



EL PAPEL DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA APROPIACIÓN DE LOS ESPACIOS DE CIUDAD

Una aproximación a los procesos de aprehensión y uso de los gimnasios al aire libre

JUAN FELIPE ÁLVAREZ VILLA, INGRID DURLEY TORRES PARDO

Institución Universitaria Salazar y Herrera, Colombia

PALABRAS CLAVE

*Ciudadanía digital
Dispositivos móviles
Sociedad digital
Ciber-ciudadano*

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo principal hacer un análisis sobre cuál es el papel que tiene el uso de los dispositivos móviles en la apropiación de los diversos espacios de ciudad, dicho análisis se desarrolla al margen de la investigación sobre el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles que permita el correcto uso de los gimnasios al aire libre en la ciudad de Medellín – Colombia. Esta investigación fue apoyada por los entes nacionales COLCIENCIAS y COLDEPORTES y permitió visualizar cómo los seres humanos han encontrado en sus “gadgets” una nueva forma de estar, sentir la ciudadanía y ser en la ciudad.

KEY WORDS

*Digital citizenship
Mobile Devices
Digital Society
Outdoor Gyms
Ciber-Citizen*

ABSTRACT

The main objective of this paper is to do an analysis of the role of the use of mobile devices on the appropriation of diverse areas of the city. This analysis is performed outside the research on the development of an application for mobile devices to properly use outdoor gyms in Medellín – Colombia, which has been supported by national entities such as COLCIENCIAS and COLDEPORTES; allowing to visualize the way human beings have found a new form of feeling the city.

Introducción

La importancia que juegan los dispositivos móviles en las sociedades contemporáneas es cada vez más preponderante e indiscutible; la corta historia de los mismos y su trascendencia en la forma en que los seres humanos interactuamos con ellos, hace parecer que estos objetos tecnológicos nos hubiesen acompañado en toda nuestra evolución, el lugar que estos ocupan en nuestras vidas y la forma en que han transformado la interacción entre nosotros, la sociedad y el mundo, nos hace pensar que estamos presenciando un cisma, entre lo que creíamos que era habitar el mundo y las nuevas posibilidades y particulares formas de habitar el mundo (Gutiérrez & Tyner, 2012).

El acceso a los dispositivos móviles dejó de ser hace mucho tiempo un privilegio, para pasar simplemente a ser una adquisición del común¹. Esto trae como consecuencia que aparezcan fenómenos como la hiperconectividad (Velásquez, 2009), (Puchmüller & Puebla, 2014), y en el caso de Medellín-Colombia es aún mayor, pues políticas públicas orientadas a generar una Ciudad digital, hace que sea fácil contar con redes de conexión gratuita a internet por medio de redes públicas, lo cual termina por garantizar el acceso a toda persona que cuente con un equipo, con las características técnicas para la recepción de dicha señal, sin importar el costo de su equipo o la capacidad del usuario para adquirir y pagar un plan de datos.

Cada vez más asistimos a sociedades de continua conectividad, la red hace parte de la vida de gran parte de los habitantes de las grandes ciudades, este grado de conectividad se convierte para algunos en una amenaza y para otros es un mundo de posibilidades, una de ellas es que ya no se puede hacer tanto énfasis en la diferencia entre los espacios virtuales y los espacios físicos reales, pues lo que se vive en la red permea la realidad de cada uno y lo que sucede en la realidad inmediatamente se comparte o se lleva a la red, generando una simbiosis en la cual no se conocen límites y en algunos casos aparecen grados complejos de confusión, de quien pierde la noción del espacio-tiempo, y despliega su energía vital arremetiendo contra los límites permitidos en un espacio y otro (Gros, 2015).

¹ Por ejemplo, en la actualidad se puede decir que el número de celulares en un país como Colombia es equivalente, e incluso supera, la cantidad de personas que habitan el país, lo cual hace pensar que si en un país en vía de desarrollo, con una brecha entre ricos y pobres tan grande, esto ocurre, podríamos pensar, que al menos, en la gran mayoría de las manos de los habitantes de las diferentes ciudades importantes hay un dispositivo móvil, y que la tendencia a adquirir los equipos que comúnmente llamamos inteligentes, es cada vez mayor.

Metodología

El presente artículo, pretende retomar algunos de los elementos de la realidad planteada y destacar las posibilidades que la era de la conectividad abre en una sociedad, que cada vez más, permite la interacción entre lo virtual y lo real. Dicho ejercicio se hace con un enfoque cualitativo y un alcance hermenéutico – analítico que se despliega en medio del proyecto "Desarrollo de una plataforma tecnológica para la publicación de objetos de aprendizaje personalizados, aplicados al uso correcto de los gimnasios al aire libre, en dispositivos móviles",² el presente artículo no pretende hacer el análisis de los datos cualitativos del proyecto, pues estos fueron objeto de otros productos investigativos y desarrollos técnicos.

Gracias al ejercicio de investigación y desarrollo de la aplicación tecnológica, se pudo evidenciar cómo el fenómeno de interacción de los sujetos con sus dispositivos móviles, es cada vez más versátil y que ante la preocupación sobre la afectación de los mismos al mundo de lo real, encierra todo un mundo de comprensión frente al acceso e interacción de la población con los mismos, el cual hasta ahora pareciera que se sigue debatiendo entre el optimismo y el negativismo tecnológico (Cárdenas, 2014), haciéndose necesario dar un salto propositivo a la apropiación y uso de los dispositivos móviles los cuales ya hacen parte de nuestra vida y continúan volviéndose una extensión de nuestros sentidos y una prótesis que cobra a cada segundo mucha más importancia.

El presente artículo se desarrolla en diferentes tópicos, con los cuales los autores pretenden mostrar, en los dos primeros, cómo hay una coexistencia de dos posiciones frente al uso y la inclusión de la tecnología, en la relación del sujeto con la realidad y algunas transformaciones del mismo y su espacio, gracias a la inclusión de la tecnología; el tercer tópico, pretende mostrar cómo los dispositivos móviles se vuelven herramientas; el cuarto tópico tiene que ver con las posibilidades que estas herramientas van permitiendo con respecto a la experiencia de ciudad, y los dos últimos tópicos pretenden mostrar cómo algunas propuestas han generado algún impacto o no, lo cual permitirá desencadenar algunas conclusiones.

² Un proyecto que se desarrolló, gracias a la financiación de entes gubernamentales como COLCIENCIAS en asocio con COLDEPORTES y a las instituciones ejecutoras participantes que son la Institución Universitaria Salazar y Herrera y la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.

Del ciudadano de a pie al ciber-ciudadano

Es fundamental para comprender el presente apartado partir por explicar el concepto de ciudadano de a pie y comprender la magnitud de su significado y significante³; pues es necesario para entender su importancia, salirse de la connotación vulgar, peyorativa y popular, y entender la expresión en otro sentido, y es que el hombre de a pie, es el hombre que aún recorre la ciudad en vivo y en directo, la vive, la construye, la habita, al hombre de a pie al que nos referimos es un hombre entre los 18 y los 35 años, que por decisión o casualidad se ha terminado apropiando de los espacios de ciudad, conoce su historia, identifica su ubicación y sobre todo tiene una continua interacción con la ciudad como si esta fuera un organismo vivo.

Partiendo de esta concepción se puede afirmar que una buena forma de vivir la ciudad es recorrerla palmo a palmo como lo hacen los hombres de a pie, pues no hay nada como sentir los olores, vivir las diferentes estéticas e interactuar con cada uno de los sujetos que hacen parte de los espacios y quienes hacen de materias inertes espacios vivos.

Sin embargo el mundo contemporáneo ha transformado esta posibilidad, y es que hoy podemos tener unos acercamientos previos a cada uno de los escenarios que hacen parte de la ciudad, estructurando unas nuevas disposiciones, lo que reconfigura la exposición; pues aunque nada reemplaza la experiencia directa de la realidad, si se debe reconocer que la capacidad de asombro puede reducirse, afectando la atención al detalle y las sensibilidades propias de la novedad.

Hoy se puede encontrar un gran número de imágenes en la red de casi todas las grandes ciudades del mundo, cuando un usuario tiene acceso a la Red, cuenta con la posibilidad de recorrer virtualmente ciudades completas, lugares turísticos, culturales, parque ecológicos o simplemente la calle de un barrio cualquiera, en cualquier lugar del mundo, las herramientas virtuales abren un mundo de posibilidades y un universo de intencionalidades.

Entre ellas está la de acercar a las personas a la interacción con los diversos escenarios que se van construyendo en las ciudades, y que originalmente aunque contaban con unas intencionalidades particulares, no se vincularon a los usuarios en

dichas transformaciones, lo cual terminó por determinar una interacción inadecuada de los mismos con estos lugares, poniendo en evidencia la dificultad de los beneficiarios finales para apropiarse de ellos.

Ser ciudadano de a pie ante todas estas transformaciones es cada vez más complejo, ya no es suficiente con saber la historia, hoy los escenarios están cargados de interactividad, lo estético se ha vuelto lúdico y funcional, realidad que exige a quien quiere habitar su ciudad, conocer y apropiarse de conocimientos y saberes mucho más estructurados. Museos al aire libre, parques interactivos, parques bio-saludables y medios alternativos de transporte, exigen para poder disfrutarlos y usarlos adecuadamente de construcciones y conocimientos, que además de garantizar el correcto uso y comprensión por parte del usuario final, se logre una aprehensión y valoración del mismo.

Cada vez es más frecuente ver cómo deambula un mayor número de personas por la ciudad con sus ojos puestos en sus dispositivos móviles; de ellos obtienen la información que requieren para llegar a un sitio preestablecido, estructurar rutas según su interés o simplemente consultar a un aplicativo cuáles son sus recomendados. El salto de la experimentación de primera mano a la vivencia mediada es más frecuente, generando esto una optimización de tiempo y espacio, que no siempre está directamente relacionado con el habitar la ciudad, pero que al igual que una herramienta, facilita según las intencionalidades, conducir la experiencia de un sujeto en un lugar determinado, dejando de lado e imprevista la posibilidad interactuar con la ciudad desde la novedad que da el azar.

Esta integración entre el ciudadano de a pie y la tecnología, da pie al ciber-ciudadano (Chacon & Vela, 2012), el cual cuenta con una perspectiva distinta de la ciudad y los espacios, la brecha entre lo virtual y lo físico cada vez se reduce más, la continua conectividad le da su ubicación exacta y le proporciona información sobre los sitios de interés cercanos, ya no tiene cabida a perderse y mucho menos al encuentro con lo indeterminado, el ciber-ciudadano, cuando se dirige a un lugar, ya tiene determinadas sus intencionalidades y expectativas, esto hace que la forma en que se habita la ciudad ya esté delimitada por la construcción de ideas a priori y lo que debería configurarse en una aprehensión desprevenida, ahora se ha constituido en una acción de constatación de expectativas previas.

En conclusión, la diferencia entre el ciber-ciudadano y el ciudadano de a pie, está marcada por el uso y manejo de los diferentes dispositivos que se vuelven la extensión de sus sentidos, mientras que el ciudadano de a pie solo cuenta con los límites de sus sentidos, pero con una exposición total y desprovista de cualquier prejuicio, que le permite agudizar toda su capacidad de percepción a cuenta de no perder detalle de lo que ante él se pone.

³ pues es una expresión que hace parte de la tradición lingüística en el castellano y se refiere al ciudadano del común, al hombre que camina por las calles y que recorre su día a día desprovisto de demasiada intelectualidad, es por esta razón que, en algunas ocasiones cuando se pretende hablar sobre la inteligencia de un ser humano en función al sentido común, se acuña dicha expresión, haciendo entender que es un sujeto con un conocimiento de base y al que se le debe traducir el lenguaje formal o científico.

La idea no es destacar un tipo de ciudadano sobre el otro, hoy asistimos a una integración de ambos al no poder desprenderse entre ellos, pues las exigencias de la capitalización del tiempo terminó por arremeter contra el habitar la ciudad, vivirla y aprehenderla.

Una de las creencias populares sobre el acceso a dispositivos móviles inteligentes en Colombia, es que solo las personas de niveles económicos altos pueden acceder a ellos, pero se ha podido constatar que no hay una relación significativa⁴ entre el estrato socioeconómico y el acceso a dichos dispositivos.

De la ciudad por conocer a la ciudad preconcebida

Una de las formas de acercarse a la cultura, la historia y la tradición de una comunidad es recorrer sus calles, sentir cada vibración, escuchar las narraciones de sus habitantes y ver su interacción en parques y centros de encuentro, la ciudad por conocer es la ciudad que vive, es la ciudad que en cada segundo que pasa, se transforma y muestra cada uno de sus rostros. Esta es la ciudad que se deteriora con el tiempo, que tiene sus paredes pintadas y algo de basura en sus calles, es la ciudad en la que pueden verse caminar por sus calles todo tipo de personas, es una ciudad sin filtros, sin caras seleccionadas, es la ciudad que se hace posibilidad todos los días.

Esta ciudad es diferente a la ciudad preconcebida, esa ciudad que incluso es revelada con unas intencionalidades preestablecidas (Vega & Fontalvo, 2006), es la ciudad que permanece intacta, como una postal comercial, es una ciudad que se ha instaurado en el imaginario del sujeto, pero que está cargada de la intencionalidad de quien la pública o postea (Hopfgartner & Vidosa, 2014), y que así como una semilla, espera que esta logre algún cometido en quien la apropia. El juego de la ciudad preconcebida es lo estático, lo instantáneo, es la consolidación de lo dogmático inhibiendo la construcción de lo particular; cuando se da la exposición frente a lo que está preconcebido, las estructuras cognitivas están en función de la adecuación o des-adecuación de la idea que ya se había estructurado sobre la ciudad.

Todo esto, con los elementos propios que hoy posibilita la tecnología en términos de retoque y modificación de la imagen, que más allá de mostrar la realidad de un escenario, lo que permite es evidenciar las intencionalidades de quien hace la exposición de la imagen, lo que ha generado la

necesidad por parte de los ciudadanos de redescubrir sus ciudades, entendiendo que la imagen que se proyecta, no necesariamente representa lo que es la realidad.

Hay una inclinación, en particular de las nuevas generaciones, por sentir y buscar recorrer las ciudades, ya no disfrutaban de las narrativas de otros y están sedientos por construir sus propias narrativas, para ello una de las opciones es viajar, aunque para aquellos que dicha práctica puede ser muy costosa, está asumiendo la actitud de ser turista en su propia ciudad, lo que le conduce por todas sus calles en una actitud de asombro y total disposición para la exposición.

Los dispositivos móviles como herramienta

Es suficiente recordar algunos clásicos del cine o algunas series animadas, donde una de las herramientas que se veía usando a los personajes, cuando llegaban a una ciudad nueva, era un mapa de papel, que se podía comprar en alguna tienda o estación de servicio, esta imagen que era recurrente hace unos 20 o 30 años, hoy es superada de forma exponencial, por la imagen de jóvenes y personas que caminan por las calles mirando la pantalla de cualquier dispositivo móvil, en el cual, solo basta con descargar unas cuantas aplicaciones, contar con una conexión WIFI y se tiene acceso a un sin número de mapas, fotos y recomendaciones para ir de un lugar a otro, causando estos artefactos un impacto inimaginable en la forma en que se habita la ciudad (Blanco & Adam, 2013).

Restaurantes, centros de entretenimiento, supermercados, entre otros, se han involucrado en la consolidación de estrategias de marketing y publicidad por medio de estos dispositivos, pues los costos se hacen cada vez más asequibles y el impacto es mucho mayor, pero el uso comercial de dicha herramienta, no es equiparable con el desarrollo de aplicaciones educativas, lo cual aunque es de esperarse, no deja de ser desalentador, pues mientras para el desarrollo de algunos sectores la inversión económica permite potencializar en forma significativa el impacto de sus desarrollos, un ámbito como el educativo y cívico se relega aun a experiencias exploratorias.

Las posibilidades que ofrecen los dispositivos móviles con respecto a ejercicios pedagógicos no tienen límite (Cadavieco, 2013); podría afirmarse que el límite es la imaginación y en algunos pocos casos las limitaciones de carácter tecnológico⁵, que facilitan la interacción, la personalización y la apropiación de las mismas.

⁴ Con el fin de no generar discontinuidad entre el discurso cualitativo que hasta el momento se está desarrollando, si el lector está interesado en verificar los datos estadísticos que permiten esta inferencia, con el nombre del proyecto en el cual está enmarcada este ejercicio, podrá encontrar los datos estadísticos correspondientes.

⁵ Aunque podemos apreciar que cada vez, son más las mejoras y los desarrollos de carácter técnico que permiten tener aplicaciones más complejas y con entornos mucho más agradables.

La superación del dispositivo móvil como simple ventana de observación y consulta, ha permitido que los usuarios, en este caso el ciber-ciudadano, disfruten de los diversos escenarios, y por medio del dispositivo tengan acceso a información relevante sobre el lugar y las posibles actividades que allí puede desarrollar, es de esta forma que el dispositivo puede brindarle información, sobre la ubicación exacta, el nombre, la funcionalidad, la posibilidad de interacción y si es el caso, por medio de una caracterización previa básica, hacerle recomendaciones y sugerencias, frente a este espacio del mundo real (Díaz, 2006). Es gracias a esta versatilidad en los dispositivos móviles que hoy se puede encontrar en el mercado aplicaciones que orientan al usuario en actividades de interés y le permiten hacer un seguimiento detallado de su actividad.

Es con respecto a este punto donde la introducción de sistemas expertos desencadena un relacionamiento diferenciado del ciber-ciudadano con su entorno; si bien anteriormente valoramos la experiencia del ciudadano de a pie con respecto al ciber-ciudadano, es de destacar que en este caso, es el ciber-ciudadano quien tiene un acercamiento privilegiado frente a la experiencia; el uso de los dispositivos le permite una aproximación a profundidad, en términos de conocimiento, pues obtiene información de primera mano y de un experto, frente a lo que se está exponiendo (Ramos, Herrera, & Ramírez, 2010), de esta manera tiene una forma de habitar los espacios con una mayor conciencia y una apropiación superior; aunque es de anotar que la especificidad en su intencionalidad puede terminar por inhibirle otras experiencias igualmente significativas.

Contenidos cargados de posibilidad

Aunque algunos aun puedan pensar que lo relacionado con los contenidos aplicados en las tecnologías de la información y la comunicación está directamente asociado con lo efímero y lo trivial, es de anotar que cada vez más personas acceden a información y plataformas de ayuda mediadas por dispositivos móviles, consecuencia o no de las nuevas dinámicas de producción y mercado; hoy las personas leen y tienen acceso a un mayor flujo de información, información que es diversa en razón de su calidad, profundidad y veracidad.

Es allí donde los sistemas expertos se comienzan a abrir paso, pues si bien mucho del contenido que se encuentra para descarga en los dispositivos móviles tiene una intencionalidad comercial, las puertas están abiertas para que cualquiera de nosotros desarrolle una aplicación con la intencionalidad que se quiera, incluso en ello algunos jóvenes han encontrado un nicho de negocio, generando propuestas de toda índole,

desde aplicaciones que ayudan a perder peso, hasta algunas que logran ayudar a la inversión en el mercado de valores, con precios que pueden ser en centavos hasta algunas que podrían costar miles, todo depende de la calidad de información que provee, la interacción y el uso.

Hasta ahora el mercado de las aplicaciones se ha enfocado en elementos de consumo cotidiano, promocionar lugares de encuentro, finanzas personales, deportes, educativas, idiomas, juegos entre otros, pero cuando se buscan aplicaciones que permitan aprehender y vivir una ciudad, es difícil salir de las redes con intenciones de consumo.

No se puede desconocer que este es un mundo de mercado, y que hacer un desarrollo tecnológico exige de conocimiento, tiempo y dinero, lo cual genera que se espere una retribución económica, pero hay elementos que si bien no van a ser rentables desde el retorno de su costo, poseen un valor incalculable, pues rescatar los entramados sociales y humanos que desencadenan en calidad de la memoria colectiva o ayudar a que un ciudadano comprenda, aprehenda y se apropie de su ciudad, significa retornarle al mundo de la vida.

¿Qué tal si una persona cualquiera, mientras camina por las calles de su ciudad, ante el encuentro con un monumento, una obra de arte o un parque, solo tuviese que escanear un código en el lugar y este le brinde toda la información sobre él? Las posibilidades son infinitas, conocer la historia, los nombres, los relatos, los personajes; podría estar al alcance de un click; así como somos capaces de alimentar una aplicación sobre la inseguridad de algunas zonas de la ciudad, qué podría detenernos para generar un espacio virtual para la cultura, el conocimiento de la ciudad y la memoria colectiva⁶?

En el caso del objeto que dio origen a este ejercicio analítico, que fue el uso de los gimnasios al aire libre⁷, el reconocimiento de la ciudad fue una de las necesidades que se encontró en el desarrollo de la aplicación; pues si bien en una ciudad como Medellín, existen manifestaciones interesantes de sentido de pertenencia, los más jóvenes, han comenzado a perder la memoria de la ciudad y es ahí cuando las zonas destinadas para el deporte en los diferentes barrios, que comienzan a ser equipados con gimnasios al aire libre, son desconocidas y el ejercicio de ubicar geográficamente los parques bio-saludables y

⁶ Ya en algunas ciudades se están trabajando modelos de realidad aumentada aplicadas a este tipo de experiencias, lo que pretenden los autores es exaltar la posibilidad de hacerlo en nuestro contexto latinoamericano y la importancia que el mismo tendría.

⁷ Se debe entender en el contexto del artículo, que esta referencia se asocia con los gimnasios al aire libre como un espacio de ciudad, y que es el pretexto para la construcción crítica que se está presentando, en este caso sirve como ejemplo y constatación del juicio anterior, pues la investigación donde se enmarca el presente artículo consistió en el desarrollo de una aplicación tecnológica que permitiera el uso correcto de estos escenarios.

ayudar a su uso termina siendo una ocasión subutilizada, al perder la oportunidad de proporcionar otra información que podría ser relevante sobre estos escenarios de ciudad.

Pues aunque la idea sea el uso de un artefacto específico en un lugar determinado de la ciudad, la misma base tecnológica podría servir para estructurar una aplicación que esté orientada al recorrido de los diferentes museos de la ciudad, los parques que cada vez tienen más espacios para la interactividad, y hacer una visita guiada por los lugares más emblemáticos de una ciudad que está cargada de historia.

La idea es generar una inquietud, pues continuamente desde nuestras disciplinas se hace una denuncia sobre la falta de memoria y conocimiento por parte de las personas, pero son pocos los que tratan de desencadenar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que permitan que el conocimiento llegue a las personas, en las formas alternativas que la tecnología presenta.

¿Cómo hacerlo?

Cada vez es más evidente la necesidad de integrar los saberes y los conocimientos, cada vez que miramos hacia los vecinos encontramos nuevas alternativas y posibilidades; y posiblemente el otro encuentra lo mismo, un conocimiento o una alternativa que también estaba buscando. De esta manera, hoy las tecnologías de la comunicación y la información son una posibilidad para mediar intencionalidades de una forma contundente, en un siglo donde la identidad, la autonomía y lo personalizado es tan importante, no se puede dejar de lado ninguna alternativa que permita llegar a los seres humanos desde estos ámbitos, logrando una sana transición entre lo real y lo virtual.

Los propósitos educativos deben comprender e interpretar a su favor la simbiosis que se declaró al inicio de este escrito, pues al desaparecer los límites de lo real y lo virtual, la necesidad de establecer escenarios que permitan el desarrollo de actitudes deseables está mediado por la concepción de lo inmediato y lo fáctico con respecto a las intencionalidades del usuario, que en este caso, es el ciber-ciudadano que estamos formando y ayudando a habitar la ciudad. Vale la pena destacar, que hace mucho tiempo, los conceptos ciudadanía y ciudadano han sido reevaluados gracias la visión de la globalidad, aunque en la actualidad se pueden observar algunas actitudes que denotan una nostalgia de la vivencia de estos conceptos en relación directamente a lo territorial y político-social.

Esta realidad exige partir por el hecho, que la ciudadanía en la actualidad se vive según la construcción de mundos de sentido comunes, y la tarea real, es comenzar a generar la comunidad alrededor de temas de interés que catalicen conocimientos trascendentales de la cultura y

sociedad; todo esto, por medio de procesos que partan de lo particular a lo general, pues tal y como se ha establecido en la lógica de los aplicativos para móviles, todo parte de una caracterización, la cual establece datos relevantes como edad, sexo y estrato socio-económico donde aplique. Solo con esta información, ya el sistema puede generar un espacio de interacción y unos temas de interés, sin contar con la información que automáticamente la red toma de tu equipo y permite parametrizar tus gustos⁸.

De esta misma forma se puede estructurar una aplicación que permita conocer y habitar una ciudad real, solo hay que preguntarle al usuario sus intereses y características fundamentales, y devolverle así la autonomía para que haga uso de su tiempo y pueda apropiarse del lugar en que se encuentra; el conocimiento se traduce en pertenencia y la pertenencia en cuidado.

¿Funciona o no?

Saber específicamente si una propuesta de esta categoría tiene o no la receptividad esperada, solo es posible luego de su diseño e implementación, pues si bien las expectativas frente a la misma pueden ser muchas, se ha demostrado que algunas aplicaciones tienen éxito en cuanto dan respuesta al mundo de la vida de los usuarios, demostrando nuevamente cómo el mundo de lo virtual permea el mundo de lo real. Si bien los ciber-ciudadanos están continuamente viendo el mundo desde las ventanas tecnológicas, no se niegan la posibilidad de vivir en la realidad cada una de las experiencias que esta le brinda.

Uno de los elementos que se pueden destacar, es que la industria de aplicativos para dispositivos móviles es una empresa que crece exponencialmente, cada vez más son las actividades que las personas realizan asesoradas o acompañadas por un sistema experto que descargo en el Smartphone o dispositivo móvil de preferencia, muy pocas cosas pueden igualar la sensación de autonomía que produce el valerse por sí solo ante una actividad cotidiana y no son muchos los lugares donde se puede acceder a información de primera mano y calidad sobre un lugar o la forma de interactuar en el mismo, según su intencionalidad original.

Saber si una aplicación con estas características funciona o no, se mide generalmente por el número de usuarios que la descargan y la usan, pero poco se

⁸ Ya con esta información puedes empezar a interactuar con la actividad a la que esté orientado el sistema experto, por ejemplo en el caso de los gimnasios públicos, la etapa de caracterización, permitió saber si la persona es experimentada o no en el manejo de equipos para el acondicionamiento físico, si tiene sobrepeso o alguna enfermedad que limite su desempeño, con la información del GPS del teléfono se puede saber de cuál de los gimnasios al aire libre se encuentra más cerca, y según su elección determinar una rutina de trabajo con una intensidad de aprestamiento más avanzada y de forma personalizada.

sabe si realmente han generado procesos de cognición superior, o enriquecido la forma de habitar los espacios, lo cual exige generar un proceso de evaluación directo y objetivo que permita descubrir qué tanto aporta o no a la forma de vivir las personas la ciudad.

Una cosa si es segura y es que cada vez más asistimos a un uso significativo de aplicaciones que permiten establecer redes de apoyo al viajero, generar grupos de interés común que intercambian información relevante y ayuda real a la hora de estar en un lugar nuevo; igualmente se encuentran aplicaciones que facilitan encontrar una estadía económica en cualquier lugar del mundo y las recomendaciones turísticas del lugar con las recomendaciones necesarias para lograr un bajo costo.

Igualmente, han incursionado en este espacio los sistemas de transporte masivo, y las fuerzas de seguridad estatal, las personas cada vez hacen más uso de estos sistemas, pero se hace necesario hacer una evaluación detallada de los desarrollos cognitivos o sociales que estos dispositivos y aplicaciones han catalizado.

Conclusiones

La simbiosis existente en la actualidad entre la realidad física y la realidad virtual, se convierte en un espacio y una oportunidad para propiciar aprendizajes en los sujetos que fundamentados en la experiencia, pueden ser duraderos y significativos, lo cual podría desencadenar un proceso de transición entre el sujeto que simplemente está en un lugar y quien comienza a habitar un espacio. Diferencia que puede redefinir las formas en que los ciudadanos se apropian de sus espacios y participan de la ciudadanía global.

La transición entre la ciudadanía de a pie y la ciber-ciudadanía está marcada especialmente por el acceso y manejo de los nuevos dispositivos, en los cuales se ha demostrado que es necesario generar estrategias que faciliten la apropiación y manejo de los mismos, pues si bien la adquisición no se encuentra directamente relacionada con la capacidad económica, el dimensionar las posibilidades que los mismos propician, si está ligado al nivel cultural, a las expectativas y a los conocimientos de los usuarios.

No se puede afirmar que el ciudadano de a pie es mejor o peor que el ciber-ciudadano, la diferencia fundamental reside en la forma en que cada uno se acerca a la realidad, es de anotar que dicho acceso depende de elementos generacionales relacionados

con conocimientos e intereses. Uno de los elementos que debe ser claro es la apropiación cada vez mayor de herramientas tecnológicas, lo que se traduce en experiencias mediadas de la realidad, con todas las posibilidades, dificultades y situaciones que esta realidad genera.

El papel que juegan los dispositivos móviles como facilitadores en la aprehensión de nuevos conocimientos es indiscutible, por medio de ellos se desarrollan plataformas educativas, que permiten el acceso a procesos superiores de conocimiento. Sin embargo, no podemos desconocer que en varios casos se replican procesos formativos que se han desarrollado de forma tradicional, desperdiçando en gran parte la potencialidad que tienen los dispositivos móviles.

Aprovechar los dispositivos móviles para la generación de procesos de ciudad deseables, debe ser una iniciativa gubernamental, pues si bien en la actualidad existen aplicaciones que permiten la interacción en la ciudad, su orientación comercial no permite lograr objetivos trascendentes, como la construcción de la memoria histórica y cultural de una ciudad, o propiciar herramientas de conocimiento e interacción con la misma.

De la misma forma que se ha estructurado una propuesta tecnológica para la apropiación y uso de escenarios específicos en una ciudad, la misma tecnología puede ser usada para el desarrollo de una aplicación que permita al ciudadano nativo o no, habitar una ciudad, con facilidades como la gratuidad, la autonomía y el acceso a información fidedigna proporcionada por expertos.

Apropiarse de la ciudad que se habita, debe constituirse en una política pública, la cual permitirá desarrollar en las generaciones presentes y futuras actitudes propias de la civilidad, si bien lo que sucede en lo real se reproduce, comunica y comparte en lo virtual, de la misma forma la información que se construye y comunica en lo virtual, termina por impactar la forma y la ventana desde donde se mira lo real (Obregón, 2011).

Se hace fundamental constituir equipos multidisciplinares que contemplen la estrategias tecnológicas, pedagógicas y de contenido, facilitando que lo que se propone desde las intencionalidades teóricas, tenga posibilidad desde las condiciones técnicas, igualmente no se debe desestimar el papel que juegan los profesionales en diseño gráfico y animación digital, pues desde estos saberes los aportes se hacen fundamentales en el análisis de los medios para facilitar la información.

Referencias

- Blanco, V. P., & Adam, F. (2013). Integratiton of GIS (Geographic Information System) and locative tools in pedagogical and ludic practices for museums. *Arte, Individuo y Sociedad*, 121-133.
- Cadavieco, J. F. (2013). La interactividad de los dispositivos móviles geolocalizados, una nueva relación entre personas y cosas. *Historia y Comunicación Social*, 777-788.
- Cárdenas, E. G. (2014). Aprendizaje y TIC en el siglo XXI. *Revista Internacional de Humanidades*, 73-85.
- Chacon, G. G., & Vela, L. A. (2012). Internet y la participación ciudadana juvenil: una página en construcción. *REIRE*, 140-157.
- Díaz, A. L. (2006). Lo social como movilidad: usos y presencia del teléfono móvil. *Política y Sociedad*, 153-167.
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *EKS*, 58-68.
- Gutierrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Científica de Educación*, 31-39.
- Hopfgartner, K., & Vidoso, R. (2014). Espacios exclusivos y excluyentes: ¿Como y quien habita el espacio publico? El Boulevard Naciones Unidas (Quito) y La Boca (Ciudad de Buenos Aires). *Gestión y Ambiente*, 21-37.
- Obregón, J. S. (2011). La pedagogía ciudadana en Bogotá: ¿un proyecto autoritario o el mínimo común necesario para la construcción de una democracia radical? *Revista Educación y Pedagogía*, 137-146.
- Puchmüller, A. B., & Puebla, M. M. (2014). TIC en Educación Superior: usos e implicancias en dos carreras de instituciones argentinas. *Encuentros*, 11-23.
- Ramos, A., Herrera, J., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Revista Científica de Educomunicación*, 201-209.
- Vega, M. J., & Fontalvo, M. R. (2006). Narrar la cotidianidad ciudadana. una mirada a la televerdad como posibilidad para la construcción de cultura ciudadana. caso de "el mundo según pirry". *Investigación & Desarrollo*, 174-198.
- Velásquez, A. M. (2009). EL TRABAJO COLABORATIVO A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LAS TIC. *Revista Q*, 1-20.