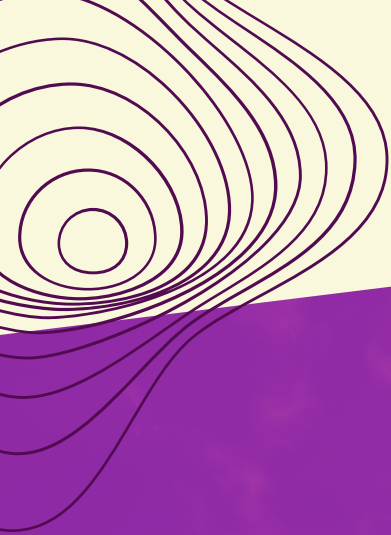




ASOCIACIÓN

FUTURO CONSCIENTE



ALBA
ARIZ RODRÍGUEZ



Asociación creada por Alba Ariz para ayudar a las nuevas generaciones a afrontar satisfactoriamente los nuevos avances tecnológicos que se van a producir durante las próximas dos décadas. Esto acarreará varios procesos sociales entre los que destacará el sorpasso del consumo generalizado de las redes sociales, al uso de *universos paralelos* conocidos como metaversos.

Introducción

Esta asociación está fundamentada en el cuarto **Objetivo de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas**, que propone, “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidad de aprendizaje durante toda la vida para todos”. Y está enfocada, concretamente, en las siguientes metas del 4º objetivo:



4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

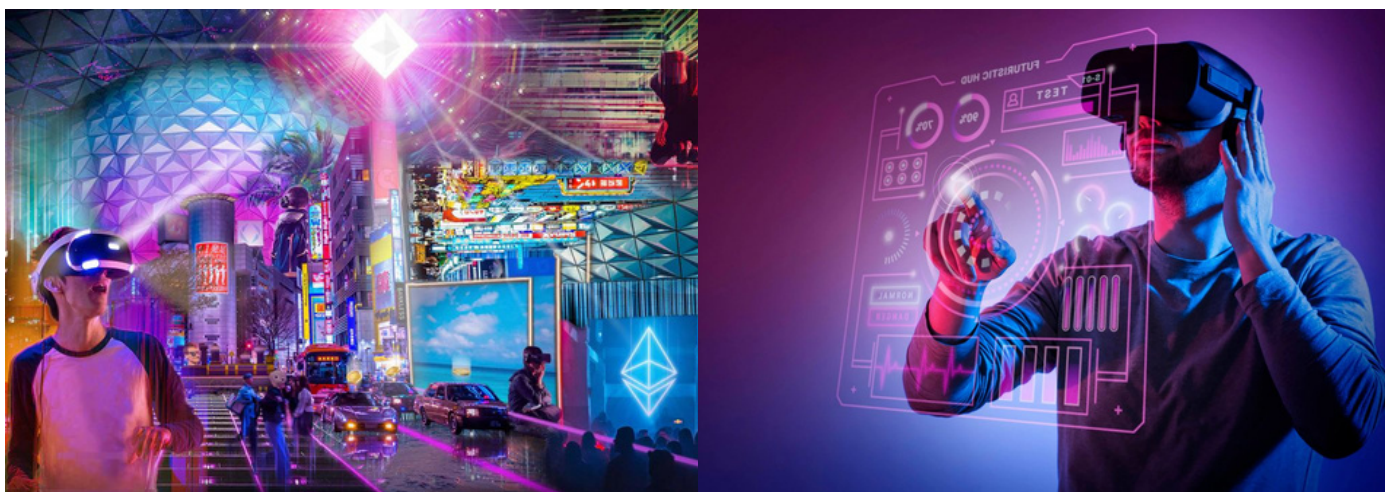
4.c De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo.

Competencias técnicas y profesionales que se prometieron como necesarias, aunque ya lo eran desde hacía un tiempo, el pasado octubre cuando **Facebook Inc. anunció que cambiaría su nombre a Meta** para, “llevar las redes sociales a un nuevo nivel”. ¿De qué está hablando Zuckerberg? Del metaverso, es decir, “de un nuevo universo digital al que los usuarios podrán acceder mediante dispositivos de realidad virtual y aumentada, como las gafas inteligentes. La idea es crear un espacio virtual y colectivo que sea lo más parecido a la realidad, pero sin sus limitaciones físicas”. Un ciberespacio en el que el creador de Facebook ya ha invertido 10,000 millones de dólares.

Una iniciativa en la que están inmersas otras empresas de envergadura como Apple, Google, Microsoft, Roblox, o personalidades como el rapero Snoop Dog, y que tiene una perspectiva de crecimiento exponencial de unos 10 años.

Tiempo que pretende usar esta asociación para ir estudiando los nuevos avances tecnológicos que se vayan produciendo, e ir convenciendo a las instituciones político-educativas de que hay que adelantarse a un futuro que pretende explorar nuevos paradigmas y crear nuevas experiencias que, inevitablemente, van a cambiar nuestra forma de relacionarnos con la realidad. Lo que va a afectar directamente a nuestro día a día.

“Adelantarse a un futuro que pretende explorar nuevos paradigmas y crear nuevas experiencias que, inevitablemente, van a cambiar nuestra forma de relacionarnos con la realidad”



Y es que, hasta este momento, las redes sociales nos permitían no estar conectados si no estábamos delante de una pantalla de un móvil o de un ordenador, sin embargo, el metaverso propone adentrarnos en un ciberespacio en el que los usuarios interactuamos con avatares que nos permiten, en definitiva, vivir dentro de él. De esta manera, la o las estructuras de metaverso que tengan más peso (las seis de relevancia son The Sandbox, Decentraland, Blocktopia, Axie Infinity, Somnium Space y Star Alas), se convertirán en el **motor estratégico para el conjunto de la actividad productiva**. De hecho, según la consultora IDC, “más de la mitad del Producto Interior Bruto mundial estará generado por la tecnología”.

Para que nos hagamos una idea del impacto que tendrá esta nueva plataforma, las valoraciones de la agencia Wildbytes estiman un mercado de 800.000 millones de dólares en dos años gracias al intercambio de criptomonedas y de NFTs o, en español, tokens no fungibles. Dos activos digitales que ya permiten a los usuarios tener, respaldados por el blockchain, posesiones dentro de estos ciberespacios.

Una compraventa de productos digitales que, como sucedió hace unos años con las redes sociales, fomentará la creación de nuevos mercados en los que terminarán entrando hasta las empresas más pequeñas. De hecho, según estima la consultora Gartner, “en 2025 serán usados por el 10% de las empresas que recurran a la inteligencia artificial”.

Unas predicciones que, de cumplirse, posicionarán a estos universos paralelos como centro de la economía, haciendo que esta baile al son del metaverso y, en consecuencia, nosotros al suyo. Un destino preacordado, que transformará las empresas y los trabajos, haciendo indispensable que las nuevas generaciones comiencen a tener ciertas nociones de lo que está pasando. Y en esta asociación creemos que la mejor forma de hacerlo es a través de la educación.



Contenidos, objetivos y competencias

Desde Futuro Consciente, creemos que la mejor manera de cumplir nuestra meta divulgativa es comenzar nuestra acción en institutos. Lo haremos a través de la **impartición de talleres en los centros educativos de Cantabria a alumnos y a profesores de Educación Secundaria**, para que estos últimos también lo puedan aplicar de forma transversal en sus respectivas asignaturas.

En consecuencia, lo primero que es necesario hacer es enmarcar este plan de acción dentro de la **Ley 6/2008, del 26 de diciembre, de Educación de Cantabria**. El Artículo 9 de este documento establece que las competencias básicas, “son aquellas que debe haber adquirido y desarrollado el alumnado de Cantabria al finalizar la educación básica para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida”.

"Unas predicciones que,
de cumplirse,
posicionarán a estos
ciberespacios como
centro de la economía,
haciendo que ésta baile al
son del metaverso y, en
consecuencia, nosotros al
suyo"

Recordemos que, como hemos contado en el apartado anterior, los motivos de esta asociación se relacionan directamente con la relevancia que, teniendo en cuenta el consumo y las inversión que están haciendo las principales empresas occidentales, va a tener la realidad aumentada y la aparición de ciberespacios virtuales en nuestro día a día. De hecho, según MetaMetric Solutions, los cuatro metaversos top del momento, The Sandbox, Decentraland, CryptoVoxels y Somnium Space, facturaron más de **500 millones de dólares en 2021** y la firma prevé que en 2022 esta cifra se duplique.

Cuatro espacios donde ya han empezado a despuntar sectores clave de la actividad económica, como el inmobiliario. En España mismamente, la startup del presidente de Mercadona Juan Roig, asegura su cofundadora Soraya Cadalso, "ha facturado un millón de euros en venta de terrenos virtuales, con una horquilla de precios que van de los 2000 a los 40.000". Lo que puede hacer que promotores, constructores y agencias de intermediación den un giro a su modelo de trabajo, aprovechando las funcionalidades que ofrecen estos entornos: desde tener todo el control del ciclo de vida de un edificio por medio de un gemelo digital, hasta comercializar sus productos e interactuar con el cliente a otro nivel. Razón de peso que demuestra lo necesario que es que las nuevas generaciones y sus profesores tengan las herramientas adecuadas para poder desenvolverse satisfactoriamente en este nuevo contexto social y económico que va a tener un impacto específico en el trabajo.

Un nuevo paradigma que debe enmarcarse dentro de las competencias que establece la Ley 6/2008, del 26 de diciembre, de Educación de Cantabria para los centros educativos cántabros, si queremos demostrar que realmente tiene un fin educativo. Esta selección concreta, además, las metas y los contenidos que se desarrollarán en cada competencia.



Tratamiento de la información y competencia digital. Plano profesional y estructural, nociones básicas

Es importante para los alumnos conocer de primera mano el desarrollo de la estructura tecnológica y el funcionamiento de los nuevos procesos que van a afectar a nuestra rutina profesional. El caso más claro es el metaverso de Bill Gates. Microsoft está trabajando en el desarrollo de ciberespacios enfocados en el terreno laboral. "La idea es que, con el tiempo, utilices tu avatar para reunirte con la gente en un espacio virtual que reproduzca la sensación de estar en una habitación real con ellos", ha apuntado Gates. Y esto sólo es en tres años. ¿Cómo será en 20 años? En Futuro Consciente queremos que las nuevas generaciones estén preparadas para entender hasta qué punto van a cambiar los mecanismos de trabajo.

Por eso mismo, vamos a seguir investigando en este ámbito empezando, eso sí, por lo más esencial, las tres características fundamentales del metaverso: **Interactividad, corporeidad y persistencia.**

Asimismo, nos centraremos en ampliar la introducción, haciendo una distinción de los diferentes mundos sintéticos, para terminar haciendo apreciaciones más concretas que se acerquen, por ejemplo, al funcionamiento de metaverso que está creando Microsoft. Estos mundos sintéticos son los juegos y mundos virtuales, los mundos espejo, la realidad aumentada y el lifelogging.

Para terminar este apartado, no debemos dejar de exponer los riesgos de estos universos paralelos en materia de **intimidad, seguridad y veracidad**. Markus Cartel, profesor de cultura digital de la Universidad de Sidney, plantea que las tecnologías del metaverso, como la realidad virtual y la realidad aumentada, son quizás los sensores digitales con más capacidad de extraer información que tendremos en nuestros hogares en las próximas décadas. Una información que los más jóvenes y sus docentes tienen que conocer detalladamente, para que puedan desarrollar un criterio propio y consciente para poner límites al consumo de estas nuevas tecnologías.

Competencia social y ciudadana. Plano emocional.

Es de especial trascendencia que adquieran los recursos que les ayuden a entender y convivir con las posibilidades que nos ofrece el metaverso en el plano emocional y en el social. En este momento, las relaciones interpersonales están dando un vuelco de 360 grados, y sería conveniente que las nuevas generaciones entendieran las consecuencias psicológicas que puede acarrear el consumo excesivo de estas tecnologías.

Si bien, el metaverso puede ser una oportunidad para que las personas con menos recursos sociales puedan reinventarse y sacar facetas nuevas de su personalidad en estos nuevos entornos. Como por ejemplo, en espacios virtuales como un concierto de Ariana Grande o de Travis Scott, un tour por la mansión de Paris Hilton, una visita a un club de striptease o incluso la boda de tu mejor amigo.

""El metaverso se puede convertir en una cárcel emocional"

Sin embargo, como con todo, es muy importante que los adolescentes conozcan muy bien la doble cara de la moneda. A esto se refiere la psicóloga Gabriela Paoli, experta en tratamiento de adicciones tecnológicas, cuando afirma que el nuevo proyecto de Zuckerberg se puede convertir en una "cárcel emocional", porque, resalta, "supone un gran salto hacia la hiperconectividad en donde hay graves riesgos para la salud física y mental". Lo que, dice, podría derivar en consecuencias como **adicción, episodios psicóticos, deterioro de la comunicación y pérdida de hábitos saludables.**



Autonomía e iniciativa personal. Crea tu propio negocio en metaverso



En este punto, ya conocemos de qué manera estos ciberespacios pueden interceder prácticamente en el ámbito profesional, psicológicamente en el plano emocional y ahora toca dar a conocer los recursos para que los jóvenes creen su propio proyecto dentro de metaverso. Es decir, enseñarles a conseguir independencia económica aprovechando las oportunidades que nos ofrecen estos nuevos universos. Hay varias formas de conseguirlo:

Compra y venta de token no fungible: como ropa, obras de arte y terrenos o parcelas virtuales.

Comercializa tus talentos: Aprender a colocar tus servicios a disposición del público interesado. Puedes encontrar comediantes, artistas y músicos en este entorno. En caso de que no sepas por dónde empezar, puedes buscar empresas como MetaParty, encargadas de coordinar eventos en estos universos virtuales.

Diseño 3D: El metaverso es la oportunidad de los artistas emergentes de convertirse en diseñadores gráficos de diversos productos como ropa, obras de arte y, el servicio más demandado, diseño de obras o edificios en terrenos virtuales.

Crea contenido o realiza transmisiones en vivo: es lo que más se parece a un influencer, porque se trata de compartir experiencias diarias, consejos, trucos o grabaciones en directo. Esto es posible desde cualquier plataforma de stream. Solo debes tener una conexión a Internet estable y apto para ello.

Actividad práctica

Después de terminar esta exposición, pasaremos a hacer una actividad práctica con la que los alumnos y los docentes **creen un proyecto enfocado al metaverso, que se centre en sus talentos:** diseño gráfico, música, comunicación. Les enseñaremos a observar estos ciberespacios como activos económicos que, como mencionamos anteriormente, deben ser controlados para que no superen sus límites psicológicos en ningún momento.