

PROPUESTA MODELO DE COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE
CULTURA CIUDADANA, CON PARTICIPACIÓN DE ADULTOS JÓVENES DE 20 A 35
AÑOS DEL MUNICIPIO DE PALMIRA

CARLOS FERNANDO VALENCIA PEÑUELA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL PERIODISMO
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL
MEDELLÍN - COLOMBIA

2013

PROPUESTA MODELO DE COMUNIDAD VIRTUAL PARA LA CONSTRUCCIÓN DE
CULTURA CIUDADANA, CON PARTICIPACIÓN DE ADULTOS JÓVENES DE 20 A 35
AÑOS DEL MUNICIPIO DE PALMIRA

CARLOS FERNANDO VALENCIA PEÑUELA

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Comunicación Digital

Asesora

Beatriz Nicholls Estrada

Magíster en Docencia con énfasis en TIC

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL PERIODISMO

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL

MEDELLÍN - COLOMBIA

2013

NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma

Nombre

Presidente del Jurado

Firma

Nombre

Jurado

Firma

Nombre

Jurado

Palmira, Valle del Cauca, junio de 2013

Dedicatoria

A mi creador, en la infinidad del universo y a mis padres por su entrega incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Llega la hora de expresar mis más sinceros agradecimientos al Presbítero Doctor Jorge Iván Ramírez Aguirre, Vicerrector Académico de nuestra amada Universidad Pontificia Bolivariana por haberme brindado su apoyo para alcanzar este sueño; a mis profesores y asesores por su dedicación, a mis viejos por su sabiduría y a Olguita por su tolerancia durante estos años de estudio.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	18
4. OBJETIVOS	
4.1 OBJETIVO GENERAL	19
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
5. JUSTIFICACIÓN	20
6. MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN	22
6.1 ESTADO DEL ARTE	22
6.2 MARCO CONCEPTUAL	38
7. METODOLOGÍA	45
7.1 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN	45
7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	46
7.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	47
8. RESULTADOS	52
9. CONCLUSIONES	62
10. PROPUESTA PRUEBA PILOTO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL	63
11. REFERENCIAS	74
12. ANEXOS	77

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Portal web informativo Alcaldía de Palmira	23
Figura 2. Portal web informativo Palmiguía.	24
Figura 3. Portal web informativo Radio Palmira 1050 a.m.	25
Figura 4. Portal web informativo Massificar.	26
Figura 5. Portal web interactivo Sena en Red.	27
Figura 6. Comparativo de portales web locales.	28
Figura 7. Portal web Plan B.	29
Figura 8. Portal web Vive In.	30
Figura 9. Portal web Qué Rico Medellín.	31
Figura 10. Comparativo de Portales Web con temas de Ciudad en el ámbito nacional.	32
Figura 11. Portal de la Comunidad Virtual The Well.	33
Figura 12. Red Ciudadana de Milán, Italia.	34
Figura 13. Portal de la Comunidad Virtual Orkut de Google.	35
Figura 14. Portal web de Cataluña, España.	36
Figura 15. Comparativo de portales y comunidades virtuales en el mundo.	37
Figura 16: Muestra de la encuesta publicada en la web.	50
Figura 17: Rango de edad.	54
Figura 18: Frecuencia de uso de Internet.	55
Figura 19: Medio más usado para acceder a Internet.	55
Figura 20: Nivel de participación en Comunidades Virtuales.	56
Figura 21: Participación en Comunidades Virtuales.	56

Figura 22: Tipos de Comunidades.	57
Figura 23: Percepción del término Cultura Ciudadana.	58
Figura 24: Aportes de una Comunidad Virtual a la Cultura Ciudadana.	59
Figura 25: Características de una Comunidad Virtual.	59
Figura 26: Tipo de eventos que construyen Cultura Ciudadana.	60
Figura 27: Medios de participación en la Comunidad Virtual.	61
Figura 28: Boceto Página principal de la Comunidad Virtual	64
Figura 29: Boceto Sección Agenda Cultural de la Comunidad Virtual	67
Figura 30: Boceto Sección Entérate de la Comunidad Virtual	68
Figura 31: Boceto Sección Infórmalo de la Comunidad Virtual	69
Figura 32: Boceto Foro de Buenas Ideas de la Comunidad Virtual	70
Figura 33: Boceto Sección Evento en Vivo de la Comunidad Virtual	71
Figura 34: Boceto Sección Contáctenos de la Comunidad Virtual	72

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Proyección de población para Palmira por rango de edad.	45
Tabla 2: Ejes temáticos y conceptos a evaluar en la aplicación de instrumentos.	47

UNA COMUNIDAD VIRTUAL QUE CONSTRUYE CIUDAD

Carlos Fernando Valencia Peñuela
Tesis de Maestría en Comunicación Digital
Universidad Pontificia Bolivariana
carlosfernando.valencia@upb.edu.co

RESUMEN

Este trabajo académico surge del interés del investigador por aportarle a la ciudad de Palmira un modelo de comunicación digital que permita la construcción colectiva de cultura ciudadana, con la participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años.

La investigación se ampara en un marco de referencia que indaga conceptos y características fundamentales para la formulación de una comunidad virtual en una ciudad que no tiene antecedentes en este tipo de iniciativas de comunicación digital, más allá de la influencia global de las redes sociales y de algunos sitios o portales web informativos; que no están orientados al modelo de comunicación formulado en el presente trabajo.

Palmira, población elegida para el desarrollo de la investigación, está ubicada a 15 minutos de Cali, la capital del Valle del Cauca. Es una ciudad intermedia en la que los jóvenes adultos entre 20 y 35 años de edad constituyen el 15% de la población para finales del año 2012 y conforman un sector influenciado por la movilidad digital, que con frecuencia usa conexiones a Internet a través de dispositivos móviles. Como resultado del presente trabajo académico, se establece el modo en el que pueden participar de la iniciativa los adultos jóvenes de 20 a 35 años de edad y se indaga de forma conceptual, cuáles son las características que debe tener la propuesta modelo de una comunidad virtual que se enfoque en la construcción de cultura ciudadana.

Para la investigación se desarrolló el grupo focal, la encuesta y la revisión exploratoria de documentos. El grupo focal como una técnica cualitativa, para conocer la percepción individual, indagar actitudes y reacciones de los participantes frente a los ejes temáticos definidos para estructurar la comunidad virtual. La encuesta, como técnica mixta con preguntas abiertas y cerradas, que permite el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y las opiniones de los individuos con relación al objeto de investigación. Este instrumento sirvió para explorar entre un grupo de adultos jóvenes, cuáles son los niveles de interactividad y participación en una comunidad virtual de este tipo.

Y la revisión exploratoria de documentos, para establecer el estado del arte de las comunidades virtuales enfocadas a construir cultura ciudadana en Palmira y las experiencias en el ámbito nacional e internacional que nutran la investigación y la formulación de la comunidad virtual.

Los resultados obtenidos a través de la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación, mostraron un alto interés de los jóvenes en participar en este tipo de propuestas comunicacionales; más aún cuando se aborda desde el planteamiento de una comunidad virtual basada en la movilidad y en la construcción colectiva de ciudadanía, en la que se compartan experiencias de vida positivas en el barrio, la comuna y la ciudad. También se resaltó en los hallazgos el interés de los jóvenes en participar en la construcción de contenidos para dicha comunidad virtual.

Teniendo en cuenta la percepción y conceptualización de los jóvenes participantes sobre lo que debe ser una comunidad virtual al servicio del mejoramiento de su entorno, y contrastando dicha información con el conocimiento previamente construido por algunos teóricos y desarrollado en el marco de referencia de la investigación, el autor formuló una propuesta modelo de comunidad virtual para la construcción de cultura ciudadana. La propuesta modelo plantea un esquema que aborda los aspectos de usabilidad, interactividad, participación ciudadana, construcción colectiva de contenidos y arquitectura (diseño y distribución de secciones). De igual forma, el nombre sugerido para la comunidad virtual es PalmiraDigital.com y nace del interés de los jóvenes encuestados en representar la comunidad en una palabra que identifique la ciudad, sonora, de fácil recordación y que se pueda ubicar rápidamente en la web mediante palabras claves relacionadas con el Municipio de Palmira.

Se deja a consideración del lector una propuesta de comunidad virtual en su primera fase, que pretende fortalecer la construcción colectiva de cultura ciudadana, la comunicación para el desarrollo o el cambio social y que sirva de referente conceptual para las iniciativas gubernamentales y privadas en el proceso de reconstrucción del tejido social desde el campo de la comunicación digital.

PALABRAS CLAVE:

COMUNIDADES VIRTUALES; CULTURA CIUDADANA; CIBERCIUDADANÍA; ADULTO JOVEN, PALMIRA DIGITAL.

A VIRTUAL COMMUNITY THAT BUILDS CITY

Carlos Fernando Valencia Peñuela
Tesisista de Maestría en Comunicación Digital
Universidad Pontificia Bolivariana
carlosfernando.valencia@upb.edu.co

This academic paper is the product of the researcher's interest to provide to the city of Palmira a model of virtual communication for the collective construction of civic culture, with the participation of young adults from 20 to 35 years old.

The research relies on a framework that explores fundamental concepts and characteristics in order to formulate a virtual community in a city that does not have background in this type of digital communication initiatives beyond the global influence of social networks and some informative web sites which are not oriented to the communication model developed in this paper.

Palmira is a city located 15 minutes from Cali city that is the capital of Valle del Cauca. It is an intermediate city in which young adults between 20 and 35 years old represent 15% of the population, this population is influenced by digital mobility since they often use connections to Internet through mobile devices. As a result of this academic work is established the way in which young adults from 20 to 35 can take part of the initiative and it is also conceptually investigated which are the characteristics that the proposal model of a virtual community that focuses on building civic culture should have.

For this research will be used focus group, survey and exploratory review of documents. The focus group as a qualitative technique to know individual perception, search attitudes and reactions of the participants face the defined themes to build the virtual community. The survey as mixed technique with open and closed questions, which allows knowledge of the motivations, attitudes and opinions of individuals in relation to their research subject. This instrument will be used to explore among a group of young adults, which are the levels of interactivity and participation in a virtual community of this kind.

And the exploratory review of documents to establish the state of the art of virtual communities focused on building civic culture in Palmira and experience in national and international research that nurture the formulation of the virtual community.

It should be noted that the results obtained by applying the techniques and research instruments show a high interest of young people to participate in this type of communication suggestions, as long as it is addressed as the approach of a virtual community based on the mobility and the

collective construction of citizenship from the perspective of sharing positive life experiences in the neighborhood, commune and city. Also it is highlighted in the findings the interest of young people to participate in the construction of content.

Taking into account the perception and conceptualization of the young participants about what a virtual community in the service of improving their environment should be and contrasting such information with previously constructed knowledge by some theorists and what is developed in the framework of the research, the author formulates a virtual community model for the construction of civic culture.

The proposed model presents a scheme that addresses the usability, interactivity, citizen participation, collective construction of content and architecture (design and distribution of sections). Similarly, the suggested name for the virtual community is PalmiraDigital.com and this comes from the interest of young people surveyed to represent the community in a word that identifies the city, sonorous, easy to remember and which can be quickly locate on the web using keywords related to the City of Palmira.

It is left to the reader's consideration a proposal for a virtual community in its first phase, which aims to strengthen the collective construction of civic culture, the communication for development or social change and that serves as a conceptual reference to governmental and private initiatives in the process for reconstruction of the social fabric from the field of digital communication.

KEYWORDS:

Virtual communities, cultural citizenship, cyber citizenship, young adult, Palmira digital.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida cotidiana del ser humano ha permitido la construcción de nuevos espacios de encuentro y uso social, en los que la interacción entre los individuos traspasa fronteras temporales y espaciales, apoyadas en plataformas digitales y dispositivos móviles. En este sentido las TIC también han dado vida al desarrollo de comunidades virtuales que encuentran en la red un espacio de interacción y comunicación en medio de la diferencia social; espacio que se ha popularizado con la llegada de Internet.

Como punto de partida en el proceso investigativo se hizo necesario indagar el concepto de comunidad virtual, su definición, características, antecedentes y evolución; y conocer las posturas teóricas de investigadores en el tema como Castells, Rheingold, Bauman y Lévy, entre otros. Esta búsqueda revela también posiciones encontradas: por un lado, entre lo que en una primera mirada, parecen dos términos opuestos: “comunidad” y “virtual”, pero que unidos dan lugar a una nueva forma de socialización del individuo; y por otro lado, lo que expresa Tomás Maldonado citado por Francisco Javier Valiente en un artículo de 2004, que plantea que los miembros de este tipo de comunidades solamente comparten intereses comunes y la interacción es débil debido a su baja incidencia en la sociedad.

Sin embargo, ya se evidencia como las nuevas prácticas ciudadanas en Internet basadas en estrategias digitales, han transformado el concepto tradicional de ciudadanía y estimulan el ejercicio de prácticas democráticas que indaguen, exploren y permitan la participación del sujeto en las decisiones públicas que afecten su entorno. Aparece entonces la ciberciudadanía como otro concepto objeto de análisis, que encuentra en las TIC el espacio ideal para el ejercicio y consolidación de movimientos sociales que luchen por intereses comunes y exijan la inclusión de temas de ciudad en las agendas públicas de los políticos de turno. Lo anterior, sumado a los hallazgos encontrados en la metodología con el público objetivo, le permitirá al investigador fijar una postura conceptual para la formulación de una comunidad virtual, que no tiene antecedentes en la ciudad de Palmira y mucho menos en este tipo de estrategias de comunicación digital para el desarrollo social.

Los esfuerzos del sector público también deben destacarse. En Colombia, el Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación emprendió desde 2011 el programa presidencial "Vive Digital", un plan de tecnología del gobierno de Juan Manuel Santos, que busca que Colombia dé un gran salto tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional. A enero de 2013, por ejemplo, estudiantes e instituciones educativas urbanas y rurales del municipio de Palmira en el Valle del Cauca, lugar donde se desarrolló el estudio, ya se habían beneficiado del programa con 2.435 equipos de cómputo, de los cuales 1.850 son portátiles y 585 tabletas digitales; y un Punto Vive Digital, con 32 computadores portátiles para el beneficio de la comunidad.

Desde el punto de vista técnico, estos avances son importantes, pero aún falta una mayor infraestructura en el Municipio de Palmira para conectar la ciudad con la era de la globalización; pero desde el punto de vista social, ese 15% de la población activa del Municipio son jóvenes entre 20 y 35 años, ciberciudadanos en potencia, que encontrarán en la formulación de la comunidad virtual, la oportunidad de ejercer nuevas prácticas ciudadanas que contribuyan al fortalecimiento de su entorno. Allí radica la esencia y el impacto de la presente propuesta.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Palmira es una ciudad intermedia que, según el Anuario Estadístico publicado por la Cámara de Comercio (2011), cuenta con 296.620 habitantes. Es una “ciudad con olor a pueblo” como lo manifiesta el investigador, que goza de cálidos atardeceres y una suave brisa que ondea las cientos de palmeras que adornan su geografía y que le dieron el título honorífico de la “Villa de las Palmas”. A pesar de la calidez y el don de sus gentes, la pérdida de los valores ciudadanos, problemática social que atraviesa la mayoría de las ciudades colombianas, ha hecho que Palmira muestre pocos avances en el desarrollo de una cultura e identidad urbana. Aspectos como la intolerancia, el irrespeto por el otro, la emigración de sus oriundos y la falta de sentido de pertenencia por su entorno, han hecho que la ciudad padezca un estancamiento o un lapsus de identidad cultural, en el que cada sujeto prioriza su individualidad, sin importar en muchos casos el bien colectivo.

En la revisión del estado del arte, el investigador constata ausencia en Palmira de prácticas ciudadanas basadas en estrategias digitales, lo que no permite el ejercicio de prácticas democráticas en la web que indaguen, exploren y permitan la participación del sujeto en las decisiones públicas que mejoren su entorno.

El investigador entonces, ve una gran oportunidad para plantear desde la comunicación digital una estrategia de mejoramiento de la cultura ciudadana del municipio de Palmira, con la participación activa de sus habitantes; y qué mejor que centrar su estudio en los adultos jóvenes, término usado por la Organización Mundial de la Salud (OMS) para referirse a hombres y mujeres entre los 21 a 24 años de edad. Sin embargo se amplía este rango de edad hasta los 35 años para aprovechar el potencial de líderes que tiene la ciudad y así definir la población objeto de la investigación: adultos jóvenes del casco urbano de Palmira, entre 20 y 35 años de edad, habitantes de diferentes barrios de la ciudad.

De acuerdo a la proyección de población consignada en el Anuario Estadístico, para finales de 2012 la ciudad contaba con 46.612 jóvenes entre un rango de 20 a 35 años de edad; lo que representa un 15% de la población, que en su mayoría tienen acceso a Internet a través de dispositivos móviles, computadores de mesa, portátiles y acceso gratuito a la red en universidades y puntos Vive Digital. Este acceso a Internet que tiene la población objeto normalmente se da en sus hogares, centros de formación, lugar de trabajo o dispositivos móviles y los adultos jóvenes se caracterizan por el dominio de herramientas digitales y la participación activa en clubes juveniles, organizaciones sociales y deportivas; lo que hoy les permite participar como ciudadanos en las dinámicas de desarrollo de su barrio o comuna, pero con bajo impacto en la toma de decisiones del mejoramiento de la ciudad.

Otro aspecto importante que debe definir el trabajo de investigación, es el nombre sugerido para la comunidad virtual, pues se observará que los jóvenes sugieren un término o palabra de fácil recordación que represente a la ciudad y bajo la cual se incluyan todos los procesos significativos

generados por la cotidianidad, la dinámica social, el cuidado de su entorno y su impacto en la construcción de ciudad.

Abordar este proceso académico para formular una comunidad virtual implica fundamentar teóricamente este concepto, entendiendo que son múltiples las definiciones que se encuentran en la red. Varios autores han buscado definir el término de comunidad virtual y en ellos se encuentra en común los aspectos de ciberespacio, tecnología, participación y relación. Es decir, que normalmente una comunidad virtual está mediada por TIC, los contenidos o tópicos a tratar son propuestos y debatidos por los participantes de la misma, y se establecen relaciones sociales por gusto o afinidad. (Lee, Vogel y Limayen, 2002 citado en Valerio, 2006).

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué forma un modelo de comunidad virtual puede construir cultura ciudadana, con la participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años del Municipio de Palmira?

3. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

- ¿Cuáles son las características que debe tener una comunidad virtual que permita la construcción de cultura ciudadana en el Municipio de Palmira?

- ¿De qué modo deben participar los adultos jóvenes de 20 a 35 años de edad en la comunidad virtual, para construir cultura ciudadana en el Municipio de Palmira?

- ¿Cuál es el nivel de interacción que debe tener una comunidad virtual que permita la construcción de cultura ciudadana en el Municipio de Palmira?

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Proponer un modelo de comunidad virtual que permita la construcción de cultura ciudadana, con la participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años del Municipio de Palmira.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Formular las características que debe tener una comunidad virtual que permita la construcción de cultura ciudadana en el Municipio de Palmira.
- Establecer el modo en que deben participar los adultos jóvenes de 20 a 35 años de edad en la comunidad virtual, para construir cultura ciudadana en el Municipio de Palmira.
- Identificar el nivel de interacción que debe tener una comunidad virtual que permita la construcción de cultura ciudadana en el Municipio de Palmira.

5. JUSTIFICACIÓN

Palmira, avanza poco a poco en el campo de la conexión digital. En el Plan de Desarrollo 2012 - 2015, el gobierno municipal ha formulado el Programa “Palmira Ciudad Conectada” que tiene como objetivo mejorar la cobertura digital, la apropiación tecnológica y el acceso a Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC. Para ello se están aprovechando los espacios públicos y las instituciones educativas con el fin de que la población de escasos recursos económicos se apropie del conocimiento informático. Dentro de las metas propuestas para el cuatrienio están: dotar de infraestructura para el acceso a Internet a cuatro mil hogares de los estratos uno y dos, implementar un plan piloto de acceso a TIC en las veintisiete instituciones educativas del municipio, ofrecer conectividad inalámbrica en cinco espacios públicos de la ciudad y capacitar a quinientas personas de la comunidad en el uso de TIC para que sean multiplicadores en sus comunidades, entre otras.

Sin embargo, Palmira no ha desarrollado un modelo de comunicación digital participativo que impulse o apoye procesos de construcción de cultura ciudadana. Si bien es cierto que se han orientado campañas de concienciación sobre la prevención del maltrato familiar, la cultura vial y el cuidado de las zonas verdes, entre otros; tampoco se ha tenido el impacto esperado, más allá de la réplica y distribución que hacen los medios digitales informativos con que cuenta la ciudad. Esta carencia hace que el investigador indague más allá de la simple formulación de una comunidad virtual y se pregunte qué características debe tener dicha estrategia de comunicación digital y de qué modo deben participar los jóvenes en esta nueva forma de socialización para mejorar la cultura ciudadana de su Municipio.

Por eso es necesario proponer un modelo de comunidad virtual en el que se involucre a los jóvenes de Palmira y que dé respuesta a las necesidades comunicativas que tiene la ciudad, siempre orientado a la construcción de cultura ciudadana. A través de esta estrategia de comunicación digital se pueden generar campañas de concienciación ciudadana y contar historias que no gozan de mucha difusión en los medios de comunicación; si bien algunas son mostradas en las redes sociales, éstas no cuentan con una plataforma participativa y estructurada, que le permita al ciudadano del común conocer y contar los actos y hechos positivos que ocurren en su entorno y ser él mismo, protagonista de la construcción de una mejor ciudad.

No cabe duda, que cuando se le pregunta a un Palmirano sobre lo que concibe como “ciudad ideal”, prefiere una Palmira en paz, un buen vivero, con actos ciudadanos responsables, en el que todos los ciudadanos quieran y amen su entorno, libre de violencia. Pero también hay que preguntarse ¿Por qué razón los jóvenes palmiranos de 20 a 35 años desearían participar y reunirse en una comunidad virtual?

Como lo plantea Harvey (1995), citado por Silvio (1999) las personas se agrupan en la comunidad virtual porque desean adquirir e intercambiar conocimientos en un tema de su interés (necesidad de

auto-realización), pero al mismo tiempo, desean relacionarse y establecer amistad con otras personas con sus mismos intereses (necesidad de pertenencia) y ello puede combinarse con una necesidad de reconocimiento del trabajo intelectual por un grupo social (necesidad de estima y reconocimiento). Adicional a lo que dicen los expertos, la tendencia generalizada por parte de los jóvenes en el cuidado de su entorno se da no sólo en el campo ambiental, sino en el querer mejorar las condiciones del barrio en que viven, la escuela en que estudian y la calidad humana de las personas con las que se relacionan.

Frente a este panorama, es necesario pensar la ciudad desde estrategias comunicacionales y prácticas digitales que no sólo reconozcan el espacio vital de los ciudadanos, sino que promuevan las buenas prácticas en el barrio, en la comunidad y en la ciudad. Por esa razón la comunidad virtual que se propone, sugiere una serie de aplicaciones y recursos multimedia, que conectará en línea a cualquier ciudadano que tenga acceso móvil a Internet, para conocer y difundir lo que está pasando en Palmira en el ámbito cultural y en la cotidianidad, pero que estimule la construcción de sentido de pertenencia por la ciudad, no sólo por sus habitantes, sino también por los turistas que visiten a la Villa de las Palmas.

En la Comunidad Virtual formulada la divulgación de los eventos culturales y certámenes que promuevan la sana convivencia será gratuita, en la medida en que el administrador de la comunidad verifique su autenticidad. Se debe dejar claro que la prioridad de la comunidad es ser un canal democrático que permita fomentar la participación ciudadana en procesos de mejoramiento del Municipio, en los que los adultos jóvenes encontrarán un espacio digital para promover campañas ciudadanas, contar y narrar las historias positivas de su barrio o comuna y establecer relaciones de largo plazo, en torno a un objetivo en común: la construcción de una mejor ciudad desde los valores ciudadanos. Además, el ciudadano común y corriente tendrá la oportunidad de mostrar y compartir su arte, su talento, sus buenas obras y ejercer el periodismo ciudadano orientado a la construcción de ciudad, aportando al mejoramiento de la convivencia ciudadana. Para ello es necesario que dicha comunidad virtual incluya aspectos como la interacción en comunidad, la construcción colectiva de contenidos, el respeto por el otro y el establecimiento de relaciones de largo plazo.

Como dice Chavis et. Al. (1986), citado por Galvis y Leal (2007) en las comunidades, además de compartir aquello que los une, los miembros se sienten cómodos y seguros participando, se conocen entre ellos, reconocen y aprovechan las diferencias, saben que sus opiniones se oyen y respetan, siendo también necesario que escuchen y respeten a los demás. En una comunidad existen principios aceptados por todos; reglas cuya aplicación hace posible que la comunidad se mantenga saludable.

Estos factores de éxito convertirán a la comunidad virtual formulada por el investigador en una estrategia social para el mejoramiento de las condiciones de vida de los palmiranos en el tema de cultura ciudadana y que con el apoyo del sector público y/o privado, podría materializarse en una fase posterior como un modelo sostenible, a través del ofrecimiento de espacios publicitarios a las PYMES y al sector oficial de la ciudad, que deseen apoyar las diferentes acciones que se emprendan como campañas cívicas, culturales y de re-construcción del tejido social; sin que este apoyo financiero condicione el manejo o la creación de contenidos, pues no tendrá injerencia en la participación de los ciudadanos en dicha comunidad.

6. MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 ESTADO DEL ARTE

El trabajo de investigación inició con la revisión del estado del arte de comunidades virtuales o portales web en el ámbito local, nacional e internacional, filtrando y enfocando la búsqueda en aquellas comunidades que trabajen la construcción de cultura ciudadana, desde los ámbitos público o privado. Los criterios para el análisis de cada portal web, se establecieron teniendo en cuenta los puntos de encuentro conceptual sobre las características de una comunidad virtual, expresados por autores como Levy, Rheingold y Castells y que serán abordados más adelante en el Marco Teórico.

Parafraseando a Levy (1996) hoy en día las comunidades virtuales son espacios con características especiales en los que sus miembros comparten sus conocimientos, trabajan conjuntamente e intercambian informaciones e iniciativas. (p 36). Lo anterior se puede evidenciar formulando variables que den cuenta de la interactividad con y por el usuario, la periodicidad en la actualización de contenidos propios o contruidos por los miembros de la comunidad, los recursos disponibles que se ofrezcan en línea y la usabilidad del sitio. Cada variable se analizará en una escala de bajo - medio - alto y se determinará también el enfoque de cada portal o comunidad: informativo, educativo, periodístico.

Cabe anotar, que en el rastreo documental y cibergráfico realizado entre el cuatro de septiembre y el once de diciembre de 2012 no se encontró en la ciudad de Palmira una comunidad virtual, que cumpla con estos criterios anteriormente definidos; y mucho menos con un enfoque similar o igual al planteado en este trabajo de investigación. La mayoría de las propuestas digitales son sitios o portales informativos y/o con baja interactividad dedicados a noticias locales, regionales o del sector oficial, temas de actualidad, eventos comerciales o educativos. A pesar de que el Gobierno local ya inició las jornadas de capacitación gratuitas del programa Ciudadano Digital, iniciativa estatal para capacitar a los colombianos en el desarrollo de e-competencias que les permitan acceder a la red, los esfuerzos no se han orientado a la construcción de comunidades virtuales, ni a la generación de nuevas prácticas ciudadanas en Internet; sino a la creación de espacios informativos con baja interacción por parte del ciudadano. Sin embargo, el investigador considera importante contextualizar desde lo local hasta lo global la situación actual como punto de partida.

Portales Virtuales en Palmira

En Palmira, actualmente opera el portal web “Palmira Avanza” <http://www.palmiraavanza.com/> una estrategia de información ciudadana liderada por el gobierno municipal en cabeza del Sr. Alcalde José Ritter López Peña. Palmira Avanza es una herramienta de atención al ciudadano en la que se encuentra información de interés general relacionada con trámites, servicios, secretarías de despacho, normatividad, acuerdos, decretos municipales y otra información relacionada con la gestión pública de la ciudad.



Figura 1. Portal web informativo Alcaldía de Palmira. Recuperado de <http://www.palmiraavanza.com/>

El portal web posee cinco secciones: Inicio, La Alcaldía, Secretarías, Atención al Ciudadano y Trámites y Servicios; cada una de ellas con pestañas desplegadas e ingreso a una segunda capa o nivel de información. Tiene una arquitectura de información que permite la fácil navegabilidad, más su nivel de usabilidad se remite en su mayoría al ámbito informativo, pues la única manera de participación del usuario en la web, es a través de los formularios que ofrece, tanto para expresar peticiones, quejas y reclamos, en la sección de atención al ciudadano; como para solicitar citas médicas en los hospitales públicos, en la sección de trámites y servicios. En cuanto a recursos en línea, ofrece al usuario enlace directo a Twitter, Facebook y YouTube para ampliar la información publicada. También se constata que los contenidos se actualizan de forma permanente. Este portal es controlado por el equipo de comunicaciones de la alcaldía municipal, liderado por el Comunicador Social Diego Fernando Lozano.

Otro de los sitios informativos de baja interacción con el ciudadano es Palmiguía, <http://www.palmiguia.com/> un espacio digital periodístico creado por la Comunicadora Social Teresa Consuelo Cardona, docente investigadora de la Universidad Santiago de Cali Sede Palmira, que ofrece a sus lectores temas de actualidad en un marco de reflexión y análisis. Su objetivo es mantener el sentido local de la publicación, pero promover la visión universal del ciudadano del mundo, centrando sus preocupaciones globales en los contextos locales y promoviendo la interpretación de los problemas urbanos y rurales desde el reconocimiento cultural y el respeto por la identidad.



Figura 2. Portal web informativo Palmiguía. Recuperado de <http://www.palmiguia.com/>

Palmiguía ofrece a sus lectores actualizaciones en información pertinente a la ciudad, publicada en medios masivos, para que los lectores puedan estar informados en tiempo real de los acontecimientos trascendentales de la ciudad y les permite opinar mediante comentarios, sobre los temas que cada articulista publica, bien sea a través de crónicas, reportajes o columnas de opinión. Sin embargo su interactividad es baja pues no se comparten experiencias, foros o elaboración de contenidos colaborativos. Según su autora, “el perfil de los lectores es multicultural y de muy variados orígenes, entre los que se destacan colombianos y latinoamericanos residentes en el Reino Unido, Francia, España, Italia, Estados Unidos, México, Chile y Canadá, principalmente” (Cardona, 2012).

Continuando la revisión de los portales informativos, ante la ausencia de comunidades virtuales en la ciudad, se encuentra otro medio de comunicación independiente que funciona en la web: Radio Palmira, www.radiopalmira.com creado por el Sr. Otto Burckardt Caicedo en 1961. Actualmente Radio Palmira tiene un cubrimiento potencial de 2'500.000 habitantes, cubriendo con su señal a los municipios de Palmira, Candelaria, Jamundí, Cali, Yumbo, Pradera, Florida, Amaime, Cerrito, Vijes, Yotoco, Buga, Tuluá y Puerto Tejada. Opera en la frecuencia 1050 Amplitud Modulada (AM) y es dirigida por el hijo del fundador, el Sr. Otto Burckardt Ruíz.



Figura 3. Portal web informativo Radio Palmira 1050 a.m. Recuperado de www.radiopalmira.com

Desde el año 2009 Radio Palmira puso al servicio de la comunidad un portal web en el que los oyentes pueden escuchar la programación en vivo a través del sistema real audio, leer las noticias destacadas de la semana, pautar en el medio y contactarse con esta casa radial. La página web tiene 8 pestañas o secciones: Inicio, La empresa, Equipo periodístico, Noticias, Radio en vivo y programación, Mapa del sitio, Dónde estamos y Contáctenos. Su diagramación es rígida, con manejo de texto a dos y tres columnas; no tiene una tipografía definida, pues usa diferentes fuentes en la elaboración de sus textos, y la publicación y actualización de las noticias no es frecuente. El lector de la página web sólo tiene la posibilidad de contactar al medio enviando sus comentarios a través de correo electrónico, más no cuenta con foros ni chats de participación ciudadana, lo que hace rígido y poco atractiva la propuesta.

También se encuentra el portal web de Massificar, <http://www.massificar.com/portal/> una agencia de comunicaciones dedicada a desarrollar estrategias de comunicación mediante conceptualización y desarrollo de campañas publicitarias, que faciliten la divulgación y el posicionamiento de mensajes, productos y servicios, a través de medios de comunicación masivos, digitales y alternativos.



Figura 4. Portal web informativo Massificar. Recuperado de <http://www.massificar.com/portal/>

Esta empresa es liderada por la periodista Margarita María Valencia y el Comunicador Social Diego Fernando Ramos. Actualmente tienen a cargo la producción y programación de uno de los dos canales locales de televisión, a través del sistema CNC NOTICIAS, que opera desde abril de 2003 por señal de cable para los afiliados a Global TV Comunicaciones. Su portal web opera bajo el modelo informativo, controlado por una Publicista, con hechos y noticias destacadas de la ciudad, columnas de opinión y transmisión en vivo de eventos. En su arquitectura el portal tiene siete pestañas o secciones: Inicio, Canal CNC, Quiénes somos, Servicios, Rincón de la publicidad, Marketing público e incluyendo, como es característico de estos sitios, una sección de contáctenos, más no es una comunidad virtual de acuerdo al enfoque teórico asumido en la presente investigación.

En otro caso analizado en la ciudad, aparece un portal de servicios educativos ofrecido por el Servicio Nacional de Aprendizaje - Sena, <http://www.senavirtual.edu.co/> entidad que tiene en Palmira un Centro de Biotecnología Industrial que da atención a las necesidades de capacitación y actualización técnica y tecnológica en diferentes áreas de conocimiento en la región. Actualmente, ofrece una plataforma web con procesos de interactividad alta, enfocados en sus estudiantes – aprendices, quienes pueden acceder a formación apoyada en ambientes virtuales y otras herramientas tecnológicas; más no puede ser considerada como una comunidad virtual.



Figura 5. Portal web interactivo Sena en Red. Recuperado de <http://www.senavirtual.edu.co/>

El portal web tiene alta interactividad y está dedicado a ofrecer cursos de formación profesional, en los que los aprendices interactúan con sus tutores y compañeros de curso a través de foros, videoconferencias, chats y otros recursos que ofrece esta plataforma. Tiene la posibilidad de re-alimentar procesos académicos en conjunto y se profundiza en temas específicos del saber, más que en temas abiertos de construcción de ciudad. Esta plataforma en el momento está siendo mejorada y a partir de 2013, entrará en funcionamiento en todo el país SOFIA Plus, el Sistema Optimizado para el Aprendizaje Activo; una herramienta de gestión académico administrativa para todos los programas de formación de la entidad, que abordará todo el proceso de administración de la educación.

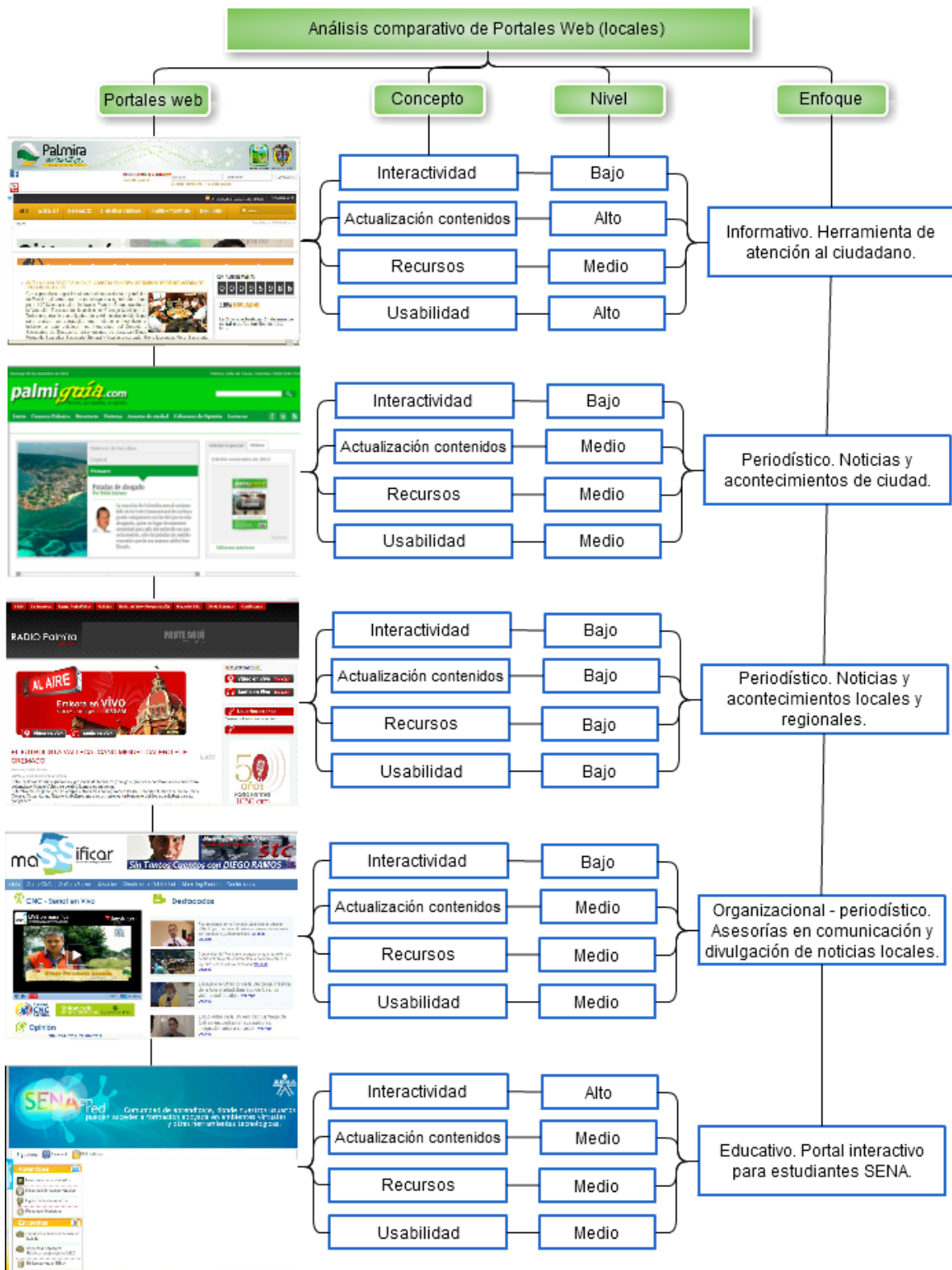


Figura 6. Comparativo de portales web locales.

Las comunidades virtuales en el ámbito nacional

En el sentido estricto de la palabra, en Colombia tampoco se han encontrado comunidades virtuales enfocadas en el desarrollo de cultura ciudadana, bajo las variables de análisis propuestas por el investigador. Sin embargo se destacan algunos portales web con medios y altos procesos de interactividad que promueven ciudades y regiones del país, destacando sus atributos o eventos culturales. Muestra de ello es el portal Plan B <http://www.planb.com.co/intro> un medio de comunicación electrónico de publicaciones Semana que, tiene por objeto promover las actividades culturales y de diversión en las tres principales ciudades de Colombia (Bogotá, Medellín y Cali). Aunque es una página con ánimo comercial, su foco está en promover la cultura de las tres principales ciudades del país. Para ello, diseñaron una guía electrónica, donde se resaltan los diferentes eventos de cada ciudad y de igual manera, hace promoción de los diferentes sitios para visitar en cada lugar.



Figura 7. Portal web Plan B. Recuperado de <http://www.planb.com.co/intro>

El portal web tiene espacios de participación, en los que el lector puede recomendar el plan o el lugar de su preferencia, haciendo que las actividades culturales o los lugares donde se llevan a cabo sean del dominio público. En Plan B, se utilizan los diferentes lenguajes, periodístico, audiovisual, multimedial, para desarrollar las notas y se apoyan para difundir su información en las redes sociales Twitter, Facebook, Google+, Paintrest, YouTube y Foursquare; está última de gran utilidad, para ubicar en la ciudad las diferentes actividades.

El lector en este sitio tiene la oportunidad de participar de las actividades que allí se promueven, ya que Plan B, lo hace partícipe de entradas a los espectáculos a través de rifas y concursos. Además, la página tiene énfasis especial en los eventos y maneja secciones que se especializan en sitios para vivir las noches de cada ciudad. Una de sus características como comunidad virtual es que hace permanentes recomendaciones de restaurantes, bares, cines y cafés, entre sus lectores. En menor escala, también reporta actividades sobre teatro, galerías y conciertos.

En sus secciones de cultura, música y cine, se ocupa de personajes o sucesos que se traducen en productos informativos: reportajes, entrevistas o crónicas. Adicionalmente, tiene una sección de adultos, con contenidos transgresores, muy ligados a la vida nocturna y a la actividad sexual.

Con un enfoque similar al de Plan B se encuentra en la capital del país, el sitio Vive.in, <http://bogota.vive.in/bogota/> una guía de restaurantes, bares, actividades culturales y lúdicas como cine, artes, planes y conciertos que acontecen en la ciudad de Bogotá. Maneja 10 secciones con información sobre arte, cultura, blogs, actividades nocturnas e incluye una sección de contenidos para adultos. Además en su navegación el usuario tiene la posibilidad de conectarse con una red de portales a periódicos y revistas de circulación nacional.



Figura 8. Portal web Vive In. Recuperado de <http://bogota.vive.in/bogota/>

Se destaca una sección periodística denominada “Te vimos In” en la que se publican actividades del común y de personajes de la cotidianidad bogotana. No se puede catalogar como una comunidad virtual, sino como un portal informativo con alta interactividad y cuenta con un flujo abundante de lectores y cibernautas, que pueden participar con la elaboración y actualización de contenidos.

Medellín es otra de las ciudades que cuenta con una comunidad virtual para la divulgación de eventos culturales y actividades que construyan ciudad. “Qué rico Medellín”, <http://www.quericomedellin.com/> es una plataforma virtual que está en su versión BETA y brinda un servicio de información local en temas exclusivos de gastronomía, rumba y cultura en la ciudad. Su característica principal es que funciona bajo el respaldo del periódico “El Colombiano”, lo cual permite una constante actualización informativa y de relevancia en temas de entretenimiento ciudadano.



Figura 9. Portal web Qué Rico Medellín. Recuperado de <http://www.quericomedellin.com/>

Su diseño es de fácil navegabilidad, ya que la gran mayoría de sitios o temas de interés al público están clasificados en categorías que difieren según los gustos de los usuarios. Se categoriza como un medio informativo con un alto sentido de pertenencia por la ciudad y la región.

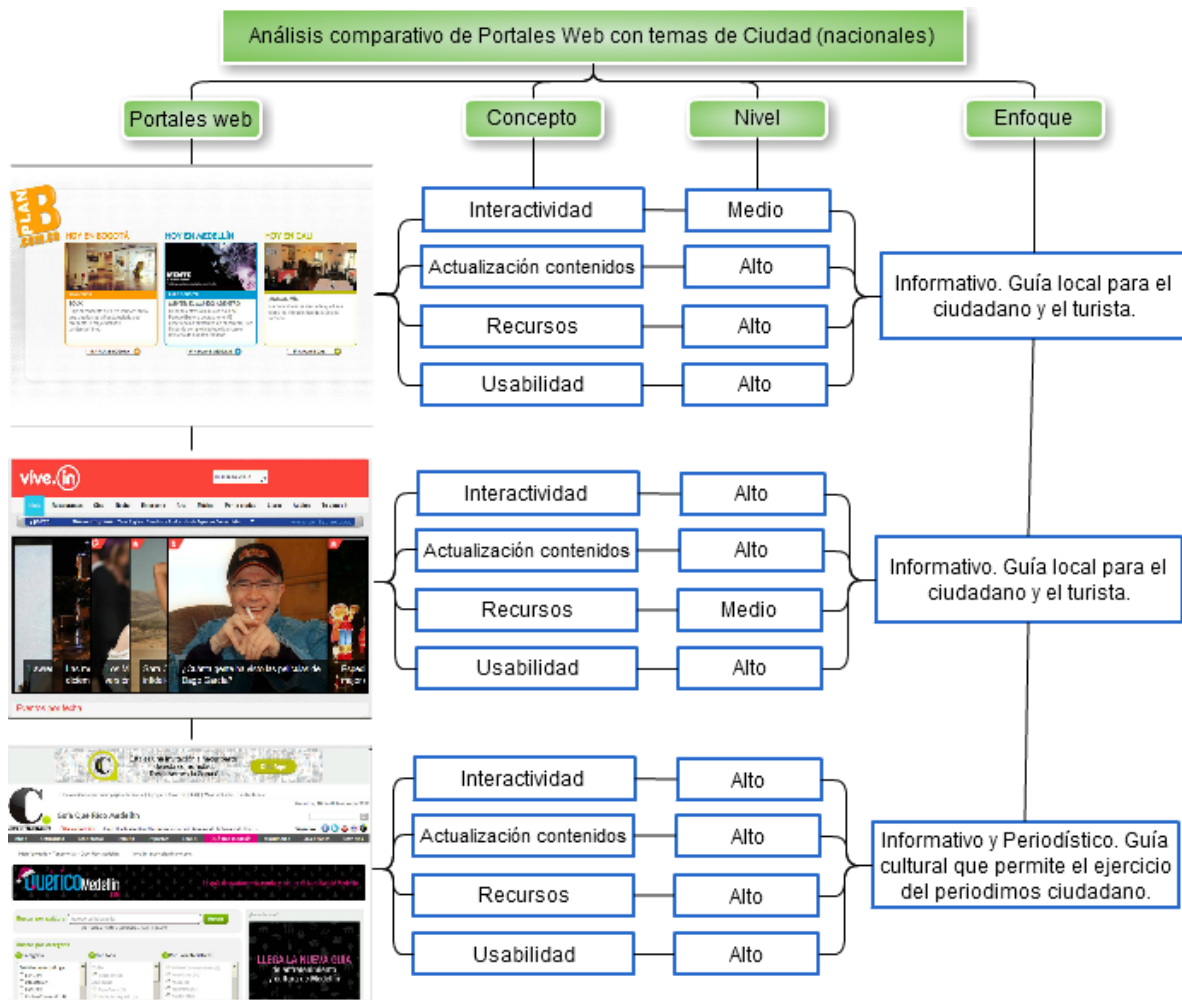


Figura 10. Comparativo de Portales Web con temas de Ciudad en el ámbito nacional.

Navegando por el resto del mundo

Rheingold (1994) analizó una de las primeras comunidades virtuales que apareció en Internet y que aún perdura en el tiempo. Se trata de la Comunidad THE WELL (Whole Earth Electronic Link), <http://www.well.com/> fundada en el año de 1985 en San Francisco, Estados Unidos, por S. Brand y L. Brilliant y que se define en su página de presentación como “un lugar hecho de palabras”.

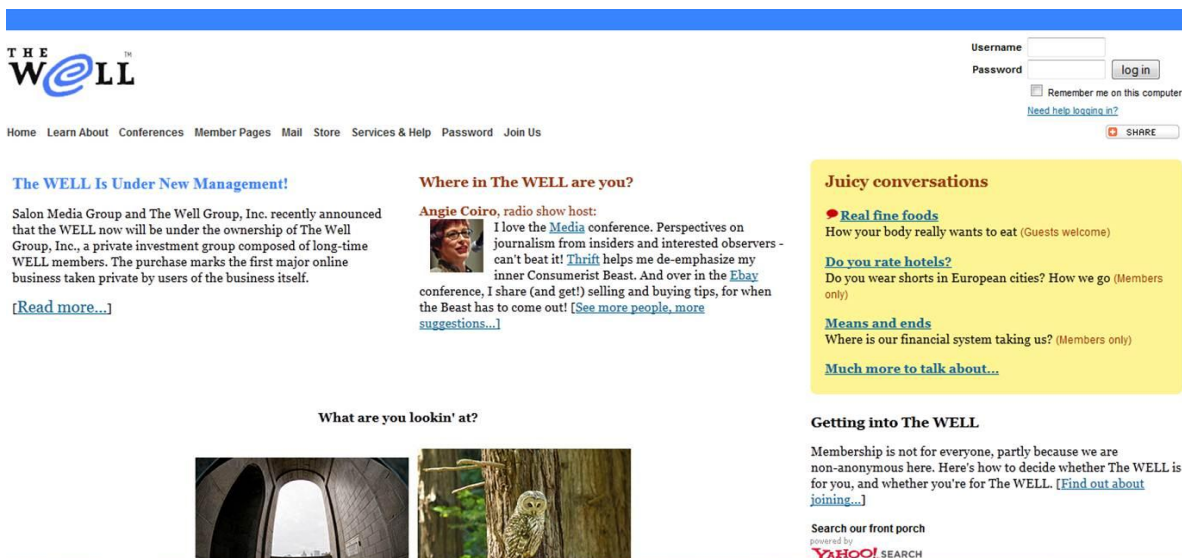


Figura 11. Portal de la Comunidad Virtual The Well. Recuperado de <http://www.well.com/>

Esta comunidad ha desarrollado espacios de participación y conversación sobre diversas temáticas de acuerdo a las preferencias de sus miembros, está dividida en ámbitos de interés, grupos de discusión, acceso a servicios de documentación y permite establecer relaciones sociales entre las personas que la visitan. La Comunidad THE WELL no es gratuita, pues quienes deseen pertenecer a ella, deben pagar 10 o 15 dólares de afiliación mediante tarjeta de crédito; esto les brinda además de los anteriores servicios mencionados, la posibilidad de crear su propia página web dentro de la comunidad.

El nuevo miembro debe llenar un formulario de inscripción con sus datos personales, aceptar las normas de funcionamiento y hacer una presentación personal para evitar el anonimato y permitir que los otros miembros de la Comunidad, conozcan al nuevo integrante.

En Italia, opera la Red Cívica de Milán <http://www.retecivica.milano.it/> una comunidad en red que ha sido ejemplo de otros modelos que operan en Europa en los últimos años. Esta Red Ciudadana no se limita a ser un portal web de información, sino que se reconoce como una Comunidad Virtual de gestión social que se instala en una sociedad democrática y en la que muchos de sus habitantes se convierten en interlocutores y actores en la vida local.



Figura 12. Red Ciudadana de Milán, Italia. Recuperado de <http://www.retecivica.milano.it/>

Este portal le permite al ciudadano tener una cuenta de correo gratuita, crear, moderar y participar en foros de discusión, espacios web, servicios interactivos, grupos de noticias, bibliotecas en línea, contactos, consultoría y otros servicios de interés general.

Adicional cuenta con un apartado de principios y normas de conducta que deben cumplir los participantes y la Red está vinculada a cientos de iniciativas gubernamentales y privadas de construcción de ciudad.

Otro sitio de interés para el presente trabajo de investigación es ORKUT <http://www.orkut.com> una comunidad virtual creada por Google para facilitar el encuentro entre personas que compartan gustos, aficiones, fotos, mensajes o deseen establecer nuevos contactos profesionales. El sitio permite crear diversas comunidades online y participar en ellas para hablar sobre temas de actualidad o especializados.

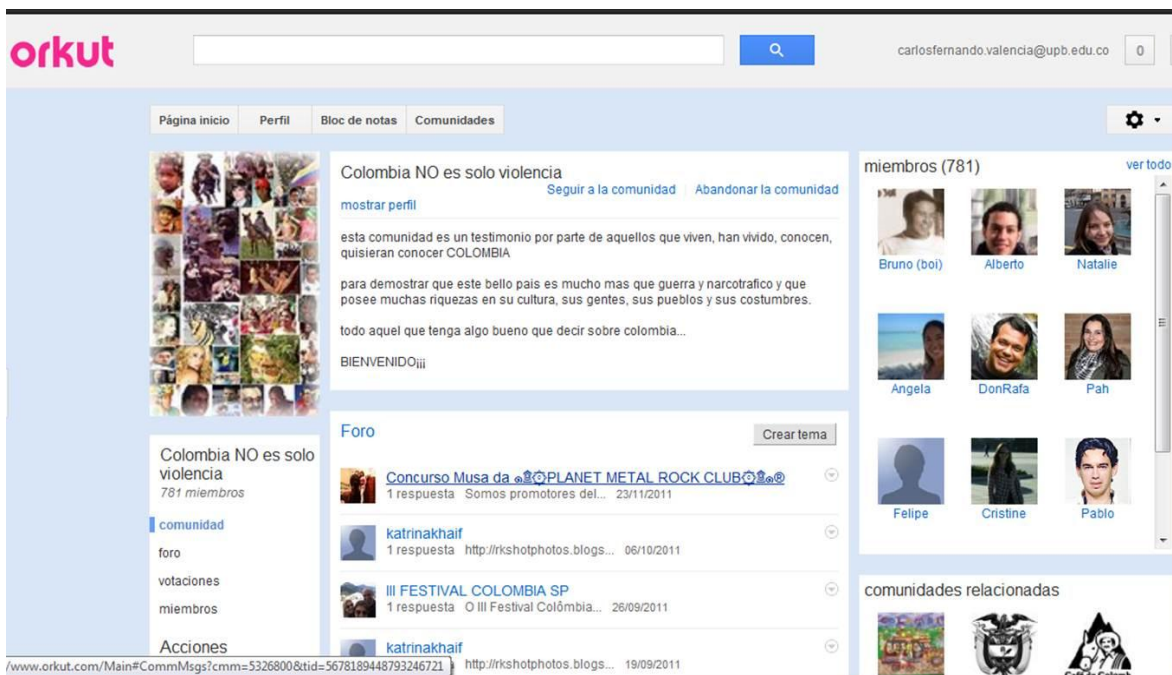


Figura 13. Portal de la Comunidad Virtual Orkut de Google. Recuperado de <http://www.orkut.com>

La comunidad es gratuita y solamente requiere que el usuario tenga o cree una cuenta de Google. El nuevo miembro, antes de conocer a otro usuario, tiene acceso a consultar su perfil e incluso ver cómo ha llegado a contactarse con él, a través de la red de amigos. Esta comunidad tiene algunas características similares a lo que se propone en el presente trabajo, especialmente porque a pesar de que no se especializa en el tema de construcción ciudadana, es frecuente ver en la Comunidad ORKUT, para el caso de Colombia, foros sobre temas de identidad nacional, promoción de valores ciudadanos y encuestas sobre campañas cívicas.

La comunidad ORKUT ofrece a los usuarios la posibilidad de activar y participar en foros, encuestas, videos, testimonios, conversaciones y recordatorios, entre otros; y por ser una comunidad impulsada por Google, posee una alta participación, usabilidad y actualización de contenidos.

Se continúa la revisión de portales o comunidades virtuales que aporten a la construcción de ciudad, y aparece también en España el portal de la cultura catalana <http://cultura.gencat.cat/agenda/index.asp> que ofrece ya contenidos mucho más elaborados que el anterior caso presentado.

The screenshot shows the 'Agenda Cultural' page of the Generalitat de Catalunya website. At the top, there is a header with the logo and name of the Generalitat, along with navigation links like 'Web A-2', 'Mapa web', 'Contacte', and a search bar. Below the header, the 'Departament de Cultura' is identified. A horizontal banner with colorful circles is present. The left sidebar contains a menu for 'Cerca per àrea temàtica' with various cultural categories. The main content area is titled 'Agenda Cultural' and features a search bar, a list of activities with images, and a search filter section with options for date and location. The search filter section includes a text input for 'Paraula/es del nom o la descripció de l'activitat', a date range selector, and a location input field.

Figura 14. Portal web de Cataluña, España. Recuperado de <http://cultura.gencat.cat/agenda/index.asp>

Este portal es construido por diversos profesionales que colaboran en su mayoría sin retribución económica, y cuenta con la participación de varias entidades culturales públicas y privadas. Ofrece servicios ciudadanos como oficina virtual de trámites, servicios de ocupación, y una sección interesante denominada “herramientas contra las crisis” que contiene ofertas en trabajo, formación, creación de empresas, ayudas sociales, vivienda y una serie de cursos en línea que el ciudadano puede descargar en diversos temas de capacitación personal. Este sitio web, tampoco alcanza el nivel de comunidad virtual, pero es un claro ejemplo de acceso a herramientas de apoyo ciudadano a través de la web, ofrecido desde el ámbito público.

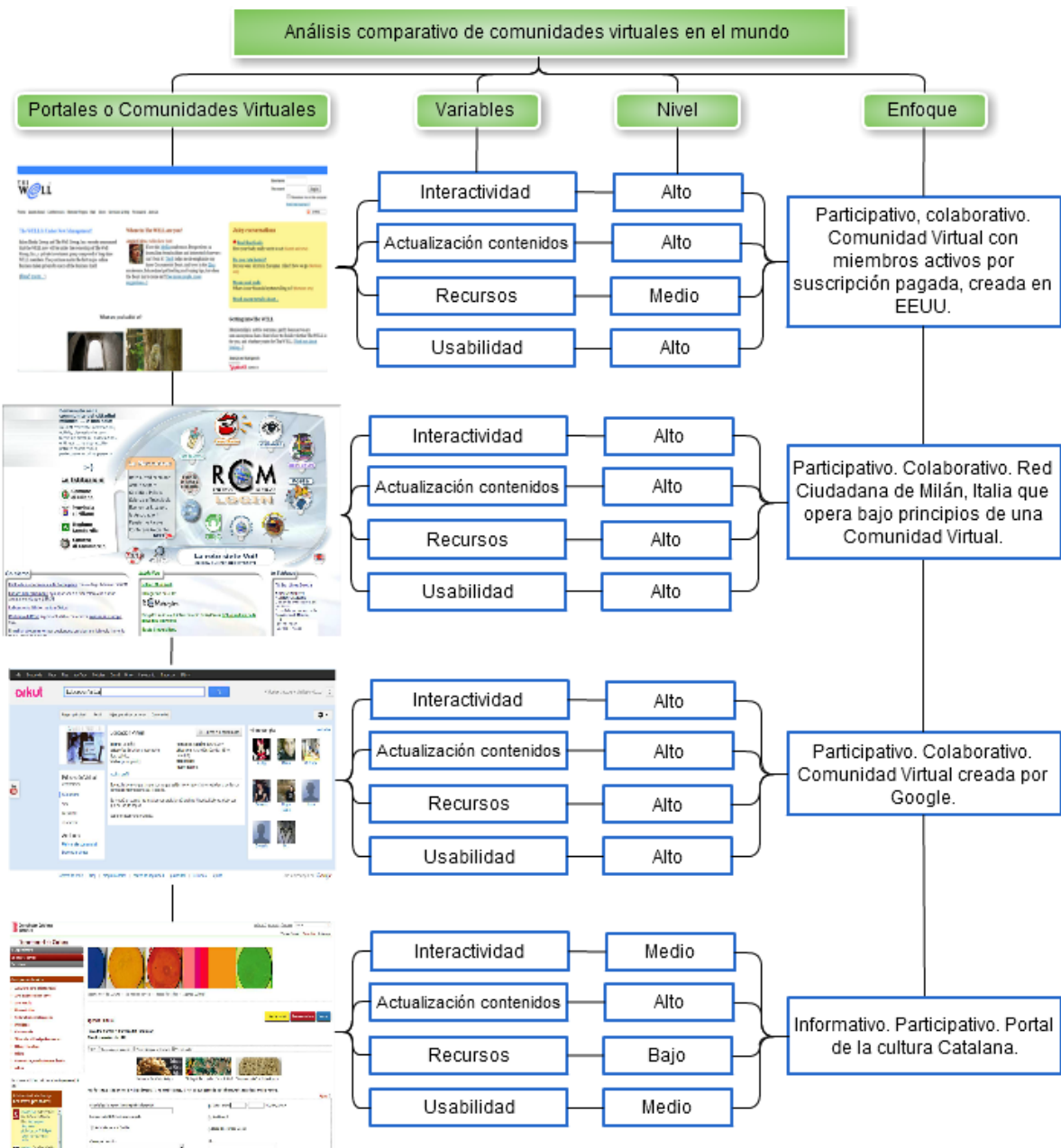


Figura 15. Comparativo de portales y comunidades virtuales en el mundo.

6.2 MARCO CONCEPTUAL

Internet abre múltiples posibilidades para el desarrollo de estrategias de comunicación digital que fortalezcan las redes de cooperación ciudadana y mejoren la participación del sujeto en las decisiones públicas. Gracias a esto, el concepto de ciudadanía ha evolucionado del escenario tradicional en el que la decisión sobre lo público estaba mediado por el más poderoso, a un escenario de ciberciudadanía en el que “presenciamos la constitución de grupos organizados de la sociedad civil que luchan por hacer oír su voz y que han encontrado en las redes sociales y en las Tecnologías de la Información y la Comunicación, su vía de mediación para el ejercicio de prácticas ciudadanas”. (Pineda, 2010 p. 14)

En esas nuevas prácticas ciudadanas, la comunicación continúa siendo el factor estructural para la creación de un clima democrático que hace posible la tolerancia, la opinión, el acuerdo, pero también el disenso, elementos fundamentales cuando se trata de organizar movimientos sociales (Pineda, 2010). Por eso frente a la crisis de valores que se vive en gran parte del mundo es necesario recomponer el concepto de ciudadanía, haciendo uso de las TIC y de una serie de ventajas que ofrece la comunicación digital para formular estrategias que propendan por una sociedad civil más activa y dialogante.

En este entorno, aparecen las comunidades virtuales como una nueva forma de socialización para el ejercicio de la nueva ciudadanía. Y ese nuevo uso debe conllevar a la construcción colectiva de lo que se comprende como cultura ciudadana, una de las pocas soluciones efectivas para vivir en entornos socialmente agradables. Pero para entender lo que es una comunidad virtual es necesario comprender desde la mirada de Ferri (1999) citado por Valiente (2004), el concepto del sustantivo “comunidad” como un conjunto de personas unidos por factores de diversa índole que les llevan a relacionarse e interactuar entre ellos más que con miembros de otros grupos. Y es necesario también revisar la propuesta del antropólogo Ugo Fabietti que en 1999 afirmó que para que se pueda hablar de comunidad deben verificarse las características de sentido de pertenencia, de exclusión y de identidad y, dependiendo del contexto y de connotaciones diferentes que esas características puedan adquirir, las comunidades serán diversas.

Junto a esa definición se debe analizar también la del término “virtual” que se asocia con lo opuesto a lo real y se entiende como falso o ilusorio. Pero cuando se pone el adjetivo a la palabra comunidad y se habla en el contexto de “comunidad virtual” ya no se puede entender bajo esta premisa, sino como plantea Lévy (2001) citado por Valiente (2004), una posibilidad o extensión de lo real, en este caso como una forma distinta de hacer comunidad, que se logra gracias a la tecnología de la comunicación que se utiliza para ponerse en relación con los otros. Al hablar de las comunidades virtuales, no se habla de la sustitución de las comunidades tradicionales que se organizan fuera del ciberespacio. (p.11).

Castells (2001) plantea que ese nuevo tipo de socialización es permitido gracias a los avances tecnológicos y aunque sea diferente en cuanto al uso de espacio y tiempo, “no por ello es inferior a las formas anteriores de interacción social existentes” (p.42). Para Valiente (2004) la diferencia se presenta en la memoria, que en el caso de las comunidades virtuales, es una memoria sin espacio ni tiempo; el espacio es anulado pues lo que cuenta es la posibilidad de conexión que depende de la velocidad y que determina el tiempo.

Para el investigador el rompimiento de las fronteras espacio – temporales que otorgan las comunidades virtuales facilitan la creación de la inteligencia colectiva planteada por Lévy (1996). Por eso la velocidad con la que las sociedades hoy desarrollan sus procesos, marcan la diferencia entre una comunidad tradicional de contacto directo y de linderos; y una comunidad virtual que ofrece nuevos lugares sin territorio para la formación y el compartir del saber.

Uno de los autores que se ha atrevido a clasificar las comunidades virtuales es el investigador Francisco Javier Valiente, quién ya se ha referenciado debidamente en este trabajo. Un profesor de la Universidad de San Pablo (Madrid – España) que muestra la diversidad y amplitud de este fenómeno mundial. Valiente (2004) las clasifica en cuatro géneros de comunidades, a saber:

Comunidades de debate y discusión en tiempo real:

A la cual pertenecen muchos sujetos y son las más visitadas. Se enmarcan aquí todos los canales de discusión o chat en tiempo real; desde el correo electrónico hasta las aplicaciones que permiten cámaras web y micrófono. El tipo de relación que se establece es muy efímero, flexible en el que cualquiera entra, permanece y abandona cuando quiera.

Comunidades de socialización, información, discusión o juego:

Respecto a las anteriores tienen características técnicas más avanzadas relacionadas con el multimedia; las relaciones son un poco más estables y para pertenecer a ellas es necesario inscribirse, dar algunos datos personales o aceptar un código de conducta. Este tipo de comunidades es un poco más estructurado y organizado, las relaciones que se establecen son más duraderas y exigen mayor compromiso del individuo para interactuar en comunidad.

Comunidades temáticas de investigación o acción política:

Se diferencian de las anteriores porque reúnen a sus miembros en torno a temas en concreto o una actividad de investigación. Por su enfoque el nivel de compromiso es mayor y la confrontación entre persona de diferentes lugares del mundo suele ser muy enriquecedora para sus miembros. Dentro de este grupo el autor incluye a las comunidades de acción política o con ideologías afines.

Comunidades de organizaciones e instituciones:

Valiente (2004) incluye dentro de éstas a las comunidades que surgen paralelas a instituciones del estado, políticas o sociales; es decir, redes internas que operan al servicio de cada institución. Suelen tener posibilidades de acceso restringido para cualquier navegante que quiera ingresar y se limitan a manejar relaciones con el grupo de empleados o con los grupos de interés para la organización. (p.16).

Teniendo en cuenta esta clasificación, la Comunidad Virtual que se propone en el presente trabajo, tiene un corte específico, relacionado con el uso y direccionamiento hacia actividades que construyan cultura ciudadana y podría enmarcarse en las comunidades temáticas de investigación o acción política.

Es importante también reconocer que uno de los aspectos más importantes en la construcción de comunidades virtuales es el diseño de las dinámicas de interacción, de tal manera que se pueda garantizar la participación activa de los usuarios. Cumplir con los objetivos y propuestas de valor de la comunidad planteada, implica desde el punto de vista teórico y práctico, que el diseño de actividades debe permitir integrar, enriquecer y socializar las experiencias desarrolladas alrededor del trabajo colaborativo que se da en la misma comunidad, y que se fundamenta en el fomento a la interacción y la activa participación entre sus miembros y procesos de aprendizaje social.

También es necesario en este Marco Conceptual delimitar el significado de los términos que se emplean con mayor frecuencia y sobre los cuáles el investigador basa su proceso de observación, descripción y explicación a lo largo del presente trabajo académico.

Comunidad: Es el concepto base de análisis en la presente investigación, pues la interacción del ser humano, exige un “otro” y se da en comunidad. Según Ferri (1999) citado por Valiente (2004) la comunidad se entiende como un conjunto de personas unidas por factores de diversa índole como lengua, etnia, religión, territorio y otros, que les llevan a relacionarse e interactuar entre ellos más que con miembros de otros grupos.

Virtual: Se suele entender como lo opuesto a lo real, aquello que no tiene presencia física sino mediante el uso de tecnología. Turke (1997) lo define como “Espacios metafóricos que emergen solamente a través de la interacción con el computador, donde la gente navega con un hardware particular”. Para efectos de este trabajo de investigación, se usará la definición de virtual, como la tecnología utilizada para que la comunidad opere y que en palabras de Castells (2001) “permite un nuevo tipo de socialización diferente, pero no por ello inferior a las formas anteriores de interacción social”.

Comunidad virtual: Teniendo en cuenta las definiciones de “comunidad” y “virtual”, se evidencia un punto de encuentro interesante en medio de dos términos que parecen contrapuestos: la comunidad virtual como una nueva forma de socialización. Varios autores han definido el término, por ejemplo Rheingold (2011), considera la comunidad virtual como una nueva forma de evolución

de la comunidad tradicional, con algunas características diversas, pero manteniendo su esencia. Para este autor “las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de la red cuando un número suficiente de personas entablan discusiones públicas durante un tiempo lo suficientemente largo, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el espacio”. (p.18).

Otro concepto se encuentra en Levy (1996) quien define la comunidad virtual como el lugar en donde los miembros comparten sus conocimientos, trabajan conjuntamente, intercambian informaciones e iniciativas y ponen en común las propias adquisiciones. Allí nace para este autor “una inteligencia que está distribuida entre todos, que se coordina en tiempo real utilizando la red y que aprovecha las competencias de cada individuo”; planteado por Levy como inteligencia colectiva.

Lee et al. (2002) también define comunidad virtual como un espacio soportado por la tecnología, centrado en la comunicación y la interacción de los participantes, y que tiene como resultado las relaciones entre ellos. En estas definiciones de comunidad virtual, aparece una antítesis planteada por Maldonado (1997) citado por Valiente (2004), quien pone de manifiesto “la precariedad de las relaciones en las comunidades virtuales, pues son formas de interacción débiles y se basan sólo en compartir intereses comunes”.

Para el presente trabajo de investigación se comprenderá como comunidad virtual un grupo de personas, que participan en actividades, comparten experiencias y conocimientos, funcionando como una red interdependiente entre sí, en un periodo de tiempo ilimitado, utilizando la tecnología para superar la barrera del tiempo y el espacio, y comunicándose unos con otros como se haría de forma presencial, con el objetivo de profundizar en sus prácticas ciudadanas para construir ciudad.

Cultura Ciudadana: Mockus (2005) la define como un "Conjunto de valores, actitudes, comportamientos y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, impulsan el progreso, facilitan la convivencia y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos". Para Calderón, Hopenhayn y Ottone (1993), una cultura de ciudadanía no se construye por decreto o programa, sino que es producto de un proceso abierto y de una continua resignificación de nuestra identidad. La formación entonces, para una cultura ciudadana es una formación caracterizada por las visiones y tensiones propias de la formación en valores, una nueva manera de enfrentar los conflictos y estar presente transversalmente en todos los esfuerzos educativos de la sociedad, sean estos formales, no formales o informales.

La construcción de cultura ciudadana que se pretende generar a través de la interacción de los jóvenes en la comunidad virtual propuesta, busca re-conceptualizar en el habitante de Palmira el amor por su entorno y la construcción de procesos sociales que aporten al fortalecimiento de los valores ciudadanos.

Adulto joven: Según la Organización Mundial de la Salud, a este grupo pertenecen las personas entre 21 y 24 años de edad y corresponde con la consolidación del rol social. Sin embargo, para efectos de inclusión del proyecto, se amplía esta caracterización a edades entre los 20 y los 35 años

de edad, época de participación activa del ciudadano en la toma de decisiones de su entorno. Lo anterior no excluye de participar en la comunidad virtual al resto de la población Palmirana, simplemente busca estimular la fuerza social en red que pueden tener estos jóvenes, como punto de partida para posicionar la estrategia de comunicación digital en la población.

TIC: Según la definición expresada en la Ley 1341 de julio 30 de 2009 de la República de Colombia, por la cual se definen principios y conceptos sobre la Sociedad de la Información y la organización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, se define en su Artículo Sexto que las TIC son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes.

Se encuentran también múltiples definiciones recogidas por Cobo Romaní (2009), de las que se destacan para el objeto de estudio de esta investigación las siguientes: Las TIC se definen colectivamente como innovaciones en microelectrónica, computación (hardware y software), telecomunicaciones y optoelectrónica - microprocesadores, semiconductores, fibra óptica - que permiten el procesamiento y acumulación de enormes cantidades de información, además de una rápida distribución de la información a través de redes de comunicación. También son definidas como herramientas que las personas usan para compartir, distribuir y reunir información, y comunicarse entre sí, o en grupos, por medio de las computadoras o las redes de computadoras interconectadas. Es decir, que cuando se habla de TIC se trata de medios que utilizan tanto las telecomunicaciones como las tecnologías de la computación para transmitir información.

Interactividad: Abellán (2003) en la búsqueda de un concepto más actual de interactividad, la define como la acción recíproca entre un ser vivo y otra realidad, de manera que ambas resultan afectadas y unidas en beneficio del perfeccionamiento mutuo. (p. 26). De acuerdo a este concepto en una comunidad virtual el grado de interactividad será mayor cuando los actores de la interacción tengan mayor autonomía y sean capaces de realizar operaciones más íntimas, por ello se pretende que los adultos jóvenes ejerzan la interactividad no solamente con la intención de pertenecer a un grupo social en la Web, sino en apropiarse de la elaboración de contenidos y la formulación de temas socialmente relevantes para su Municipio.

Actualización de Contenidos: Más que encontrar una concepción etimológica del término, el investigador aborda la actualización de contenidos como un proceso básico y necesario para que los miembros de la comunidad virtual generen interactividad. La generación periódica de contenidos en este caso debe estar orientada a la construcción de cultura ciudadana; es decir, mensajes constructivos, rescate de valores, participación de los ciudadanos en procesos públicos, debates y foros sobre ciudad, etc. Cualquier miembro de la comunidad virtual podrá generar o actualizar contenidos, pero es necesario que haya un equipo de moderadores que filtre aquellos contenidos lesivos contra algún miembro de la comunidad.

Recursos: Se entiende como todo tipo de herramientas en línea puestas al servicio del usuario y que permiten al navegante de la comunidad virtual acceder a enlaces, conexiones y usar la convergencia de medios para trabajar en red.

Usabilidad: Se determina como la rapidez y facilidad con la que los usuarios de la comunidad virtual pueden utilizar una herramienta. Para esta investigación se profundiza en el concepto y se toma la definición de Tobarra, Montero y Gallud (2008) determinada como la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a un grupo de usuarios concretos en un contexto de uso específico y colaborativo o, en su caso atendiendo al producto, como la capacidad de un software de ser comprendido, aprendido, usado y ser atractivo para un grupo de usuarios, en condiciones específicas de uso.

Una comunidad virtual debe tener un alto grado de usabilidad que le facilite la participación e interacción al usuario y que éste se sienta cómodo en su acceso. También que tenga una fácil navegación y una imagen visualmente agradable.

Ciudad: Ledrut (1974) mencionado por Rizo (2006) apuntó que la ciudad no es una suma de cosas, ni una de éstas en particular. Tampoco es el conjunto de edificios y calles, ni siquiera de funciones. Es una reunión de hombres que mantienen relaciones diversas. Desde la antropología de lo urbano se ha considerado a la ciudad como escenario colectivo de encuentro, de contestación y acomodo, de dominio o subalternidad, de contacto o conflicto de culturas diferentes. (Pratt, 1991, citado por Rizo, 2006).

Ciberciudadanía: El concepto de ciudadanía ha evolucionado gracias a las redes sociales y a la presencia de las Tecnologías de la Información y la comunicación. Parafraseando a Pineda (2010) se puede definir la ciberciudadanía como las nuevas prácticas ciudadanas mediadas por TIC que ofrecen la oportunidad al sujeto para el desarrollo de políticas de comunicación participativas, que buscan ejercer una especie de contrapoder y presión para el logro de objetivos comunes de interés social y colectivo. Esos intereses pueden sobrepasar lo político en el sentido estricto del término, abarcando preocupaciones más globales que van más allá del ejercicio del voto y de la elección de los gobernantes. (p. 22).

Según Cardoso (2008) citado por Pineda (2010) “ese nuevo concepto de ciudadanía necesita de un sujeto no solamente informado sino especialmente dialogante” que interactúe con los demás para definir intereses colectivos. Bajo este aspecto la ciberciudadanía debe favorecer la construcción de cultura ciudadana, “permitiendo la participación activa en los procesos de cambio social, para lograr crear nuevos escenarios que hagan posible la plena vigencia de la democracia y los derechos de todos los ciudadanos”. (Villalobos, 2007, citado por Pineda, 2010).

Web 2.0: Este es un concepto acuñado en 2003, por Tim O'Reilly, fundador de O'Reilly Media. Término asociado a las aplicaciones web que facilitan el intercambio interactivo de información, interoperabilidad, con diseños centrados en el usuario y que facilitan la colaboración en la red World Wide Web. Se considera como la segunda fase de la WWW y la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. "En la Web 2.0

cualquiera puede producir, cualquiera puede consumir. La información está al alcance de todos y de cada uno; todos pueden accederla, interpretarla, transformarla y ponerla nuevamente en común". (Sánchez, Botero y Giraldo, 2012).

Según O'Reilly hay siete características que diferencian la Web 2.0: la web como plataforma, el enlace de inteligencia colectiva, la importancia de las bases de datos, la renovación continua de software, la programación simple, la importancia del software sobre el computador y el enriquecimiento de experiencias para los navegantes.

7. METODOLOGÍA

7.1 CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población objeto de investigación corresponde a adultos jóvenes entre 20 y 35 años de edad, habitantes de diferentes barrios de la ciudad, que de acuerdo a la proyección de población consignada en el Anuario Estadístico de Palmira (2012) constituyen aproximadamente un 15% de la población, es decir 46.612 jóvenes aproximadamente en este rango de edad. Estos jóvenes se caracterizan por el gusto y dominio de herramientas digitales, el uso frecuente de dispositivos móviles y la participación activa en comunidades como clubes juveniles, organizaciones sociales y deportivas.

PALMIRA	2011			2012			2013		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Total	296.620	143.704	152.916	298.667	144.597	154.070	300.712	145.484	155.228
0-4	21.163	10.828	10.335	21.150	10.832	10.318	21.114	10.813	10.301
5-9	21.304	10.912	10.392	21.119	10.811	10.308	21.056	10.774	10.282
10-14	23.963	12.295	11.668	23.263	11.945	11.318	22.583	11.607	10.976
15-19	26.894	13.669	13.025	26.271	13.449	12.822	25.719	13.176	12.543
20-24	25.936	13.404	12.532	26.222	13.523	12.699	26.472	13.593	12.879
25-29	24.004	11.828	12.176	24.295	12.084	12.211	24.574	12.355	12.219
30-34	21.979	10.708	11.271	22.317	10.826	11.491	22.668	10.947	11.721
35-39	20.377	9.775	10.602	20.556	9.908	10.648	20.847	10.080	10.767
40-44	21.211	9.791	11.420	20.914	9.706	11.208	20.592	9.629	10.963
45-49	21.057	9.775	11.282	21.283	9.842	11.441	21.380	9.834	11.546
50-54	17.601	7.959	9.642	18.395	8.369	10.026	19.186	8.790	10.396
55-59	14.111	6.336	7.775	14.583	6.519	8.064	15.099	6.723	8.376
60-64	11.386	5.140	6.246	11.725	5.261	6.464	12.076	5.387	6.689
65-69	8.878	4.029	4.849	9.182	4.141	5.041	9.496	4.250	5.246
70-74	6.799	2.961	3.838	6.895	3.014	3.881	7.064	3.096	3.968
75-79	5.014	2.085	2.929	5.244	2.144	3.100	5.414	2.192	3.222
80 Y MÁS	5.143	2.209	2.934	5.253	2.223	3.030	5.372	2.238	3.134

FUENTE: DANE censo 2005 – Página Web DANE.
Proyecciones según censo 2005.

Tabla 1: Proyección de población para Palmira por rango de edad. Años 2011 – 2013. Anuario Estadístico de Palmira 2012.

Para el investigador esta población activa es la llamada a generar procesos de transformación social para la re-construcción del tejido social del Municipio y aprovechando los intereses y el gusto de los jóvenes por interactuar en la Web, se enfoca en ellos. Se seleccionó una muestra no representativa, de forma aleatoria, convocada a través de Facebook para realizar un Focus Group en la sede del establecimiento comercial Sueños de Café, con el objetivo de indagar sus gustos, hábitos y preferencia de interacción en la Web, percepción de los jóvenes de términos como ciudad, comunidad virtual, cultura ciudadana, entre otros; y conceptualizar ideas sobre la formulación de la comunidad virtual y la participación de los jóvenes en la misma.

Después de analizar dichos resultados se diseñó una encuesta para ser aplicada a otros jóvenes y conocer los gustos y preferencias en temas relacionados con la web y las comunidades virtuales.

7.2 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la categorización hecha por Méndez (1997) este es un estudio de tipo descriptivo que “busca identificar características del universo de investigación, señala formas de conducta, establece comportamientos concretos y descubre y comprueba asociación entre variables”. El presente trabajo de investigación busca identificar las características que debe tener la comunidad virtual, establece el modo en que deben participar los jóvenes adultos e identifica el nivel de interacción que debe tener la comunidad virtual para que construya cultura ciudadana en el Municipio.

Adicional a lo anterior, se trabaja bajo un método inductivo, bajo el cual el investigador a partir de la observación de fenómenos o situaciones particulares que enmarcan el problema de investigación, propone una comunidad virtual para la construcción de cultura ciudadana. De esta forma “los resultados obtenidos pueden ser la base teórica sobre la cual se fundamenten observaciones, descripciones y explicaciones posteriores de realidades con rasgos y características semejantes a la investigada” (Méndez, 1997). Para avanzar en el proceso el investigador definió con base en la observación fenomenológica de las comunidades virtuales, unos ejes temáticos y unos conceptos a evaluar sobre los que se aplicarán los instrumentos de investigación, con el fin de recopilar la información necesaria con los jóvenes adultos de 20 a 35 años convocados.

EJES TEMÁTICOS	CONCEPTOS A EVALUAR
PERCEPCIÓN INDIVIDUAL	Ciudad. Comunidad virtual. Cultura Ciudadana. Acceso y hábitos de uso de Internet. Participación.
FACTORES ASOCIADOS Y/O EXTERNOS	Nivel de participación de jóvenes en comunidades virtuales. Tipos de dispositivos para el acceso a Internet. Características de una comunidad virtual que construya cultura ciudadana. Mecanismos de participación de jóvenes en la construcción de cultura ciudadana. Tipos de eventos o actos que pueden contribuir al mejoramiento de la cultura ciudadana.

Tabla 2: Ejes temáticos y conceptos a evaluar en la aplicación de instrumentos.

7.3 Técnicas e Instrumentos

En la presente investigación se usará el Grupo Focal, que contiene un instrumento de evaluación que es la Encuesta y la revisión exploratoria de documentos.

El grupo focal como una técnica cualitativa, para conocer la percepción individual, indagar actitudes y reacciones de los participantes frente a los ejes temáticos definidos para estructurar la comunidad virtual. Esta técnica permite profundizar y analizar la percepción que tienen los adultos jóvenes de términos relacionados con la construcción de ciudad y el mejoramiento de la cultura ciudadana.

Es importante aclarar que el grupo focal está orientado a concluir de manera cualitativa cuál es el sentido colectivo que le atribuye un grupo de personas a la construcción de cultura ciudadana en su entorno y al uso de las TIC en dicho propósito. Además servirá como insumo para enriquecer la formulación de la encuesta, otro de los instrumentos que se aplicará a otro grupo de jóvenes de la ciudad.

La encuesta, como técnica mixta con preguntas abiertas y cerradas, que permite el conocimiento de las motivaciones, las actitudes y las opiniones de los individuos con relación a su objeto de investigación. Este instrumento servirá para explorar entre un grupo de adultos jóvenes, cuáles son los niveles de interactividad y participación en una comunidad virtual de este tipo.

Y la revisión exploratoria de documentos, para establecer el estado del arte de las comunidades virtuales enfocadas a construir cultura ciudadana en Palmira y las experiencias en el ámbito nacional e internacional que nutran la investigación y la formulación de la comunidad virtual.

Implementación del Grupo Focal

El Grupo Focal se realizó el 8 de noviembre de 2012 en el local comercial Sueños de Café, un espacio que ofrecía la comodidad y el ambiente propicio para que el investigador pudiera “romper el hielo” con los jóvenes participantes. Es importante anotar que en la convocatoria realizada por las redes sociales mostraron su interés en participar 20 jóvenes de diferentes estratos sociales y barrios de Palmira, pero finalmente sólo asistieron 9 jóvenes. A pesar de la reducción en la asistencia, el investigador decidió continuar con el Grupo Focal al observar el interés de los participantes en conocer el proyecto.



Foto 1: Aspectos del desarrollo del Focus Group con jóvenes de 20 a 35 años.

Los nueve adultos jóvenes que asistieron tienen edades entre los 20 y 35 años, cuatro de ellos mujeres y cinco hombres, habitantes de siete barrios de la ciudad de Palmira y convocados de forma voluntaria a través de redes sociales.

Implementación de la Encuesta

La Encuesta se aplica como un instrumento de evaluación y verificación de los resultados obtenidos en el Grupo Focal. Para tal fin, se desarrolló una encuesta descriptiva, de respuesta mixta (preguntas abiertas y cerradas), para conocer los hábitos de uso y la interactividad de los jóvenes de 20 a 35 años en la web, en temas referentes a herramientas, movilidad, participación en comunidades virtuales y por supuesto el interés en la temática abordada en la presente investigación.

Es importante reconocer que el investigador inicialmente calculó de forma incompleta una muestra de 40 jóvenes, sobre los que aplicó la encuesta el nueve de noviembre de 2013. Posteriormente, con la revisión del matemático Andrés Felipe Parra, Docente de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Palmira, se corrigió el error en la fórmula y se determinó que la muestra real era de 476 jóvenes. Sin embargo, frente a este tipo de situaciones que se pueden presentar en el rigor de la aplicación del método científico, el investigador no desechó los resultados de la primera encuesta, que considera valiosa, sino que puso la misma encuesta en línea aprovechando la plataforma ofrecida para ello en Google.docs y así logró en un periodo de 22 días adicionales, recoger las 436 encuestas restantes.

Un cordial saludo. El presente instrumento hace parte del trabajo titulado "Propuesta de creación de una comunidad virtual para la construcción de cultura ciudadana, con participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años del municipio de Palmira" desarrollado por el profesor Carlos Fernando Valencia P. en el marco de la investigación desarrollada para optar al título de Magister en Comunicación Digital.

Si usted se encuentra en el rango de edad de la población objeto de estudio (20 a 35 años), le agradecemos su valiosa colaboración con el diligenciamiento del presente cuestionario.

*** Required**

1. ¿En qué rango de edad se encuentra usted?
 ▼

2. ¿Con qué frecuencia utiliza internet?

Todos los días.
 Frecuentemente.
 Esporádicamente.
 Nunca.

3. ¿Cuál es el medio tecnológico que más usa para acceder a internet?
Conteste sólo si respondió afirmativamente a la pregunta 2, de lo contrario siga a la pregunta 4.

Computador de escritorio o mesa.
 Portátil.
 Dispositivo móvil (Ipad, Iphone, celular, etc).

Figura 16: Muestra de la encuesta publicada en la web.

Para establecer el tamaño de muestra de la población objeto de estudio que consta de 46.612 jóvenes entre 20 a 35 años, utilizaremos un nivel de confianza del 90% y una proporción esperada del 80% de los adultos jóvenes que desearían participar en una Comunidad Virtual para la construcción de cultura ciudadana. A continuación se relaciona el significado de cada símbolo utilizado en la fórmula:

n = Tamaño de la población objeto de estudio.

α = Nivel de confianza.

p = Proporción esperada (Éxito).

q = Proporción no interesada (Fracaso).

d = Precisión (Error máximo admisible).

La fórmula aplicar para establecer el tamaño de la población es:

$$\alpha = 1.645$$

$$2pq$$

Con los datos anteriores tenemos:

$$2(0.8)(0.2) = 476$$

Lo que representa una muestra de 476 adultos jóvenes entre los 20 y 35 años de edad residentes en el Municipio de Palmira.

8. RESULTADOS

Hallazgos Grupo Focal

La mayoría de los adultos jóvenes que se presentaron en el grupo focal tienen o han tenido contacto con Internet y todos usan las redes sociales como medio de contacto y comunicación con sus amigos y conocidos. Durante el desarrollo del conversatorio liderado por el investigador, se evidencia que el grupo en común, relaciona los términos de Ciudad y Urbano como elementos que hacen parte del entorno en el que viven y lo asocian con un conjunto de elementos o un conjunto de personas que incluyen el barrio y su comunidad.

El término Cultura lo asocian con las costumbres y creencias arraigadas dentro de su comunidad y como el resultado de un proceso histórico que se transmite de generación en generación, mientras que el término Comunidad Virtual, lo relacionan con tecnología, interacción, contacto con el otro, redes sociales. Coinciden en que esta palabra está muy ligada a las redes sociales y a Internet y todos manifiestan hacer parte de alguna comunidad virtual, en las que sobresalen Facebook y Twitter.

Al dar sus apreciaciones sobre lo que significa para ellos Cultura Ciudadana, la mayoría del grupo lo relaciona con los hábitos, con los estilos de vida que lleva una comunidad y las reglas que deben seguir para convivir en comunidad. Dos de los participantes lo asimilaron a un patrón de conducta o comportamiento que les exige la sociedad.



Foto 2: Los jóvenes opinaron sobre las características que debería tener una comunidad virtual.

Una de las inquietudes del investigador durante el Grupo Focal era consultar a los jóvenes asistentes, sobre cuáles creen ellos que deben ser los mecanismos de participación en la construcción de cultura ciudadana. En este ejercicio, definieron grupalmente los siguientes factores de mayor importancia: creación de mesas de participación lideradas por el Gobierno municipal para tratar políticas de inclusión juvenil, impulso a las actividades deportivas, campañas de conciencia ambiental lideradas por jóvenes a través de foros o comunidades virtuales y mayores oportunidades en educación e inversión en nuevos empleos para jóvenes de estratos bajos de la ciudad. Algunos de ellos hacen énfasis en que la creación de este tipo de espacios de participación corresponde a los gobernantes de turno, a la Alcaldía de la ciudad.

En cuanto al tipo de eventos que los jóvenes consideran que se deben crear para fortalecer la cultura ciudadana, mencionan jornadas ambientales, foros con expertos en temas de ciudad, eventos musicales, de baile, de arte y de cultura en general; eventos didácticos en los que los jóvenes aprendan, cursos de manualidades y jornadas de desarme a cambio de beneficios sociales o becas para estudiar. Cabe destacar que los adultos jóvenes participantes del Grupo Focal consideran que una Comunidad Virtual que quiera fortalecer la cultura ciudadana en Palmira, debe tener una serie de secciones que informe sobre eventos culturales de la ciudad, temas ambientales, manejo de problemáticas juveniles como el suicidio y la fármaco dependencia; psicólogos o asesores en línea, foros y chats de participación y mucho apoyo en redes sociales como Facebook y Twitter.

El grupo coincide en que el diseño de la Comunidad Virtual debe ser muy atractivo, fresco y visual. Se debe manejar un lenguaje juvenil, urbano y usar palabras en segunda persona para que los jóvenes se sientan en confianza y más cercanos a la plataforma. También están de acuerdo en que la Comunidad Virtual brinde la posibilidad de transmitir eventos culturales en vivo e impactó bastante en el grupo, la idea de que cualquier ciudadano se convierta en reportero y pueda tomar fotos y elaborar noticias positivas de lo que pasa en su barrio o en su comuna.

El grupo también plantea un mecanismo para controlar aquellas personas que quieran sabotear la comunidad o publicar palabras soeces o agresivas con otros miembros de la comunidad y por eso, si la propuesta pasa a una segunda fase de elaboración de la comunidad virtual, dos de los participantes proponen que a lo primero que acceda el visitante sea un video corto de introducción que ponga en contexto a la persona y que se use en su elaboración música de impacto, para que sea agradable entrar a la Comunidad Virtual.

Hallazgos encuesta de gustos y preferencias

Se aplicaron un total de 476 encuestas, en un proceso que se dividió en dos fases. La primera de ellas se aplicó el nueve de noviembre de 2012, con 40 jóvenes adultos entre 20 y 35 años de edad, estudiantes de carreras de pregrado de las jornadas diurna y nocturna de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Palmira.

La segunda fase se realizó entre el 29 de abril y el 20 de mayo de 2013, para lo cual se usó el formato de encuesta en línea que ofrece Google Docs, seleccionando una población de usuarios de Internet que cumplieran con las características de la población objeto de estudio. En total se diligenciaron 436 encuestas para dar cumplimiento al número exacto exigido en la muestra.

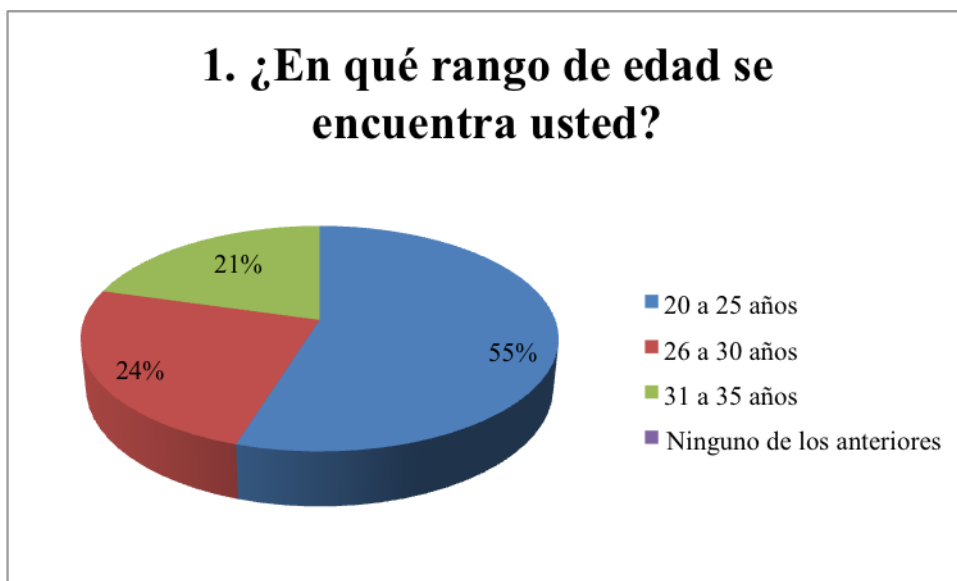


Figura 17: Rango de edad.

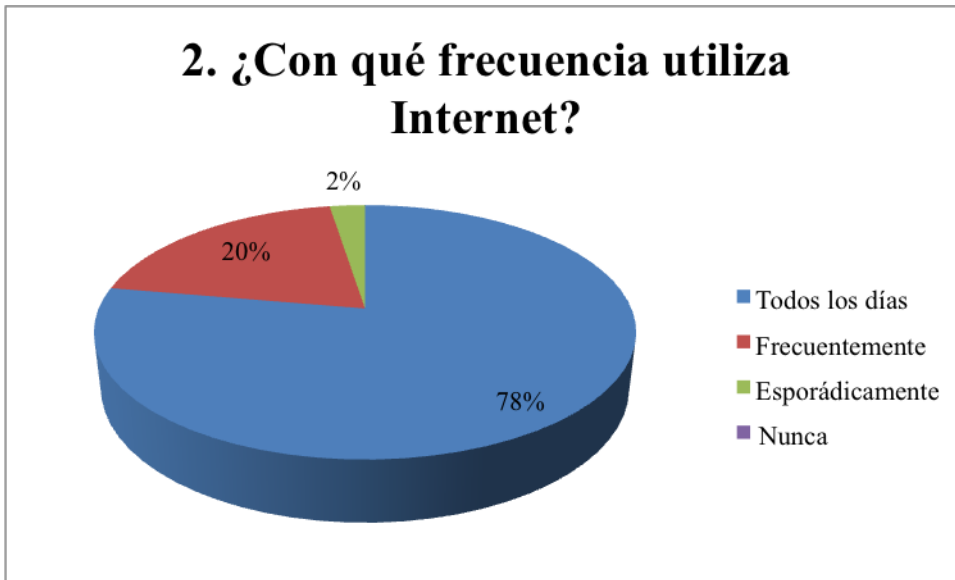


Figura 18: Frecuencia de uso de Internet.

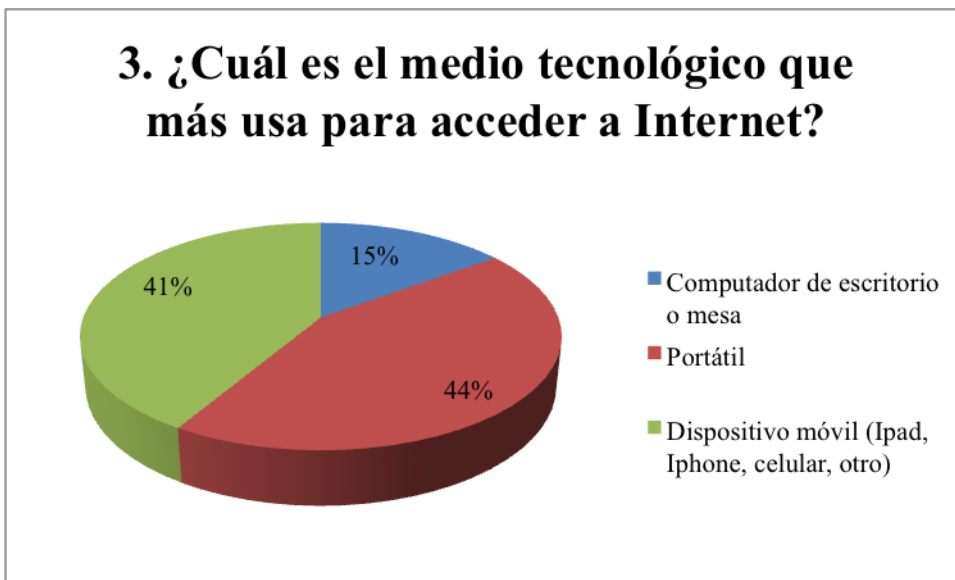


Figura 19: Medio más usado para acceder a Internet.

En estas primera tres gráficas, se constata que el 98% de los encuestados utiliza Internet de forma permanente y/o frecuentemente, lo que indica la importancia de este medio en el diario vivir de los jóvenes adultos. Esta característica es fundamental para impulsar el desarrollo de nuevas prácticas ciudadanas en Internet y fomentar la Ciber ciudadanía a través de las redes ofrecidas por las TIC.

También se percibe que del total de la población encuestada, el 85% tiene la posibilidad de acceder a Internet a través de dispositivos móviles como computadores portátiles, ipads y teléfonos celulares. Esta movilidad digital que tienen los jóvenes también debe ser aprovechada para estimular la participación de ellos, como ciudadanos a través de las redes virtuales y la Comunidad

Virtual propuesta, originando lo que Cartier (1999) citado por Pineda (2010) define como una participación multipolar y multicultural en la que los grupos de interés en la red, como espacios de organización de los ciudadanos, juegan un papel fundamental para aglutinar a miles de sujetos de distintas culturas, idiomas y nacionalidades en torno a un interés común y donde se puede ejercer algunas acciones colectivas de participación pública.

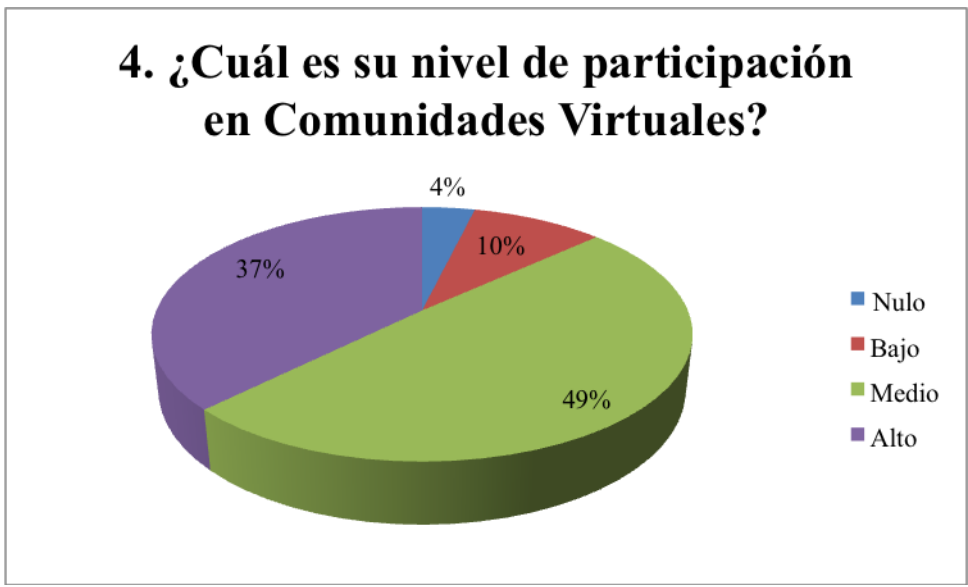


Figura 20: Nivel de participación en Comunidades Virtuales

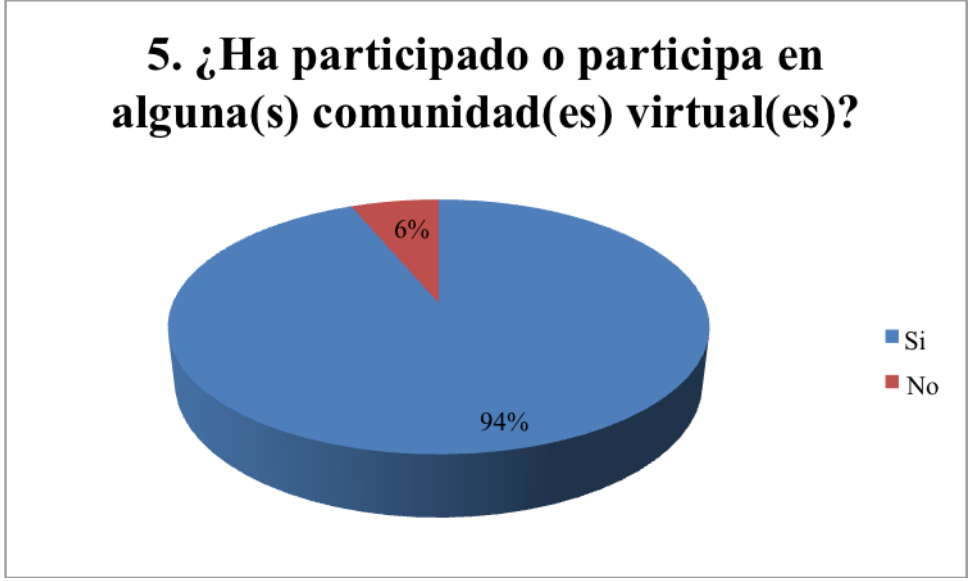


Figura 21: Participación en Comunidades Virtuales

6. ¿En qué tipo de Comunidades Virtuales ha participado o participa?

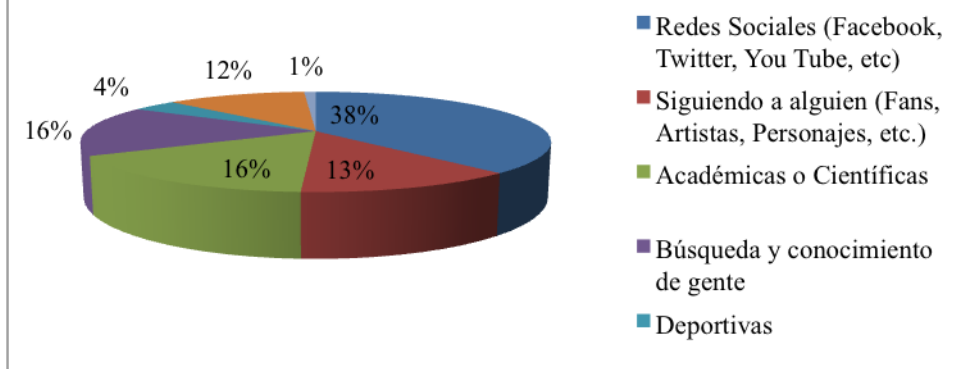


Figura 22: Tipo de Comunidades.

En las anteriores gráficas se observa que el 94% de los jóvenes adultos encuestados ha tenido participación alguna vez o frecuentemente en una comunidad virtual con un nivel medio - alto de participación; y es normal que todos los jóvenes encuestados tengan por lo menos una cuenta en redes sociales como Facebook, Twitter y YouTube; plataformas que se destacan como las comunidades virtuales de mayor participación, seguido de las comunidades de búsqueda de personas y las comunidades académicas o científicas con un 16% respectivamente.

Este dato es sorprendente y a la vez motivante para el investigador, pues el juicio a priori que se tenía era que los jóvenes no tenían mayor interés en este tipo de comunidades que normalmente se orientan a la construcción del conocimiento colectivo. Sin embargo, con el mismo porcentaje (16%), se ubican las comunidades virtuales dedicadas a la búsqueda y conocimiento de gente. Sumados estos dos hallazgos: el gusto por participar en la construcción de conocimiento colectivos y a la vez pertenecer a una red para ampliar el círculo de amigos, ratifica el concepto planteado por Lévy (1996) de Inteligencia Colectiva, un nuevo tipo de inteligencia que liderará la nueva cultura capaz de unir las aportaciones de todos los ciudadanos sin excluir a nadie para afrontar los nuevos retos. Una inteligencia que se coordina en tiempo real utilizando la red y que para este caso, debe aprovechar las competencias y destrezas de cada joven para construir procesos positivos para el mejoramiento social de su Municipio.

7. ¿Qué entiende usted por Cultura Ciudadana?

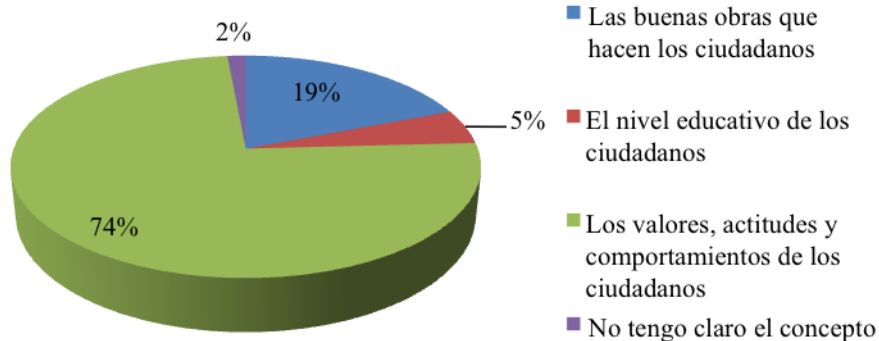


Figura 23: Percepción del término Cultura Ciudadana

Un alto porcentaje, el 74% de los encuestados, entiende por cultura ciudadana los valores, actitudes y comportamientos de los ciudadanos y otro porcentaje significativo lo relaciona con las buenas obras que hacen los ciudadanos en su entorno. Es decir, que hay una percepción positiva del término entre los jóvenes con una orientación hacia los buenos hábitos, actos y hechos positivos de los individuos para preservar su Municipio y su entorno.

Esta posición la ratifica Mockus (2005) cuando define la cultura ciudadana como un "Conjunto de valores, actitudes, comportamientos y reglas mínimas compartidas que generan sentido de pertenencia, impulsan el progreso, facilitan la convivencia y conducen al respeto del patrimonio común y al reconocimiento de los derechos y deberes ciudadanos". Para el investigador es alentador ratificar que los jóvenes entienden y conciben la cultura ciudadana como algo necesario y asertivo en su diario vivir.

8. ¿Cómo cree usted que una Comunidad Virtual puede aportar a la construcción de cultura ciudadana?

Selección múltiple, con más de una respuesta

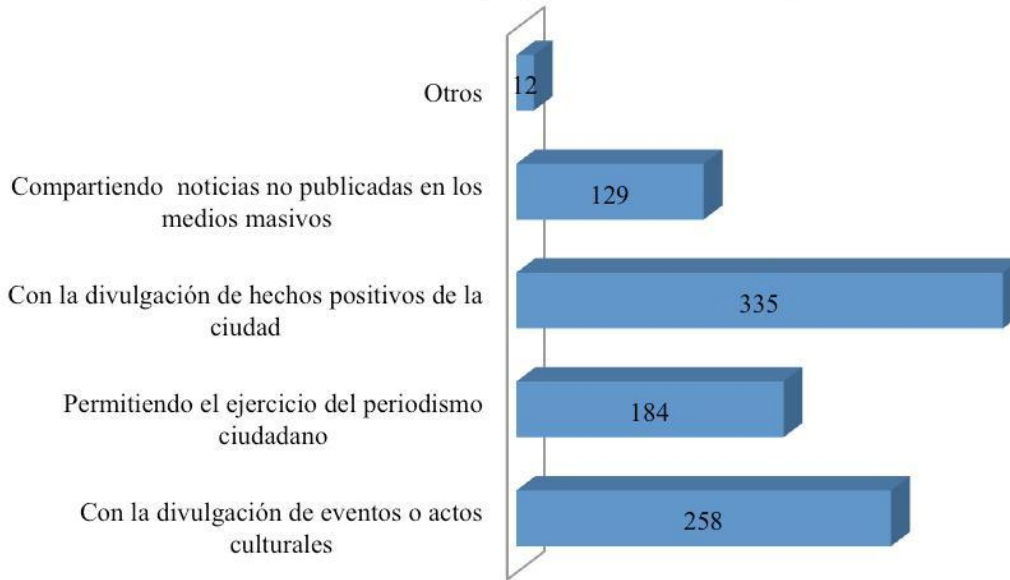


Figura 24: Aportes de una Comunidad Virtual a la Cultura Ciudadana

9. ¿Qué características cree usted que debe tener una Comunidad Virtual que construya cultura ciudadana?

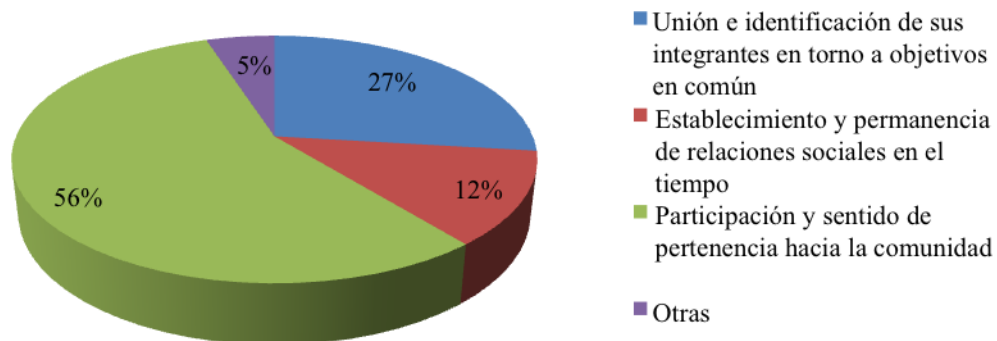


Figura 25: Características de una Comunidad Virtual.

Continuando con el análisis, en las anteriores gráficas se observa que el 70% está de acuerdo en que una comunidad virtual puede aportar a la construcción de cultura ciudadana con la divulgación de hechos positivos de la ciudad y el 55% asocia este aporte con la divulgación de eventos o actos culturales. Pero la lectura va más allá porque un porcentaje significativo (40%) está de acuerdo en que en esta labor, la comunidad virtual debe permitir el ejercicio del periodismo ciudadano, si quiere alcanzar el objetivo. Esta tendencia es coherente con las intenciones demostradas por los otros jóvenes en el Grupo Focal de participar en procesos en los que ellos mismos opinen, construyan y divulguen información de su entorno.

Por otro lado, frente a las características que creen los adultos jóvenes que debe tener una comunidad virtual que construya cultura ciudadana, aparece en primer lugar con un 56% la participación y sentido de pertenencia hacia la comunidad, seguido de la unión e identificación de sus integrantes en torno a objetivos en común. Es decir, que hay una intención generalizada de ser miembros activos de una comunidad en la que se sientan representados sus ideales de ciudad, que les permita estar en contacto permanente con otras personas no sólo del Municipio, sino del mundo y en la que puedan contar lo que sucede en su entorno mientras amplían su círculo de amigos.

10. ¿Qué tipo de eventos, actos y hechos ciudadanos cree usted que le aportan a la construcción de cultura ciudadana en Palmira?

Pregunta de respuesta abierta.

Respuestas agrupadas por ejes temáticos de mayor relevancia para los jóvenes

Eventos culturales y de concientización con respecto a lo que tenemos en la ciudad y cómo debemos protegerlo.

Conferencias y centros de capacitación familiar en valores

Conciertos de integración social

Impulso a Festivales locales de música, arte y otros.

Más teatro y actos culturales

Campañas de conciencia ecológica, campañas cívicas.

Cine foros, museos, bibliotecas.

El ejemplo como mejor herramienta para influenciar a los demás.

Figura 26: Tipo de eventos que construyen Cultura Ciudadana.

El investigador incluyó una pregunta abierta para contrastar la información suministrada en las anteriores y generar respuestas en los jóvenes desde sus propios constructos. En ella se pretendía conocer libremente los tipos de eventos, actos o hechos ciudadanos que creen los encuestados que le aportan a la construcción de cultura ciudadana. Los resultados se agruparon por ejes temáticos de

mayor relevancia y se encontró una tendencia alta a las campañas de concienciación para que la gente tenga amor propio por la ciudad, campañas cívicas para querer su entorno y el impulso a los eventos culturales en Palmira.

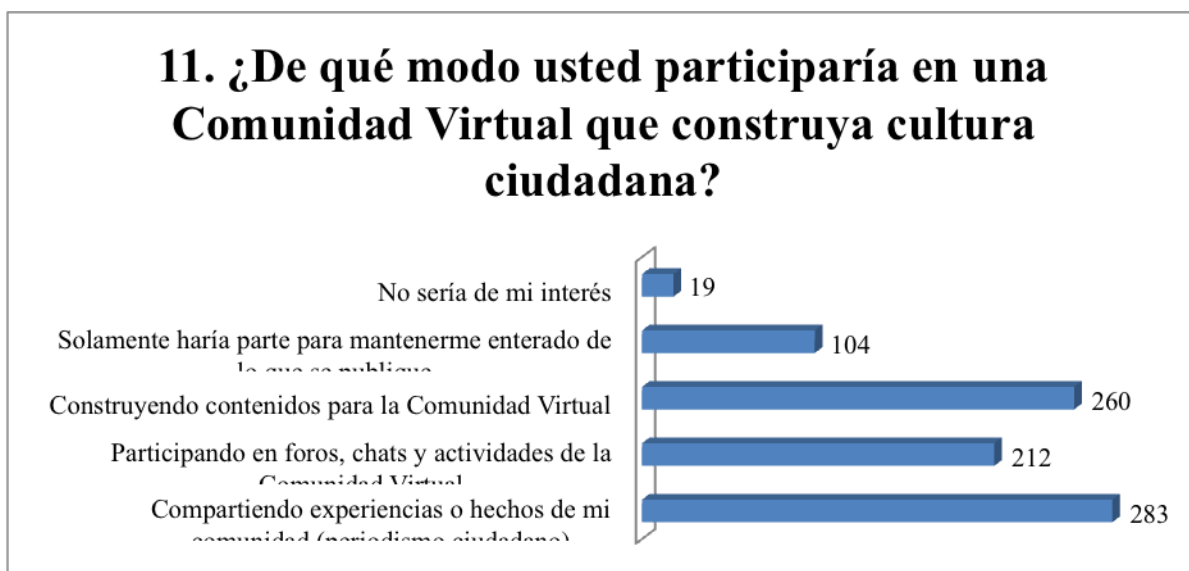


Figura 27: Modos de participación en la Comunidad Virtual.

Otro hallazgo de interés para la presente investigación, es que la mayoría de los encuestados (en este caso con respuesta de opción múltiple) desearía participar de la comunidad virtual, compartiendo experiencias o hechos de su comunidad y construyendo contenidos. Solamente un 19% no le interesaría, lo que causa curiosidad al investigador. Cuando se revisa los posibles factores, se analiza que estos adultos jóvenes que respondieron negativamente, se ubican en el rango de edad de los 31 a 35 años, etapa laboral altamente productiva que puede desviar un poco la atención de este tipo de iniciativas y generar en ellos una expectativa diferente a los jóvenes ubicados en los otros rangos de edad.

Después de aplicar y analizar los resultados del Grupo Focal y la encuesta de percepción, queda claro que a los jóvenes palmiranos les gustaría contar con una Comunidad Virtual en la que puedan ser interlocutores en la gestión social del Municipio y actores representativos en la vida local. Queda evidenciado también que los modos de participación y la intención de los jóvenes de colaborar en este tipo de proyectos de comunicación digital, son atractivos para que el investigador siga su camino de proponer un modelo de comunidad virtual que aporte a la construcción de cultura ciudadana en el Municipio de Palmira.

9. CONCLUSIONES

Como resultado de lo anterior y los hallazgos recopilados tanto del grupo focal, la encuesta y la revisión de documentos, experiencias, portales web y comunidades virtuales relacionadas con el objeto de investigación, se puede concluir que la formulación de una Comunidad Virtual enfocada en la construcción de cultura ciudadana, es una herramienta significativa para los adultos jóvenes de Palmira, que ven en ella, una oportunidad de desarrollo personal y de re-significación y valoración de su entorno. La mayoría de los adultos jóvenes con los que se aplicaron las herramientas de investigación muestran interés en participar activamente en la comunidad y no sólo como espectadores, sino como actores en las decisiones de su Municipio.

También se concluye que los jóvenes prefieren estar conectados a Internet de forma permanente usando en su mayoría dispositivos móviles, a través de planes pospago, prepago o accediendo a puntos de conexión gratuitos ubicados en sus hogares, universidades, centros comerciales y puntos Vive Digital instalados en la ciudad; y que a pesar de que falta mucho por hacer en infraestructura tecnológica en el Municipio de Palmira, el tema de la movilidad y la conexión ya no es una excusa para decir que los jóvenes no acceden a la Web. En comparación a lo que sucedía en la ciudad hace diez años, hoy ya no es difícil mantener la movilidad en Internet, gracias al mejoramiento en el acceso, la baja de precios por la competencia de las compañías de telefonía móvil y la optimización de los puntos gratuitos de conexión.

Se reconoce también por parte de los jóvenes participantes, que si la Comunidad Virtual propuesta se lleva a una segunda fase de implementación, sería una excelente iniciativa para aprovechar la conexión móvil y poder ejercer el periodismo ciudadano desde el barrio, la comuna, la universidad o cualquier lugar de la ciudad en el que se encuentren. Este gusto va más allá de ser miembro de la Comunidad y se percibe en la intención de participar en la construcción de contenidos, en el debate de temas ciudadanos y en la divulgación de noticias positivas en los que ellos se vean involucrados y se sientan escuchados.

Finalmente y con base en la recopilación de datos y la experiencia vivida en el proceso con los jóvenes, se da respuesta al objetivo general de la investigación de dejar las bases conceptuales para proponer un modelo de comunidad virtual para la construcción de cultura ciudadana, con la participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años del Municipio de Palmira.

10. PROPUESTA MODELO DE LA COMUNIDAD VIRTUAL PALMIRADIGITAL.COM PARA LA CONSTRUCCIÓN DE CULTURA CIUDADANA CON LA PARTICIPACIÓN DE ADULTOS JÓVENES DE 20 A 35 AÑOS DEL MUNICIPIO DE PALMIRA

PalmiraDigital.com es una plataforma digital para el desarrollo y fortalecimiento de una Comunidad Virtual con recursos multimedia que permitirá a sus miembros la construcción de procesos de comunicación orientados a la construcción de cultura ciudadana y la participación de los adultos jóvenes en la toma de decisiones en el ámbito local. Elementos como la interactividad, la elaboración y actualización de contenidos, los recursos disponibles y la usabilidad serán características fundamentales para el fomento de la sana convivencia y el sentido de pertenencia por la Comunidad Virtual.

El nombre de PalmiraDigital.com sale de la unión de dos palabras de fácil recordación sugeridas por parte de los jóvenes participantes. El investigador sugiere este nombre que reúne el nombre de la ciudad y la característica más importante del proyecto: la comunicación digital. Este nombre propuesto para la comunidad virtual, aparte de identificar el entorno, es de fácil búsqueda y posicionamiento en los buscadores, especialmente en Google, tiene actualmente disponible su dominio y son palabras claves a la hora de una búsqueda de temas relacionados con la ciudad.

Descripción de la Comunidad Virtual PalmiraDigital.com

Aspectos de diseño

Para una mejor ilustración del lector, se presentará un boceto a tres columnas realizado en la plataforma gratuita Wix de cada una de las secciones formuladas en la Comunidad Virtual. Cabe anotar que si este proyecto pasa a una segunda etapa de producción, se debe tener en cuenta un diseño interactivo que permita la apropiación y adecuación de las herramientas web 2.0, tales como el desarrollo de noticias actualizadas sobre actividades culturales, muestra de hechos positivos y de relevancia social, fomento de actos que fortalezcan la apropiación y el ejercicio del periodismo ciudadano, foros que permitan la discusión y el aporte de ideas a la solución de conflictos, conexión con redes sociales como Facebook, Twitter, YouTube, Foursquare, visualización a través de videos e imágenes de actividades sociales y Sindicación social (RSS).

>> PalmiraDigital.com

¡Bienvenido a tu comunidad virtual!

Tu espacio, tu barrio, tu ciudad. Habla, propone, debate y participa significativamente para mejoramiento de la cultura ciudadana de Palmira.

La ciudad es el espacio vital en el que vives, te mueves y sientes... cuidala!



Agenda Cultural
Noticias Positivas
¡Infórmalo!
Foro de Buenas Ideas
Evento en Vivo



CINE BAJO LA CEIBA

La Casa de la Cultura de Palmira invita a su función de "Cine bajo la ceiba", el próximo viernes 26 de octubre a las 7:00 p.m. con la presentación de la película "La vida es bella" del director italiano Roberto Benigni.

La función es totalmente gratis y está dirigida a todos los palmiranos y visitantes, amantes del buen cine.

LEA MÁS



SURAMERICANO DE VOLEYMANO

Porque el deporte también es cultura, los invitamos al campeonato suramericano de voleymano, que se disputa en nuestra ciudad del 15 al 28 de octubre de 2012 en las instalaciones del Coliseo cubierto Ramón Elías López.

Desde el inicio del evento, los equipos de Argentina y Chile han mostrado mayor potencial en su juego, siendo siempre los favoritos para disputar el título.

LEA MÁS



CONCIERTO FILARMÓNICA

Gracias a la gira nacional auspiciada por Proartes, la orquesta filarmónica de Cali se presentará en Palmira el lunes 29 de octubre en el Teatro Matherón a partir de las 7 p.m.

El ingreso no tiene costo, hasta que se complete el aforo del teatro, remodelado para 2 mil personas. El maestro invitado es Irwin Hoffman y la puesta en escena correrá con 38 músicos, con talento 100% colombiano.

LEA MÁS

Contáctanos

Tú eres un reportero ciudadano. Envíanos tu noticia positiva, fotos, eventos culturales o sugerencias para ser publicadas. ¡Construyamos una mejor ciudad juntos!

Name

Email

Subject

Send

Gestor del Proyecto

Un ciudadano del común, preocupado por propiciar herramientas válidas y eficaces para promover el trabajo colectivo y la interactividad con los usuarios, principales protagonistas de esta propuesta.

MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN DIGITAL

CARLOS FERNANDO VALENCIA



Correo de contacto:
culturbanpalmira@yahoo.com

© Copyright 2012 Maestría en Comunicación Digital UPB Colombia.

Figura 28: Boceto página principal de la Comunidad Virtual.

Público primario al que va dirigida la Comunidad Virtual

El público primario son adultos jóvenes desde los 20 hasta los 35 años de edad residentes en el municipio de Palmira, con alto sentido de pertenencia hacia la ciudad, con un nivel básico de alfabetización digital, conectados a la red y con gusto por las actividades culturales y los procesos de construcción de tejido social. Esta población juega un papel importante y activo en el desarrollo de la comunidad virtual, en el ejercicio libre del periodismo ciudadano, informando, comentando y participando en el portal web a través de cualquier dispositivo fijo o móvil conectado a Internet. El resto de la población será considerado como público secundario, pues no estarán directamente vinculados con el desarrollo de la comunidad, pero se beneficiarán en la influencia de las campañas sociales y preventivas, y el cambio de comportamientos y conductas ciudadanas.

Misión de la Comunidad Virtual

PalmiraDigital.com es una estrategia de comunicación digital que pretende impulsar la participación de los adultos jóvenes de Palmira en procesos de fortalecimiento de cultura ciudadana, ofreciendo espacios de encuentro participativos en la web y de construcción de contenidos que propendan por el mejoramiento del entorno social.

Visión de la Comunidad Virtual

Ser en el año 2020 el medio digital más posicionado en Palmira, como espacio de encuentro de jóvenes en Internet interesados en propiciar la construcción de cultura ciudadana del Municipio.

Objetivos de la Comunidad Virtual

- Fortalecer en sus miembros el sentido de pertenencia por la ciudad con el aprovechamiento de recursos multimedia que les permita la construcción de procesos de comunicación orientados a la construcción de cultura ciudadana.
- Estimular la participación de sus miembros en la toma de decisiones en el ámbito local.
- Fomentar la convivencia ciudadana y el respeto por el otro, como elementos vitales para el progreso de la ciudad.

Estructura temática

El desarrollo y ejecución de la arquitectura del sitio se propone de forma conceptual recogiendo las inquietudes planteada por la población objeto de estudio y la revisión teórica de autores que han trabajado con este tipo de comunidades. Se concibe un diseño de espacio atractivo visualmente, de fácil navegación y usabilidad, que le permita al miembro de la comunidad participación en la propuesta y desarrollo de contenidos directamente en la plataforma. Se presenta a continuación el boceto de cada una de las secciones sugeridas para la Comunidad Virtual.

Agenda Cultural

Esta sección permitirá la publicación y divulgación periódica de eventos ciudadanos hechos por y para jóvenes adultos, conciertos, presentaciones artísticas, festivales y actos de ciudad que propendan por la conservación y promoción de la cultura ciudadana en Palmira. Cada sección formulada en la Comunidad Virtual irá acompañado del componente fotográfico o infográfico y deberá tener en cuenta un filtro de seguridad manejado por un moderador de la misma, para no tergiversar el propósito del proyecto, bajo la promoción de los valores y el respeto ciudadano.

>> **PalmiraDigital.com**

¡Bienvenido a tu comunidad virtual!

Tu espacio, tu barrio, tu ciudad. Habla, propone, debate y participa significativamente para mejoramiento de la cultura ciudadana de Palmira.

La ciudad es el espacio vital en el que vives, te mueves y sientes... cuidala!



Agenda Cultural

Noticias Positivas

¡Infórmalo!

Foro de Buenas Ideas

Evento en Vivo



CINE BAJO LA CEIBA

La Casa de la Cultura de Palmira invita a su función de "Cine bajo la ceiba", el próximo viernes 26 de octubre a las 7:00 p.m. con la presentación de la película "La vida es bella" del director italiano Roberto Benigni.

La función es totalmente gratis y está dirigida a todos los palmiranos y visitantes, amantes del buen cine.

LEA MÁS



SURAMERICANO DE VOLEYMANO

Porque el deporte también es cultura, los invitamos al campeonato suramericano de voleymano, que se disputa en nuestra ciudad del 15 al 28 de octubre de 2012 en las instalaciones del Coliseo cubierto Ramón Elías López.

Desde el inicio del evento, los equipos de Argentina y Chile han mostrado mayor potencial en su juego, siendo siempre los favoritos para disputar el título.

LEA MÁS



CONCIERTO FILARMÓNICA

Gracias a la gira nacional auspiciada por Proartes, la orquesta filarmónica de Cali se presentará en Palmira el lunes 29 de octubre en el Teatro Matherón a partir de las 7 p.m.

El ingreso no tiene costo, hasta que se complete el aforo del teatro, remodelado para 2 mil personas. El maestro invitado es Irvin Hoffman y la puesta en escena contará con 38 músicos, con talento 100% colombiano.

LEA MÁS

Figura 29: Boceto Sección Agenda Cultural de la Comunidad Virtual.

Noticias Positivas

Este espacio en la comunidad servirá para que los jóvenes, con el apoyo en la corrección de estilo de un moderador, difundan y publiquen hechos o noticias positivas relacionadas con su barrio o su entorno, dándole prioridad a historias cotidianas relevantes que inviten a la reflexión y al desarrollo de la ciudad y que sirvan como ejemplo social para el resto de habitantes.

ENTÉRATE



Palmira con las mejores pruebas saber pro

Cuando de calidad educativa se habla, es claro que Palmira ha dado pasos agigantados en ese sentido, al punto de convertirse en un polo de destacada formación para las nuevas generaciones. Así lo demuestran los ocho colegios, uno de ellos de carácter público, que se ubican en la categoría Muy superior en las Pruebas Saber.

[LEA MÁS](#)



Festival Internacional de Arte y Cultura

Con la participación de reconocidos expertos y profesionales de vasta trayectoria en diversos campos del arte, se ha programado por parte de los organizadores del XVIII Festival de Arte, una completa agenda de actividades que incluye foros, conversatorios, conferencias, charlas, talleres y exposiciones, que complementarán y enriquecerán el evento cultural.

[LEA MÁS](#)



Jóvenes líderes de la comuna 1

Un grupo de jóvenes del Barrio Loreto lideran una iniciativa social para ofrecer a los niños y niñas del sector, jornadas lúdicas y de uso del tiempo libre. La propuesta ha permitido que muchas madres cabeza de hogar, pueden terminar sus jornadas de trabajo sin la angustia de que sus hijos queden solos. La Comunidad Virtual felicita a los jóvenes y los destaca por su talento y buena onda.

[LEA MÁS](#)

Figura 30: Boceto Sección Entérate de la Comunidad Virtual.

!Infórmalo!

Esta sección de la Comunidad Virtual servirá para la construcción colectiva de contenidos en el que cualquier ciudadano a través de un computador o un dispositivo móvil, tendrá la oportunidad de publicar hechos o actividades culturales y sociales cotidianos que sean considerados importantes de resaltar. De esa manera, los jóvenes tendrán una gran oportunidad para mostrar no sólo a Palmira, sino al mundo los buenos actos y el excelente trabajo que hace la gente para mejorar su comunidad, teniendo en cuenta que un alto porcentaje de estas noticias no son importantes para los medios masivos de comunicación.

Sobre la franja inferior derecha de la sección permanecerá un banner que invita al ciudadano a publicar sus noticias o hechos con sólo dar un clic.

Agenda Cultural Noticias Positivas **Infórmalo!** Foro de Buenas Ideas Evento en Vivo



Con título Panamericano regresó pesista palmirano Michel Díaz

Por: Carlos Alfonso Sosa - Reportero Ciudadano del Barrio El Prado.

Luego de su excelente actuación en el Campeonato Panamericano y Suramericano sub 15 de levantamiento de pesas cumplido en Guayaquil - Ecuador, regresó a Palmira Michel Díaz, destacado en dicho certamen como gran figura al conseguir 2 medallas oros y preseas 4 platas.

Este certamen cumplido en tierras Ecuatorianas ratificó el buen nivel de este joven quien a lo largo de los últimos cinco años le ha dado a Palmira múltiples triunfos de orden departamental y nacional, ratificandose como uno de los pesistas mas importantes de su categoría en el país.

Michel estudiante de grado novena en la I.E. Antonio Lizarazo y quien acaba de cumplir los 15 años de edad logró imponerse en la división de los 44 kgs en donde superó a deportistas de Venezuela y Perú.

Ahora este deportista palmirano se convierte en ficha fuerte de la Selección Valle que disputará los Juegos Nacionales Intercolegiados Nacionales categoría A en Bucaramanga, en donde en su división tiene sembradas esperanzas doradas.

Así mismo, Díaz, es uno de los pesistas fuertes de la selección Palmira que prepara los Juegos Deportivos Departamentales en la ciudad de Tuluá que se desarrollarán entre el 25 de noviembre y el 4 de diciembre próximo.




!Tú eres el reportero!

Envíanos tu noticia positiva, fotos, eventos culturales o sugerencias para ser publicadas. ¡Construyamos una mejor ciudad juntos!

Figura 31: Boceto Sección Infórmalo de la Comunidad Virtual.

Foro de Buenas Ideas

En esta sección el miembro de la comunidad compartirá ideas, sugerencias y proyectos de innovación que permitan la construcción de una mejor ciudad, consultando permanentemente a otros miembros de la Comunidad Virtual y aportando así al fortalecimiento de la inteligencia colectica planteada por Lévy. Por eso la apropiación social de una comunidad inicia por el consenso sobre temas de interés público y este interés debe verse reflejado en PalmiraDigital.com



**Foro del mes:
¿qué significa para vos ser un buen ciudadano?**

claudiaramos@hotmail.com:
Es hacer las cosas bien y cuidar lo que nos rodea... Qué rico vivir en Palmira!

ciudadanodelpalmar@yahoo.com.co:
Bueno, es ser responsable con lo que hago, con mis actos y aportarle a la ciudad para que siga siendo un buen vivero. Con paz y tolerancia podemos vivir mejor.

oscargonza@live.com:
Para mí es ser honesto, no evadir los impuestos y ayudar a quienes lo necesiten. A Palmira le falta mucho de esto, pero los felicito por esta iniciativa que le va a gustar mucho a la gente. Ojalá les vaya muy bien.

tutti42@hotmail.com:
Ser buena ciudadana es querer a mi familia, no pelear con mis vecinos, no arrojar basura a la calle y querer la ciudad.

ferchomeja12@yahoo.com:
Hacer las cosas bien y no ser "un vivo bobo", porque finalmente el que engaña al otro, tarde que temprano terminará perdiendo.


luiscarlossanchez21@gmail.com:
Un buen ciudadano es el que lucha por salir adelante, que tiene siempre una sonrisa para los demás y que no mantiene preocupado por el bochinche, sino que trabaja para salir adelante. Aquí en Palmira somos muchos!

Figura 32: Boceto Sección Infórmalo de la Comunidad Virtual.

Evento en Vivo

En esta sección se podrá seguir en vivo el desarrollo de eventos organizados o promocionados por los miembros de la Comunidad Virtual con anterioridad y siempre y cuando aporte al objeto de construcción social; el ciudadano de Palmira.

Si bien algunos eventos podrán gozar de transmisión por streaming otros serán contados a través de Twitter, Facebook e Instagram, de igual manera los mejores momentos serán enlazados a You Tube para que la cobertura y la información sea fiel a los intereses educativos y sociales del proyecto.

Agenda Cultural Noticias Positivas ¡Infórmalo! Foro de Buenas Ideas **Evento en Vivo** 

PRÓXIMOS EVENTOS EN VIVO

30-octubre-2012 Hora: 7:00 p.m.
Celebración del día de los niños
 El grupo de madres comunitarias del Barrio El Sembrador, celebrará el tradicional día de los niños en la caseta comunal, con una presentación del grupo de títeres Salamandra. Habrá rifas y regalos para los niños y niñas asistentes.
 La transmisión en vivo se activará 30 minutos antes del evento. **LIVE**

03-noviembre-2012 Hora: 9:00 a.m.
Reconocimiento a palmiranos ilustres
 Son muchas las personas que han contribuido al desarrollo cultural y artístico de la ciudad en la última década. La Cámara de Comercio de Palmira hará un merecido reconocimiento a 8 palmiranos, que se constituyen en ejemplo para la región.
 La transmisión en vivo se activará 30 minutos antes del evento. **LIVE**

06-noviembre-2012 Hora: 5:00 p.m.
"Mechas" el personaje de la semana
 Carlos Beltrán, más conocido como "mechas" es un hombre que recorre las calles del centro de Palmira y controla el tráfico en ausencia de los guardas de tránsito. Con su alegría y liderazgo se ha convertido en un personaje querido por todos. Este palmirano, orgulloso de su tierra, es el invitado de la semana por CULTURBAN.
 Transmisión en vivo desde el Parque Bolívar. **LIVE**

¿Se perdió la última transmisión en vivo?
 No se preocupe, aquí podrá verla.
 17-septiembre-2012 Hora: 5:00 p.m.
Participación de artistas palmiranos en festival Mundial de salsa




Figura 33: Boceto Sección Evento en Vivo de la Comunidad Virtual.

Otros valores agregados de la Comunidad Virtual

PalmiraDigital.com tendrá a disposición de sus miembros herramientas comunicativas web 2.0 para poder crear, chatear, compartir, syndicar (RSS) contenidos y enlazar videos, perfiles de Facebook, cuentas de Twitter, Instagram, y demás enlaces hipertextuales de interés que se relacionen directamente con el tema de construcción de ciudad.

Es muy importante para cumplir con el objeto de resaltar la actividad ciudadana, en el marco geográfico local, añadir las aplicaciones sociales Foursquare y Waze que ayudarán a tejer red en torno a la Comunidad, informar sobre sitios de interés, estado del tráfico en las vías y llevar a la práctica el concepto de la ubicuidad, condición intrínseca de la sociedad digital. Además, la alimentación de la información en línea facilitará el crecimiento del producto y la relación entre los usuarios, para ello siempre permanecerá en la parte inferior del portal web de la comunidad, un link para que el visitante contacte al Gestor del Proyecto o envíe sus comentarios, noticias o actos ciudadanos que considere como un aporte interesante a la Comunidad Virtual.

Contáctanos
Tú eres un reportero ciudadano. Envíanos tu noticia positiva, fotos, eventos culturales o sugerencias para ser publicadas. ¡Construyamos una mejor ciudad juntos!

Name
Email
Subject

Send

Gestor del Proyecto
Un ciudadano del común, preocupado por propiciar herramientas válidas y eficaces para promover el trabajo colectivo y la interactividad con los usuarios, principales protagonistas de esta propuesta.

MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN DIGITAL
CARLOS FERNANDO VALENCIA

Correo de contacto:
culturbanpalmira@yahoo.com

© Copyright 2012 Maestría en Comunicación Digital UPB Colombia.

Figura 34: Boceto Sección Contáctanos de la Comunidad Virtual.

Principios Rectores de la comunidad virtual

Es necesario que exista una autorregulación y unas normas de conducta para que la Comunidad Virtual no sea un espacio difícil de habitar, sino por el contrario una estrategia para romper las fronteras físicas y pasar de lo local a lo global. PalmiraDigital.com se fundamenta en valores y principios éticos, morales, políticos y administrativos que regirán el desempeño y comportamiento de cada uno de sus miembros como empresa de servicios socialmente responsable. Todo avance que se realice tiene como prioridad fundamental, fortalecer la dimensión ética del proyecto digital con base en la exigencia y el compromiso de sus miembros. Para ello, se describe en su orden los siguientes principios y valores:

COMPROMISO: Factor fundamental para que la iniciativa perdure en el tiempo y se posicione dentro de sus miembros. Es un deber que cada miembro genere y entregue a la Comunidad información relevante y verídica siendo responsable del rol que asume cuando decide generar contenidos para compartir con otros usuarios.

RESPECTO POR LOS DEMÁS: En el trato digno e incluyente a cualquier persona que interactúa en la Comunidad Virtual. La dignidad de la persona será primordial, teniendo como punto de partida la convergencia en medio de la divergencia de criterios.

HONESTIDAD: En el trato entre sus miembros, el cual se distinguirá por ser sincero, transparente y legal con el otro que también usa la Comunidad Virtual.

DIÁLOGO: Constante con el público de impacto y entre los miembros de la comunidad. No puede existir el concepto de comunidad si no hay una relación dialogante y constructiva. Por ello los participantes deben basar su interacción en este principio.

Descripción del equipo de trabajo

No se requiere un grupo amplio de profesionales al servicio de PalmiraDigital.com, pues el 70% de los contenidos e interacciones que nazcan en la Comunidad Virtual, será producto y gestión de los mismos miembros. El equipo gestor estará pendiente de moderar los contenidos publicados y apoyará a los miembros en la corrección de estilo de ser necesario, para unificar mensajes que construyan ciudad. También velarán por difundir, promocionar e invitar a los habitantes de Palmira a ingresar y hacer uso de la plataforma. Este equipo está organizado de la siguiente manera:

GESTOR DEL PROYECTO: Es el investigador. Será el encargado de facilitar y orientar el proceso de comunicación digital para que sea incluyente con toda la población palmirana. Así el enfoque se dé en el público primario (jóvenes adultos de 20 a 35 años de edad), cualquier habitante de la ciudad podrá ingresar al portal web y participar de las secciones y dinámicas planteadas como comunidad virtual. Tendrá a cargo la capacitación en herramientas digitales y periodismo ciudadano de un grupo de jóvenes líderes provenientes de diferentes barrios de la ciudad.

El Gestor opera también como un Director y tiene la responsabilidad de coordinar y actualizar contenidos cuando se carezca de ellos, buscando noticias y hechos positivos diariamente y estimulando opinión y participación entre los usuarios de la comunidad. Sus decisiones serán relevantes en el proceso de desarrollo y ejecución de las actividades de la Comunidad Virtual.

EDITOR: Será el encargado de buscar la mejor opción en cuanto al diseño y visibilidad de cada uno de los contenidos. Ayudará en la supervisión y corrección de estilo de aquellos textos enviados por los ciudadanos, cuidando siempre que ninguna información o comentario atente contra la moral o la integridad de algún miembro de la comunidad.

PERIODISTA CIUDADANO: Es el gran protagonista de esta propuesta de comunicación digital. Este rol lo desempeñarán todos los jóvenes adultos objeto de estudio y por supuesto ciudadanos que quieran aportar a la Comunidad Virtual con la participación activa desde su barrio, comuna, universidad o empresa, con el relato y difusión de noticias y hechos positivos que aporten a la construcción de cultura ciudadana. Adicional a ello, el Gestor del Proyecto y el Editor de la Comunidad Virtual, invitarán a los ciudadanos a capacitarse en el manejo de las herramientas que ofrece la misma; enfocándose especialmente en incluir en dichas jornadas a jóvenes adultos entre 20 y 35 años, destacados por su liderazgo social y visibilidad.

11. REFERENCIAS

- Abellán, A. (2003). *Hacia un concepto “distinto actual” de la interactividad*. Recuperado de:
- Alcaldía del Municipio de Palmira. *Plan de Desarrollo 2012 - 2015*. Recuperado de: <http://www.palmiraavanza.com/plan-de-desarrollo-2012-2015>
- Bedoya, A. (1997). *¿Qué es interactividad?* Revista Electrónica Usuario. Universidad Autónoma de México. Recuperado de http://blogs.enap.unam.mx/assinatura/francisco_alarcon/wp-content/uploads/2011/06/interactividad.pdf
- Bettetini, G. Colombo, F. (1995). *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Barcelona, Instrumentos. Ed. Paidós. P. 15 a 39.
- Cámara de Comercio de Palmira. Fundación Progresamos. Anuario Estadístico de Palmira 2011. Extraído el 4 de octubre de 2012 desde <http://www.fundacionprogresamos.org.co/anuario-estadistico-2010/Palmira%202011/02/0201.pdf>
- De Alcázar, M. P. (2010). *Las nuevas prácticas ciudadanas en Internet y las oportunidades para políticas de comunicación participativas*. Revista Estudios Culturales, (6), 31-46.
- Dursteler, Juan. (2005). *Visualización del contenido de la web*. Artículo en línea. Recuperado de: <http://www.infovis.net/printMag.php?num=175&lang=1>
- Estebanell, M. (2000). *Interactividad e interacción*. Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa. Universidad de Girona. Oviedo P. 92 a 97. Recuperado de: <http://mc142.uib.es:8080/rid=1HWJQ10J4-Z1Q8SP-3Q9/interactividad%20e%20interaccion.pdf>
- Londoño Monroy, G.M. (2012). *Unidad 1: El proceso general de la gestión. Introducción al diseño y a la administración de proyectos multimedia*. Notas de clase para el módulo Proyectos Multimedia, de la Maestría en Comunicación Digital (Documento no publicado). Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana, Escuela de Ciencias Sociales, Facultad de Comunicación Social y Periodismo.
- Méndez, C. (1997). *Guía para elaborar diseños de investigación en ciencias económicas, contables y administrativas*. Segunda Edición. Editorial McGraw – Hill.
- Pierre, L. (1994). *Inteligencia Colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. Traducción de francés a español por Felino Martínez Álvarez. Universidad de la Habana, Cuba. Recuperado de <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>

Portal Institucional de la Alcaldía de Palmira. Link recuperado el 9 de diciembre de 2012 de <http://www.palmiraavanza.com/>

Portal periodístico Palmiguía. Link recuperado el 9 de diciembre de 2012 de <http://www.palmiguia.com/>

Portal web emisora Radio Palmira. Link recuperado el 10 de diciembre de 2012 de www.radiopalmira.com

Portal web Empresa de comunicaciones Massificar. Link recuperado el 10 de diciembre de 2012 de <http://www.massificar.com/portal/>

Portal ciudadano Plan B. Link recuperado el 10 de diciembre de 2012 de <http://www.planb.com.co/intro>

Portal ciudadano Bogotá Vive. Link recuperado el 10 de diciembre de 2012 de <http://bogota.vive.in/bogota/>

Portal ciudadano Qué Rico Medellín. Link recuperado el 10 de septiembre de 2012 de <http://www.quericomedellin.com/>

Portal oficial del Ayuntamiento de Barcelona. Link recuperado el 11 de diciembre de 2012 de <http://guia.bcn.cat/guia-barcelona.html>

Portal de la Cultura Catalana. Link recuperado el 3 de octubre de 2012 de <http://cultura.gencat.cat/agenda/index.asp>

Rheingold, H. (1996). *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras.* (1ra. Ed.). España: Gedisa.

Rizo, Marta (2006). *Conceptos para pensar lo urbano: el abordaje de la ciudad desde la identidad, el habitus y las representaciones sociales.* Artículo publicado en la Revista Bifurcaciones número 6. Otoño 2006.

Sánchez, M. (2007). *35 Consejos para Mejorar la Usabilidad de sus Páginas Web.* Disponible en: <http://www.theinternetdigest.net/es/consejos-de-usabilidad-web.html>

Sanroma, M. (2001). *Las Redes Ciudadanas.* Recuperado de: <http://www.oei.es/cultura/laredessanroma.htm>

Sena Palmira. Portal educativo. Imagen tomada el 8 de diciembre de 2013 de <http://www.senavirtual.edu.co/>

Silvio, J. (1999). *Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente.* Recuperado de: <http://firgoa.usc.es/drupal/files/Las.pdf>

Tobarra, M. Montero, F. (2008). *Artículo Usabilidad Colaborativa: Caracterizando la Usabilidad en Entornos Colaborativos*. Grupo de investigación LoUISE. Universidad de Castilla-La Mancha. Albacete (España). Recuperado de <http://www.aipo.es/articulos/2/05.pdf>

Valiente, F. J. (2004). *Comunidades virtuales en el ciberespacio*. DOXA Comunicación. Revista. Recuperado de: <http://www.doxacomunicacion.es/es/hemeroteca/articulos?id=108>

12. ANEXOS

TRANSCRIPCIÓN DE AUDIO DEL GRUPO FOCAL

Fecha: Noviembre 8 de 2012.

Lugar: Espacio acondicionado en el Local Comercial Sueños de Café.

Ciudad: Palmira – Valle.

Ayudas: espacio físico con pufs, Video beam, grabadora de audio, cámara fotográfica, pantalla de proyección, computador, refrigerio.

Hora de Inicio: 5:30 p.m.

Hora de finalización: 7:00 p.m.

Asistentes: 9 adultos jóvenes entre 20 y 35 años de edad, habitantes de 7 barrios de la ciudad de Palmira, convocados de forma voluntaria a través de redes sociales.

Moderador: Carlos Fernando Valencia P.

NOMBRE	GÉNERO	EDAD	BARRIO
Luz Stella Ospina	Femenino	21	El Sembrador
Mayra Salazar	Femenino	25	Petruc
Fabián Echeverry	Masculino	35	Caicelandia
Karen Ospina	Femenino	20	Luis Carlos Galán
César Carmona	Masculino	20	Barrio Nuevo
Lina María Escobar	Femenino	20	Las Américas
John Edwin Campuzano	Masculino	34	Petruc
Julián Miranda	Masculino	23	Colombina
Andrés Julián Valencia	Masculino	28	Petruc

Moderador: Lo primero que quiero es agradecerles a todos ustedes por su participación. Quiero compartirles los avances de mi proyecto de grado y por eso los he citado para que me brinden su apoyo e ideas. Para ello vamos a usar la técnica del grupo focal que permite recopilar información de ustedes como participantes, a partir de la formulación de una serie de conceptos y preguntas.

Quiero contarles de una forma breve de qué se trata el proyecto. El objetivo inicial es plantear desde el punto de vista teórico la creación de una comunidad virtual para mejorar la cultura ciudadana en la ciudad. Es importante explicar primero que todo, que es una comunidad virtual y en este caso, todos ustedes hacen parte de comunidades virtuales, al tener cuenta en Facebook, Twitter y otros por ejemplo.

Yo creo que cada uno de ustedes sabe que actualmente en Palmira, estamos viviendo una situación social y económica complicada y quiero que esta propuesta aporte a la solución de mejorar la cultura ciudadana en nuestro entorno.

EN ESTE PUNTO EL MODERADOR PRESENTA EL OBJETIVO GENERAL Y LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS A LOS ASISTENTES. PROCEDE LUEGO A EXPONER LOS EJES TEMÁTICOS Y LAS CATEGORÍAS SOBRE LAS CUÁLES SE VA A DESARROLLAR EL CONVERSATORIO EN EL GRUPO FOCAL.

Moderador: Iniciemos con el primer concepto. ¿Qué se le viene a su mente cuando escuchar la palabra URBANO?

César: Calle, barrio, comunidad...

Fabián: Cultura ciudadana...

Nota: El grupo permanece callado; actitud normal en este tipo de grupos cuando se inicia una sesión.

Moderador: Ok, ahora sigamos con el segundo término. ¿Cómo definen la palabra CIUDAD?

Karen: Yo la defino como un conjunto de personas... de diferentes culturas.

Jhon: Para mí es como un conjunto de elementos como la gente, las casas, los árboles, los carros, las motos y todos esos conjuntos de cosas que conforman la ciudad.

Moderador: ¿Y entonces qué entienden por CULTURA?

Karen: Para mí es como antigüedad, porque viene desde antes, representa también las costumbres.

Julián: Si... como los antepasados.

Andrés: Significa historia de la sociedad.

Fabián: Pues yo lo veo como un conjunto de costumbres y de prácticas de una sociedad y todo lo que tiene que ver con eso... lo que identifica un pueblo.

Moderador: ¿Algún otro concepto sobre este término? Y ahora ¿Qué entienden por COMUNIDAD VIRTUAL?

Mayra: Para mí es lo que pasas en las redes sociales, como cuando hay interacción con amigos.

Andrés: También los e-mails, los correos electrónicos...

Jhon: Los chats también.

Julián: Tecnología...

Stella: Sí... es como tener una plataforma para interactuar con amigos.

Moderador: Bueno, y resumiendo un poco los anteriores conceptos, ¿cómo entonces podemos definir el término CULTURA CIUDADANA? ¿Qué es eso para ustedes? Aquí me gustaría que cada uno definiera el concepto, de forma libre, como le parezca y como lo entienda.

Fabián: Para mí, cultura ciudadana es como la forma de vida de una sociedad.

Stella: Para mí cultura ciudadana es lo que aprendemos de todo... es decir los valores, las costumbres, todo lo que tenemos ya arraigado.

Jhon: Es como un patrón de vida pienso yo, como un patrón de costumbres de cómo te vas a comportar frente a la sociedad.

Lina: Yo creo que son los hábitos que nos han enseñado desde pequeños.

Andrés: Creo que es como la forma de comportamiento ante la sociedad.

Julián: Yo pienso que es la forma de interactuar nosotros mismos frente a diferentes estratos sociales y todo encaminado hacia un bien común.

Mayra: Para mí cultura ciudadana son como formas de comportamiento y formas de vivir de cada persona, pero en un mismo pueblo.

César: Cultura ciudadana es como nuestros valores, principios, enseñanzas... y no sólo eso, nuestra música, nuestro comportamiento, todo eso...

Moderador: Miren como entre todos vamos aportando a la discusión unos conceptos interesantes. Ahora pasamos al segundo bloque relacionado con factores externos. Ustedes como palmiranos que son, que mecanismo de participación de jóvenes creen que necesitamos en Palmira para construir cultura ciudadana.

César: Educación... pues, porque la gente de los estratos bajos tiene la necesidad de robar y esas cosas por la falta de educación.

Mayra: Yo creo que trabajando. Pues creo que hay muy pocas ofertas y oportunidades de empleo para la gente que no tiene estudio, ni nada de eso... pero por algo se empieza y si uno tiene como trabajar y pagar su estudio, entonces aporta y eso es como un conjunto de cosas que ayudaría a la cultura ciudadana.

Andrés: Yo creo que también es importante la parte de cuidar la ciudad, el manejo de las basuras, el ahorro de electricidad en la misma vivienda de cada uno. Es como crear la conciencia de cuidar nuestro entorno para que todo mundo pueda vivir adecuadamente.

Fabián: Yo creo que un mecanismo de participación es que haya mejores estrategias por parte de los gobernantes para los jóvenes y concientización por parte de ellos en lo que significa hacer parte de las decisiones del municipio.

Karen: Campañas! como dice Fabián, que los gobernantes hagan campañas y proyectos que animen a los jóvenes y a la gente a participar y como dice Julián lo de las basuras... y con la gente que no tiene que comer, por decir, un domingo llevarle comida o cosas así.

Moderador: Bueno, y ustedes creen que aparte de lo que han mencionado, ¿existen otros mecanismos de participación para los jóvenes?

Stella: Pues yo pienso que también hay que crear espacios para que los mismos jóvenes se reúnan y participen, y den sus conceptos sobre que les gustaría cambiar. Como decían anteriormente, contactar otras personas que tienen posibilidad de dar empleo a otros y crear más fuentes de empleo.

Karen: ¡También impulsar el deporte! aquí en Palmira supuestamente el deporte debería ser gratis para la gente, en vez de que anden por ahí cogiendo vicios... es algo que debería estar bien apoyado.

Moderador: Y ese orden de ideas, ¿qué tipos de eventos les gustaría ver en Palmira y que puedan contribuir al mejoramiento de la cultura ciudadana?

Andrés: Yo diría que un tipo de evento así como hacen en las comunas de Medellín, que por la entrega de armas, dan ciertos beneficios; al igual debería hacerse aquí en Palmira, que es una de las ciudades más peligrosas de Colombia y eso acá nunca lo hacen. Yo creo que eso sería muy importante y daría mucho beneficio.

Jhon: También buscar la manera de crear conciencia en los tipos de barrios más pobres, porque aquí no se ve. Es decir, crear conciencia de que sí se puede trazar una meta o un plan de participación, para que los peaos puedan participar, más que todo dirigido a los niños, para que vayan creciendo con esa cultura de participación.

Julián: Yo creo que sería bueno traer gente influyente que dé ejemplos, gente estudiada que pueda dar una guía, una ayuda a jóvenes que no tienen recursos o que les es difícil saber más de lo que pasa dentro de la ciudad.

Moderador: Hace algunos años tuvimos la oportunidad de tener a Antanas Mockus en Palmira, en un foro de cultura ciudadana organizado por Manuelita, la Alcaldía, la Cámara de Comercio e inclusive yo tuve la oportunidad de participar con mi empresa. Fue muy productivo escuchar experiencias de cultura ciudadana de muchos partes del mundo, pero la respuesta del público a la convocatoria no fue muy alta. ¿Por qué sucede esto? ¿Qué otro tipo de eventos o espacios pueden aportar al mejoramiento de nuestra cultura ciudadana?

Fabián: Para mí aportaría mucho el organizar eventos públicos, en los que con esa cultura de la música, el baile y ciertas cosas, y teniendo profesionales en cuenta, jalen muchos más jóvenes, pero que los pongan en práctica y los sepan manejar para que se acaben de pronto las pandillas y compartan con otros.

Mayra: Sí, me parece bien, con eventos didácticos como dice Fabián, como capacitaciones también de cosas que pueden aprender, cursos de manualidades y esas cosas, que distraen a los jóvenes que están en otras cosas y que de pronto no tienen la forma de estudiar.

Andrés: Yo creo que sería importante hacer un estudio a fondo de los barrios que están con más crisis a nivel de violencia en la ciudad y digamos, basado en ese estudio, crear la manera de poder sacar a las personas de eso, puede ser ofreciéndoles un tipo de educación gratuita o vinculación al Sena para que estudien; y así creo que sacarían a muchas personas de las pandillas. Hoy nadie se atreve a tocarlos porque nadie se puede meter allá. Es decir, buscar la manera de intentar arreglar ese problema desde la raíz.

Fabián: Otra cosa importante es crear mesas de participación en las que se escuchen los jóvenes, en los diferentes estratos, barrios.

Moderador: La última parte tiene que ver con que cada uno de ustedes piense cómo se imaginarían esa comunidad virtual, ese portal web, pensando en cómo podría una comunidad virtual mejorar la cultura ciudadana, a nivel de contenidos y manejo de secciones. ¿Qué opinan sobre esto?

Andrés: Yo creo que una comunidad virtual como la que vos planteás, incluso pueden tener varias secciones, por ejemplo una sección ambiental para cuidar el medio ambiente; para controlar también la generación de violencia; me parece chévere que se apoye en las redes sociales, promoverla por Facebook, que tenga una cuenta en Twitter y crear un gran número de personas que participen. Al mismo tiempo dar y crear eventos y que todos participen en ella.

Fabián: Yo creo que para una propuesta de página web así, es muy importante el lenguaje en que se dirijan a esos jóvenes. Los contenidos puede ser que estén bien contruidos, pero el lenguaje es clave, la forma en que le lleguen a ellos.

Moderador: Y ¿cómo creen que debería ser ese lenguaje?

Fabián: Muy informal...

Andrés: Urbano...

Fabián: ¡Exacto! y depende también del estrato al que se dirija. No es lo mismo dirigirse a una persona universitaria, que a una persona de un estrato bajo que no ha estudiado lo suficiente para comprender este tipo de iniciativas,

Stella: También podrían ser foros de participación en los que los mismos jóvenes puedan plantear los temas sobre los que quieran hablar e interactuar. También un chat en el que por ejemplo digan “hoy vamos a hablar sobre deporte” y al otro día, que otro venga con otra propuesta diferente.

Karen: Y también deberían hablar ahí y reunirse y por decir así, hacer una olla comunitaria o proponer hacer una minga a tal parte, o reunir a los jóvenes y pedir ayuda a gente que sepa para dar charlas sobre educación o superación.

Julián: A mí me parece importante que cuando alguien entre a la página web, lo primero que aparezca en la introducción sea muy visual, puede ser un video, y que tú no puedas hacer nada más y que te enfoques en el video y que de una vez sepas a que te estás metiendo y que haya algo de fondo que siempre tu estés leyendo, con mensajes positivos o algo así...

César: Yo creo que se puede tener una sección de estudios para que la gente lea, se culturice, aprenda, sobre temas varios.

Fabián: Pero aparte de lo que dice César, que diga donde hacerlo, donde estudiarlo, porque hay muchos jóvenes que están desenfocados y no saben a qué dedicarse y eso les da una idea de que pueden hacer.

Jhon: Me parece bien que también haya personas profesionales en línea, para todas las preguntas que tengan los jóvenes de estratos bajos e inclusive de otros, que de pronto pueda asesorarlos en las pautas a seguir o que les brinden una ayuda.

Karen: Sí... sería muy bueno, por ejemplo que haya psicólogos, o una sección donde les pidan ayuda y ellos lo hagan.

Andrés: Algo importante como decía Julián, es que la entrada de la página o de ese video capte o atrape a la persona; que ese video sea muy urbano, que no sea aburrido. Ese video no es que sea solamente para estrato 1 u otro, sino que los vincule a todos y también llamar la atención con mensajes y que no sea sólo diapositivas o algo que los aburra. Pienso que debe ser algo que llame la atención y que te deje un mensaje claro para que te influya a participar.

Moderador: Bueno, considero que es muy importante lo que todos ustedes han estado aportando sobre el tema. ¿Alguien cree que ha dejado algo por fuera, que quiera comentarnos?

Andrés: Yo diría que otro tema que nadie tiene en cuenta y que haría falta es esta propuesta, tiene que ver con las personas de la tercera edad y pues sí estamos hablando de cultura ciudadana, ellos tienen que estar. Aquí en este país, hay algo muy feo y es que abandonan en un hospital a las personas adultas. Entonces que no se piense solamente en la juventud, sino en esas personas adultas

que la misma familia deja abandonado, pues es muy poca la gente que ve esa problemática que hay en este país y el gobierno no hace mucho por ellos.

Fabián: Yo creo que también haría falta tener en cuenta en la comunidad virtual las problemáticas juveniles; digamos, tener algo como para evitar que un joven se suicide. Que esa persona desesperada, al mirar la página, algo le diga que no lo haga, en su idioma, a que no consuma droga por ejemplo, algo que lo disuada a él, para que no lo haga y algo que tenga la página que agrade mucho y lo ponga a pensar y diga no.

Moderador: Hablando de la comunidad virtual en la web, qué les gustaría ver al ingresar a ella. ¿Cómo se la imaginan a nivel de diseño, de interactividad, de posibilidades?

Fabián: Sería muy bacano que uno como joven ingresara a la página y pudiera saber que hay para hacer, que tuviera una sección de eventos en vivo y una agenda cultural... que uno diga: ¡uuu! qué chévere, mira este evento que va a ver en el Parque de La Factoría o en otro lado! ... quiero preguntarte ¿qué restricciones habría en la publicación de las notas de eventos culturales? ¿Y si es una fiesta que quieren anunciar? ¿Cómo se manejaría el vocabulario?

Moderador: Muy buena pregunta. La idea es proponer un código de ética que sea conocido y aplicado por todos los usuarios. Habría también un filtro por parte del moderador, para cuidar que el ciudadano que quiere publicar o informar algo, no vaya a usar un lenguaje indebido o fotos grotescas.

Andrés: Sería muy bueno que la comunidad virtual o la página web, tuviera conexión directa con página en Facebook, cuenta en Twitter y que se pueda acceder a ellas, para que las personas tengan más opciones y con un solo click los conecte a todos. Mejor dicho que la persona que ingrese tenga mucha participación en redes sociales.

Lina: Me gusta la idea de Andrés, debe ser muy completa y atractiva para los jóvenes. Yo añadiría una sección de encuestas para saber que opina la gente sobre diversos temas de ciudad y una galería de imágenes de los eventos que pasen en Palmira.

Jhon: Me parece que la idea de publicar noticias positivas está bacanísimo, porque te va a mantener integrado a lo que pasa en tu ciudad y te va a comprometer para sacar lo mejor de la ciudad y no contar siempre lo amarillista. Le agregaría algo para darle oportunidad a personas que vivan aledañas a la ciudad y que no tienen la oportunidad de participar o pagar, para que vieran los eventos gratis por la comunidad virtual.

Mayra: Yo me imagino una página web con colores juveniles, con contrastes, muy moderna y yo le agregaría, como dice Lina, una galería de fotos de todos los eventos que se hagan y aparte de eso que se ofrezcan cursos virtuales gratis para todos los jóvenes, en sistemas, imágenes, photoshop, no sé, algo así.

Karen: A mí me parece muy bien planteada, pero me gustaría que le agregaran una parte de chat, lo de los psicólogos en vivo por ejemplo que dije hace rato.

Stella: Está muy buena la propuesta porque no sería un sitio web más, sino que tendría algo diferente que no muestran las páginas digitales en Palmira, y además porque permite que estemos informados y nos convierte prácticamente en periodistas urbanos... prácticamente es eso, porque vamos a estar pendientes de noticias para estarlas publicando en línea.

Julián: Pues los contenidos que están proponiendo son muy bacanos; la agenda cultural por ejemplo es muy interesante. Yo quiero contar que cuando estuve en Argentina, conocí un sitio en Internet llamado la agenda cultural Baires, que es parecida a esta propuesta. Creo también que debería tener un nombre que refleje lo que es la ciudad. Debe ser una palabra sonora, algo que uno recuerde fácilmente. Que a lo mejor lleve el nombre de algo que identifique a la ciudad.

Fabián: Yo veo en esta propuesta una página que oxigena mucho, porque no te van a mostrar algo negativo en ella y especialmente a la juventud. Veo una página bastante informativa y participativa entre emisor - receptor – emisor.

César: Muy buena la idea Carlos, yo le añadiría una sección donde se hagan donaciones para ayudar a la gente y otra sección de juegos didácticos de aprendizaje en línea.

Andrés: También se pueden incluir la creación de campañas para ayuda a los jóvenes, no sólo económica sino de apoyo social.

Fabián: Yo manejaría también algo comercial, pero desde el punto de vista de que le diera algo a los jóvenes. Por ejemplo, que Sueños de Café va a obsequiar algo a los jóvenes, por tal motivo... un concurso, un juego, no sé... luego otro establecimiento de comercio va a regalar otra cosa, por tal motivo, etc. Es que a la gente joven siempre le gusta eso y sería un buen gancho para que visiten la comunidad virtual.

Moderador: Bueno, quiero agradecerles a todos por su participación. Muchas gracias y los invitamos a que degusten algunos productos de este delicioso sitio en el que nos encontramos, en agradecimiento por su participación.

MODELO DE ENCUESTA

Encuesta sobre usos y preferencias de adultos jóvenes en comunidades virtuales en la ciudad de Palmira

Un cordial saludo. El presente instrumento hace parte del trabajo titulado "Propuesta de creación de una comunidad virtual para la construcción de cultura ciudadana, con participación de adultos jóvenes de 20 a 35 años del municipio de Palmira" desarrollado por el profesor Carlos Fernando Valencia P. en el marco de la investigación desarrollada para optar al título de Magister en Comunicación Digital.

Si usted se encuentra en el rango de edad de la población objeto de estudio (20 a 35 años), le agradecemos su valiosa colaboración con el diligenciamiento del presente cuestionario.

1. ¿En qué rango de edad se encuentra usted?

- A. 20 a 25 años.
- B. 26 a 30 años.
- C. 31 a 35 años.
- D. Ninguno de los anteriores.

2. ¿Con qué frecuencia utiliza Internet?

- A. Todos los días.
- B. Frecuentemente.
- C. Esporádicamente.
- D. Nunca.

3. ¿Cuál es el medio tecnológico que más usa para acceder a Internet?

Conteste sólo si respondió afirmativamente a la pregunta 2, de lo contrario siga a la pregunta 4.

- A. Computador de escritorio o mesa.
- B. Portátil.
- C. Dispositivo móvil (Ipad, Iphone, celular, etc.).

4. ¿Cuál es su nivel de participación en comunidades virtuales?

- A. Nulo.

- B. Bajo.
- C. Medio.
- D. Alto.

5. ¿Ha participado o participa en alguna(s) comunidad(es) virtual(es)?

- A. Si.
- B. No.

6. ¿En qué tipo de comunidades virtuales ha participado o participa?

Conteste solamente si respondió afirmativamente la pregunta No. 5, de lo contrario siga a la pregunta 6. Puede elegir más de una respuesta.

- A: Redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube, etc.).
- B. Siguiendo a alguien (Fans, artistas, personajes, etc.).
- C. Académicas o científicas.
- D. Búsqueda y conocimiento de gente.
- E. Deportivas.
- F. Culturales.
- G. Otras. ¿Cuáles? _____

7. ¿Qué entiende usted por cultura ciudadana?

- A. Las buenas obras que hacen los ciudadanos.
- B. El nivel educativo de los ciudadanos.
- C. Los valores, actitudes y comportamientos de los ciudadanos.
- D. No tengo claro el concepto.
- E. Otro. ¿Cuál? _____

8. ¿Cómo cree usted que una comunidad virtual puede aportar a la construcción de cultura ciudadana?

Puede seleccionar más de una respuesta.

- A. Con la divulgación de eventos o actos culturales.
- B. Permitiendo el ejercicio del periodismo ciudadano.
- C. Con la divulgación de hechos positivos de la ciudad.
- D. Compartiendo noticias no publicadas en los medios masivos.
- E. Otro. ¿Cuál? _____

9. ¿Qué características cree usted que debe tener una comunidad virtual que construya cultura ciudadana?

A. Unión e identificación de sus integrantes en torno a objetivos en común.

B. Establecimiento y permanencia de relaciones sociales en el tiempo.

C. Participación y sentido de pertenencia hacia la comunidad.

D. Otras. ¿Cuáles? _____

10. ¿Qué tipo de eventos, actos y hechos ciudadanos cree usted que le aportan a la construcción de cultura ciudadana en Palmira?

11. ¿De qué modo usted participaría en una comunidad virtual que divulgue eventos culturales, actos y hechos que construyan cultura ciudadana?

Puede seleccionar más de una respuesta.

A. Compartiendo experiencias o hechos de mi comunidad (periodismo ciudadano).

B. Participando en foros, chats y actividades de la comunidad virtual.

C. Construyendo contenidos para la comunidad virtual.

D. Solamente haría parte para mantenerme enterado de lo que se publique en la comunidad virtual.

E. No sería de mi interés.

F. Otro. ¿Cuál? _____