

Rutinas Ciudadanas: imaginarios en el espacio virtual de los jóvenes de la Institución Educativa Ciudadela Cuba

Citizens routines: Imaginary in the virtual space of the young of the Ciudadela Cuba school

Manuel Ospina Lozada¹

Ospina L. Manuel. miradas N° 9 - 2011. ISSN: 0122-994X. Págs 76 - 87.
Recepción: Mayo 20 de 2011
Aprobación: Julio 15 de 2011

Resumen

En el presente trabajo se visualizan los imaginarios que reflejan las rutinas que los jóvenes de hoy tienen en Internet y los escenarios virtuales a los cuales acceden en la cotidianidad. Esta investigación está apoyada en el modelo relacional del grupo de investigación de la Maestría en Comunicación Educativa de la Universidad Tecnológica de Pereira que hace parte del proyecto “Pereira imaginada 2009-2014”, el cual se fundamenta en la propuesta del Dr. Armando Silva de Imaginarios Urbanos, basados en la relación triádica del signo propuesta por Charles Peirce.

Palabras clave: Cibernauta, escenarios, facebook, Internet, jóvenes, Messenger, Rutinas.

¹ Ingeniero Ambiental, M. Sc. Docente Institución Educativa Ciudadela Cuba. Colombia.
Manuelospina5@hotmail.com

Abstract

In this paper there are displayed the imaginary reflecting routines that young people have on the internet today and the virtual scenarios they access in everyday life. This research is supported by the relational model of research group of the Master's degree in Educational Communication from Universidad Tecnológica de Pereira which is part of the project "Pereira imagined 2009-2014", which is based on the proposal by Dr. Armando Silva on urban imaginaries, based on the triadic relation of the sign proposed by Charles Peirce.

Key Words: Facebook, Internet, Messenger, netizen, routines, scenarios, youth

1. Introducción

Pereira imaginada en su fase inicial, por medio de un formulario base, ilustró los imaginarios globales de la población de la ciudad de Pereira, en aspectos contenidos en tres áreas generales como lo son 1) la ciudad, 2) el ciudadano y 3) las otredades.

En este estudio se detectaron y se listaron algunos de los imaginarios que crean ciudad y que representan la Pereira de hoy. En el imaginario de los pereiranos, la comunicación y el entretenimiento son algunos de los usos habituales que se hacen del computador, esto según los resultados arrojados en la fase I del macroproyecto Pereira Imaginada: 2009-2014. En la segunda fase del macroproyecto del cual surge este trabajo denominado, Rutinas Ciudadanas: Una mirada comunicativa de los imaginarios urbanos en el espacio virtual de los jóvenes entre 12 y 16 años de la Institución Educativa Ciudadela Cuba, se estudia dentro de la categoría rutinas Ciudadanas los hábitos y usos del computador, y las prácticas

ciudadanas específicas de los jóvenes de esta institución.

Al buscar develar las rutinas de los jóvenes y como éstos perciben la Internet, distinguiremos las actividades que realizan en la Web. Esta puede ser una herramienta que posibilita un accionar posterior en políticas educativas que permitan direccionar un aprendizaje significativo y a su vez autónomo en la enseñanza, potencializando los contenidos y sobre todo las actividades de los jóvenes en Internet.

Para poder lograr ese acercamiento y descifrar qué aprenden los jóvenes en este medio, es imperativo descubrir antes las rutinas propias de estos jóvenes y qué imaginarios tienen al respecto de la Internet y el uso del computador para recrear mediante croquis ciberculturales, las prácticas juveniles en Internet.

Delimitando el tema a investigar, a partir de las Tríadas conceptuales basadas en la teoría peirceana, se propone indagar desde el área ciudadanos, las relación de la categoría de rutinas ciudadanas y la Internet, (como escenario, como un lugar virtual, un escenario ciudadano virtual), en el cual se dan esos usos. Se establecieron las relaciones de comunicación y entretenimiento, (como terceridad), con el uso del computador, (como seguridad), y los jóvenes usuarios o ciudadanos, (como primeridad), mostrando las rutinas que los jóvenes tienen en la actualidad y vislumbrando la manera como éstos utilizan la Internet, como un escenario virtual.

Para el análisis e interpretación de la información se tomó el modelo de relación trial del grupo de investigación en Comunicación Educativa. Desde esta propuesta el proceso que se llevó

a cabo para el análisis–interpretación se desarrolló a partir de: i) tríadas, ii) nodos tríadicos, y iii) tríadas de sentido. De igual manera se construyeron croquis ciberculturales propios de esta población.

2. Contenido

2.1. Ciudad imaginada y los espacios ciberculturales

El presente proyecto de investigación está enmarcado en los imaginarios urbanos del Dr. Silva y el proyecto de Pereira imaginada 2009-2014, donde la ciudad imaginada es una realidad trial en la cual se relacionan, la ciudad, (Primeridad), los ciudadanos, (Segundidad) y los otros, (Terceridad), permitiendo visualizar algunas realidades sobre las rutinas de las personas, como categoría propia del área ciudadanos, las cuales demarcan y crean escenarios que a su vez recrean la ciudad.



Figura 1. Lógica trial de A. Silva

Esta concepción está fundamentada en la fenomenología de Peirce, donde los fenómenos se expresan como signos, el cual es un “vehículo que trasmite a la mente algo desde afuera. Aquello que representa se llama objeto, aquello que trasmite su significado y la idea que origina su interpretante”, (Restrepo, 1993, p.94), estableciendo de esta manera la relación tríadica de interpretación.

La lógica trial para la comprensión del Ser, (interpretación del fenómeno desde Peirce), tiene tres elementos indisociables, que son la Primeridad, como cualidad en sí misma, como sensación pura, como posibilidad de ser, es una cualidad; la Segundidad, como referencia a lo real, a lo que efectivamente es; y la Terceridad, que es relación, es el enlace entre la Primeridad y la Segundidad, es mediación. Esta es la base que cimienta la construcción de imaginarios urbanos del Dr. Silva.



Figura 2. Lógica trial Peirce.

Las rutinas según Armando Silva se establecen dentro del área de Ciudadano, que se describe como “El segundo sector de compilación en el trabajo de imaginarios urbanos. Interesa pues aquí, caracterizar la actividad ciudadana en relación con sus temporalidades, con las marcas que median sus acciones para caracterizar las rutinas de los sujetos urbanos.” (Silva, 2004, p.51)

Dentro de la categoría de ciudad, Silva define temporalidades como los “aspectos que condicionan la actividad cotidiana de los ciudadanos,” (p.51). Además la “Temporalidad es la cualidad que posibilita la acción”, (p.51).

Respecto a rutinas Silva las define como “aquellas acciones que se repiten continuamente de modos que se pueden

parangonar a lo sistemático, y caracterizan un Estilo, una forma de actuar, en este caso, de los ciudadanos. Son las rutinas las que constituyen escenarios y a su vez, son estos los que constituyen las rutinas” (p.52).

De igual manera “Las rutinas son, sin lugar a dudas, la propia forma dinámica de la relación triádica escenario–interpretante–colectivo, que se reconstruye gracias a su lógica interna de abducción, de posibilidad, de distanciamiento con la inmovilidad”, (p. 206). De posibilidad de acción y fluctuación.

Al leer la concepción de rutinas, y establecer que los escenarios son los que constituyen las rutinas, conllevando que estos son terceridades complementarias, se crea el interrogante del escenario propio de la comunicación y el entretenimiento empleando el computador como herramienta. Si nos enfocamos en su uso en comunicación, es imprescindible tener ligado al computador el uso de Internet, no como objeto o cosa, sino como lugar en el cual se efectúa esa comunicación, sin importar la aplicación que se emplee como MSN, Skype, email, chats, redes sociales, entre otros, ya que sin Internet difícilmente, se podría lograr esta actividad.

Siendo así, la Internet se transforma en la ciudad virtual, en el lugar donde los usuarios se encuentran y tienen la posibilidad de ser; y por su parte el ciudadano en la cibercultura es el usuario de la gran red, es el sujeto urbano–virtual, creador de su realidad social, y esta relación se da mediante las rutinas ciberculturales que el usuario efectúa en el escenario virtual, que es la Internet.

Estas rutinas en escenarios virtuales como la Internet, se pueden representar por medio de croquis ciberculturales,

entendiendo estos como ‘mapas de afectos y recorridos propios de los habitantes del ciberespacio’ enmarcados en la concepción de croquis imaginarios desde Silva, quien se refiere a estos como “las formas de la ciudad que habitan en las mentes de los ciudadanos por segmentación e interiorización de sus espacios vividos y de su proyección grupal”, (Silva, 2004, p. 26).

Los mapas delimitan lo físico y marcan fronteras determinadas, “si el mapa marcaba unas fronteras determinadas de propiedades políticas y geográfica, los croquis desmarcan los mapas,” (p.26). Éstos últimos, delimitan temporalidades, usos y afectos ciudadanos, siendo así, los croquis no se limitan en su presentación a estructuras o representaciones gráficas sino también a narraciones textuales, a ensoñaciones musicales o expresiones artísticas. Son recorridos de apropiación y uso.

2.2. Estado del arte

Cada vez la penetración de los computadores en los hogares es mayor en Colombia, y los jóvenes tienen más acceso a la red y a toda la variedad de actividades que allí se pueden desarrollar. La comunicación, generaliza a los jóvenes latinoamericanos, como lo comenta Quiroz, “Internet es hoy para los jóvenes una forma de comunicación, se utiliza como una extensión de su relación entre pares y con la finalidad de mantenerse informados, básicamente sobre todo aquello que es parte de su vida social y cotidiana”, (2008). Esta situación se refleja en Pereira imaginada fase 1 donde gran porcentaje de los ciudadanos usan y utilizan el PC de una manera similar.

Según un estudio realizado por la Universidad de Navarra, (2006), y

comentado en la página Web, 20 minutos. es:

Un 75% de los menores de entre 9 y 11 años dispone de Internet en su domicilio familiar, y del 64% que navega solo es un 12% el que cuenta con la ayuda de filtros de contenido.

Otros datos muestran que un 21% de estos menores usa Internet para asuntos relacionados con sus estudios, mientras que un 51% lo hace para chatear, un 42% para jugar y un 39% para descargar películas y música.

En la investigación realizada por la Dra. Maria Teresa Quiroz en el año 2008, en tres ciudades de Perú, (Cusco, Iquitos y Chiclayo), en colegios oficiales y privados, a jóvenes de 1° y 5° de secundaria, se encontró que al preguntarles sobre la principal actividad que realizan en Internet respondieron como la principal acción el hacer tareas, (28.9% promedio para 1° secundaria y 25.8% en 5° secundaria), seguido de juego, (31,2%), para 1° secundaria y chatear, (22.3%), 5° secundaria. (p.163).

Es evidente que la comunicación y el entretenimiento en Internet son actividades privilegiadas por los jóvenes latinoamericanos, y el saber sus rutinas puntuales y sitios de interés facilitan a los docentes el acercamiento a ellos para desarrollar estrategias comunicacionales que enriquezcan su labor educadora.

Es por esto que la investigación de rutinas en Internet trasciende en importancia en el desarrollo de una educación personalizada.

2.3. Metodología

Basados en los resultados encontrados por la fase 1 de Pereira imaginada, se rastrearon las respuestas y preguntas por ejes temáticos y preferencias personales, y se encontró como dispersiones que los ciudadanos de Pereira utilizaban el computador para entretenimiento, y se comunicaban con familiares y amigos empleando el computador.

A partir de la definición del eje temático, comunicación y entretenimiento mediados por el computador, y basado en las inquietudes profesionales (como docente del investigador) se determino enfocar la investigación en el grupo de jóvenes con rango de edades de 12 a 16 años, rango característico de la población educativa en la Institución Educativa Ciudadela Cuba de Pereira.

Luego de analizar cómo se entienden las categorías de ciudadanos, se plantea la relación del uso del computador, (rutinas), y la Internet, (escenario, como un lugar virtual, un escenario ciudadano virtual), en el cual se dan esos usos, (dispersiones como la comunicación y el entretenimiento en Pereira imaginada fase 1). Se plantea así la pregunta de investigación ¿Es posible distinguir rutinas ciudadanas en la comunicación y el entretenimiento virtual, mediados por la Internet en los jóvenes pereiranos entre 12 y 16 años, de nivel socioeconómico 1 y 2, de la Institución Educativa Ciudadela Cuba?

2.4. Recolección de información

El instrumento seleccionado para el levantamiento de la información en la presente investigación fue la aplicación de un formulario, que responde a una adaptación parcial del formulario base

propuesto por el Dr. Armando Silva, utilizado en la fase I del macroproyecto. Esta adaptación responde a analogías planteadas entre las áreas ciudad, con ciudad virtual, y entre el área ciudadano, con usuario, que para esta investigación son la Internet y el nativo digital respectivamente.

En junio del 2010 se aplicaron de manera anónima y aleatoria, 50 formularios a 25 hombres y 25 mujeres, 10 por cada nivel en las jornadas de la tarde y la mañana.

Análisis e interpretación del dato Para el análisis e interpretación de la información se tomó el modelo de relación triad del grupo de investigación en Comunicación Educativa. Desde esta propuesta el proceso que se llevará cabo para el análisis–interpretación se desarrollará a partir de i) triadas, ii) nodos triádicos, iii) triadas de sentido.

2.5. Triadas

El primer paso es identificar en el triángulo el área y la categoría. En la presente investigación obedecería a la siguiente base triad:

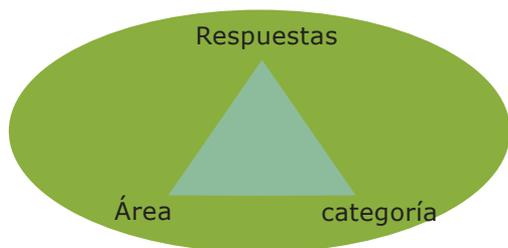


Figura 3. Base triad en el análisis de la información

2.6. Triadas generadas por categorías

Para la construcción de las Triadas según la base triad anterior, se empleó el programa ofimático office organizando las respuestas del formulario aplicado y se cruzó en Word, construyendo las triadas por cada una de las categorías. Posteriormente se organizaron en nodos de manera artesanal, organizando las triadas en grupos afines por preguntas y respuestas.

2.7. Nodos triádicos

Para la lectura de la información se procedió a realizar una reagrupación de nodos teniendo en cuenta las afinidades, similitudes o características temáticas de las respuestas, conformando nuevos nodos que dan sustento al análisis de la información, que produce y da origen a las triadas de sentido por categoría.

En la construcción de los nodos triádicos se agruparon todas las respuestas iguales determinando la distinción por género en dicha respuesta. Este procedimiento se realizó de forma artesanal agrupando las respuestas por paquetes de triadas y organizando esta información en cartulinas, para posteriormente digitalizarlo en Microsoft office Excel.

Para la construcción de los nodos se mantienen la relación triádica establecida así:

Área ↔ categoría ↔ respuesta



Imagen 4. Organización de los nodos

De igual manera en cada nodo triádico se identifica y se desglosa la información, organizando la cantidad de respuestas obtenidas según la edad y género, de acuerdo a su base trial. Se hace pertinente aclarar que en un segundo momento en la construcción de los nodos, cuando la afinidad de las respuestas se hace evidente, estas se agrupan dentro de un solo nodo. Por ejemplo, donde dos respuestas de altísima afinidad como nadie y ninguno, son agrupadas en uno solo.

2.8. Triada de sentido.

Posterior a la obtención de los nodos triádicos se procedió a realizar las Triadas de sentido en textos, a partir de las observaciones y resultados obtenidos de tales nodos triádicos y las relaciones triádicas pertinentes. Se construyeron dos Triadas de sentido correspondientes a: 1) “la ciudad virtual”, planteando las relaciones existentes entre las cualidades de la ciudad virtual, las calificaciones y los escenarios; y 2) el cibernauta , haciendo las relaciones pertinentes entre temporalidades, marcas y rutinas del usuario.

2.8.1. La Ciudad virtual



Imagen 5. Triada de sentido, La ciudad virtual.

La ciudad virtual es una cualidad donde sus habitantes tienen la posibilidad de ser, un lugar para representarse, un espacio propio, y comunitario que permite toda la posibilidad de existir y coexistir; la ciudad virtual que como fenómeno se compone de cualidades, posibilidades ellas mismas que forjan y delimitan esta ciudad virtual, con calificaciones que de alguna manera la marcan, la transforman en real, la crean; y unos escenarios que permiten la relación, crean el imaginario común de esa virtualidad, crean ese puente entre las cualidades, las calificaciones y permiten a los habitantes de esta ciudad actuar, representarse.

Esta ciudad virtual, en la presente investigación, es representada por personajes y palabras de toda índole que le dan una imagen diversa y pluralista, los emoticones o caritas del MSN transmiten la posibilidad de emociones reflejadas en palabras y usos como el entretenimiento.

La lupa que busca con detalle y el computador como puerta de entrada a esta urbe virtual; una ciudad alegre, vital y un tanto peligrosa, una ciudad con pocas necesidades, o ninguna necesidad pues todo lo tiene, pero que requiere de algún cuidado pues ese peligro ronda, ejerce presión como un fantasma que está allí.

Estas calificaciones que los cibernautas le dan a la ciudad, son índices que afectan a la ciudad virtual en virtud de sus cualidades, se contrastan con el gusto de esta ciudad; el entretenimiento se funde con la comunicación mediada por el Chat, por la comunicación en tiempo real. Esa comunicación sincrónica emula el cruce de palabras en la ciudad física y real al encontrarse con las personas en una acera, en una calle, esa conversación en tiempo real que las salas de Chat y el MSN les facilita en esta inmensa ciudad virtual; esta comunicación se transforma en entretenimiento y socialización, da y permite el estar informado, no sólo de temáticas concretas sino de la cotidianidad de las personas que conviven en esa ciudad virtual.

La ciudad virtual se recrea en sus escenarios, esos espacios comunes donde confluyen las cualidades y las calificaciones de la ciudad. Los cibernautas actúan en lugares virtuales, (redes sociales), y a la vez en lugares físicos, (casa, café Internet), que se confunden, entremezclan.

2.8.2. El cibernauta



Imagen 6. Triada de sentido, Cibernauta.

El cibernauta, ese ciudadano que construye realidades en la ciudad virtual, transeúnte de páginas, redes sociales, portales; adecúa sus entornos y realidades, viajando entre ser un ciudadano y un cibernauta, fluctuando desde lo material y lo virtual.

Físicamente se acomoda frente a la pantalla, frente al computador y trasciende por ella hasta la ciudad virtual. Ese ciudadano se refiere a lo real como Segundidad, se enmarca en las relaciones existentes entre unas temporalidades que lo limitan y unas marcas que lo identifican, mediadas por las rutinas que lo representan, ese cibernauta es el centro y promotor de la actividad en virtud de ser afectado por la ciudad virtual.

El usuario de Internet, jóvenes estudiantes de la Institución Educativa Ciudadela Cuba, posee imaginarios ciberculturales propios, según la tendencia están alrededor de 2 horas al día y entre 5 y 11 horas a la semana, empleando estas temporalidades de forma simultánea entre comunicarse con sus congéneres y entretenerse.

Las redes sociales dominadas por Facebook, (con un grado de aceptación del 60%), proporcionan las actividades que buscan los jóvenes en la red: entretenimiento y comunicación. Acciones que se suceden una y otra vez, que caracterizan a ese ser, al cibernauta dentro de la ciudad virtual.

2.9. Croquis de Rutinas

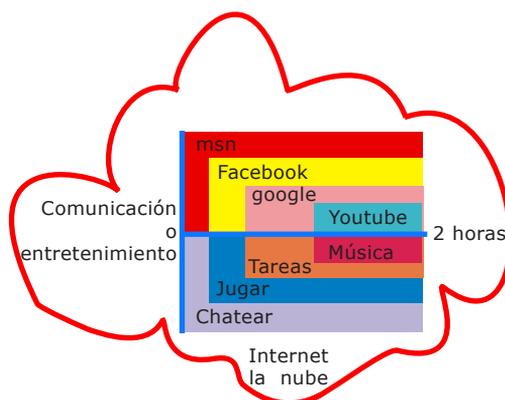


Figura 7. Croquis de rutinas Fuente: Elaboración propia.

Si bien la nube computacional, (o Internet), ofrece una inimaginable gama y variedad de páginas y sitios, las actividades realizadas, lugares visitados y usados con mayor frecuencia por los jóvenes, (indistintamente de género y edad), se delimitan fácilmente; escenarios o lugares virtuales dentro de la gran ciudad virtual como MSN, Facebook, Google o Youtube, donde se realiza —entre otras— la actividad chatear y en la que se conjugan, en un lapso de tiempo menor a 2 horas, actividades tales como jugar, realizar tareas y escuchar música.

3. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Hallazgos

- La mayoría de los jóvenes perciben la ciudad virtual alegre aunque un poco peligrosa.
- Los jóvenes prefieren la comunicación sincrónica, el chat (MSN), sobre la comunicación asincrónica, (e-mail)
- A los usuarios de la Internet, no les disgusta nada del mismo y consideran, en su mayoría, que no tiene necesidades mayores a la seguridad y la molestia de los virus.
- La casa es el lugar físico predilecto para entrar al mundo virtual y conectarse al MSN, lugar de encuentro para charlar y simultáneamente entretenerse en las redes sociales, visitando Youtube o páginas de juegos.
- En el imaginario de los jóvenes la tendencia en el tiempo de conexión diaria ronda las 2 horas, traslapando las actividades de comunicación y entretenimiento en una sola temporalidad, “estar conectado”.

· El 64% de los encuestados utiliza la Internet para chatear y solo un 12% para hacer tareas. Las páginas más utilizadas son MSN y Facebook con 28% y 20% respectivamente.

· El 72% de los encuestados posee computador con conexión a Internet, y de estos, el 72% pertenece a una red social, de los cuales el 60% interactúan en Facebook.

· El nativo digital es ciudadano local en su quehacer cotidiano y ciudadano global al estar conectado a la red y entrar a la ciudad virtual.

3.1. Modelización del Imaginario

Las construcciones de imaginarios sociales tienen diferentes relaciones y enlaces con la realidad o realidades, que Silva, (2007), denomina modelos encarnados, y los representa en tres situaciones. La primera cuando lo real sobrepasa lo imaginario, “cuando un objeto, un hecho o un relato existe empíricamente pero no es usado ni evocado”, (p.77); la segunda situación es cuando lo imaginario excede lo real, “cuando un objeto, un hecho o un relato, no existe en la realidad comprobable pero se imagina como realmente existente”, (p.77), y la tercera, cuando “la percepción colectiva coincide con la realidad empírica”, (p.77).

Armando Silva representa estas tres situaciones con las fórmulas $R > I$ para la primera, $I > R$ para la segunda y $R > I < R$ para la tercera, en donde I es el imaginario y R la realidad.

3.1.1. Tanto por navegar y una rutina simple

En un mundo virtual donde cada segundo surgen un sinnúmero de páginas, sitios, blogs y contenidos de toda índole, donde existen más de 184 millones de dominios en Internet, los nativos digitales del colegio no pasan de Facebook, MSN, el Chat o Google, y una docena de páginas visitadas casualmente.

La exploración de la gran ciudad virtual no existe, los nativos no se alejan de los escenarios conocidos para explorar nuevos escenarios de la virtualidad.

Con una nube repleta de información se circunscriben a un pequeño espectro conocido de esa gran maraña de sitios Web, tantas opciones que hay en la ciudad virtual que se confinan a la comodidad de lo conocido en las redes sociales, que a su vez ofrecen esa sensación de amplitud que embriaga a los jóvenes atrapándolos en sus laberintos de amistades virtuales, juegos incansables y conversaciones interminables.

Evidentemente la oferta de la Internet sobrepasa los imaginarios y en especial las rutinas de los jóvenes de esta investigación, la realidad sobrepasa el imaginario ($R>I$).

3.1.2. Noticias

Las noticias y las páginas noticiosas no hacen parte de las rutinas de los jóvenes del colegio nativos digitales mostrando que la realidad en este caso excede el imaginario, ($R>I$). Estos no hacen uso directo de estos portales, no los utilizan, la información de carácter urgente y de interés general que se puede adquirir en uno de estos sitios no es de interés para estos jóvenes; queda entonces

la pregunta, ¿Cuándo requieren esa información, cómo la consiguen?

3.1.3. Facebook

Con una gran tendencia las redes sociales son el punto central de las rutinas de los jóvenes, pues en ellas encuentran los principios básicos de comunicación y entretenimiento que tanto buscan; en especial Facebook, que según las tendencias mundiales y el informe de su página Web, registra a Enero del 2011 algo más de 600 millones de participantes. Los estudiantes del INECICU no son ajenos a esta tendencia real en el mundo virtual, denotando que en este caso lo imaginado es reflejo de lo real, ($R>I<R$).

3.1.4. ¿Pornografía...?

La pornografía en esta investigación está casi ausente pues solo se menciona unas pocas veces. La pornografía está presente con más de 750 millones de páginas de sexo y según el artículo digital “Jóvenes se inclinan por redes sociales y pornografía en Internet”, “el 28% de los jóvenes acceden a contenido pornográfico en Internet”. Esta situación no se refleja en el presente estudio, pues no se mencionan de manera directa las visitas a páginas con contenidos sexuales, dejando ver que la realidad supera el imaginario de los jóvenes del INECICU, ($R>I$), en el cual la pornografía está ausente del imaginario.

3.1.5. La educación y la red

En el imaginario de los jóvenes, la educación no está presente, pues solamente un 12% referencia “hacer tareas”, cuando se conectan a Internet.

Esta no es una actividad presente en las rutinas y la cotidianidad de los nativos al

visitar la ciudad virtual. El uso de la red se centra específicamente en actividades que reflejen entretenimiento y comunicación, vislumbrando que lo concerniente a la educación como la realización de tareas no es un acto comunicativo ni entretenido para los jóvenes.

Existen miles de páginas, portales y sitios donde se puede consultar todo tipo de información educativa que facilita la realización de tareas y fomentan la educación. Esta falta de presencia de la educación, en el imaginario de los jóvenes, deja ver que la realidad de las múltiples posibilidades de educación existentes en la red superan el imaginario de los jóvenes, (R>I), pues para estos la educación está en la ciudad física, no en la ciudad virtual.

En la actualidad el papel de los docentes, toma un significado interesante al momento de propiciar actividades que permitan la inclusión de la educación en las rutinas de los jóvenes en Internet.

3.1.6. Relacionando emblemas

El computador es una marca, por ende una Segundidad; según Silva, (2004), “que señalan al ciudadano como sujeto de experiencia urbana”, (p. 52), permitiendo el ingreso a la ciudad virtual. El computador es el objeto que posibilita la puerta de entrada y punto de conexión a la ciudad virtual.

El escenario físico donde los usuarios de la red actúan desde el computador es la casa, convirtiéndose esta en un símbolo, un “espacio de representación de percepciones y fantasías”, (Silva, 2004, p. 50), la casa como escenario, como puente de enlace entre el usuario cibernauta y la ciudad virtual, la casa como Terceridad.

Facebook es símbolo, es espacio de representación de percepciones, tanto para el cibernauta, como para la ciudad virtual. Es así como Facebook se consolida como escenario donde los cibernautas actúan y recrean sus rutinas, siendo en todo caso una Terceridad, es un puente de enlace, la relación entre la ciudad virtual, (Primeridad), y el cibernauta, (Segundidad), a través de la marcha rutinaria a ese escenario, a esa red social.

4. Reflexiones finales

El chat y el MSN son rutinas que dibujan el quehacer en la cotidianidad, y el estar en contacto con sus semejantes es una prioridad para los nativos digitales.

Las rutinas en formato multitarea se constituyen en la cotidianidad para los nativos digitales, y lo expresan a través del entretenimiento y la comunicación simultáneos en un lapso de 2 horas promedio al día.

Las rutinas de los nativos digitales se circunscriben a unos pocos escenarios, siendo estos los que determinan a aquellas, pues en general, los nodos principales de rutinas y escenarios tienen respuestas similares como Facebook, MSN o chat.

Los nativos digitales tienen doble “nacionalidad”, una local que se establece en la ciudad física durante su cotidianidad en la casa, en el colegio o con sus amigos del barrio; y la otra global y universal, cuando se conectan y entran a la ciudad virtual, son ciudadanos del mundo.

En lo personal, la realización de esta investigación me ha permitido iniciar un cambio de percepción del mundo, de un mundo dual a un mundo trial, donde lo

real es remplazado por las realidades, y estas son permeadas por el imaginario, que a su vez influye en la construcción de la realidad.

5. Referencias bibliográficas

Acosta, D. y otros (2009). Pereira imaginada 2009-2014 cuadrante 2B. Tesis de Maestría no publicada. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia

Restrepo, M. (1993). Ser- Signo- Interpretante. Filosofía de la Representación de Charles S. Peirce. Bogotá, Colombia: Significantes de Papel.

Quiroz, M. (2008). La edad de la pantalla, tecnologías interactivas y jóvenes peruanos. Universidad de lima. Fondo editorial.

Silva, A. (2004). Imaginarios Urbanos: Hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos. Metodología. Bogotá D.C, Colombia: Convenio Andrés Bello.

Silva, A. (2007). Imaginarios Urbanos en América Latina: Urbanismos Ciudadanos: Archivos

Quiroz, María Teresa. ¿Qué uso le dan los jóvenes a Internet?. Artículo tomado el 7 de agosto de 2010 de <http://elcomercio.pe/edicionimpresa/Html/2008-06-08/que-uso-le-dan-jovenes-internet.html>

El 64% de los menores de 11 años navega solo por Internet. Artículo tomado el 7 de agosto de 2010 de <http://www.20minutos.es/noticia/119183/0/internet/internautas/estudio/>