

COLUMNA:

METAVERSO, UNA REALIDAD VIRTUAL ARTIFICIAL FRENTE A UNA REALIDAD VIRTUAL NATURAL

Omar Peña Grau

Estos días aparecen innumerables noticias de una propuesta de Mark Zuckerberg, denominada METAVERSO, una forma de construcción de mundos virtuales mediante programas informáticos, accediendo a ella mediante lentes y otros artefactos<sup>1</sup>. Como es un proyecto de largo alcance, iremos año a año viendo su evolución a medida que se incorporen nuevas tecnologías de RV y RA. Todas estas tecnologías son procesos que deben ser programados como sistemas de transmisión de información en un espacio multidimensional donde interactúe el usuario.

Por otra parte, la realidad ordinaria del usuario también es una RV pues él, a cada momento, está construyendo una realidad que está sujeta a sus estímulos, creencias, pensamientos, cultura, sentimientos, emociones, etc. La realidad absoluta, es incomprendible para el usuario en condiciones normales, pues no ve todo el proceso de la construcción de su realidad, solo puede experimentar el proceso de emergencia de esa realidad mediante el acceso a procesos autoorganizativos de su propia conciencia.

Los procesos autoorganizativos de la percepción ocurren a nivel inconsciente a cada momento (720 milésimas de segundo). Son sistemas complejos de procesos neurológicos en nuestro cuerpo-cerebro. La importancia de esto es que si replicamos el proceso de la percepción, que ocurre en un espacio de tiempo, podemos reconstruir el proceso de forma consciente en la generación de la Realidad Virtual Natural. Así, podremos experimentar las infinitas posibilidades de cambios de formas, accesos no locales y que, previamente, el tiempo y las formas no son permanentes antes de llegar a transformarse en la conciencia del Yo (ego).

Lo que la Realidad Virtual artificial persigue, ya lo tenemos en nuestra Realidad Virtual Natural. El casco y los artefactos con los softwares, correspondientes, que permiten el acceso a esa RV están en nuestro cuerpo-mente y nos permiten sobrevivir en el planeta. No nos damos cuentas que ya estamos en una RV pues somos inconscientes de toda la construcción que está produciendo nuestra corporalidad. Sin embargo, en estados de imaginación autoorganizativa de forma consciente, podemos experimentar el proceso de cambios internos de transformación de identidad, de viajes a otros tiempos y lugares y de nuestra participación operativa en esos mundos reales.

---

<sup>1</sup> Mark Zuckerberg en 2021, nos comunica que en un futuro cercano implementará un sistema META o METAVERSO que tendrá la propiedad de integrar todos los aspectos de la Realidad Virtual, Realidad ampliada y las redes sociales existentes actualmente. La idea es poder hacer todo lo que se hace en forma real de manera virtual con equipos de Realidad virtual, como lentes, guantes y otros implementos que permitan estar en ese espacio digital. Lo que propone este proyecto META es poder identificarse con un avatar, efectuar reuniones en Realidad Virtual mediante avatares, visitar lugares históricos, y en educación, realizar prácticas seguras de laboratorio, asistir a eventos o exposiciones, como museos, etc.

¿Qué tienen en común y diferencias el proyecto METAVERSO de Mark Zuckerberg y el METAAPRENDIZAJE del proyecto Neuro educativo de Imaginación Autoorganizativa NEIA?

#### SEMEJANZAS

**Metaverso**, Realidad Virtual y ampliada

**Metaaprendizaje**, Inmersión Virtual y Conciencia Ampliada

#### DIFERENCIAS

**Metaverso**, uso de equipos, proyección de avatares con **sensaciones visuales y acústicas**. Alto costo en su implementación. Es un proceso de transmisión de información mediante el desarrollo de tecnologías externas (hardware y software). Actualmente, se encuentra en proceso de investigación.

**Metaaprendizaje**, sin equipos uso de procesos neurológicos, transformaciones en avatares con todas las **sensaciones globales, visuales, acústicas, táctiles, olfativas, gustativas, cenestésicas, sinestésicas y transpersonales**. Mínimo costo, orientado a el proceso de enseñanza del modelo de inmersión virtual. No requiere programación, pues utiliza tecnología interna de procesos de imaginación autoorganizativa. Actualmente, se encuentra en proceso de operación.

A comienzos de noviembre 2021, la UNESCO presenta Informe sobre el futuro de la educación, de tal modo de establecer un nuevo contrato social para la educación. En tal propuesta, el informe replantea las preguntas por qué, cómo, qué, dónde y cuándo aprendemos para al responderlas llegar a “ayudarnos a forjar un futuro pacífico, justo y sostenible”<sup>2</sup>

Las infinitas posibilidades de la imaginación autoorganizativa aplicadas a la educación como sistema complejo de aprendizaje, que podemos llamar METAAPRENDIZAJE, puede llevarse a la práctica en la sala de clases, un sistema pedagógico que está en la línea de la Educación del Futuro del Informe de un Nuevo contrato Social de la Educación, propuesto recientemente por la UNESCO.

---

<sup>2</sup> Resumen Informe de la Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación. UNESCO (2021). Los dos informes de la UNESCO, sobre Los cuatro pilares de la educación. La educación encierra un tesoro JaquesvDelors (1996) y el informe de la UNESCO sobre los siete saberes necesarios para la educación del futuro Edgar Morin (1999) están integrados en el proceso de enseñanza del Metaaprendizaje en la formación de los educadores y educandos.