

Recurso Pedagógico para el Pensamiento de Futuros

2025-06-18

Recurso Pedagógico para el Pensamiento de Futuros

El documento presenta un recurso educativo innovador: el cómic "Aión & Miautronix: Una historia sobre futuros", diseñado para desarrollar la alfabetización de futuros en estudiantes. A través de una historia atractiva y visual, el cómic permite explorar conceptos complejos sobre el futuro de manera accesible. Traducido al español por Eduteka, este material busca empoderar a los docentes con herramientas que fomenten el pensamiento crítico y creativo en el aula.

El documento presenta un recurso educativo innovador: el cómic "Aión & Miautronix: Una historia sobre futuros", diseñado para desarrollar la alfabetización de futuros en estudiantes. A través de una historia atractiva y visual, el cómic permite explorar conceptos complejos sobre el futuro de manera accesible. Traducido al español por Eduteka, este material busca empoderar a los docentes con herramientas que fomenten el pensamiento crítico y creativo en el aula.

Recurso Pedagógico para el Pensamiento de Futuros

AIÓN & MIAUTRONIX

UNA HISTORIA SOBRE FUTUROS



Como docentes, constantemente buscamos formas innovadoras de abordar temas complejos en el aula. Uno de los mayores desafíos es, sin duda, hablar sobre el futuro, una tarea que requiere desarrollar lo que la UNESCO define como Alfabetización de Futuros (Futures Literacy), la habilidad que nos permite comprender mejor el papel que juega el futuro en lo que vemos y hacemos. Pero ¿Cómo podemos cultivar esta competencia esencial del siglo XXI de una manera que sea atractiva, reflexiva y empoderadora? La respuesta podría estar en un recurso tan familiar como revolucionario: el cómic.

Desde el Centro Eduteka, queremos compartir con ustedes un recurso pedagógico que hemos traducido al español gracias al Instituto de Estudios del Futuro de Copenhague (Dinamarca): el cómic **"Aión & Miautronix: Una Historia sobre Futuros"**. Esta obra, fruto de la colaboración entre el Copenhagen Institute for Futures Studies, la UNESCO y Teach the Future, no solo es una historia cautivadora, sino una herramienta para explorar el futuro en el aula.

Comic Un Viaje a Futropía: Aprendiendo sobre los Horizontes del Tiempo

El Comic "Aión & Miautronix, Una Historia Sobre Futuros" nos presenta a Aión, un joven que, como muchos de nuestros estudiantes, se siente emocionado y un poco inseguro sobre su propio futuro. Acompañado de su guía, el carismático felino Miautronix, Aión nos lleva en un viaje por Futropía, una ciudad que mezcla lo familiar con lo sorprendente.

Lo que hace a este cómic tan especial es su capacidad para desglosar conceptos complejos de manera accesible y visualmente atractiva. Una de las herramientas pedagógicas que introduce la historia es el concepto de “horizontes del tiempo” donde nos explica de forma clara y con ejemplos concretos la diferencia entre:

- **El futuro a corto plazo:** Las preocupaciones del día a día, como los exámenes de las materias que se presentan en el colegio.
- **El futuro a mediano plazo:** Las decisiones que se tomarán en unos cinco años, como elegir qué estudiar.

- **El futuro a largo plazo:** La visión más amplia de cómo cambiará la sociedad, cuando los niños sean mayores.

Esta distinción, presentada a través de las vivencias de Aión, permite a los estudiantes reflexionar sobre sus propias vidas y aspiraciones de una manera estructurada y menos abrumadora.

El Poder Pedagógico del Cómic: Más Allá del Entretenimiento

El uso del cómic en el aula va mucho más allá de ser una simple estrategia para captar la atención. Como lo demuestran diversos estudios, el cómic es una estrategia metodológica innovadora que fomenta habilidades críticas y creativas. La combinación de texto e imagen estimula la imaginación y facilita la comprensión de conceptos abstractos.

Vilches (2014) por ejemplo, considera al cómic como una herramienta pedagógica revolucionaria que puede transformar la enseñanza, esta propuesta resalta cómo estimular la creatividad de los estudiantes y fomentar su participación y motivación en el aula que, al ser utilizado como un recurso didáctico, puede generar un entorno educativo más dinámico y atractivo, que respalde la calidad del aprendizaje y la efectividad de la metodología.

"Aión & Miautronix, Una Historia sobre Futuros" es un ejemplo de esto. El cómic utiliza un lenguaje mixto, donde el texto y las imágenes se complementan para crear un mensaje global. Los elementos visuales, como las expresiones de los personajes, los diferentes planos y el uso del color, enriquecen la narrativa y ayudan a transmitir emociones y conceptos complejos.

Por su parte, autores como Cassany (2012) aboga por un análisis crítico de los cómics para identificar ideologías y perspectivas presentes en el contenido que se centra en la evaluación y participación y motivación estudiantil, mostrando cómo el análisis del cómic puede enriquecer la experiencia educativa al promover una lectura crítica. Esta propuesta invita a la reflexión crítica y resalta cómo las visiones del futuro y del pasado han moldeado nuestro presente, al presentar diferentes escenarios alternos desde una sociedad hipertecnologizada, anima a los estudiantes a analizar y

cuestionar las diferentes posibilidades, en lugar de aceptar un futuro predeterminado.

Considerando las dinámicas comunicativas del siglo XXI, donde lo visual inunda los espacios de la realidad de los estudiantes, la comprensión de los elementos visuales adquiere una importancia sin precedentes. El comic al ser un medio que combina códigos verbales e icónicos exige que el lector interprete activamente no solo el texto, sino también los gestos de los personajes, los encuadres de las viñetas, el simbolismo del color y las metáforas visuales. Este proceso de decodificación dual fomenta una alfabetización mediática integral, preparando a los estudiantes para navegar críticamente en una sociedad saturada de imágenes.

Del Cómic al Aula: Actividades para Explorar el Futuro

"Aión & Miautronix, Una Historia sobre Futuros" no solo es una lectura inspiradora, sino que también algunas actividades para trabajar en el aula. Aquí les compartimos algunas ideas:

1. **El Triángulo del Futuro:** El cómic presenta una herramienta llamada el "Triángulo del Futuro" para analizar las fuerzas que dan forma a nuestro porvenir: el "peso de la historia", el "empuje del presente" y la "atracción del futuro". Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta para analizar un tema de su interés (por ejemplo, el cambio climático, la sostenibilidad o el futuro del trabajo) e identificar las fuerzas que lo moldean.
2. **Creando nuestros propios escenarios:** Inspirados por los diferentes futuros que explora Aión, podemos invitar a los estudiantes a crear sus propios escenarios futuros. Pueden hacerlo a través de dibujos, textos o incluso creando sus propios cómics. Esta actividad fomenta la creatividad y la capacidad de imaginar alternativas.
3. **Una carta desde el futuro:** Hacia el final de la historia, el profesor de Aión le pide que escriba una carta desde su "yo futuro". Esta es una actividad poderosa que podemos replicar en el aula. Al escribir desde el futuro, los estudiantes pueden conectar sus aspiraciones a largo plazo con las acciones que pueden tomar en el presente. Aión mismo escribe una carta desde el año 2050, donde se ha convertido en ingeniero de agricultura urbana gracias a un proyecto que comenzó en la escuela.

Los animamos a explorar este recurso y a llevarlo a sus aulas. Al hacerlo, no solo estarán utilizando una herramienta pedagógica innovadora y atractiva, sino que también estarán empoderando a sus estudiantes con herramientas necesarias para pensar de forma crítica y creativa sobre el futuro. **"Aión & Miautronix, Una Historia Sobre Futuros"** es mucho más que un cómic; es una invitación a la reflexión, al diálogo y a la acción.

[Descargar Documento](#)

Referencias:

Larsen, N., Svanholm Gustavfson, T., Cramon, J., Mørck, A., & Inayatullah, S. (2024). *Aión & Miautronix: Una historia sobre futuros* (A. Subkhankulova, Ilus.). Copenhagen Institute for Futures Studies.

Cassany, D. (2012). *En línea: Leer y escribir en la red. Los libros del lince*. <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/1007/841>

Vilches, G. (2014). *Breve historia del comic*. <https://docplayer.es/14005216-Brevehistoria-del-comic.html>

Traducción al español realizada por Juan Carlos López-García, editor del **Portal Eduteka**, Adaptación del diseño realizada por Jorge Enrique Burbano Hurtado, analista de proyectos educativos del Centro Eduteka, con autorización del **Instituto para Estudios del Futuro** de Copenhague. **Eduteka** es un centro académico adscrito a la Facultad de Ciencias Humanas de la **Universidad Icesi**, Cali, Colombia. Agradecimiento especial a Santiago Arrieta Peña por la corrección de estilo de la traducción al español. Todos los derechos reservados por la traducción al español, mayo de 2025.