

CRÓNICAS DEL FUTURO

Escribe y juega tu historia de ciencia ficción

Actividades tutorizadas



BNEscolar

Estructura del taller (2h)

En este taller inventaremos y escribiremos una historia del tipo “Elige tu propia aventura”, inspirada en cómo imaginamos que será el mundo dentro de 200 años.



Preparación del taller



El espacio

El taller se recomienda realizarlo en un espacio amplio con mesas preparadas para que puedan trabajar en grupos de 3-5 personas.

Se recomienda disponer una pizarra o proyector para explicar las instrucciones y ejemplos.

Cada equipo contará con una mesa propia donde podrán escribir su historia y, más tarde, los demás podrán probarla.

Material por actividad

Actividad	Para el facilitador	Para los participantes
Introducción	Proyector/pizarra, acceso a la secuencia didáctica	
ACT.1 Los viajeros del tiempo		Ficha de descripción del personaje. Ordenador o tablet con conexión a internet. Papeles, bolígrafos, colores...
ACT.2 El mundo que vendrá	Reloj/cronómetro para gestionar tiempos	Ordenador o tablet con conexión a internet. Papeles, bolígrafos, colores...
ACT.3 Elige tu destino y monta tu juego	Reloj/cronómetro para gestionar tiempos	Ordenador o tablet con conexión a internet. Papeles, bolígrafos, colores...
Reflexión final. Cierre del taller	Espacio de exposición para las historias. Guía de preguntas para discusión	Coevaluación, ficha de reseñas. Ordenador o tablet con conexión a internet. Papeles, bolígrafos, colores...

Detalle de actividades

Introducción al taller

Todos los participantes

Tiempo estimado: 10'

Resumen de la actividad

Se introduce el objetivo del taller y se hace a los participantes la pregunta: “¿Cómo os imagináis el mundo dentro de 200 años?”. Esta pregunta será la base para la historia que crearán a lo largo de todo el taller.

Recursos digitales

- Secuencia didáctica [“Convierte tu historia en un juego”](#)
- Horizonte 4 de la s. didáctica [“Utopías y distopías desde el ‘principio esperanza’ ”](#)

Comienza dando la bienvenida a los participantes y realizando una breve introducción sobre los libros e historias “Elige tu propia aventura”, a la vez que introduces la temática del futuro.

Puedes utilizar este texto para introducir a los participantes en las diferentes actividades:

Existe un tipo de libros muy especial llamados “**Elige tu propia aventura**”, donde el lector no solo lee la historia, sino que también toma decisiones que cambian el rumbo de la trama y pueden llevar a distintos finales. Hoy, vamos a trabajar en equipo para crear nuestra propia versión reducida de uno de estos libros interactivos, donde cada escena ofrecerá al lector opciones que definirán lo que suceda a continuación.

Para acotar las temáticas y despertar nuestra imaginación, empezaremos con un ejercicio: pensar **cómo nos imaginamos el mundo dentro de 200 años**, reflexionando sobre la tecnología, la sociedad, el medio ambiente y la vida cotidiana [en la actividad [“Relato sobre los mundos posibles”](#) encontrarás una amplia propuesta de temas sobre los que trabajar.]

A lo largo de la historia, muchos autores han imaginado el futuro de formas muy diversas: **Aldous Huxley** con “**Un mundo feliz**” nos mostró sociedades avanzadas y sus dilemas éticos, **George Orwell** en “**1984**” nos hizo pensar en los riesgos del control y la vigilancia, y **Orson Scott Card** en “**El juego de Ender**” combinó personajes, estrategia y mundos futuristas que nos inspiran a construir escenarios complejos y emocionantes.

Durante las actividades, usaremos estas ideas como inspiración y, con herramientas digitales transformaremos nuestras escenas en mini juegos interactivos, donde cada decisión tendrá consecuencias y permitirá, a quien lea nuestra historia, explorar distintos caminos dentro del mundo que hemos imaginado.

Para ayudarte, puedes mostrar algunos de los recursos que presenta la secuencia didáctica “Convierte tu historia en un juego” en la pantalla digital.

Luego, organiza los equipos de trabajo y explícales que, en la siguiente fase, tomarán decisiones sobre los diferentes aspectos de sus obras literarias.

Actividad 1

Los viajeros del tiempo

Equipos: de 3-5 personas

Tiempo estimado: 20'

Resumen de la actividad

Los participantes crearán los personajes protagonistas de su historia de ciencia ficción. Utilizarán la plantilla de personaje (ficha digital o impresa) para definir sus rasgos físicos, psicológicos y su papel en la trama. El objetivo es dar forma a los protagonistas que guiarán la historia, dotándolos de personalidad y propósito.

Recursos digitales

- **Momento 1. Género narrativo y personajes que formarán parte de la historia (Secuencia didáctica “Convierte tu historia en un juego”)** – para inspirarse en la creación de los personajes principales, estableciendo su personalidad, rol y propósito dentro del relato.
- **Plantilla de descripción del personaje** – para definir rasgos físicos, psicológicos y rol en la historia.
- **Veinte mil leguas de viaje submarino** – obra recomendada como inspiración literaria de ciencia ficción.

Pasos en la actividad

1 Exploración de ideas

Cada grupo decide qué personaje protagonizará su historia. Por ejemplo, puede ser un científico rebelde que desafía las leyes del tiempo, una crononauta perdida entre siglos, una inteligencia artificial que descubre su conciencia o un explorador de mundos posthumanos.

Este primer paso permite definir el tono y el tema de la historia (utopía, distopía, aventura, reflexión tecnológica, etc.). Para ayudarte a poner en contexto al alumnado puedes utilizar el siguiente texto:

Antes de inventar nuestros propios protagonistas, echemos un vistazo a cómo algunos autores imaginaron a los suyos.

En “**Veinte mil leguas de viaje submarino**” de **Julio Verne**, el capitán Nemo vive aislado del mundo en su submarino, símbolo de la ciencia y la independencia. En “**Crónicas marcianas**” de **Ray Bradbury**, los colonos terrestres llegan a Marte cargados de sueños... y repiten los errores de la Tierra. En “**Yo, robot**” de **Isaac Asimov**, la doctora Susan Calvin representa la razón frente a la emoción, debatiéndose entre la ética humana y la lógica artificial. En “**1984**” de **George Orwell**, Winston Smith se enfrenta a un futuro totalitario donde hasta el pensamiento puede ser controlado.

Todos estos personajes nos muestran que el futuro no es solo tecnología: es una pregunta sobre quiénes somos y qué decisiones tomamos. Por eso es tan importante que imaginéis un personaje que tenga unos valores claros, un objetivo concreto, una personalidad fuerte...

2 Creación de la ficha de personaje

Usando la [plantilla de descripción del personaje](#) de la secuencia didáctica, los grupos completan los datos principales de su personaje (nombre, edad, apariencia, motivaciones...). Completar esta ficha les permitirá tener claras las características que lo definen y hacer una especie de “mapa de identidad” del protagonista que deberán tener presente a lo largo de la historia.

3 Representación visual de los personajes

Tras completar la ficha, cada grupo puede, de manera opcional, crear un retrato visual de su personaje. Según el tiempo disponible y las herramientas, pueden dibujarlo a mano o generarlo con una herramienta de inteligencia artificial.

Si optan por la IA, es fundamental redactar un **prompt detallado y preciso**, indicando no solo los rasgos físicos del personaje, sino también su postura, vestimenta, acompañantes o el entorno en el que se encuentra (por ejemplo, si está en una nave espacial). Cuanto más concreto sea el **prompt**, más fiel será la imagen a la idea del grupo.

El objetivo no es obtener un dibujo perfecto ni una imagen impresionante, sino **visualizar al personaje y hacerlo más real**, fortaleciendo la conexión del grupo con su creación y enriqueciendo la historia.

Algunas herramientas IA gratuitas de generación de imagen son:



Canva permite incluir en tus diseños imágenes generadas con IA. En este enlace puedes encontrar información sobre su funcionamiento.

<https://acortar.link/lpoDyA>



Copilot, una herramienta de Microsoft, permite crear imágenes de forma gratuita. La plataforma tiene un formato de chat, por lo que deberán empezar su prompt con “Crea una imagen”.

<https://copilot.microsoft.com/>



ChatGPT permite crear imágenes con un límite por horas. Deberán estar muy seguros del prompt antes de enviarlo, ya que tienen solo 3 intentos antes de que la plataforma no permita crear más.

<https://chatgpt.com/>



Freepik es una plataforma dedicada a las imágenes con un apartado de generación de imágenes y vídeo muy sofisticados. Permite, con una cuenta gratuita, crear varias imágenes al día.

<https://www.freepik.es/>

Actividad 2

El mundo que vendrá

Equipos: 3-5 personas

Tiempo estimado: 20'

Resumen de la actividad

En esta actividad, los grupos imaginarán el escenario donde transcurre su historia. El escenario es más que un fondo: determina cómo viven los personajes, qué les preocupa y qué decisiones deberán tomar. El objetivo es crear un entorno creíble, visual y simbólico, inspirado en los grandes mundos literarios de la ciencia ficción.

Recursos digitales

- [Momento 2. Escenarios, pistas y detalles para incluir en la historia \(Secuencia didáctica “Convierte tu historia en un juego”\)](#) – para inspirarse en su selección de los lugares donde transcurre su historia.
- [Muestra bibliográfica: Ray Bradbury \(1920-2012\). Autor de Fahrenheit 451](#) – para conocer otros títulos de este autor
- [El Anacronópete ; Viaje á China](#) – para ver cómo el autor combina lo histórico, lo fantástico y lo tecnológico.

Pasos en la actividad

1

La narrativa y el objetivo del juego

Es interesante iniciar esta segunda actividad con un breve recorrido por algunos escenarios emblemáticos del género literario “futurista”, acompañándolo de fragmentos o ejemplos disponibles en la BNE o en BNEscolar. Puedes introducirlo así:

Los mundos del futuro son como espejos: reflejan lo mejor y lo peor de nosotros.

En “**Un mundo feliz**” de [Aldous Huxley](#), la sociedad vive feliz, pero al precio de su libertad. En “**Fahrenheit 451**” de [Ray Bradbury](#), el fuego no calienta: destruye libros y pensamiento. En “**El Anacronópete**” de [Enrique Gaspar](#), la máquina del tiempo lleva a los personajes a distintas épocas históricas, mostrando mundos pasados y futuros con sus costumbres, peligros y maravillas. En “**Neuromante**” de [William Gibson](#), el espacio digital, el “ciberespacio”, se convierte en el nuevo campo de batalla de la mente humana. Y en “**Solaris**” de [Stanisław Lem](#), el propio planeta piensa, siente y reacciona ante los humanos.

Cada uno de estos escenarios es una idea hecha mundo: una forma de preguntarse “¿qué pasaría si...?”

2

Nombrar y describir el escenario

Cada grupo elige un nombre para su mundo y escribe una breve descripción. Para facilitar esta creación, se pueden ofrecer algunas guías o plantear preguntas que orienten la imaginación. A continuación, se muestran distintos aspectos que pueden ayudar a inventar los escenarios:

- **Tipo de lugar:** planeta, ciudad, nave, base subterránea, entorno virtual.
- **Ambiente físico:** clima, luz, colores predominantes, sonido o silencio.
- **Estado social:** quién tiene el poder, quién sobrevive, qué se prohíbe o se valora (los doctos, los artesanos, los descubridores...)

3

Definir el conflicto o amenaza

Toda buena historia necesita una tensión central. En este paso puedes recordar que el conflicto no tiene por qué ser una guerra: también puede ser moral, científico o ecológico. Lo importante es que sea coherente con el personaje, su trabajo, sus valores, algo que le afecte...

Algunas ideas que puedes ofrecer como ejemplo:

- La humanidad depende de una IA que ha empezado a mentir.
- El planeta se está apagando porque los humanos olvidaron cómo producir energía.
- El uso del lenguaje se está extinguiendo y solo algunos pueden comunicarse.
- Un virus digital controla los recuerdos de las personas.

Anímalos a pensar: ¿qué pasaría si su protagonista tuviera que elegir entre su misión y el bienestar colectivo? Ese podría ser el núcleo de su historia.

4

Revisión de materiales e instrucciones

Una vez lo tengan todo claro, cada grupo deberá completar una ficha de su mundo o escribir una descripción detallada que puede incluir los siguientes elementos:

- **Nombre del lugar**
- **Tipo de sociedad** (utopía, distopía, anarquía, tecnocracia, etc.)
- **Clima o entorno físico dominante**
- **Conflicto o amenaza principal**
- **Tecnología o elemento simbólico clave**

Recuerda a los grupos que la ficha no tiene que ser extensa: lo importante es que se entienda de un vistazo cómo es su mundo y qué lo hace único.



Si el grupo se bloquea, pídeles que piensen en una noticia actual (por ejemplo, sobre inteligencia artificial, medio ambiente o redes sociales) y la lleven 200 años al futuro.

5

Visualización del mundo

Para consolidar lo imaginado, cada grupo crea una representación visual de su mundo: puede ser un mapa, un dibujo, una imagen generada con IA o un collage de recortes.

Puedes recordar que la visualización no busca perfección estética, sino comprensión narrativa: que cualquier persona pueda entender cómo es ese lugar.



Para la generación de imágenes con IA deben seguir un proceso parecido al de la Actividad 1: primero, escribir un prompt concreto y luego introducirlo en alguna de las herramientas presentadas anteriormente.

Actividad 3

Elige tu destino y monta tu juego

Grupos: 3 a 5 personas

Tiempo estimado: 40'

Resumen de la actividad

En esta fase, los participantes combinarán los personajes y escenarios creados para desarrollar una historia interactiva. A través de decisiones y bifurcaciones, construirán un relato en el que el lector elige su propio destino. El resultado será una historia digital que se podrá jugar en Genially o Google Slides.

Recursos digitales

- Reloj de cuenta atrás: <https://reloj-alarma.es/temporizador/>
- [Momento 4. Opción 2: Elige tu aventura en Genially o Presentaciones de Google](#)

Pasos en la actividad

1 Plantear las opciones

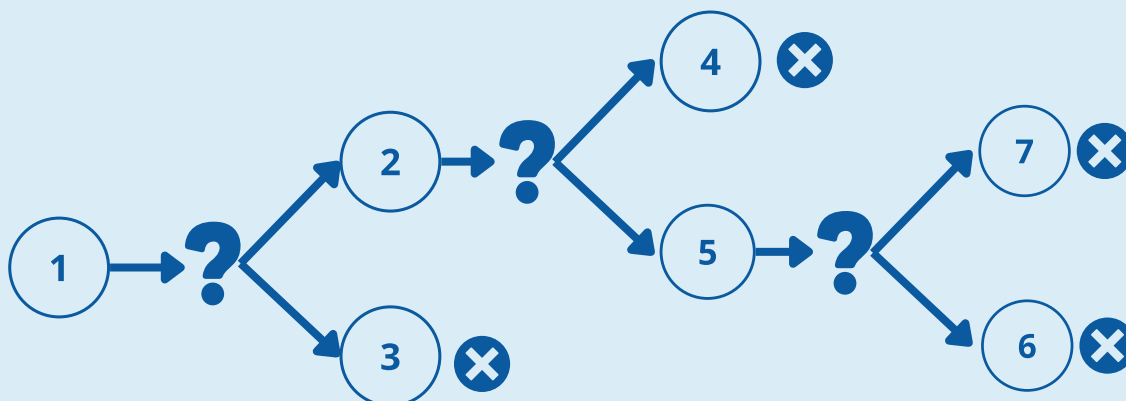
Antes de empezar a escribir, y teniendo en cuenta todo lo que han propuesto para su historia, llega el momento de definir **tres decisiones clave** que deberá tomar el personaje. Para crear una historia del tipo “Elige tu propia aventura”, es importante tener clara la estructura de estas decisiones desde el principio.

Indícales que comiencen planteando **tres preguntas o dilemas** que enfrentará su personaje. Algunos ejemplos pueden ser:

- **Decisión 1:** ¿Explorar la colonia o contactar con la Tierra?
- **Decisión 2:** ¿Salvar a la IA o desconectarla?
- **Decisión 3:** ¿Revelar la verdad o mantener el secreto?

A partir de estas preguntas, los capítulos **cambiarán significativamente** según la opción elegida. Lo recomendable es que, al plantear una pregunta, **una opción continúe la historia** y otra pueda conducir a **un final alternativo**.

Con cada capítulo terminando en una pregunta y alguna respuesta llevando al final, la estructura sugerida sería la siguiente:



2

Escribir las escenas

En esta etapa, los grupos comienzan a dar vida a su historia mediante **escenas cortas**, de entre 100 y 300 palabras cada una. El objetivo es mantener la acción ágil y el interés del lector, asegurando que cada fragmento sea coherente con los personajes y el mundo que han creado.

Cada escena debe funcionar como un bloque independiente, pero a la vez conectar con las siguientes decisiones y consecuencias de la trama. Al final de cada escena, se plantea **la pregunta y las dos opciones** que permitan al lector elegir el rumbo de la historia.

Para mejorar la escritura de estos capítulos breves puedes proponer estos consejos:

- **Ambientación clara y breve:** Aprovecha detalles sensoriales (tecnología, arquitectura, paisajes, sonidos del futuro) para que el lector visualice el mundo sin saturarlo de información.
- **Acción y conflicto:** Incluso en pocas palabras, muestra decisiones, obstáculos o tensiones que definan a los personajes y el mundo.
- **Diálogo conciso:** Usa diálogos que revelen personalidad y motivaciones, evitando largas explicaciones.
- **Coherencia tecnológica:** Mantén consistencia con las reglas del mundo futurista: si creas una tecnología o recurso, asegúrate de que funcione siempre de la misma manera.
- **Relectura rápida:** Antes de pasar a la siguiente escena, revisa que el texto fluya, que los personajes actúen de manera lógica y que la elección tenga impacto visible en la narrativa.
- **Revisa las faltas ortográficas y gramaticales.**

3

Montar la historia

Con las escenas breves de cada grupo ya escritas, es momento de convertirlas en un juego interactivo digital. Pueden usar Genially o Google Slides, según les resulte más cómodo. El objetivo es que el lector pueda “navegar” por la historia de manera interactiva.

Antes de comenzar, cada grupo deberá elegir una de las dos herramientas:



Genially es una plataforma para la creación de contenidos interactivos. Dispone de numerosas plantillas con las que comenzar, y además permite modificar y añadir todo tipo de elementos e interacciones, por lo que es perfecta para nuestro propósito. En este videotutorial ([Añade interactividad en Genially](#)) podéis ver lo sencillo que es crear interactividades con esta herramienta.



Presentaciones de Google es una herramienta de presentación en línea que, aunque no tenga tantas funciones interactivas como Genially, nos puede permitir crear una experiencia de juego más sencilla pero atractiva. Este videotutorial ([GOOGLE PRESENTACIONES 3: Crear un juego interactivo](#)) os puede dar ideas para crear las interacciones para construir el juego.

Una vez elegida la herramienta puedes aconsejar seguir estos pasos para terminar de construir la historia.

1. Organización previa:

- Revisar todas las escenas y decidir qué bloque va a qué “diapositiva” o pantalla.
- Marcar claramente las opciones de cada escena y hacia dónde conducen.

2. Diseño de las diapositivas:

- Cada diapositiva debe contener la escena completa y las opciones de elección.
- Se pueden incluir las imágenes o dibujos generados en los pasos previos.
- También se pueden elegir rápidamente elementos visuales futuristas que refuercen la ambientación: fondos, iconos, ilustraciones...

3. Interactividad:

- En Genially: usar la función de “interactividad” para conectar cada opción con la diapositiva correspondiente.
- En Google Slides: insertar hipervínculos en los botones de opción que lleven a la diapositiva destino.

4. Pruebas y ajustes:

- Recorrer el juego como si fueran los lectores, comprobando que todas las rutas funcionen y que las decisiones tengan sentido.
- Ajustar textos, imágenes o enlaces que confundan al jugador o rompan la coherencia de la historia.



Es importante que durante esta actividad controles el tiempo. Si no, es posible que no puedan completar todos los pasos y acabar su historia. Para ello, puedes utilizar el reloj-alarma que te proponemos y proyectarlo para que todos sean conscientes del tiempo del que disponen.

Puedes utilizar la herramienta en línea <https://reloj-alarma.es/temporizador/> o alguna similar para acortar el tiempo de las actividades. Sigue los siguientes pasos:

1. Clica en **Agregar nuevo temporizador**.
2. Indica los minutos de la **Cuenta atrás**, y selecciona el sonido.
3. Puedes poner un título al temporizador.
4. Clica en **Iniciar**.

Presentación de juegos y reflexión. Valoración final.

Grupos: Todos

Tiempo estimado: 25'

Resumen de la actividad

Cada grupo presentará su historia interactiva y comentará cómo ha sido su proceso de creación. Luego, los participantes podrán explorar las historias de los demás y dejar comentarios constructivos, fomentando el aprendizaje mutuo.

Pasos en la actividad

1 Intercambio de las historias

Ahora los alumnos exploran las historias creadas por otros grupos, navegando por las diferentes rutas y decisiones. Puedes poner diferentes ordenadores o tablets en el aula con los juegos ya abiertos para no perder mucho tiempo compartiendo los enlaces.

Intenta que prueben múltiples caminos para apreciar cómo varían los desenlaces según las elecciones del lector. Es importante que le dediquen como máximo 10 minutos al juego. Para asegurarte, puedes proyectar el reloj de cuenta atrás.

Al terminar, puedes compartir los juegos en un espacio al que puedan acceder todos los participantes, para que así puedan verlos en otro momento, enseñarlos en casa...

2 Coevaluación

Después de jugar a la historia de sus compañeros, recomendamos hacer una pequeña coevaluación basada en posibles reseñas de libros simples que les resulten familiares. Al final de este documento puedes imprimir una página llena de coevaluaciones como esta y así entregar una a cada alumno.

Título: _____



Reseña general:

Fortalezas:

Propuestas de mejora:

3 Reflexión colectiva

Para terminar, puedes guiar una conversación con preguntas abiertas para profundizar en el aprendizaje:

- ¿Cómo cambia una historia cuando el lector puede decidir?
- ¿Qué técnicas ayudaron a mantener coherencia en un mundo futurista?
- ¿Qué habéis aprendido sobre escribir de forma digital y en equipo?
- ¿Qué mensaje deja vuestro futuro y cómo lo habéis transmitido?

Título: _____



Reseña general:

Fortalezas:

Propuestas de mejora:

Título: _____



Reseña general:

Fortalezas:

Propuestas de mejora:

Título: _____



Reseña general:

Fortalezas:

Propuestas de mejora:

Título: _____



Reseña general:

Fortalezas:

Propuestas de mejora:



BNEscolar

bnescolar.bne.es