

# I am human: un taller sobre el humanismo tecnológico

Un programa de



VICEPRESIDENCIA  
PRIMERA DE GOBIERNO  
MINISTERIO  
DE ASUNTOS ECONÓMICOS  
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE DIGITALIZACIÓN  
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

red.es



MOBILE  
WORLD CAPITAL™  
BARCELONA

# Sobre Digital Future Society

Digital Future Society es una iniciativa transnacional sin ánimo de lucro que conecta a responsables políticos, organizaciones cívicas, expertos académicos y empresarios para explorar, experimentar y explicar cómo se pueden diseñar, usar y gobernar las tecnologías a fin de crear las condiciones adecuadas para una sociedad más inclusiva y equitativa.

Nuestro objetivo es ayudar a los responsables políticos a identificar, comprender y priorizar los desafíos y las oportunidades fundamentales, ahora y en los próximos diez años, en relación con temas clave que incluyen la innovación pública, la confianza digital y el crecimiento equitativo.

**Para más información, visite [digitalfuturesociety.com](https://digitalfuturesociety.com)**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA  
PRIMERA DE GOBIERNO  
MINISTERIO  
DE ASUNTOS ECONÓMICOS  
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

SECRETARÍA DE ESTADO  
DE DIGITALIZACIÓN  
E INTELIGENCIA ARTIFICIAL



## **Permiso para compartir**

Esta publicación está protegida por la licencia internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 (CC BY-SA 4.0).

## **Publicado**

Julio del 2022

## **Aviso legal**

La información y las opiniones expuestas en este informe no reflejan necesariamente la opinión oficial de Mobile World Capital Foundation. La Fundación no garantiza la exactitud de los datos incluidos en este informe. Ni la Fundación ni ninguna persona que actúe en nombre de la Fundación será considerada responsable del uso que pueda darse a la información que contiene.

# Introducción

---

Estas líneas describen un viaje, en concreto el que se hizo para el taller **I am human**\*. Como cualquiera que se realiza, este viaje incluyó 4 etapas: inspiración y origen, proceso creativo, viaje y vuelta a casa.

En este caso, se partió de la premisa de explorar un concepto, el humanismo tecnológico, con el propósito de aprender, concienciar y reflexionar colectivamente de forma disruptiva e innovadora.

Existen muchas formas de llegar a un destino y aquí se explica la que se llevó a cabo para el taller **I am human**, se reflexiona y se describe lo que sucedió en el proceso de creación de dinámicas concretas a través de conceptos complejos.

El viaje llegó a destino una mañana de otoño, cuando durante cuatro horas los y las participantes vivenciaron y cocrearon de forma colectiva, mediante sus vivencias y experiencias.

Con este informe, además de aprendizajes y procesos, se comparten conocimientos para futuros viajes que tengan un formato similar.

Pero ¿cómo fue exactamente el proceso creativo? ¿En qué consistió lo que se realizó? Se comenzará por el origen, como no podía ser de otro modo.

---

\* Soy humano

# Inspiración y origen

## ▼ Concepto

### El objetivo del taller era trabajar sobre el humanismo tecnológico, un concepto “vivo” que está ganando popularidad en España.

Tal y como indica el informe de Digital Future Society, *Reflexiones sobre lo que significaría para Barcelona convertirse en la capital del humanismo tecnológico* (2022), el concepto ha pasado de “la esfera del debate filosófico para incorporarse a un discurso público cada vez más notable en Barcelona” y lo han adoptado “actores locales y nacionales, tanto dentro como fuera del ámbito político”. Por ejemplo, la entidad pública Red.es (Ministerio de Economía y Transformación Digital, 2021) lanzó una propuesta de definición para el diseño de la campaña para el “fomento del humanismo tecnológico”:

“ Corriente de pensamiento que promueve poner la tecnología al servicio de la condición humana, potenciando un uso responsable y fomentando una innovación guiada por principios éticos, que faciliten el desarrollo individual del ser humano, la convivencia en sociedad y el progreso sostenible de la humanidad.”

La ambigüedad del concepto dificultó el inicio de creación del taller, así que se partió de la idea de alianza entre humanos y tecnología, donde las necesidades humanas están siempre en el centro de los propósitos de la tecnología. **Se trabajó a partir de 3 premisas:**

01

Asegurarse que las personas que asistieron al taller fueran las protagonistas, el centro de todo.

02

Lograr que cada persona de forma individual fuera creadora de lo que sucediera en el taller.

03

Crear nuevos espacios de conversación, de reflexión conjunta fruto de la inteligencia del grupo, es decir, definir un entorno que favoreciera la inteligencia colectiva del grupo.

## ▼ Objetivos

La siguiente etapa fue definir los objetivos, ¿qué se pretendía lograr? Para esta definición, se situó a los y las participantes en el centro del desarrollo del taller. Lo esencial era que las personas:

Comprendieran el peso del humanismo tecnológico en su día a día.

Absorbieran conocimientos y nuevas referencias.

Lograran aterrizar conceptos abstractos para su entendimiento y aplicación.

Generaran reflexiones conjuntas a través de la propia experiencia y la del resto.

Crearán un espacio interactivo, de disfrute y reflexión, que incluyese una línea argumental sólida y creativa.

## ▼ Preguntas

Todo proceso creativo comienza con preguntas. En este caso surgieron muchas, algunas se respondieron en la creación, otras encontrarían solución el día del taller con la respuesta de los y las participantes.

### ALGUNAS DE LAS PREGUNTAS SURGIDAS DURANTE LA FASE DE CREACIÓN FUERON:

¿De qué forma se puede encontrar el equilibrio entre un proceso creativo-disruptivo y entendible?

¿Cómo encontrar el “pegamento mágico” que une el concepto de la dinámica con la actividad a realizar?

¿Cómo se anclarían los aprendizajes de los y las participantes?

¿Cómo se pueden fomentar espacios de inteligencia colectiva y aportación individual?

¿Cómo desapegarse de una idea para hacerla evolucionar?

¿Cuál es el mejor medio para comunicar las ideas en proceso de construcción?

¿De qué manera se puede transmitir el concepto para que los y las participantes lo entiendan?

¿Qué pasa si las personas se sienten cohibidas a la hora de compartir en grupo y reflexionar en voz alta?



# El camino creativo

## Origen

El arranque del camino creativo fue trabajar sobre el concepto de humanismo tecnológico, para lo que se plantearon preguntas abiertas que permitían entender mejor estas dos palabras. Se trabajó sobre cada una de ellas por separado –humano y tecnología–, pues al dividir las se podía enfocar la parte esencial de cada una de ellas y obtener una base común.

### ALGUNOS EJEMPLOS DE ESTAS PREGUNTAS FUERON



## ▼ Herramienta

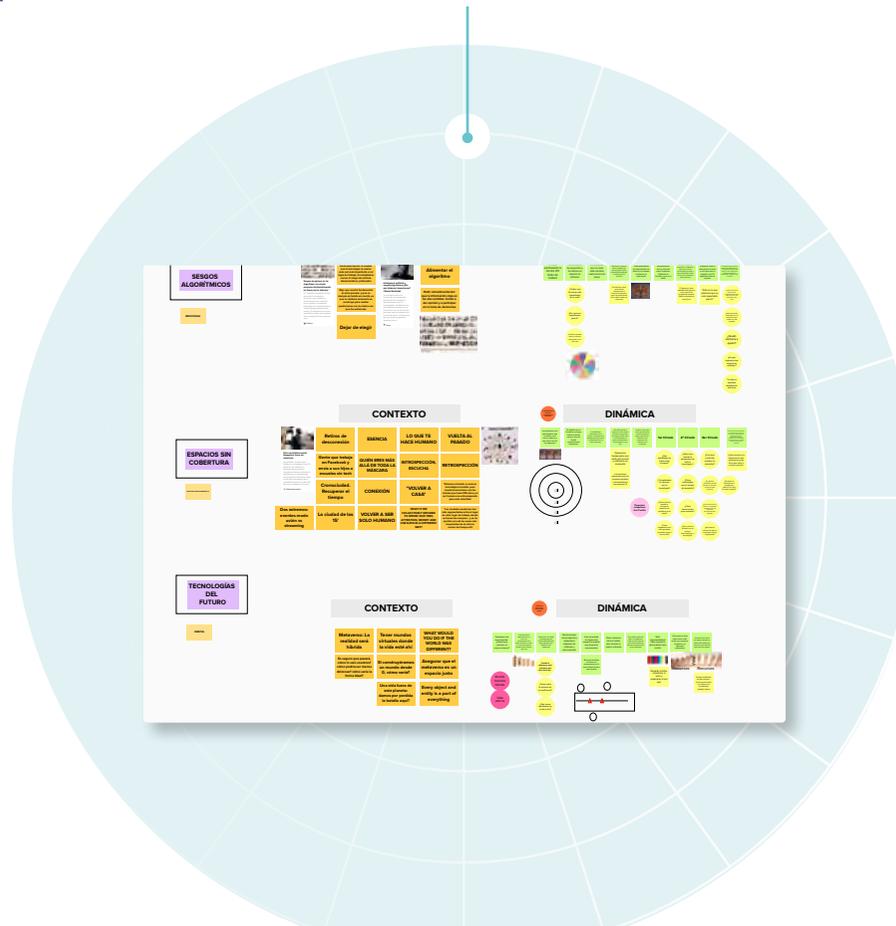
Cuando se inició la creación del taller, se comenzaron a crear en paralelo distintas partes del mismo (objetivos, ejemplos, ideas, etc.). Por ello se decidió trabajar con un entorno digital colaborativo que permitiera poder conectar los puntos y compartir los avances.

Dado que el contexto era disruptivo, se decidió trabajar con Mural —una herramienta digital para crear lluvias de ideas en formato tablón— para mantener el pensamiento lateral activo y diseñar de forma dinámica todo el contenido; dado que esta herramienta permite trabajar en macro, se podía tener un mapa de todo el proceso de creación y su recorrido. Fue esencial estructurar toda la hoja de trabajo teniendo en cuenta las distintas partes y la forma de hacerlo fue mediante dos fases:

01

En una primera fase se creó la estructura del Mural, en formato macro. Se dividió en partes: objetivos, contexto, preguntas, ideas, etc. Este proceso se repitió varias veces a lo largo del mismo, fue necesario tener una estructura clara y replicable para comunicar e iterar.

### PRIMERA FASE      SEGUNDA FASE



**02**

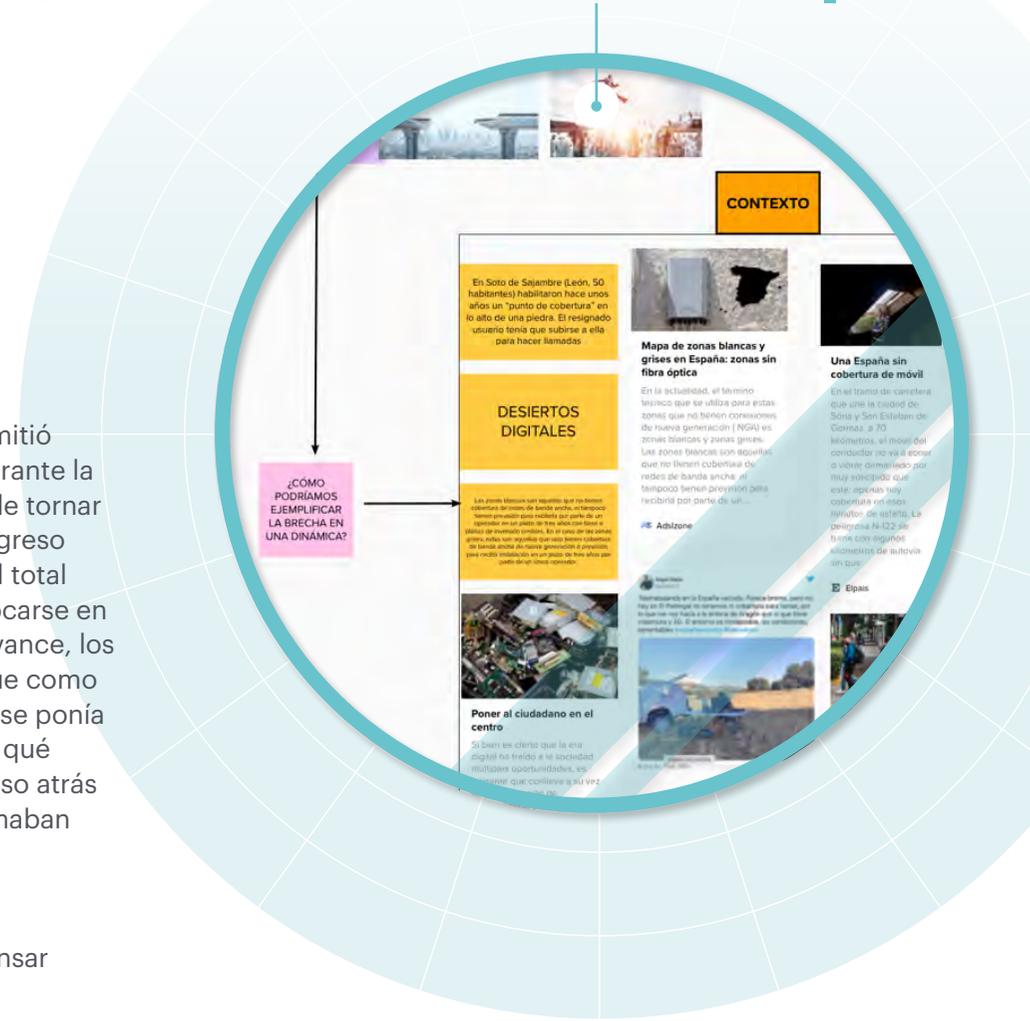
Una vez se tenía la estructura del Mural, se trabajó en micro, en los detalles de cada una de las partes. Cuando se tenía que explicar el contenido, se acercaba la vista (zoom in) para mostrar la parte específica, el paso a paso



Esa capacidad de tener vista de pájaro permitió ordenar de manera sencilla el contenido durante la fase de ideación (que en ocasiones se puede tornar caótica) y además otorga sensación de progreso en el proceso porque se observa el material total creado. Por otro lado, la posibilidad de enfocarse en una parte concreta del Mural facilitaba el avance, los pequeños movimientos. De alguna forma fue como construir una pared, en la que se decidía si se ponía foco en un ladrillo concreto: cómo situarlo, qué forma tenía, qué color o bien se daba un paso atrás y se observaba la altura, la anchura y se tomaban decisiones generales.

Dado que ya se tenía el cómo, se pasó a pensar en el qué, esto es, la estructura del evento.

**PRIMERA FASE**      **SEGUNDA FASE**



## ▼ Estructura del evento

El evento se creó con la propuesta de entender y reflexionar, fomentando la inteligencia colectiva. Para ello se buscó que la estructura fuera dinámica, con distintos elementos que se iban uniendo entre sí a lo largo de todo el recorrido.



1

### PAQUETE DE BIENVENIDA

Los participantes recibieron un paquete de bienvenida con instrucciones claras y una pequeña introducción sobre el taller. El objetivo fue crear expectativa y entusiasmo.



2

### RECEPCION

Al entrar al evento se les desprendió de su parte humana, de objetos considerados muy personales y suyos. Para ello, se les pidió a los participantes que depositaran sus pertenencias (móvil y cartera) en bolsas individuales, de las cuales se mantuvieran alejados y además se asignó un número sin nombre a cada participante.



3

### BIENVENIDA

Esta dinámica se creó para conocer a los y las participantes. Días antes del taller enviaron una foto de un objeto, lugar o situación que mejor los representara, con la condición añadida de que no podía ser una imagen de algo tecnológico. La actividad consistió en presentarse y explicar el significado personal de la foto, y, como recompensa, se les devolvió su identidad a través de una pegatina con su nombre.



4

### CONCEPTOS Y TEORÍA

Olivia Blanchard, investigadora de Digital Future Society Think Tank, aportó el contexto teórico y social del concepto humanismo tecnológico y su creciente uso en España y Barcelona.<sup>1</sup>



5

### CHARLA INSPIRACIONAL

El propósito de esta parte fue lanzar algunas preguntas a los y las participantes sobre el uso de la tecnología a través de historias contrapuestas. El objetivo era generar reflexiones y exponer el desarrollo tecnológico en un contexto de tensiones, donde los límites del desarrollo fuerzan a plantear cuales son los límites y las líneas rojas.



6

### TALLER COCREACIÓN

Se dividió el grupo general en cuatro subgrupos, se les asignó la cápsula del tiempo (ver detalle próximo apartado) y cada subgrupo fue rotando a través de las cuatro estaciones. Esta parte representó el núcleo del taller y será en lo que se hará énfasis en este documento.



### CIERRE

El grupo general se reunió de nuevo y compartieron aprendizajes, reflexiones y puntos de vista.

<sup>1</sup> Presentación basada en el contenido del informe Reflexiones sobre lo que significaría para Barcelona convertirse en la capital del humanismo tecnológico, (Digital Future Society 2022).

## ▼ La cápsula del tiempo

Fue el elemento clave para anclar la experiencia de las personas que participaron.

El taller de cocreación se planteó con la premisa de que los y las participantes realizaran un recorrido por el espacio disponible, para lo que se dividió al grupo total en 4 subgrupos y antes de comenzar se les entregó una cápsula del tiempo y se les transmitió **el siguiente mensaje:** .....

“ Esta cápsula os representará a vosotros como humanos, será el legado para vuestros descendientes. Si algo o alguien la abre dentro de 50 años, podrá identificar qué os hacía humanos.”

### ¿CÓMO SE LLEGÓ A ESTA IDEA?



Cuando se estaba creando el contenido del taller, se pensó en que sería buena idea que las personas que participaran tuvieran un objeto que sirviera como recuerdo al final del día. Algo que pudieran observar los días posteriores y que les hiciese recordar lo que habían vivido dentro. Dado que el evento trataba sobre tecnología y humanos, en seguida aparecieron conversaciones sobre el futuro y sobre lo que significaría poder tener un anclaje que sirviera para que pudieran explicar qué era para ellos ser humano.

La idea de la cápsula fue el resultado de un momento “eureka”, propiciado por todas las conversaciones que se habían tenido previamente y con la ayuda de las preguntas que se han planteado al inicio de este apartado.

Se eligió para cápsula del tiempo un recipiente de cristal con una tapa de madera, totalmente personalizada para cada participante y que permitía ver el contenido, de forma que podía generar nuevas conversaciones en el futuro.

Ahora que se tenía el objeto clave, era momento de centrarse en el núcleo del taller, las estaciones de trabajo.

## ▼ Las estaciones de trabajo

La idea de las estaciones de trabajo surgió cuando se decidió que el grupo iba a dividirse en subgrupos, con el propósito de que cada uno de ellos recorriera distintas estaciones de trabajo, similar a una cadena de montaje inversa.

El diseño de las estaciones de trabajo, independientes entre ellas, produjo una multitud de ventajas entre los participantes cuando se realizó el taller:

La generación de espacios personalizados permitió que vivieran experiencias distintas en cada una de las estaciones.

Poder variar la posición corporal entre cada una de las dinámicas fue esencial para activar al grupo y dinamizar la actividad.

Tener espacios separados entre sí facilitó a los subgrupos cocrear de forma aislada, sin tener apenas ruidos externos y pudiendo generar conexiones entre sus integrantes.

La separación laberíntica con la que se diseñaron las estaciones hizo posible crear el efecto sorpresa entre los y las participantes, pues no sabían cómo sería la siguiente estación.

Se definieron cuatro temas (uno por estación) relacionados con el humanismo tecnológico y las áreas de trabajo de Digital Future Society:

 **Brechas digitales**

 **Sesgos algorítmicos**

 **Tecnologías del futuro**

 **Espacios sin cobertura**

A continuación, se explicará en detalle cada una de las estaciones que se creó y cómo fue el recorrido de los participantes utilizando el siguiente esquema:



\*El *output* corresponde a los objetos que los y las participantes introducían en su cápsula del tiempo.

## Brechas digitales



### Objetivos

Los objetivos buscados en la creación de esta dinámica fueron:

Adentrarse en dos brechas digitales: acceso y competencias y resolver un reto dedicado a cada una de ellas para que pudieran vivenciar cómo es sentirse dentro de ellas.

Entender la complejidad de las brechas digitales, y la **necesidad de colaboración** para poder mitigarlas y resolverlas.

Generar un espacio de disfrute a través de los retos y colaboración entre los participantes del grupo que lleven a reflexiones posteriores a través de preguntas.



### Contexto

El contexto que se planteó en la dinámica fue que actualmente coexisten varios tipos de brechas digitales en el mundo. Para categorizar las brechas se empleaba el documento *Delimitar la marginación: marco de referencia global para la inclusión digital* (Digital Future Society 2019), donde se destacan cuatro brechas: acceso, competencias, uso y entorno propicio.

Como ejemplo de brecha de acceso, se hacía referencia al artículo que Juan Navarro publicó en el periódico El País titulado *Una España sin cobertura de móvil* (2021), donde narraba que hay un pueblo en León, Soto de Sajambre, en el que no existe cobertura móvil excepto en el “punto de cobertura”, una piedra que permite a sus habitantes poder comunicarse con el mundo exterior. Esto condujo a los participantes a que compartieran sus experiencias sobre ejemplos de este tipo de brechas.

Siguiendo con los tipos de brechas, se ejemplificaba la de competencias, tomando como caso el ocurrido en los procesos de digitalización durante la pandemia. Ya que, según publicaba el informe del Ayuntamiento de Barcelona y la Fundación BIT Habitat en 2020 sobre Brecha Digital en Barcelona (BIT Habitat 2020), la “situación pandémica” ha aumentado esta brecha debido a la carencia de competencias digitales. Este ejemplo activaba una vez más las reflexiones individuales y generaba conversaciones interesantes en torno a estas brechas.



## Brechas digitales

### Recorrido

A partir de este contexto y tras una breve reflexión, el recorrido que realizaron los participantes durante la dinámica fue:

- 1 Se dividía al grupo en dos y se les acompañaba hasta las dos brechas digitales, separadas en dos mesas diferentes.
- 2 Cada grupo disponía de un reto distinto que debía resolver para obtener el objeto que introduciría en su cápsula. Los retos de cada grupo eran:  
**Brecha acceso:** conseguir encontrar una llave para abrir una caja cerrada con un candado.  
**Brecha competencias:** descifrar un jeroglífico escrito sobre una lámina.
- 3 Ambos grupos disponían de una caja de recursos compuesta de objetos diversos: lupa, mapa de Barcelona, destornillador, prospecto medicamento, juguetes, un libro, etc. Entre esos objetos se hallaba la clave para resolver su reto.
- 4 Los grupos desconocían que el objeto clave para resolver su reto lo tenía el otro grupo. El grupo de la brecha de acceso disponía del vocabulario para leer el jeroglífico y el de brechas de competencias tenía la llave del candado para abrir la caja.



## Brechas digitales

### Recorrido

- 5 Llegados a un punto de bloqueo, la facilitadora explicaba mediante un ejemplo el concepto de colaboración, sin decirlo explícitamente, para que los grupos entendieran que para resolver el reto debían comunicarse con el otro grupo. Algunos de estos ejemplos eran diálogos de películas o metáforas de la naturaleza.
- 6 En algunos grupos surgió la idea de comunicarse con sus compañeros para resolver el reto, en otros se tuvo que instar a que buscaran apoyos entre quienes tenían cerca.
- 7 Una vez que cada grupo resolvía su reto, se podía acceder a la recompensa: piezas de un puzle.
- 8 De nuevo, el puzle se completaba colaborando entre los dos grupos y, al hacerlo, podían leer la palabra **colaboración** escrita. Este era el momento clave, pues era uno de los conceptos que podía ayudar a salir de estas brechas.
- 9 Se procedía a un espacio de reflexión en la que se planteaba cómo había sido para ellos la experiencia.



## Brechas digitales

### Preguntas

Se generó un listado extenso de preguntas para proponer en la dinámica en caso necesario; algunas de las más relevantes en relación con los tres procesos (contexto, núcleo y cierre) fueron:

#### Contexto

- ¿En qué pensáis cuando escucháis el concepto “brecha digital”? ¿Qué brechas conocéis?
- ¿Habéis tenido alguna experiencia en vuestro entorno sobre alguna brecha digital?
- ¿Cómo os sentirías si os pasara a vosotros o vosotras?

#### Núcleo

- ¿Cómo lo estáis viviendo?
- ¿Se os ha ocurrido probar otra forma de resolverlo?
- ¿Qué puedes hacer para saltar esta brecha en forma de reto?

#### Cierre

- ¿Qué patrones habéis seguido para resolver el reto?
- ¿Qué acciones se os ocurren para fomentar esa colaboración?
- ¿Cómo de importante es la colaboración en vuestro día a día?

### Output

El objeto que se introducía dentro de la cápsula del tiempo era la pieza del puzzle, que simbolizaba la colaboración, pues ésta es clave en la gestión y mitigación de las brechas digitales.



## Sesgos algorítmicos

### Objetivos

Los objetivos buscados en la creación de esta dinámica fueron:

---

Debatir acerca de cómo los sesgos afectan a la concepción de la realidad.

---

Definir qué áreas de la vida de cada persona son más importantes.

---

Vivenciar qué pasaría si se perdiera la capacidad de elegir y decidir sobre los ámbitos más importantes.

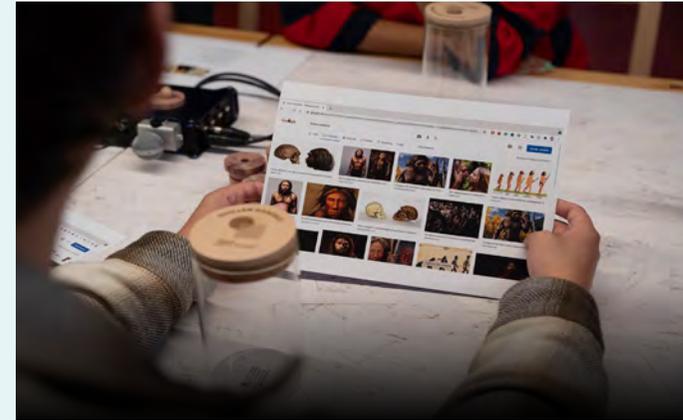
---

Generar un espacio de reflexión a través de preguntas sobre algoritmos.

---

### Contexto

El contexto que se planteó para esta dinámica partía de que las soluciones tecnológicas basadas en algoritmos aprenden del ser humano a medida que se utilizan y establecen una serie de perfiles para cada usuario/a. Por ejemplo, ofrecen resultados de búsqueda o una selección de productos elegidos sobre la base del perfil existente. Estos resultados pueden impactar de forma directa en las oportunidades, servicios ofrecidos y en la propia percepción de la realidad.



Para ejemplificar esta distorsión, se les enseñaba a los participantes algunos ejemplos sobre los resultados de Google al hacer algunas búsquedas:

- ▶ “*Homo sapiens*”: mostraba únicamente imágenes de hombres, pocas o ningunas mujeres y las que aparecían estaban acompañadas por niños.
- ▶ “*Cocina persona*”: aparecían resultados de cocinas donde únicamente hay mujeres.
- ▶ “*Los pobres son...*”: el algoritmo autocompletaba con comentarios excluyentes o racistas.
- ▶ “*Spanish costumes*”: mostraba resultados de temática flamenca o mejicana.

Estos ejemplos aludían a la distorsión de la realidad a través de los resultados de búsqueda y fueron el punto de partida para plantear de qué forma podía influir esto en otras áreas de la vida, por ejemplo, el acceso a un crédito bancario, una hipoteca o el acceso a la universidad.



### Recorrido

Desde este contexto y tras un debate sobre estas cuestiones, el recorrido de la dinámica fue:

- 1 A cada participante se le daban 2 bolas y peanas de madera.
- 2 Se les mostraba la rueda de la vida (basada en prácticas de coaching personal) en la que se mostraba una rueda dividida en partes que muestran las áreas de la vida de una persona.
- 3 Se les pedía que reflexionaran sobre las áreas esenciales en sus vidas, las escribieran en las piezas de madera y compartieran con el grupo el motivo de su decisión.
- 4 Cuando el grupo concluía su reflexión, la facilitadora tomaba el mando, explicando que desde que comenzaron a compartir se había convertido en el algoritmo, alimentándose de toda la información que habían compartido y a partir de los perfiles de la mesa y la información, ella tomaba la decisión de qué área era la esencial para ellos.

- 5 La facilitadora iba quitando a los participantes aquellas piezas de madera que no eran la elegida e informaba al grupo:  
**“Desde este momento toda la información y acciones van a ser sobre la base de esta área. Tu vida ahora girará en torno a ella. Esta área será la que se introduzcáis en vuestra cápsula del tiempo, por lo que será la que os represente si alguien la abre dentro de 50 años.”**
- 6 Se generaba un espacio de preguntas y reflexión en función de lo ocurrido, pues esta decisión unilateral causaba agitación entre los participantes (ver apartado preguntas).
- 7 La dinámica finalizaba informando al grupo de que finalmente podían volver a sus áreas esenciales elegidas e introducirlas en la cápsula del tiempo, pero que tuvieran en cuenta los efectos de no haber sido así.



## Sesgos algorítmicos

### Preguntas

Se generó un listado de preguntas como punto de partida para la dinámica, entre ellas estaban:

#### Contexto

¿Cuánta de la información que recibís en vuestro día a día consideráis que es sesgada?  
¿Cómo os sentiríais si supierais que se os discrimina por dónde vivís, vuestros ingresos, pero también los de vuestros vecinos y vecinas?

#### Núcleo

¿Cómo os sentís al dejar de tener la capacidad de elección sobre las áreas importantes de vuestras vidas?  
¿Consideráis que un algoritmo puede entenderos en toda vuestra dimensión como seres humanos teniendo en cuenta únicamente un área de vuestras vidas?  
¿Queremos seguir perpetuando estos sesgos?  
¿Hay algo que se pueda hacer?  
¿Quién controla a quién en nuestra relación con la tecnología y sistemas automatizados?

#### Cierre

Si crearais un algoritmo, ¿cómo podríamos asegurarnos de que no herede nuestros sesgos?  
¿Dónde está la neutralidad?  
¿Cómo creéis que va a avanzar esto y qué podemos hacer?

### Output

De esta dinámica los participantes se llevaban aquellas áreas más importantes de sus vidas, en forma de bolas y peanas de madera.



## Tecnologías del futuro

### **Objetivos**

Los objetivos buscados en la creación de esta dinámica fueron:

---

Descubrir qué se entiende por tecnologías del futuro.

---

Definir los recursos que se consideran esenciales en el futuro metaverso.

---

Definir los valores por los que se debería regir el futuro metaverso.

---

Generar un espacio de conversación y reflexión.

### **Contexto**

Al inicio de la dinámica se preguntó a los y las participantes qué entendían por tecnologías del futuro. Tras recoger sus respuestas, en todos los grupos surgió el metaverso, dado que Facebook había anunciado recientemente su cambio de nombre a Meta, así como su nueva visión empresarial. Fue interesante observar cómo se desarrollaban distintas conversaciones sobre este hecho, había distintas miradas respecto a este hecho: miedo, novedad, escepticismo e incluso coches voladores.



### **Recorrido**

Desde este contexto el recorrido de la dinámica fue:

- 1** A los participantes se les explicaba que juntos iban a construir el metaverso mediante los recursos que consideraban esenciales. Los recursos eran representados por fichas de madera, algunas de las cuales estaban escritas con ejemplos (social scoring, blockchain, justicia digital) y en otras podían elegir qué escribir.



## Tecnologías del futuro



### Recorrido

- 2 Tras un tiempo de reflexión individual, cada participante explicaba al grupo por qué elegía ese recurso para formar parte del metaverso. Se generaban espacios de conversación entre ellos.
- 3 La siguiente fase fue elegir los valores, dado que se les pidió humanizar el metaverso. Mediante fichas de madera (de colores) se les que planteaba la pregunta, ¿qué valor podría ayudar a que el metaverso fuera lo más humano posible?
- 4 Tras un tiempo de reflexión, se instaba a que cada participante compartiera con el grupo su decisión, generando otra vez estos espacios de comunicación.
- 5 La dinámica finalizaba con algunas preguntas al grupo a modo de cierre, por ejemplo, si pretendían ser usuarios o creadores en este metaverso.
- 6 Los y las participantes depositaban su valor guía en la cápsula del tiempo.



### Output

El *output* fue la ficha del valor que habían escrito, aquel valor que serviría como guía para construir el futuro.



### Preguntas

Algunas de las preguntas que sirvieron para activar las reflexiones en esta estación fueron:

#### Contexto

- ¿Qué se os viene a la cabeza cuando hablamos de tecnologías del futuro?
- ¿Cómo nos aseguramos de que el metaverso sea un espacio justo?

#### Núcleo

- ¿Qué recursos queremos que sean los que construyan ese metaverso?
- ¿Consideras que el planeta está preparado/ capacitado para una nueva era de virtualización, producción y uso de datos aún más exponencial?
- ¿Qué valores pueden ayudarnos a construir un futuro, sea en el metaverso o no?
- ¿Qué significa para ti ese valor?

#### Cierre

- ¿Creéis que los recursos sin esos valores funcionarían igual?
- ¿Cómo conseguimos poner en marcha ese valor en nuestra vida?



## Espacios sin cobertura

### **Objetivos**

Los objetivos buscados en la creación de esta dinámica fueron:

---

Reflexionar acerca de la relación con la tecnología.

---

Desafiar el statu quo y plantear si es posible otra forma de conexión con la tecnología.

---

Generar conversaciones y reflexiones sobre cómo desconectar para conectar.

---

Anclar la experiencia a través de una carta que simbolice la parte humana.

### **Contexto**

Se comenzaba la dinámica contextualizando que, pese al avance tecnológico imparable, las emociones son las mismas que hace 300 años. Esto ocasiona nuevos retos para la humanidad. Se ejemplificaba cómo personas de grandes corporaciones tecnológicas como Google o Facebook envían a sus hijos a escuelas donde no existe tecnología y que cada vez son más comunes los retiros de desconexión, donde las personas se desprenden de los móviles durante días. Se proponía un viaje hacia la parte más humana para replantear la relación con la tecnología a través de preguntas y mediante tres círculos concéntricos entre los que se iba avanzando a medida que se respondían esas preguntas.

### **Recorrido**

A partir de este contexto y tras una breve reflexión, el recorrido que realizaron los participantes durante la dinámica fue:

- 1** El grupo se situaba fuera del círculo externo, se les compartía que el objetivo era llegar al centro de este (donde había una mesa con unas cartas). Para avanzar iban respondiendo a las preguntas que se les planteaba.
- 2** A medida que respondían a las preguntas sobre su relación con la tecnología, se generaban debates y reflexiones acerca de ello.
- 3** Al llegar al círculo central, donde se situaba la mesa con las distintas cartas, se les pedía que eligieran una de las cartas que había sobre la mesa. Las cartas tenían varias imágenes, que podían tener un significado diferente para cada persona, que era quien le daba ese sentido a partir de lo vivido durante la dinámica, es decir, la carta sería un anclaje de los aprendizajes realizados. Fue curioso observar cómo el tono de la conversación se iba tornando más personal a medida que el grupo se iba acercando físicamente: las conversaciones evolucionaban de un tono más impersonal sobre el uso de la tecnología a cómo mejorar relaciones familiares o sociales dejando a un lado el componente tecnológico.



## Espacios sin cobertura

### Preguntas

Las preguntas eran esenciales en esta dinámica, pues generaban el movimiento de las personas. Algunas de ellas fueron:

#### Contexto

- ¿Os habéis replanteado vuestra relación con la tecnología?
- ¿Cómo vives cuando te desconectas de la tecnología?
- ¿Qué porcentaje del tiempo conectado es consciente y productivo?

#### 1er círculo

- ¿Cómo sería tu mundo si incluyeras espacios sin cobertura?
- ¿Te dejas llevar por la conexión y la utilizas dejándote llevar de una forma casi automática?
- ¿Cómo reaccionarías si una persona cerca te informara que se va a desconectar tecnológicamente?

#### 2º círculo

- ¿Qué desventajas tiene para ti estar conectado?
- ¿De qué te sirve estar conectado?
- ¿Qué harías con el tiempo si no estuvieras conectado?

#### 3er círculo

- ¿Cómo puedes mejorar tu relación con la tecnología?
- ¿Hay alguna forma de disfrutar de lo bueno de la conexión sin cargar con lo perjudicial?
- ¿Cómo te gustaría que evolucionara el futuro de la conectividad?
- ¿Qué carta representa lo aprendido en esta dinámica?

### Output

La carta que elegían en la mesa central era lo que introducía cada participante en su cápsula, ya que representaba lo que eran como seres humanos, su relación con la tecnología y con ellos mismos.



# Llegada al destino

## ▼ *Insights* de las estaciones

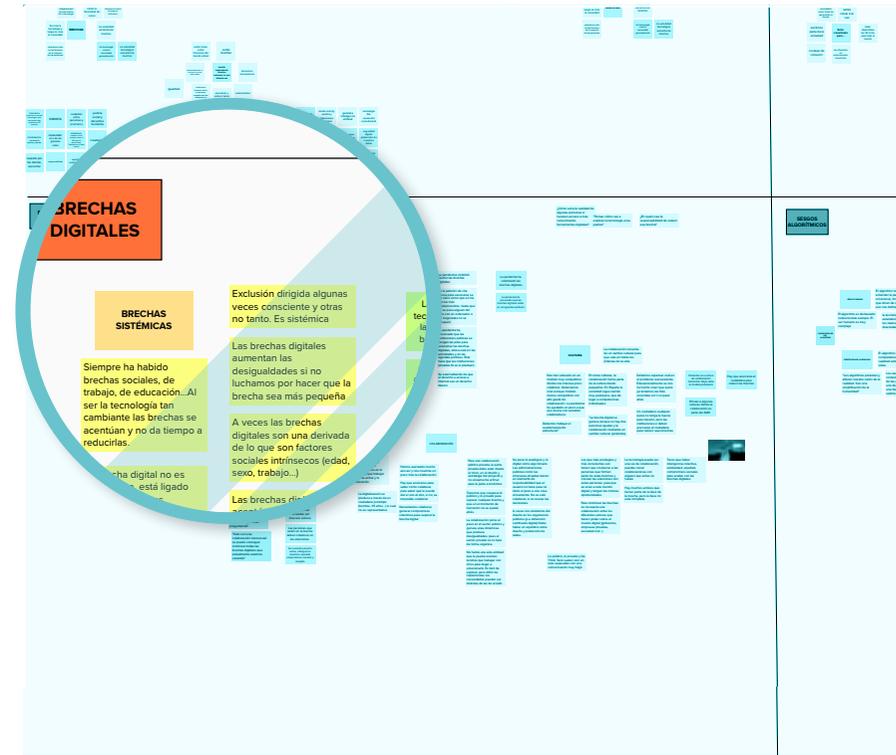
Llegados a la parte final del viaje, es el momento de mostrar los aprendizajes, “revelar las fotografías” y “revisar el diario” que se ha ido escribiendo en este viaje.

En este apartado se muestran las observaciones, entendimientos o ideas (*insights*) surgidas tras escuchar las grabaciones que se realizaron durante el taller. Este análisis se realizó con Mural siguiendo un proceso similar al que se hizo en el proceso de ideación y creación. Para ello se volcaron las transcripciones en pósts y se agruparon por áreas similares, creando un título que representase lo contenido en esas nubes.

En la siguiente imagen se muestra la vista panorámica de Mural, así como un detalle del análisis.



Para cada una de las estaciones se presentan a continuación los *insights* que resumen y enumeran los puntos clave de las conversaciones, así como frases literales de los y las participantes durante el taller.





## ▼ Brechas digitales

Los *insights* se han dividido en tres áreas:

A. **Sociedad**

B. **Colaboración**

C. **Futuro**





## A. Sociedad

### Las brechas sociales y digitales son sistémicas:

- ▶ Afectan a diversas áreas de la sociedad.
- ▶ Están interrelacionadas.
- ▶ Forman parte de un todo.

“La brecha digital está ligada con otras brechas socioeconómicas (trabajo, educación...), todos se tienen que ver implicados en la digitalización.”

“A veces las brechas digitales son una derivada de lo que son factores sociales intrínsecos (edad, sexo, trabajo...)”

### La rapidez del desarrollo de la tecnología aumenta el número de brechas digitales:

- ▶ Diferencia generacional.
- ▶ Falta de capacidad de adaptación.

“Al ser la tecnología tan cambiante, las brechas se acentúan y no da tiempo a reducirlas.”

“Las brechas digitales aumentan las desigualdades si no luchamos por hacer que la brecha sea más pequeña.”

### En áreas con brechas sociales, las brechas digitales son más profundas:

- ▶ Desigualdad.
- ▶ Falta de recursos/competencias.

“Las brechas digitales acentúan otras brechas, a veces sería interesante enfocarse en otras brechas primero, ir a la fuente del problema.”

“Se está hablando de criptomonedas y todavía no tenemos resueltos algunos básicos.”

### La situación pandémica ha visibilizado las brechas digitales:

- ▶ Agendas políticas.
- ▶ Estudios de instituciones privadas.

“La pandemia ha provocado que las instituciones públicas se pongan las pilas para solucionar las brechas digitales.”

“La pandemia ha hecho que todo el mundo sepa de qué hablamos cuando hablamos de brechas digitales.”



## B. Colaboración

### La colaboración entre diversos actores es la clave para salir de las brechas:

- ▶ Público-privado.
- ▶ Transversalidad.
- ▶ Comunicación.

"Tenemos que cooperar lo público y lo privado para superar cualquier brecha y que en el momento de transición no se quede nadie atrás."

"Solo con una colaboración transversal se puede conseguir minimizar todas las brechas digitales que actualmente estamos viviendo."

"Lo publico, lo privado y los Think Tank suelen vivir en islas separadas con una comunicación muy frágil."

### Las personas que están en la brecha deben colaborar en las soluciones:

- ▶ Compromisos sociales.
- ▶ Empatía.
- ▶ Escucha activa.

"Nos hemos sentido con angustia de no saber cómo solucionar algo y sentirnos mal por ello."

"Si no hay necesidad, no te planteas la colaboración."

"Hay que acercarse a la ciudadanía para reducir las brechas."

"Físicamente había mucho espacio entre los dos grupos, era difícil escuchar y saber lo que estaba pasando en la otra mesa, esto es una primera base de la brecha. No puedo llegar hasta allí si no colaboro."

### Fomentar una cultura social basada en la colaboración horizontal:

- ▶ Colaboración en el ADN.
- ▶ Cuestionamiento estructural.

"En España la sociedad sigue siendo muy jerárquica, que da lugar a competencias individuales."

"Nos han educado en un modelo muy competitivo donde nos interesa poco colaborar."



## C. Futuro

**El reto a futuro será que la conexión digital sea un derecho universal y no una obligación universal:**

- ▶ Equilibrio analógico y digital.
- ▶ Accesible a todos los perfiles.
- ▶ Poder de decisión individual.

"La brecha se genera cuando diseñas un proceso burocrático de forma digital y no piensas que alguien lo pueda usar de forma analógica."

"Se debe garantizar que todo el mundo tenga el derecho a decidir si está conectado o no."





## ▼ **Sesgos algorítmicos**

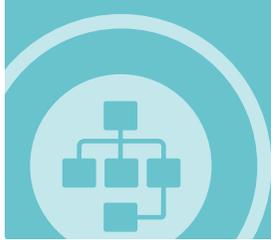
Los *insights* se han dividido en tres áreas:

A. **Decisión**

B. **Percepción**

C. **Diseño**





## A. Decisión

**Cuando el algoritmo decide por ti coexiste una mezcla de desconocimiento y aceptación inconsciente:**

- ▶ La decisión es imperceptible.
- ▶ Creencia de que es lo adecuado.
- ▶ Falta de transparencia.

"Es una sensación de que tú no tienes las riendas totales de tu vida, de que alguien te está dirigiendo sin que seas consciente."

"Cuando el algoritmo decide por ti, y no eres consciente, aceptas y no te cuestionas."

"Te dirigen hacia algo que eligen, pero te difuminan la parte que dejas, es muy sutil."

"Estábamos mejor sin saberlo, el desconocimiento es muy cómodo."



## B. Percepción

**El algoritmo es incapaz de entender la complejidad del ser humano:**

- ▶ Emociones.
- ▶ Creatividad.
- ▶ Psique humana.

"El algoritmo no va a entender la parte emocional, mis hechos, lo que dicen de mí... Todo eso nos define."

"A través de la creatividad humana se producen rupturas y eso permite avanzar, el algoritmo no puede reproducir eso todavía."

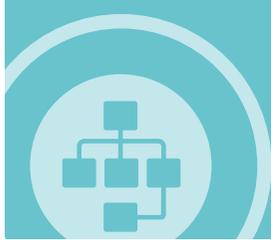
**El algoritmo puede alterar la visión del mundo de un ser humano:**

- ▶ Reduccionismo.
- ▶ Polarización.
- ▶ Comportamientos.

"Los algoritmos polarizan y alteran nuestra visión de la realidad."

"Nos sentimos minimizados, excluidos por el algoritmo."

"El algoritmo puede reducir el rol que tenemos en la sociedad."



## C. Diseño

**El diseño del algoritmo debe ser transparente, editable y democrático:**

- ▶ Colectivo.
- ▶ Autocrítico, reproduce los sesgos de los creadores.
- ▶ Aceptación: el sesgo 0 no existirá nunca.

“El punto de partida es pensar que hay información no sesgada. El periodismo neutral no existe.”

“Si no nos planteamos la pregunta ¿quién decide?, lo que se está haciendo es que esas decisiones se están tomando de una manera ni transparente ni democrática.”

“Google se ha convertido en un individuo con veracidad y autoridad.”





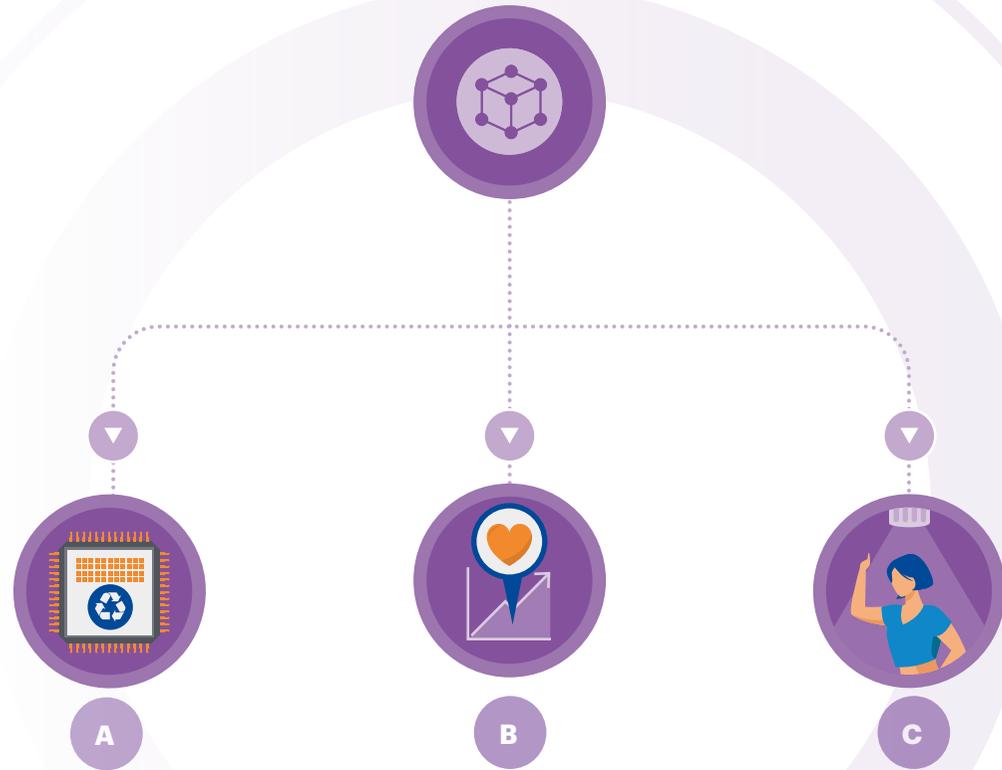
## ▼ Tecnologías del futuro

Los *insights* se han dividido en tres áreas:

A. **Futuro**

B. **Propósito**

C. **Protagonismo**





## A. Futuro

**El futuro de la tecnología debe ser sostenible, igualitario y consciente:**

- ▶ Medir el impacto ambiental.
- ▶ Inclusivo, que no deje a nadie atrás.
- ▶ Reflexivo, plantear cuestiones antes de seguir avanzando.

“La tecnología podría llevarnos a una aceleración que no sea necesaria.”

“Las tecnologías del futuro también han de ser tecnologías naturales.”

“Hay que replantearse si interesa que la tecnología avance tan rápidamente, ya que eso aumenta las brechas en nuestra experiencia.”



## B. Propósito

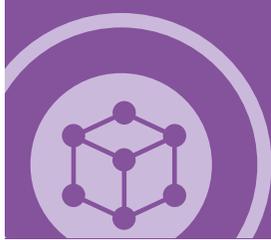
**El propósito tecnológico se basa en el crecimiento económico, no en el bien común:**

- ▶ Disminución brechas digital.
- ▶ Creatividad y espontaneidad.
- ▶ No dejar a nadie atrás.

“Los intereses de los desarrollos tecnológicos van por otros intereses económicos.”

“La tecnología ha de tener un propósito claro, ¿para qué la desarrollas?”

“La tecnología sigue los criterios de quien la diseña e invierte en ella.”



## C. Protagonismo

**Cuando no se plantea el papel de la tecnología en el futuro, se termina por ser únicamente usuario:**

- ▶ Imposición.
- ▶ Obligatoriedad.
- ▶ No ser creadores del futuro.

“Seremos meros usuarios al no incluir la diversidad de voces.”

“A la mayoría de las personas no les interesan las ideas de algunos millonarios.”

“Se crea la tecnología y luego se crea la necesidad.”

VALORES	RECURSOS	
Empatía	Integración de la naturaleza	Seguridad digital
Justicia social	Turismo digital	Democratización
Confianza	Accesibilidad universal a internet	Conciencia humana: ética, emociones
Equidad	Justicia digital	Gobierno
Cooperación	Educación y cultura universal	Construcción libre identidad digital
Moralidad: bien común	Interacción comunitaria entre generaciones	
Creatividad		
Responsabilidad		
Respeto		

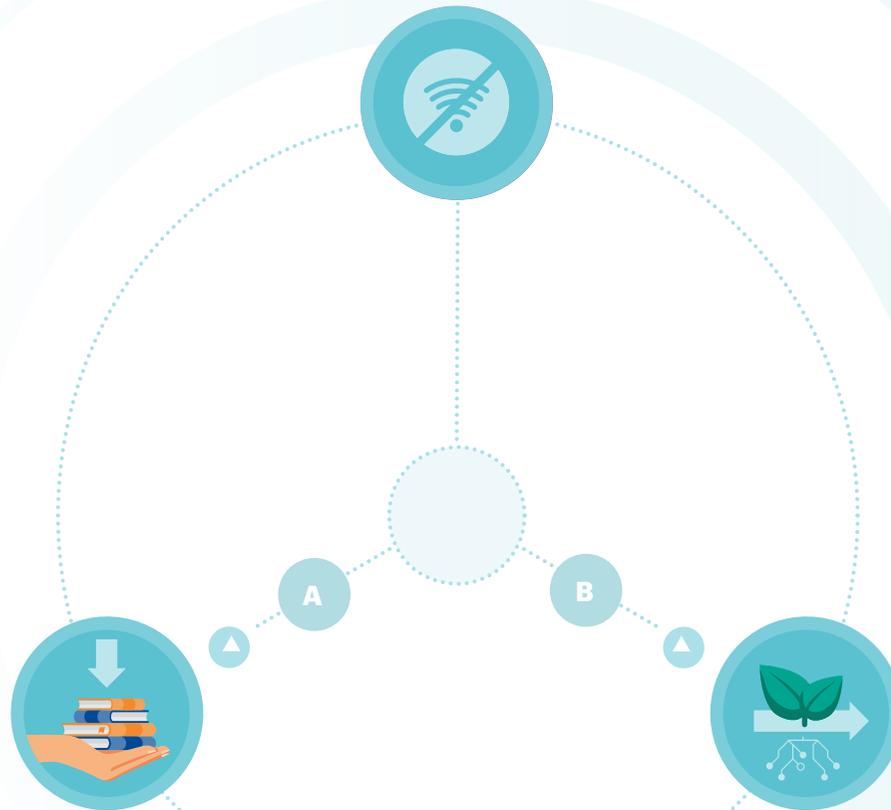


## ▼ Espacios sin cobertura

Los *insights* se han dividido en dos áreas:

A. **Impacto de la conectividad**

B. **Futuro de la conectividad**





## A. Impacto de la conectividad

**La conexión tecnología puede permitir acceso a conocimientos, conexión con personas y mejora de la eficiencia:**

- ▶ Cultura e información accesible.
- ▶ Comunicarse con personas que están lejos.
- ▶ Ser más rápidos, más productivos.

“Puedo tener acceso a cualquier respuesta que necesito en ese momento.”

“En la pandemia, la tecnología me permitió comunicarme con la familia que tengo lejos.”

“Hay procesos en el trabajo que la tecnología me ha permitido hacer más eficientes.”

**La conectividad puede generar culpa, miedo de no existir y atención dividida:**

- ▶ Inmediatez si no contestas rápidamente.
- ▶ No pertenecer si no estás conectado/a.
- ▶ Perder la conexión con el momento presente.

“A menudo me siento mal si no contesto un mensaje al instante.”

“Tener que informar a los demás que te desconectas, que vas a estar bien.”

“Me pierdo en la conexión sin darme cuenta. Nos hace saltar de una cosa a otra, a veces estoy viendo Netflix y a la vez con el móvil.”



## B. Futuro de la conectividad

**El futuro de la conectividad debe ser consciente, limitado y ecológico:**

- ▶ Detectar tu relación real, sin juicio.
- ▶ Marcar rituales y espacios propios.
- ▶ Cuidar de las relaciones esenciales.

“Que la conectividad sea una ventana al mundo, pero siendo consciente del aquí y ahora.”

“Deberían existir más regulaciones en empresas o entre personas (no voy a enviar a partir de esa hora).”

“La conectividad nos facilita muchas cosas, pero debemos construir cosas que aporten valor y tener cuidado que no se carguen otras.”

# Vuelta a casa

## ▼ Balance del viaje

¿Cómo se puede medir si un taller de este calibre ha cumplido los objetivos? Una forma es a través de los comentarios de las personas que participaron. Esta información se recogió a través de la encuesta que se realizó posterior al taller:

“He perdido la noción del tiempo.”

“Todas las dinámicas fueron útiles y agradables y contribuyeron de diferentes maneras al objetivo global del evento.”

“¡La estructura, dinámicas y metodologías fueron muy buenas!”

“Nos hemos sentido con angustia de no saber resolver el reto.”

“Nos hemos sentido excluidos, minimizados por el algoritmo.”



“Ha estado muy bien, muy divertido.”

“La estructura permitió agilidad y frescura para generar un debate entre el grupo que fuera productivo, en un tema que, planteado de otra forma, quizás hubiera resultado más agotador.”

“Fue un formato novedoso y dinámico. ¡Felicidades!”

“Nos hubiera encantado tener más tiempo para debatir, podríamos estar horas.”

Otra manera más subjetiva de evaluarlo es a través de las sensaciones. Las sensaciones de todo el equipo durante la creación, preparación y ejecución del taller fueron un regalo. Un viaje en el que se demostró una vez más que las personas son lo más enriquecedor de cualquier proceso que se realiza con pasión. Se logró crear una experiencia inmersiva en la que los y las participantes reflexionaron, descubrieron nuevos puntos de vista, se hicieron mejores preguntas e incluso fabricaron su propia máquina humana del tiempo.

Durante las horas que duró el taller se consiguió tejer conexiones entre ellos y cada grupo, con identidad propia, era capaz de crear los conceptos basándose en su experiencia y en la de sus compañeros y compañeras de viaje.

# Vuelta a casa

## ▼ ¿Qué pasaría si...?

¿Y ahora qué? ¿Hacia dónde puede evolucionar este taller y cuál será su próximo destino? Para responder a esto y más, se explorarán en el futuro una serie de preguntas formuladas de manera que sirvan para identificar áreas de mejora en las próximas ediciones.

### ¿Qué pasaría si...?

- ... hubiera habido más tiempo en las dinámicas para profundizar aún más?
- ... se hubiese tenido la oportunidad de hacer dinámicas en el exterior?
- ... se hubiese jugado más con los entornos en cada estación (luces, sonidos)?
- ... los y las participantes explicaran el contenido de sus cápsulas al final?
- ... las dinámicas hubiesen sido más largas y con más espacio para debatir?
- ... la composición de los grupos fuera cambiando en cada dinámica?
- ... se hubieran creado grupos con perfiles más diversos?
- ... hubiera que realizar el taller online? ¿Cómo se adaptaría?

Estas son preguntas complejas, acerca de las cuales ya se ha reflexionado mucho y en cuyas contestaciones se seguirá trabajando, para ver hacia dónde se puede dirigir próximas ediciones.

# Aprendizajes y conclusiones

## ▼ Aprendizajes

**En un viaje siempre hay aprendizajes: parar y observar el camino realizado es una parte esencial. Revisar todo lo aprendido durante este recorrido ha sido una de las claves en la realización de este documento, parte de estos aprendizajes fueron conscientes en el proceso, otros se hicieron conscientes tras la realización del taller. A continuación, se listan todos ellos:**

- ▶ Para crear cosas distintas, hay que trabajar de forma distinta. Unir los puntos a través de ideas de diversas metodologías (coaching, PNL, design thinking...). Para unir estos puntos se utilizó la herramienta digital Mural.
- ▶ Observar las ideas como un elemento moldeable, que puede cambiar la forma y evolucionar, pues acaba de nacer y debe crecer.
- ▶ La estructura y el medio usado facilitan la ideación. Definir una estrategia (estructurada) en Mural facilitó la creación y la comunicación de ideas.
- ▶ La unión de elementos es clave para encontrar ese “pegamento mágico”. Nutrirse de conceptos y preguntarse “¿qué pasaría si...?”
- ▶ Compartir las ideas a personas fuera del proceso hace que estas mejoren y se multiplique su comprensión.
- ▶ Incluir un contexto sencillo, con imágenes y ejemplos es clave a la hora de comunicar la idea.
- ▶ Tener objetos variados, cálidos y manipulables fomenta conversaciones.
- ▶ Alternar dinámicas de pie y sentadas agita conciencias.
- ▶ El componente juego debía estar presente en cada dinámica: resolver un reto, moverse en el espacio o escribir en piezas, fomenta la diversión, el humor y facilita que las personas se conecten entre sí.
- ▶ El movimiento genera energía. Al cambiar de espacios para cada dinámica, las personas aumentaron su energía.
- ▶ El factor sorpresa engancha a las personas. Ya sea cuando se pregunta qué ocurrirá en la siguiente estación o al darle la vuelta a una lámina.
- ▶ Las preguntas son el catalizador, activan las respuestas del grupo.
- ▶ Las pegatinas con los nombres dotan de identidad, hacen visibles a las personas que participan.
- ▶ Incluir algo que los participantes construyan en su viaje. Que sea único, personalizable y tangible para cada persona: en este caso el anclaje a los aprendizajes estaba contenido en una cápsula del tiempo.

## ▼ Conclusiones

Estos son algunos básicos que se deberían tener en cuenta para construir próximos talleres:

- ▶ La inteligencia colectiva maximiza el conocimiento.
- ▶ La creatividad es ese motor que impulsa hacia lugares desconocidos. Hay que asegurar esta parte en la creación.
- ▶ Fomentar preguntas poderosas basadas en metamodelos del lenguaje, es decir, indagar y profundizar para entender cómo perciben el mundo e interpretan la realidad las personas es esencial si queremos hacer nuevos descubrimientos.
- ▶ Gamificar conceptos genera nuevos espacios de conversación.

Este tipo de taller permite crear un entorno para que las personas descubran nuevas formas de aprender, relacionarse y cocrear, porque las sitúa en el centro y desde ahí surgen soluciones y propuestas más humanas, teniendo en cuenta que los objetos, materiales y roles del equipo facilitador son un medio para favorecer ese entorno.

El potencial del taller, su efecto transformador y las grandes posibilidades de evolución son características sólidas porque parte de conceptos universales como colaboración, juego, humanización, pertenencia, diseño y empatía.

A pesar de que se realizó a medida y estaba dirigido a crear dinámicas de humanismo tecnológico, podrían perfectamente aplicarse sus principios a cualquier materia que requiera de colaboración entre personas para llegar exponencialmente a nuevos lugares. Incluso se podría explorar un taller dedicado únicamente a uno de los temas trabajados, por ejemplo, el metaverso.

Partiendo de contextos colaborativos, el contenido podría ser adaptable a temáticas sobre medio ambiente, futuros sostenibles, empoderamiento de roles en la sociedad o asuntos controvertidos que requieran de un punto medio, entre otras.

Para finalizar con la analogía del viaje que ha recorrido todo el documento, este taller es una nave espacial que se construye a medida que vuela. El destino está fijado en el GPS en forma de las temáticas a tratar. El camino para llegar a ellas es lo realmente esencial y depende de las personas que pilotan la nave, ya que hay muchas formas de llegar a un resultado similar, pero la manera de hacerlo puede ser totalmente distinta. Esta experiencia fue un ejemplo de ello.

“ Nuestro destino nunca es un lugar, sino una nueva forma de ver las cosas.  
**Henry Miller**

# Referencias

BIT Habitat (2020). La brecha digital en la ciudad de Barcelona. [PDF] Disponible en: [https://bithabitat.barcelona/bretxadigitalbarcelona/assets/pdfs/BretxaDigitalBarcelona2020\\_cas.pdf](https://bithabitat.barcelona/bretxadigitalbarcelona/assets/pdfs/BretxaDigitalBarcelona2020_cas.pdf) (Consultado: 17 de marzo de 2022).

Digital Future Society. (2019). Delimitar la marginación: marco de referencia global para la inclusión digital. Barcelona, España. [PDF] Disponible en: <https://digitalfuturesociety.com/es/report/un-marco-para-medir-la-inclusion-digital-a-nivel-mundial/> (Consultado: 17 de marzo de 2022).

Digital Future Society. (2022). Reflexiones sobre lo que significaría para Barcelona convertirse en la capital del humanismo tecnológico. Barcelona, España. Disponible en: <https://digitalfuturesociety.com/es/report/reflexiones-sobre-lo-que-supondria-para-barcelona-convertirse-en-la-capital-del-humanismo-tecnologico/> (Consultado: 3 de enero de 2022).

Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. (2021) Boletín Oficial Del Estado. Anuncio de licitación de: Dirección General de la Entidad Pública Empresarial RED.ES. Objeto: Servicio de diseño, producción y difusión de contenidos para la campaña de fomento del humanismo tecnológico. Expediente: 067/21-CO [PDF] Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-B-2021-33956> (Consultado: 17 de marzo de 2022).

Navarro, J. (2021). Una España sin cobertura de móvil. El País. Disponible en: <https://elpais.com/espana/2021-09-19/una-espana-sin-cobertura-de-movil.html> (Consultado: 17 de marzo 2022).

# Agradecimientos

## ▼ Autor

**Javier Tejedor Pascual**, creador, facilitador y moderador del taller **I am human**. Estudió Ingeniería y se especializó en Design Thinking, Innovación Centrada en las Personas y Coaching. En sus proyectos combina distintos recursos, logrando que emoción, creatividad y pasión se mezclen en una sintonía perfecta.

## ▼ Equipo del taller I am human

El taller **I am human** fue posible gracias al trabajo de ideación, organización, y ejecución de los siguientes profesionales:

- **Carina Lopes**, directora de Digital Future Society Think Tank
- **Cristina Muñoz**, facilitadora
- **Inés Alarcón**, facilitadora y parte del equipo de a tu vera
- **Javier Castillo**, facilitador
- **Jean-Marc Joseph**, fotógrafo
- **Olivia Blanchard**, investigadora de Digital Future Society Think Tank
- **Paola Ruíz**, facilitadora
- **Raúl Alvarez**, Co-fundador de a tu vera
- **Vera Ciria**, Fundadora de a tu vera