

Editorial

Emergencia de actividades económicas vinculadas a entornos virtuales como categoría a considerar para propuestas educativas actuales

Emergence of economic activities linked to virtual environments as a category to be considered for current educational proposals

Soledad Cardozo 

Universidad Nacional de Asunción, Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. Asunción, Paraguay

**Cómo referenciar este artículo/
How to reference this article**

Cardozo, S. (2023). Emergencia de actividades económicas vinculadas a entornos virtuales como categoría a considerar para propuestas educativas actuales. *Revista científica en ciencias sociales*, 5(2), 5-7.

En los últimos años, hemos sido testigos de un crecimiento vertiginoso de las actividades económicas (Rongvaux y Rodríguez, 2019) que tienen lugar en entornos virtuales. Ello se debe en gran medida, a la interconexión global y el rápido avance de la tecnología; lo que ha permitido la creación de una economía digital dinámica y en constante expansión, *con numerosas promesas y modelos tecnológicos* (Lazo Díaz et al., 2021). En este contexto, han surgido nuevas oportunidades y desafíos que merecen ser analizados y debatidos en el ámbito científico y, específicamente, desde la perspectiva de la educación. Pues, es en el ámbito educativo en el que se forma al talento humano que habrá de incorporarse a la sociedad, dando o no respuestas a las necesidades emergentes de ella. No es menos cierto que, una de las áreas de mayor relevancia en este campo es el comercio electrónico. Solo en Latinoamérica, el comercio electrónico se ha triplicado en la última década (Cámara Peruana de Comercio Electrónico, 2021). Esa dinámica posibilitó también que las plataformas de venta en línea revolucionen la forma en que las empresas interactúan con los consumidores, eliminando las barreras geográficas y permitiendo la expansión de los negocios a escala global (Orive Badias, 2020). Este fenómeno ha generado un impacto significativo en la economía, modificando los modelos tradicionales de comercio y propiciando la creación de empleos en nuevos sectores relacionados con el marketing digital, la logística virtual y la atención al cliente en línea.

Además del comercio electrónico, otro aspecto importante de esta emergencia de actividades económicas virtuales es la industria de los videojuegos y los e-Sports. Los primeros han evolucionado de ser meros pasatiempos a convertirse en una forma de entretenimiento masivo y una industria multimillonaria. Los segundos, constituyen competencias de videojuegos a nivel profesional, han experimentado un crecimiento exponencial, con audiencias globales y patrocinadores de renombre (Riot Games, s. f.). Esta industria ha generado empleo en áreas como el desarrollo de juegos, la gestión de equipos y la organización de eventos, brindando oportunidades económicas y profesionales a una nueva generación de talentos.

En el mismo sentido, el aumento de las criptomonedas y la tecnología blockchain, han introducido nuevas formas de transacciones y almacenamiento de valor; se puede hablar incluso de una disrupción digital en los mercados financieros (Godoy, 2020). Lo que abre el camino al medio de pago intangible y hacia una economía descentralizada (Giménez, 2021).

El surgimiento de nuevas actividades económicas relacionadas con la minería de criptomonedas (Alcaraz Aguileo, 2020), la inversión en tokens digitales y el desarrollo de aplicaciones basadas en blockchain es un fenómeno no menos importante de análisis y estudio en el ámbito científico, que los mismos gobiernos deberán tomar con seriedad puesto que cambia los parámetros en cuanto a las variables tradicionales para la fijación de políticas monetarias (Moreno, 2019).

Autor correspondiente

Soledad Cardozo. Email: investigadora1508@gmail.com

Editor Responsable

Chap Kau Kwan Chung. Email: wendy505@hotmail.com



Este es un artículo publicado en acceso abierto bajo una [Licencia Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Habiendo planteado estos escenarios, cabe cuestionar al respecto de la educación y sus propuestas de valor ante necesidades, habilidades, destrezas y conocimientos que, las mallas curriculares no contemplan. Dado que, esos perfiles no figuran en la nómina de profesiones o áreas del saber (Consejo Nacional de Educación Superior [CONES], 2019) que históricamente han acaparado la atención de las universidades e, incluso, desde las escuelas primarias y secundarias, direccionaron la formación en este norte. Quién hubiera considerado décadas atrás que, jóvenes exitosos de cualquier parte del mundo se dedicaran a hoy a ser creador de contenidos, *community manager*, coach, analista o jugador de *Valorant*, por citar solo uno de los considerados *deportes* en muchas partes del mundo, y que ya conquista a jóvenes paraguayos (ABC Color, 2023).

En suma, la emergencia de nuevas actividades económicas vinculadas a entornos virtuales representa un desafío y una oportunidad para la sociedad en su conjunto. Es fundamental que la comunidad científica preste atención a estos cambios y se involucre en su estudio y comprensión. Se plantea esta línea como un llamado a la reflexión y promoción de la investigación en esta área y, al mismo tiempo, que los entes que regulan la educación como también de las instituciones educativas visualicen el presente y el futuro de las ofertas de formación, de cara a los desafíos y las oportunidades derivadas de la digitalización que, tal como lo afirma Pérez (2020), está redefiniendo la competitividad de las empresas y los países, y las condiciones de trabajo.

En consecuencia, los países deberán afrontar con visión el semejante reto que traen consigo este siglo y los venideros, con una sociedad que reconfiguró sus intereses, su forma de vida, los entornos en los que se mueve y su manera de ver el mundo. Una apuesta conveniente será pues, la pertinencia de las propuestas educativas y la reorientación de políticas de los Estados (Astudillo, 2020) en pro de la eficacia y la eficiencia que se requiere.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABC Color. (2023). *Joven coach paraguayo clasificó con su equipo de eSports para un torneo en Japón*. <https://www.abc.com.py/nacionales/2023/05/26/joven-coach-paraguayo-clasifico-con-su-equipo-de-esports-a-un-torneo-en-japon/>
- Alcaraz Aguileo, J. P. (2020). *Inversiones modernas: criptomonedas, crowdfunding y dropshipping*. [Trabajo de Grado]. Universidad Politécnica de Cartagena. <http://hdl.handle.net/10317/11566>
- Astudillo, C. (2020). Digitalización y currículo: re-evolución de la Gestión Curricular de los Programas Nacionales de Formación en la Era Digital. *Academia edu*. https://www.academia.edu/43511144/Digitalizaci%C3%B3n_y_Curr%C3%ADculo_Re_Evoluci%C3%B3n_De_La_Gesti%C3%B3n_Curricular_De_Los_Programas_Nacionales_De_Formaci%C3%B3n_en_la_Era_Digital
- Cámara Peruana de Comercio Electrónico. (2021). Reporte Oficial de la Industria de Ecommerce en Perú: Crecimiento de Perú y Latinoamérica 2009-2019. <https://www.inteligenciaparanegocios.com/wp-content/uploads/2020/02/Reporte-Oficial-de-la-Industria-Ecommerce-en-Peru.pdf>
- Consejo Nacional de Educación Superior. (2019). *Resolución N° 255 que establece los Criterios y Categorías de las Áreas del Saber*. <https://cones.gov.py/resolucion-cones-n-2552019-que-establece-los-criterios-y-categorias-de-las-areas-del-saber/>
- Lazo Díaz, D. L., Rodríguez García, J. I., Amador Ramos, J. E., Ramírez Echavarría, Z. G., y Montero, E. L. (2021). *Economía digital, los efectos socioeconómicos en las MiPyMEs mexicanas. Jóvenes en la Ciencia*, 10. <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/3418>

- Giménez, S. (2021). *Las criptomonedas, el blockchain y su comparativa con las divisas*. [Trabajo de Grado]. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/100930>
- Godoy T. (2020). Bancarización, digitalización y banca móvil. Evolución de los modelos de negocios bancarios, en la economía digital de Panamá. *Revista FAECO Sapiens*, 3(2), 13-37. https://revistas.up.ac.pa/index.php/faeco_sapiens/article/view/1362
- Moreno, I. S. (2019). *La nueva economía blockchain y criptomonedas en 100 preguntas*. Nowtilus. <https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoLanuevaeconomiablockchainycryptomonedas100.pdf>
- Orive Badias, I. (2020). *La revolución de la industria de la música tras la aparición de las plataformas digitales y las nuevas técnicas de captación de ingresos*. [Tesis de Grado,]. Universidad Pontificia. <http://hdl.handle.net/11531/37347>
- Pérez, F. (2020). *Cambios tecnológicos, trabajo y actividad empresarial: El impacto socioeconómico de la economía digital*. Madrid: Consejo Económico y Social (CES). https://www.ces.es/documents/10180/5228908/2020_Resumen_ejecutivo-Cambios_tecnologicos.pdf/d6beec75-2bd6-ebcb-a764-f8c2044a5903
- Riot Games. (s.f.). *Aspiramos a ser la empresa del mundo de los videojuegos más centrada en los jugadores*. <https://www.riotgames.com/es/quienes-somos>
- Rongvaux, N. L., y Rodríguez, L. (2019). Nuevas actividades económicas más allá de las TICs: el surgimiento de Airbnb en Parque Patricios, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Geográfica digital*, 16(32), 15-26. <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/geo/article/view/3584>