique sobre el movimiento posterior a Río (Cumbre Mundial sobre Desarrollo Sostenible en Johannesburgo 2002) y de los problemas asociados con la implementación del desarrollo sostenible como política.

Globalización:

Hable sobre la globalización y su impacto, por ejemplo, en culturas no europeas o del aumento del fundamentalismo. Pudiera mencionar la tesis de Samuel Huntington sobre el choque de civilizaciones (en el futuro, las diferencias culturales serán una fuente de conflicto mundial) o la visión optimista de Francis Fukuyama (la modernización de las naciones conducirá a un mercado libre en una democracia liberal).

Punto de ruptura inesperado:

El panorama del punto de ruptura inesperado revela lo imprevisible del futuro y pudiera ser el más probable de todos. ¿Quién pudiera haber pronosticado, hace veinte años, la expansión de los medios de comunicación a través de tecnologías como el Internet y telefonía móvil? Recuérdeles a los estudiantes que el futuro no está predeterminado. El panorama del punto de ruptura inesperado es una fuente de amenaza pero también es una fuente de esperanza y nuevas oportunidades.

Jan Cincera es instructora en el programa educativo para docentes en la Universidad Tecnológica de Liberec en la República Checa. Se enfoca en métodos de enseñanza activos en las áreas de educación ambiental y global.

Traducido del inglés por Aida Wester, miembro de la American Translators Association, ATA e Intérprete Estatal Titulada. Aida colabora como

voluntaria con organizaciones en pos de la ecología, la conciencia ambiental y la educación. Ofrece sus servicios de traducción y consultoría a través de su página:
<http://aiDA.at.translatorscafe.com>

Referencias bibliográficas

Agenda 21. La Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo, 1992. En línea <www.un.org/esa/sustdev/documents/agenda21/english/agenda21toc.htm>.

Extropy Institute, <www.extropy.org>. Una organización sin fin de lucro dedicada al intercambio de ideas sobre el uso de la tecnología para superar limitaciones humanas y mejorar la vida humana en el futuro.

Fukuyama, Francis. *The End of History and the Last Man*. Penguin, 1992.

Huntington, Samuel P. *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*. Simon & Schuster, 1996.

Lovelock, J. E. *Gaia: A New Look at Life on Earth*. Oxford University Press, 1987.

Meadows, Donella H. et al. *Beyond the limits: Confronting Global Collapse, Envisioning a Sustainable Future*. Chelsea Green Publishing, 1992.

Meadows, Donella H. et al. *The Limits to Growth: A Report for the Club of Rome's Project on the Predicament of Mankind*. Universe Books, 1972.

Panoramas del futuro



El fin del mundo: El armamento y las tecnologías poderosas, la degradación ambiental y una acumulación de problemas sociales resultaran en la caída de la civilización humana. La tierra quedará desolada, morirán muchos y se perderá la mayoría del conocimiento humano. Para los que sobrevivan, las condiciones de subsistencia serán severas y primitivas.



La sobre-explotación y el colapso: El agotamiento de recursos naturales, la escasez de alimentos y agua y otros problemas ambientales, como resultado, provocarán conflictos entre el Norte y el Sur y Oriente y Occidente. La economía experimentará un retroceso, la población y el nivel de consumo disminuirán. La gente empobrecerá pero tarde o temprano podrá solventar sus problemas.



Pueblos unidos: Nuevas tecnologías de la comunicación permitirán a la gente encontrar soluciones comunes a los problemas y a eliminar discrepancias entre regiones. Gente de todas las naciones se identificará como miembros de un pueblo global y trabajarán juntos para administrar sabiamente el planeta. Muchos de los problemas contemporáneos desaparecerán. Sin embargo, la gente perderá algunos de sus derechos personales a beneficio de los intereses colectivos.



El individuo omnipotente: Avances en biotecnología, ingeniería genética e informática y en tecnologías de medios de comunicación conducirán a un aumento increíble en las habilidades humanas. Aumentaran las expectativas de vida y desarrollaremos nuevas habilidades; como la habilidad de comunicarnos telepáticamente y la de acceder la información contenida en bases de datos globales a través de un microchip implantado en el cuerpo. Colonizaremos el espacio y seremos capaces de reconstruir nuestros cuerpos. Diferencias en el nivel de desarrollo entre países provocará que algunos países dominen a otros; pero con el tiempo estas diferencias podrán disminuir.



Esclavitud tecnológica: Las nuevas tecnologías se volverán tan complicadas que solo algunos expertos las podrán manejar. Las decisiones principales serán producidas por programas de computación, mientras la gente se ocupará de asuntos triviales, en consumir en gran medida y en juegos virtuales. Las corporaciones transnacionales tendrán más poderío que los gobiernos elegidos por el pueblo. La gente estará bien alimentada y satisfecha, pero no tendrá la libertad de cambiar su vida de manera significativa.



Desarrollo sostenible: A pesar de las dificultades, la gente logrará encontrar un balance entre intereses ambientales, sociales y económicos. Las naciones más ricas reducirán el nivel de consumo y se desarrollarán y promoverán tecnologías limpias, conduciendo a un nivel satisfactorio de vida para la gente en el mundo entero. Habrá una revolución en el conocimiento y no habrá motivo de preocupación de riesgos o calamidades próximas. Florecerá la democracia y los ciudadanos de ciudades verdes participarán activamente en la toma de decisiones.



Globalización exitosa: El progreso tecnológico resolverá los problemas sociales y ambientales contemporáneos. Se eliminarán las diferencias interculturales y desigualdades económicas a través del mercado libre. Los conceptos occidentales sobre los derechos humanos y la democracia influenciarán profundamente otras zonas culturales.



Punto de ruptura inesperado: Algo inesperado influenciará la historia de la humanidad. Aterrizarán extraterrestres, o los científicos desarrollarán algo totalmente nuevo, como la teleportación -la transmisión instantánea de objetos de un lugar a otro. Este evento o descubrimiento cambiará profundamente la historia de la humanidad e iniciará una nueva era.