



¿Cuál es la verdad? Deconstruyendo memorias colectivas e imaginando futuros alternativos con los jóvenes del Chocó

Informe de investigación, noviembre de 2020

Metodologías digitales participativas con jóvenes marginados en contextos de vulnerabilidad

Un estudio de caso en Colombia durante la pandemia de COVID-19

| | |
|--|---|
| 1. Antecedentes | 1 |
| 2. El contexto colombiano: COVID-19 y aumento de la violencia | 2 |
| 3. Nuevos desafíos para las metodologías participativas basadas en las artes en tiempos del COVID-19 | 2 |
| 4. Acceso digital de poblaciones marginadas en Colombia | 3 |
| 5. Estudio de caso: reflexiones sobre una metodología digital participativa multimodal | 4 |
| 6. Conclusion: planteando preguntas críticas | 7 |
| Referencias | 9 |

1. Antecedentes

Este briefing está vinculado a nuestro proyecto de investigación [¿Cuál es la verdad?](#). El proyecto reúne a **jóvenes, investigadores de Colombia y Reino Unido, artistas, educadores y organizaciones de la sociedad civil** para responder a las prioridades identificadas por los jóvenes en Quibdó, Colombia: tensiones dentro y entre barrios (barrios), violencia y grupos armados, y visualizar futuros alternativos. Está financiado por los fondos AHRC GCRF [Changing the Story](#).

El plan del proyecto original era utilizar una metodología basada en la co-producción de música y artes. Sin embargo, en marzo de 2020 tuvimos que cambiar nuestra metodología original presencial a un proceso en línea debido a la pandemia de COVID-19. Diseñamos una metodología para interactuar virtualmente con nuestros participantes. Ya habíamos reclutado a un grupo de **19 jóvenes co-investigadores que son jóvenes líderes comunitarios y activistas**, pero aún no nos habíamos reunido con ellos personalmente. Debido a las medidas de distanciamiento social y las restricciones de viaje para los jóvenes y el equipo de investigación, todas las interacciones debían ser virtualmente.

Este informe refleja nuestro aprendizaje continuo en relación con la interacción en línea con los jóvenes que han sido "marginados" (debido a la exclusión estructural basada en antecedentes socioeconómicos, raza, etnia, género o ubicación). Plantea preguntas para educadores e investigadores que desean planificar, reflexionar y profundizar **su compromiso no-presencial con los jóvenes marginados en entornos frágiles o afectados por conflictos.**

2. El contexto colombiano: COVID-19 y aumento de la violencia

El acuerdo de paz de 2016 entre el Gobierno nacional de Colombia y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia (FARC) estableció una agenda política de "posconflicto" por un período de 15 años. Sin embargo, el acuerdo de paz no ha sido respaldado como se esperaba bajo el actual gobierno nacional. Por el contrario, Colombia ha experimentado crecientes niveles de violencia como el asesinato de líderes sociales y una serie de masacres contra jóvenes y grupos vulnerables (como campesinos, indígenas y afrocolombianos), perpetuada por grupos armados de derecha. Los últimos meses han sido testigos de una ola de protestas contra las políticas neoliberales, en las que los jóvenes han jugado un papel importante.

Colombia también se ha visto gravemente afectada por el COVID-19. En Quibdó, donde se enfoca nuestra investigación, el impacto de la pandemia se ve agravado por la deficiente infraestructura en servicios de salud. La pandemia de COVID-19 está ejerciendo aún más presión sobre el frágil acuerdo de paz. Los grupos armados han ganado fuerza y el acoso armado en territorios marginados ha aumentado, perpetuando la violencia rural y el desplazamiento forzado. Colombia es la nación con más desplazados internos del mundo (más de 8 millones) (Unidad Para Las Víctimas, 2020). Para los jóvenes de todo el mundo, especialmente los de grupos marginados y vulnerables, la pandemia ha traído impactos perjudiciales en los campos de la educación, el empleo, la salud mental y las oportunidades de empleo (OCDE, 2020).

3. Nuevos desafíos para las metodologías participativas basadas en las artes en tiempos del COVID-19

Los métodos digitales se utilizan cada vez más en la investigación de las ciencias sociales, pero su uso con niños y jóvenes no está bien establecido (Bond y Agnew, 2015). En el desarrollo internacional, las metodologías participativas basadas en las artes se han vuelto muy populares (Cooke y Soria-Donlan, 2019), y muchas de ellas se basan en herramientas digitales.

Algunas metodologías digitales creativas comunes con los jóvenes son el **video participativo, la foto voz o la producción de fotos** (Cin y Süleymanoğlu-Kürüm, 2020; Ergler, 2020), **los diarios digitales** (Volpe, 2019) **o la narración digital** (de Jager et al., 2017). Estas metodologías aprovechan el potencial expresivo de las formas creativas, visuales, dialógicas y participativas para atraer a los jóvenes.

Puede haber diferentes grados de participación y coproducción en estas metodologías. Por ejemplo, algunos investigadores pueden pedir a los participantes que tomen fotografías de

su vida cotidiana que luego se utilizan como incitadores narrativos en formatos de entrevistas más tradicionales. Otros investigadores pueden ayudar a los jóvenes a generar una narrativa audiovisual completa, como un video editado. Por tanto, el elemento creativo de la metodología puede ayudar a generar más datos y resultados, o ser datos y resultados en sí mismos.

También se puede emplear una variedad de métodos de investigación social "tradicionales" en la esfera digital, como **entrevistas individuales o grupales** realizadas a través de plataformas de videoconferencia. Estos tienen ventajas sobre las entrevistas en persona en términos de ahorro de viajes, recursos económicos y conectividad internacional, pero pueden plantear problemas éticos y tener implicaciones para establecer una relación más estrecha con los participantes (Lo Iacono et al., 2016).

Si bien existe una rica literatura sobre métodos de investigación digital, dichos **enfoques generalmente se basan en (al menos algunos) eventos y relaciones presenciales**. En nuestro caso, y de muchos proyectos durante la pandemia en curso, todas las interacciones de investigación se llevaron a cabo únicamente en forma virtual.

Además, la mayoría de los escritos en estos campos se basan en trabajos que han sido concebidos como digitales desde el principio y, por lo tanto, no se encuentran con las mismas circunstancias y desafíos que surgen al adaptar metodologías presenciales a metodologías virtuales con poca antelación en contextos de escasez. Gran parte de esta literatura está dirigida a poblaciones en general con **accesibilidad a dispositivos y conectividad a internet apropiada**. Mucho menos se ha escrito sobre la investigación y el compromiso de los jóvenes en espacios virtuales y menos aún cuando éstos pertenecen a comunidades que carecen de recursos, están oprimidas y viven en contextos de vulnerabilidad. Todo esto crea desafíos particulares para diseñar metodologías digitales significativas, establecer relaciones, confianza y continuidad con los participantes.

4. Acceso digital de poblaciones marginadas en Colombia

Los medios digitales son clave para la participación cívica y política de los jóvenes (Boulianne y Theocharis, 2020). Estudios han demostrado que muchos jóvenes en el "Sur Global" tienen acceso a teléfonos inteligentes e Internet, y que **el acceso a las tecnologías digitales puede ser revolucionario para la movilidad, el bienestar socioeconómico y la conectividad de los jóvenes** (Gwaka, 2018). La esfera digital ha permitido un acceso más democrático al conocimiento y ha permitido que algunos grupos marginados, especialmente los jóvenes, accedan a las últimas noticias, otras culturas e idiomas, etc. (Barbero, 2002).

En Colombia, un estudio del Ministerio de Comunicaciones (2017), que involucró a 8.300 personas (1.204 en áreas rurales) en 96 municipios, reveló que:

- Los teléfonos inteligentes son el dispositivo tecnológico más utilizado (72%) y han sido clave para la transformación digital en Colombia.
- Facebook (88%) y WhatsApp (87%) son las plataformas de redes sociales más utilizadas, seguidas de Instagram, Google+ y Twitter.

- El 97% de los colombianos utiliza internet como medio de comunicación, y la mayoría de la población afirma que el acceso a internet es fundamental para su vida diaria, especialmente entre los jóvenes (Caracol Radio, 2017).

Las desigualdades mundiales en el acceso digital se han puesto de relieve durante la pandemia. Si bien no pudimos identificar datos sistemáticos sobre el acceso digital en Colombia durante la pandemia al momento de escribir este artículo, se ha informado que **los estudiantes de áreas rurales y con recursos limitados se vieron gravemente afectados en términos de acceso digital** (DW Noticias, 2020).

Esto es particularmente significativo porque el **desarrollo rural es un aspecto clave del acuerdo de paz colombiano**. Sin embargo, los jóvenes de las zonas rurales se enfrentan a continuas dificultades para acceder a la educación. Algunos de nuestros jóvenes co-investigadores estaban ubicados en áreas rurales, pero las características físicas de Quibdó, (zona urbana donde se enfoca nuestra investigación), se pueden comparar con las que se encuentran en áreas rurales (ej. precariedad, escasez de infraestructura). La deserción escolar es un gran problema en las zonas rurales, agravado por las desigualdades económicas y la falta de programas educativos que se adapten a las necesidades de la población rural. Combinado con condiciones laborales precarias, esto facilita el camino para involucrarse en actividades ilegales como el narcotráfico y unirse a estructuras criminales (Balvino y Murillo, 2017). Los avances tecnológicos y la educación relevante para las necesidades de las poblaciones rurales tienen el potencial de promover los objetivos clave del acuerdo de paz, como la permanencia de las poblaciones jóvenes en las zonas rurales, pero el acceso digital sigue siendo un problema importante.

5. Estudio de caso: reflexiones sobre una metodología digital participativa multimodal

Al igual que Bond y Agnew (2015), decidimos seguir un enfoque multimodal para aprovechar diferentes tecnologías y formas de expresión. En la práctica, esto involucró la creación de un grupo de **WhatsApp** en el que los participantes y facilitadores podían enviar **mensajes de texto, mensajes de voz o videos cortos**, un **grupo cerrado de Facebook** y **reuniones de videoconferencia** (ej: Zoom, Meets). Esta metodología fue elegida en respuesta a lo que se sabe sobre las preferencias en línea de los jóvenes colombianos (como se describe anteriormente) y en colaboración con nuestros jóvenes participantes (de 16 a 25 años).

a. Construcción y sostenimiento de relaciones personales

Es importante tener en cuenta que incluso cuando se utilizan métodos digitales, a menudo los investigadores y los participantes aún se encuentran en persona en ciertas etapas de la investigación. En nuestro caso esto no fue posible. Esto planteó importantes implicaciones para el proceso de construcción de relaciones y confianza con los participantes. Con el fin de establecer **un tono alegre y divertido** para el proyecto, el equipo de investigación grabó de forma remota un video de hip hop para presentarnos y **deshacer algunas de las dinámicas de poder** entre el equipo de investigación y los participantes. Luego invitamos a todos los jóvenes a presentarse a través de un **video creativo** sobre sí mismos (por ejemplo, canciones, poemas u otras expresiones creativas). Tras esta introducción, nos

embarcamos en un proceso de "**actividades**" **asincrónicas semanales**, establecidas por los artistas e investigadores del equipo, en las que participaron los jóvenes, y una reunión sincrónica semanal entre investigadores y participantes por las plataformas Zoom o Meet.

Un hallazgo clave de nuestro enfoque incluye que **las metodologías digitales requieren un nivel mucho mayor de tiempo y energía** para invertir en construir y mantener relaciones de investigación. La inmediatez de las tecnologías digitales como WhatsApp puede romper ciertos límites geográficos y temporales. Al mismo tiempo, la fluidez de estos límites requiere una gestión cuidadosa, por ejemplo acordar reglas claras en cuanto a los horarios de trabajo del proyecto y la vida privada tanto de los facilitadores como de los participantes.

b. Acceso digital y practicalidades

No todos los jóvenes que se habían apuntado originalmente a nuestro proyecto pudieron participar. Algunos jóvenes indígenas que viven fuera del área urbana de Quibdó no pudieron conectarse en línea debido a la falta de dispositivos y conectividad a Internet. Si se planificara con anticipación (y no con poca antelación debido a la pandemia), podríamos haber conseguido dispositivos y datos para estos jóvenes (lo que puede no haber resuelto la falta de señal de internet). Por otro lado, esto habría planteado algunos problemas culturales delicados en términos de cómo las comunidades locales perciben ciertos "regalos".

Si bien estos jóvenes no pudieron participar porque el proyecto tenía que moverse en línea, por otro lado, la esfera digital facilitó un **contacto mucho más cercano y sostenido** durante más tiempo con otros jóvenes, y redujo las fronteras geográficas entre el equipo de investigación y entre los investigadores, facilitadores y jóvenes. Pérez (2013: 59) describe cómo el internet ha permitido la formación de "nuevas comunidades", la colaboración remota y la "expresión individual y colectiva de talentos, sentimientos, deseos y proyectos", y esto ciertamente se ha sentido en nuestro proyecto.

Para los jóvenes que participaron en las actividades en línea (incluidos algunos de los artistas facilitadores), los fondos del proyecto cubrieron sus **tarifas de datos** y en dos ocasiones la reparación de la pantalla de dos teléfonos móviles. Sin embargo, seguían existiendo problemas de accesibilidad en los hogares de los participantes, como por ejemplo que los jóvenes encontrarán un espacio en sus casas para participar en las sesiones, coordinarán múltiples horarios apretados para encontrar fechas adecuadas o las inestables redes de Internet y electricidad en la región. Esto significó que algunos jóvenes no pudieron asistir a todas las sesiones, y los investigadores tuvieron que asegurarse de mantener a todos actualizados e involucrados manteniendo el contacto entre reuniones.

c. Mantener el compromiso virtual

Mantener la participación prolongada de los jóvenes participantes en el proyecto puede ser un desafío en cualquier contexto, pero más aún cuando se trabaja digitalmente y en contextos de marginación y vulnerabilidad. La mayoría de los proyectos que involucran a jóvenes en áreas remotas de Colombia ocurren a microescala, son independientes en lugar de estar articulados a otros programas y operan con acciones muy concretas y en un período breve (González et al., 2006). Algunos han reportado desafíos de trabajar con

jóvenes en áreas rurales de Colombia: falta de actitudes proactivas y dependencia de otros (“los padres, el estado, instituciones o incluso divinidades”) para resolver problemas (González et al., 2006, p. 163). Además, el presente y futuro incierto de los jóvenes puede llevar a actitudes desmoralizadoras, frustración y pesimismo (González et al., 2006; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2013), particularmente en contextos marginados, y a menudo resulta en una falta de -enfoque comprometido con los procesos participativos (González et al., 2006).

Algunos de estos desafíos también se experimentaron en nuestro proyecto. El equipo de investigación realizó un seguimiento de la participación de los jóvenes manteniendo un registro de actividades y se acercó a los que no participaron. Un estudio de PROCASUR (2014) con poblaciones jóvenes rurales concluyó que **trabajar con grupos consolidados de jóvenes permite un mayor compromiso y sentido de pertenencia con su propio territorio**. De manera similar, un grupo central de participantes muy comprometido surgió a medida que avanzaba nuestro proyecto, mientras que otros abandonaron el grupo. El número de participantes puede ser menos predecible en las actividades virtuales, y si bien en términos prácticos sería fácil invitar a nuevos participantes al proyecto en cualquier etapa, esto debería abordarse en términos de garantizar que se puedan construir relaciones y confianza con los nuevos participantes.

d. **Colectividad, creatividad y materialización en la esfera digital**

Las metodologías creativas y basadas en las artes, como la música y la danza, aportan una intensidad emocional única y una experiencia inmediata con un enorme potencial para construir identidades corporales y colectivas (Frith, 1996). **No se tiene mucho conocimiento sobre si se puede, y cómo se haría la replicabilidad de estas formas de expresión corporal y colectiva en un entorno virtual**. Un campo de investigación emergente analiza cómo los movimientos sociales, como las protestas antirracistas o ambientales, crean un sentido de colectividad en línea (por ejemplo, Sobande et al.2019). Sin embargo, falta investigación sobre cómo utilizar el potencial de las metodologías basadas en las artes para generar una representación de esta colectividad en un nivel de proyecto digital de menor escala.

Descubrimos que existe una **tensión en los proyectos digitales**: si bien los investigadores y los participantes pueden sentirse conectados y parte de una experiencia conjunta (Leavy, 2015), también se sienten simultáneamente solos frente a sus dispositivos. Hay menos oportunidades para conversaciones espontáneas frente a frente y para charlas informales antes y después de reunirse. Puede ayudar a crear un sentido de colectividad si todos los participantes están visibles (por ejemplo, en Zoom), pero los videos también pueden crear problemas de banda ancha. Además, se ha documentado el impacto emocional de la visibilidad constante durante la pandemia (Fosslie y Duffy 2020). Otras herramientas, como las pizarras blancas colaborativas (por ejemplo, Google Jamboard) pueden ayudar a crear un sentido de colectividad. Sin embargo, sugerimos que todavía existe la necesidad de aprender más sobre cómo podemos construir creativamente la colectividad virtual y cómo abordar algunas posibles limitaciones emergentes.

e. Consideraciones éticas

Las actividades de nuestro proyecto fueron aprobadas por las Juntas de Revisión Institucional de la Universidad Claretiana (Colombia) y la Escuela de Educación y Deporte Moray House de la Universidad de Edimburgo (Reino Unido). Particularmente cuando se trata de involucrar a niños y jóvenes, puede haber una **tensión entre las tendencias proteccionistas de las juntas de revisión de ética** y reconocer la **agencia de los participantes y permitir su inclusión** (Powell y Smith, 2009).

Descubrimos que en un proyecto digital, estas tensiones pueden volverse aún más pronunciadas. Era importante **lograr un equilibrio** entre la consideración de las cuestiones éticas y, al mismo tiempo, no permitir que se convirtieran en barreras para la participación de los jóvenes. Un ejemplo fue la elección de plataformas en línea (por ejemplo, Zoom, Facebook, Meet) que usamos para nuestras interacciones durante el proyecto. El panorama en constante cambio de las herramientas digitales crea un desafío para que los investigadores comprendan completamente las **implicaciones de la propiedad y el manejo de los datos**. Por otro lado, diferentes jóvenes tienen diferentes preferencias por las plataformas, y se requiere una conversación continua para garantizar que se abordan en la mayor medida posible las barreras. Pudimos justificar ante los comités de ética el uso de ciertas herramientas de redes sociales, que normalmente no serían aceptadas en la Universidad (por ejemplo, Google Meet).

Si bien es posible que los participantes en entornos afectados por conflictos no comprendan todos los detalles de la propiedad y el almacenamiento de los datos cuando utilizan dichas plataformas, son muy conscientes de los límites de seguridad en términos de compartir información personal. Descubrimos que era importante **dar crédito a los participantes por evaluar ellos mismos los límites éticos**. El hecho de que muchas herramientas digitales creen automáticamente un registro escrito (por ejemplo, publicando en un grupo de WhatsApp) puede contribuir a la autoevaluación de los participantes de lo que deciden compartir.

6. Conclusion: planteando preguntas críticas

La pandemia de COVID-19 dará forma a las actividades de investigación y participación durante mucho tiempo, y ha sacado a la luz preguntas importantes para interactuar digitalmente con jóvenes de entornos marginados y entornos vulnerables. Nuestro proyecto está en curso y compartiremos más aprendizajes a medida que se desarrolle. Algunas preguntas críticas que nos han surgido para orientarnos en este y en cualquier proyecto futuro son:

- ¿Quién está incluido en el ámbito digital y quién está excluido?
- ¿Qué pasos prácticos pueden tomar los proyectos para permitir la inclusión y la participación? ¿Coproducir metodologías, comprar planes de datos, seleccionar plataformas digitales e invertir en la construcción de relaciones sólidas?
- ¿Qué plazo es apropiado para un proyecto digital y cómo gestionamos las expectativas sobre la frecuencia y los límites de las interacciones tanto para los participantes como para los equipos de investigación?

- ¿Cómo podemos incorporar la flexibilidad necesaria en el diseño de proyectos digitales para garantizar que podamos responder a las situaciones cambiantes y las necesidades de los participantes? (Por ejemplo, buscar el permiso ético para una variedad de herramientas y metodologías al comienzo del proyecto, para evitar retrasos).
- ¿Cómo manejamos las expectativas (expectativas culturales y expectativas basadas en la participación previa en otros proyectos) de los participantes en términos de ver los resultados inmediatos del proyecto versus planificar desarrollos sostenibles a más largo plazo?
- ¿Qué tipo de inversión de tiempo, emociones y energía se requiere para que los equipos de investigación y los participantes formen y mantengan relaciones en contextos digitales, y cómo nos aseguramos de reconocerlo plenamente?
- ¿Cómo podemos aprovechar las oportunidades de la esfera digital para aumentar la visibilidad de los jóvenes marginados en entornos vulnerables y promover sus derechos?

El acceso a la esfera digital es una **cuestión de derechos e igualdad**, y **se requerirán soluciones a más largo plazo** para garantizar que los grupos marginados tengan acceso a servicios esenciales (incluida la educación) en línea (McGhee y Roesch-Marsh 2020). El acceso digital está estrechamente relacionado con varios **Objetivos de Desarrollo Sostenible** (desde facilitar la educación para todos hasta reducir la pobreza rural), y cualquier investigación en este campo tiene el potencial de contribuir a un trabajo más amplio para alcanzar los ODS en estas áreas. Por tanto, es fundamental **seguir explorando las oportunidades**, los **obstáculos y las soluciones dentro de esta esfera de la comunicación**, y **hacerlo en colaboración con los jóvenes** con los que queremos trabajar.

Para obtener más información, se puede comunicar con el equipo de investigación:

Marlies Kustatscher (marlies.kustatscher@ed.ac.uk) (Universidad de Edimburgo, Moray House School of Education and Sport / Childhood and Youth Studies Research Group/ Centre for Education for Racial Equality in Scotland)

Kay Tisdall (k.tisdall@ed.ac.uk) (Universidad de Edimburgo, Moray House School of Education and Sport / Childhood and Youth Studies Research Group)

Edwar Calderón (edwarquitecto77@gmail.com) (Universidad EAFIT y Universidad Claretiana)

Tony Evanko (direccion@casatrespacios.org) (Fundación Casa Tres Patios)

Juan Manuel Gomez Serna (polifonia1386@gmail.com) (Colectivo Mr. Klaje)

Referencias

Balvino, D., y Murillo, A. (2017). La juventud rural en Colombia y sus condiciones de acceso y permanencia en la tierra. Diálogos Textos breves sobre desarrollo rural solicitados por el IPDRS. Online source, available at <https://www.sudamericarural.org/images/dialogos/archivos/Dilogos-192.pdf> (last accessed August 10th, 2020)

Barbero, J. (2002) Jóvenes: comunicación e identidad in *Pensar Iberoamérica*. Vol. 0, 2002. Online source, available at <https://www.oei.es/historico/pensariberoamerica/ric00a03.htm> [last accessed August 6th, 2020]

Bond, E. and Agnew, S. (2015) Towards an Innovative Inclusion: Using Digital Methods with Young People, in Roberts, S., Snee, H., Hine, C., Morey, Y., & Watson, H. (Eds.). *Digital methods for social science : An interdisciplinary guide to research innovation*. ProQuest Ebook Central <https://ebookcentral.proquest.com>

Boulianne, S., & Theocharis, Y. (2020). Young people, digital media, and engagement: A meta-analysis of research. *Social Science Computer Review*, 38(2), 111-127.

Caracol Radio (2017) es contamos las redes sociales que prefieren los colombianos. Available online: https://caracol.com.co/programa/2017/08/25/dos_y_punto/1503616822_036506.html

Cin, M., & Süleymanoğlu-Kürüm, R. (2020). Participatory Video as a Tool for Cultivating Political and Feminist Capabilities of Women in Turkey. In M. Walker, & A. Boni (Eds.), *Participatory research, capabilities and epistemic justice: A transformative agenda for higher education*. Palgrave Macmillan.

Cooke, P., & Soria-Donlan, I. (Eds.). (2019). *Participatory Arts in International Development*. Routledge: London.

de Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital Storytelling in Research: A Systematic Review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548-2582. Retrieved from <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol22/iss10/3>

DW Noticias (2020) La pandemia desnudó el problema que tienen los jóvenes para acceder a internet. Available online: <https://www.dw.com/es/la-pandemia-desnudó-el-problema-que-tienen-los-jóvenes-para-acceder-a-internet/av-54548029>

Ergler, C.R., Freeman, C. and Latai, A. (2020), Samoan children's sense of place: Experiential landscapes in an urban village. *Asia Pac. View*. p., 61: 391-398. doi:[10.1111/apv.12263](https://doi.org/10.1111/apv.12263)

Fosslien, L., & Duffy, M. W. (2020). How to combat zoom fatigue. *Harvard Business Review*. Available online: <https://hsc.unm.edu/school-of-medicine/education/assets/doc/how-to-combat-zoom-fatigue.pdf>

Frith, S. (1996). Music and identity. *Questions of cultural identity*, 1(1), 108-128.

González et al. (2006). Significados de las representaciones sociales y las prácticas participativas de los jóvenes rurales: estudio de caso de dos organizaciones juveniles rurales de los municipios de Belén de Umbría, (Risaralda) y Salento (Quindío) (tesis de posgrado). Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE, Manizales, Colombia.

Gwaka, L. T. 2018. "Digital Technologies and Youth Mobility in Rural Zimbabwe." *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*84 (3): e12025.

McGhee, K. and Roesch-Marsh, A. (2020) Bridging the digital divide for care experienced young people in Scotland: If not now, when? CELCIS, University of Strathclyde. Available [online](#).

Leavy, P., (2015) *Method Meets Art, Second Edition*, New York: Guilford Publications.

Lo Iacono, V., Symonds, P., & Brown, D. H. (2016). Skype as a tool for qualitative research interviews. *Sociological Research Online*, 21(2), 1-12.

OECD (2020) Youth and COVID-19: Response, recovery and resilience. Available online: <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/youth-and-covid-19-response-recovery-and-resilience-c40e61c6/>

Perez, A. (2013) Educarse en la era digital. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*. Vol. (40), 47-72. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente. Mexico. Online source, available at: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99827467010> [last accessed August 14th, 2020]

Powell, M. A., & Smith, A. B. (2009). Children's Participation Rights in Research. *Childhood*, 16(1), 124–142. <https://doi.org/10.1177/0907568208101694>

PROCASUR. (2014). Red nacional de jóvenes rurales de Colombia: un nuevo espacio para el reconocimiento y la participación de los jóvenes. Online source, available at http://juventudruralemprendedora.procasur.org/wp-content/uploads/2015/06/Red-Jovenes-Rurales-Colombia_v3.pdf (last accessed August 12th, 2020)

Sobande, F., Fearfull, A. & Brownlie, D. (2019) Resisting media marginalisation: Black women's digital content and collectivity, *Consumption Markets & Culture*, DOI: [10.1080/10253866.2019.1571491](https://doi.org/10.1080/10253866.2019.1571491)

Volpe, C. (2019). Digital diaries: new uses of PhotoVoice in participatory research with young people, *Children's Geographies*, 17(3), pp.361-370.