

EL FUTURO

Hoy estamos en el año dos mil cincuenta, nos lideran las máquinas. Nos hemos convertido en una generación de “vagos” que se quedan sentados en un sillón, sin tener que trabajar porque compran a un robot asistente que les ayuda a invertir en bitcoin para ganar dinero, limpian les dan de comer... todo porque cambió el mundo. Si estuviéramos treinta años antes para intentar evitar el error: **LAS MÁQUINAS**. Las máquinas tienen de nosotros todo lo que quieren: nuestros datos, nuestro tiempo... absolutamente **TODO**. Desde que dejamos jugar al niño para que se “entretenga y no se aburra” hasta los mayores que les enseñamos a usar el teléfono para que se comuniquen con nosotros. Vivimos por y para nuestras máquinas. Volveremos en una máquina del tiempo también inventada por una máquina para destruir a la empresa de todas las máquinas: **Pear Machines**. Que antes era Apple, pero las máquinas peligrosas de Pear las destruyeron todo por su jefa: Agatha Milner. Conseguimos volver al pasado y creamos una empresa de juegos de mesa para sustituirla por Pear, lo que hizo a los ojos de las personas despertar, y ya con los deberes hechos volvimos a nuestro mundo en el que las máquinas no existían, abundaban juegos como el parchís, la oca... pero lo importante es que eran alegres sin tener el cerebro comido.

Esto cambió la humanidad, aunque ellos no lo sepan ahora hemos creado una generación de “personas”.

Pseudónimo: Estrellita 23 - Manuel Cervantes Martínez (2º ESO B)