

TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS Y LOS JÓVENES DE COSTA RICA

UN ESTUDIO DE JÓVENES HECHO POR JÓVENES

DICIEMBRE, 2017



El estudio presentado en este documento fue realizado en el marco del curso Módulo Integrador I y Módulo Integrador II de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica.

Docentes

Alvarado Rodríguez, Oscar

Coto Valledeperas, Larissa

Recopilación y redacción del informe

Chaves Benavides, Alonso
 Chaves Castro, Francella
 Garita Alvarado, Leonardo
 Leiva Bermúdez, Justin

Pandolfi González, Mauricio
 Sánchez Mena, Argerie
 Solano Palacios, Mónica

Estudiantes que realizaron el estudio

Achío Guillén, Alonso
 Agüero, María Fernanda
 Aguilar Valverde, Daniel
 Álvarez Calvo, Mariana
 Barrantes Jara, Fabián
 Barrantes Ramírez, Ana Irene
 Barrantes Ramírez, Lucía
 Barrantes Rodríguez, Angie
 Bernal Caballero, Natalia
 Brunner Alfani, Francesca
 Calderón Díaz, Sak

Campos Chacón, Ma. Sofía
 Chacón Salazar, Víctor
 Chaves Benavides, Alonso
 Chaves Castro, Francella
 Cordero Saenz, Daniel
 Corrales Alvarado, Dylan
 Fernández, Andrés
 Garita Alvarado, Leonardo
 Jiménez, Daniel
 Leiva Bermúdez, Justin
 López Sedó, Valeria

Loría Monge, Jason
 Mojica Rojas, Manuel
 Obando Rodríguez, Valeria
 Pandolfi González, Mauricio
 Quesada, Sara
 Reyes Gutiérrez, Irving
 Salazar Alfaro, Erick Bradley
 Sanabria Corella, César
 Sánchez Mena, Argerie
 Solano Palacios, Mónica

TECNOLOGÍAS DIGITALES EN LAS Y LOS JÓVENES DE COSTA RICA

INTRODUCCIÓN	3
METODOLOGÍA	4
DEFINICIÓN DE LAS POBLACIONES META	4
DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES	5
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	7
PREGUNTAS ABIERTAS SOBRE HABILIDADES Y COMPETENCIAS	8
CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES Y COMPETENCIAS	10
CONCEPTO DE CIUDADANÍA DIGITAL	14
TEMAS TRANSVERSALES SOBRE CIUDADANÍA DIGITAL	18
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	23
CONCLUSIONES GENERALES	24
RECOMENDACIONES DE MEJORA	25
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	27
ANEXOS	28

INTRODUCCIÓN

Dentro del siguiente informe escrito, se presenta el estudio realizado en Costa Rica por estudiantes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica durante el año 2017. Este estudio se ejecutó con el fin de recopilar información acerca de la realidad que viven las y los jóvenes en este país, a la hora de acceder distintas tecnologías, y de cómo son los diferentes contextos en que se desenvuelven. Se incluye para ello atención a diferencias geográficas o socioeconómicas que podrían afectar este proceso.

El estudio se hace como parte del proyecto *Conectados al Sur*, que en sus documentos oficiales se describe como una "...iniciativa regional de la red global de Digitally Connected, donde analizamos las oportunidades y los desafíos relacionados con los niños y jóvenes en el contexto digital de América Latina y el Caribe". (2017, pág. 1)

El presente informe se realizó pensando en la presentación del mismo en el "III Simposio Regional "Conectados al Sur: Costa Rica" sobre jóvenes y tecnologías digitales, junto con otras recopilaciones audiovisuales. El evento tendrá lugar en San José de Costa Rica, el 15 y 16 de enero de 2018". (2017, pág. 1). Es organizado por Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica, Berkman Klein Center for Internet and Society de la Universidad de Harvard, UNICEF, Voices of Youth, Instituto de Comunicación e Imagen de la Universidad de Chile y Faro Digital Argentina.

Los objetivos específicos de este proyecto son: generar información de calidad que sirva de marco para comprender de manera comparada y situada, las experiencias y visiones de los y las jóvenes en diferentes contextos de América Latina, en torno a su relación con internet y las tecnologías digitales; y favorecer el aprendizaje desde una aproximación crítica y práctica, de los y las jóvenes en torno a los temas de ciudadanía digital, inteligencia artificial y economía digital.

En la segunda sección de este documento se explica la metodología utilizada para la recolección de la información. En la siguiente, se realiza una presentación y discusión de los resultados obtenidos. Al final, se presentan las conclusiones generales del estudio y se dan recomendaciones para trabajos futuros. En la sección de anexos del documento, se presentan algunas infografías con los resultados más relevantes.

METODOLOGÍA

Durante toda la implementación de la metodología, se tuvo en cuenta que se quería presentar la realidad del país en cuanto a acceso y uso a las Tecnologías de la Información y Comunicación por parte de jóvenes. Por ello, se decidió hacer un abordaje investigativo amplio, inclusivo y representativo. Para recopilar la información, se decidió utilizar la modalidad de talleres.

DEFINICIÓN DE LAS POBLACIONES META

En el inicio del proceso se definieron las siguientes poblaciones meta de interés para el estudio, siempre tomando en cuenta que todos los grupos de interés se componen de jóvenes entre 12 y 17 años.

- Población afrodescendiente
- Diversidad sexual
- Población indígena
- Personas con discapacidad
- Deportistas

Por otro lado, se añadió el factor territorial y la investigación abarcó lugares en todo el territorio nacional. Por eso, se hizo una distribución de los talleres de forma que hubiese representación de todas las provincias del país.

La división en estas poblaciones se hizo para incluir también las visiones y vivencias de grupos poblacionales que han sido históricamente excluidos, y a los que generalmente no se les toma en cuenta. De esta forma, se quiso contrarrestar con los estudios tradicionales que cuentan con sujetos de investigación homogéneos, con características de sexo, etnia o condición social hegemónica.

Dado que Conectados al Sur recoge realidades de las juventudes en un inicio se planteó hacer la investigación con sujetos de investigación en un rango de edad de 12 a 35 años, de acuerdo con la definición legal de persona joven en la normativa costarricense, pero este criterio se tuvo que cambiar y disminuir el rango a una cobertura de 12 a 17 años, es decir, personas menores de edad.

Para esto los estudiantes de los cursos Módulo Integrador I y II de la Escuela de Ciencias de Comunicación Colectiva, se dividieron en catorce subgrupos, de dos o tres estudiantes cada uno. A cada grupo se le asignó una población específica dentro del rango de juventud y región asignada para la ejecución de los talleres y recolección de información.

Cada subgrupo fue responsable de planear y ejecutar un taller con su población. Los talleres fueron desarrollados del 19 de octubre al 17 de noviembre del 2017. Algunos fueron apoyados por otras personas de los cursos para colaborar en la documentación y sistematización de información necesaria para los informes finales, asimismo tuvieron compañía de representantes de la escuela, repartiendo las visitas entre la profesora Larissa Coto Valldeperas, el profesor Oscar Alvarado Rodríguez y la compañera Daniela Brenes.

Al realizar los talleres se dieron algunas dificultades, sobretodo de logística, que obligaron a hacer cambios en una población y en otra. Únicamente cuatro talleres se pudieron realizar de la forma en que se tenía previsto al inicio del proyecto, siendo estos el taller #8, realizado en Alajuela con población con diversidad funcional, #10 y #12, realizados con población indígena en Limón y Cartago respectivamente y el taller #14, realizado en Guanacaste con con jóvenes deportistas.

Los demás talleres se vieron sometidos a cambios, ya fuese el rango etario, la provincia original, cantidades mínimas de asistentes, grupos mixtos o bien, cambiando la población meta del todo.

DESCRIPCIÓN DE LOS TALLERES

La metodología era estándar para todos los talleres que se realizaron durante el trabajo de campo y fue diseñada por parte de la Universidad de Harvard, que es una contraparte en este proceso.

El taller estaba planteado para durar entre 3 o 4 horas, dividido en 4 momentos diferentes de contenido, bajo la sombrilla del tema de ciudadanía digital, una bienvenida al inicio y un cierre al final.

Se utilizaron diferentes maneras para recolectar la información, tanto cualitativas como cuantitativas, que procuraron un espíritu dinámico y participativo, debido al

público al que estaba dirigido. Entre ellas están café mundial, cuestionario, diálogo, técnicas proyectivas y construcción de gifs.

Por supuesto, esta metodología sirvió como una base que guió la implementación de los talleres, pero en campo durante su desarrollo sufrió cambios conforme se fue adaptando a las poblaciones y las realidades, debido a diferentes situaciones, como personas como requerimientos específicos, limitaciones de tiempo, contratiempos debido a fenómenos naturales, etcétera.

La metodología utilizada en cada taller se presenta en el cuadro 1. Para más detalles consulte el documento descriptivo de la metodología utilizada.

Cuadro 1. Metodología utilizada en cada taller

Tema	Actividad
0. Contextualización	Bienvenida e introducción
1. Habilidades y competencias	A. Islas de papelógrafos
	B. Cuestionario sobre habilidades
2. Ciudadanía digital	Realización creativa a partir del concepto
3. Inteligencia artificial	Listar desafíos y oportunidades
4. Temas transversales	Ilustrar el concepto seleccionado
5. Evaluación del taller	Cuestionario

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En total, se realizaron los talleres a 210 personas, de las cuales 105 (50%) se identificaron con el género masculino, 102 (49%) se identificaron con el femenino, y 3 (1%) no se identificaron con ninguno de estos dos. El cuadro 2 muestra la distribución de participantes en cada taller. En todos los casos son jóvenes entre 12 y 17 años.

En la sección de anexos del documento, se presentan algunas infografías con los resultados más relevantes.

Cuadro 2. Distribución de participantes por taller según provincia y población esperada.

Taller	Población esperada	Provincia	Total	Hombres	Mujeres	N/R
1	Población joven en general	Heredia	9	6	3	0
2	Población joven en general	Alajuela	17	12	5	0
3	Población joven en general	Cartago	14	2	12	0
4	Afrodescendiente	San José	13	8	5	0
5	Población joven en general	Heredia	13	3	7	3
6	Afrodescendiente	Limón,	13	3	10	0
7	Diversidad Funcional	San José	14	9	5	0
8	Personas con discapacidad cognitiva*	Alajuela	19	15	4	0
9	Población joven en general	San José	15	7	8	0
10	Población indígena	Limón	26	1	25	0
11	Población indígena	Puntarenas	16	8	8	0
12	Población Indígena	Cartago	17	8	9	0
13	Jóvenes deportistas	Heredia	7	6	1	0
14	Jóvenes deportistas	Guanacaste	17	17	0	0
TOTAL			210	105	102	3

*Para efectos de sistematización de resultados por población esperada se clasificó como Población con Diversidad Funcional.

A continuación se muestran los resultados obtenidos a partir de los catorce talleres, y se hace un breve análisis en cada sección.

PREGUNTAS ABIERTAS SOBRE HABILIDADES Y COMPETENCIAS

La primera parte de la sección de habilidades y competencias se realizó en papelógrafos, se solicitó a las personas participantes que respondieran a una serie de preguntas. La síntesis de las respuestas de los diferentes talleres se muestran a continuación, ordenadas según las diferentes preguntas generadoras:

Sobre la pregunta ¿Cuáles son algunas habilidades digitales que me han enseñado en la escuela? la mayoría de las personas participantes afirmaron que las habilidades que han aprendido en el colegio están vinculadas a la clase de informática que reciben. Especialmente destacan programas de ofimática como Word, Powerpoint y Excel, además de las funciones y posibilidades que ofrecen estos programas. Responden a las necesidades académicas que presentan en el día a día.

En el currículum de la educación costarricense se encuentra la enseñanza de informática, sin embargo en algunos casos y por las diferentes aspectos circunstanciales algunas de las personas que participaron mencionaron que no recibieron ningún aprendizaje en tema de habilidades digitales en el colegio, principalmente porque no cuentan con internet o computadoras. Cabe mencionar también que resaltaron, en menor medida, que en las clases de informática han aprendido a aplicar el formato APA.

En relación con habilidades digitales que sus padres les han enseñado, a diferencia de las respuestas de la pregunta anterior, mencionaron mayoritariamente las enseñanzas de los padres y madres como lo que podría ser un complemento a lo aprendido en el colegio. Destacaron respuestas donde se evidencia que al recurrir a los padres y madres se hace para pedir ayuda y ampliar los conocimientos sobre algún tema específico o sobre algunos del todo desconocidos.

Es importante resaltar también que en algunos casos se dijo que son las personas participantes quienes han llegado a ayudar e instruir a sus padres y madres sobre cómo utilizar las herramientas digitales, ya que en algunos casos no son nativos digitales o por la condición socioeconómica no han tenido acceso a la tecnología anteriormente.

En relación con algunas habilidades digitales que han aprendido con sus amigos, las respuestas están orientadas en actividades de corte social, destacan las respuestas donde se menciona el uso de las redes sociales principalmente, además se hace énfasis en la toma y edición de fotos; que, orientado por lo que se ha mencionado, muy posiblemente sean para compartirlas en las diferentes redes sociales que las personas participantes de los talleres utilizan.

Destacan también acciones más personales o de intereses de los grupos de amigos o amigas, como aspectos específicos de tecnología o algunos trucos o atajos, según se mencionó, inclusive algunas prácticas “ilegales” o lúdicas como los videojuegos. Se observa cómo estas respuestas están enfocadas a los intereses y significaciones colectivas basadas en relaciones horizontales y de confianza.

Al preguntarles por cuáles son algunas de las habilidades digitales que les gustaría que estuvieran enseñando o que les gustaría aprender por su cuenta, entre las respuestas de este apartado se destacan el deseo de afinar actividades, realizar un uso “mejor” de las herramientas. Por ejemplo, se menciona utilizar mejor las redes sociales, o ciertos programas y aplicaciones específicas.

Están, también, enfocadas a habilidades de creación de contenido, en su mayoría de destacan la producción y edición de videos, fotografías, animación y diseño gráfico, así también se menciona en diversas ocasiones la creación de software y aplicaciones. En general se encuentra frente a los intereses de estas personas de crear y dejar algo, de producir. Estas respuestas pueden estar influenciadas por el tipo de contenido y la socialización que han tenido en el consumo de medio digitales.

Sobre la pregunta general de qué habilidades digitales son más importantes para ellos y ellas, se debe tomar en cuenta que esta respuesta podía ser condicionada por el entorno y el contexto de los y las estudiantes, que ven la tecnología en primer lugar como una herramienta de aprovechamiento para la educación. A diferencia de la pregunta anterior, estas afirmaciones fueron mucho más racionales y menos idealistas. Destacan respuestas que mencionan los paquetes de ofimática y en menor medida programas de crear contenido.

En este apartado es importante destacar también que uno de los talleres realizados con población indígena presentó dificultades a la hora de la comunicación, ya que algunas de las personas participantes no hablaban español y requerían el apoyo de sus compañeros y compañeras para poder comunicarse. En general esto afectó la dinámica del taller y sobretodo este apartado.

CUESTIONARIO SOBRE HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Las y los estudiantes de los catorce talleres impartidos respondieron un formulario donde se enumeran habilidades digitales creadas por Youth and Media. En las dieciséis preguntas se especificó el concepto de cada una de las habilidades. Para cada una, las y los participantes debían escoger una o varias de las siguientes respuestas: 1. Esta habilidad me la enseñan en la escuela, 2. Esta habilidad me la enseñan mis padres, 3. Aprendo esta habilidad a través de mis amigos, 4. Esta habilidad la aprendo yo mismo/a, 5. No sé esta habilidad. Me encantaría aprender esta habilidad o que alguien me la enseñe, 6. Pienso que esta habilidad es importante y necesito aprenderla, 7. Pienso que no necesito aprender esta habilidad, u otra (donde pudieron especificar su respuesta o ampliar criterio con base en las anteriores).

El cuadro 3 muestra los resultados por habilidad digital. Nótese que la suma de porcentajes por fila no necesariamente llega al 100%, dado que en el Formulario creado por Youth and Media se les dio la oportunidad de pulsar más de una respuesta.

Dos terceras partes de los resultados provienen de Talleres efectuados dentro de la Gran Área Metropolitana (119 de 180 respuestas); la tercera restante (61 registros), entre las Provincias de Guanacaste, Puntarenas y Limón. (ver cuadro 4)

En el lapso de la fecha del primer Taller hasta el último, se registraron 180 resultados, es decir, el 86% del padrón de asistencia total. Cabe aclarar que en dos de estos talleres se obtuvieron resultados a partir de formularios independientes, adaptados a la población y las condiciones generales (propias de cada taller en ejecución) según la Metodología oficial de CaS.

Se destaca el hecho de que en 11 de las 16 habilidades digitales sean ellos mismos quienes en su mayoría la hayan aprendido por sí mismos, alcanzando en ellas las proporciones más altas. En algunas, como por ejemplo, el acceso digital, casi seis de cada 10 encuestados dicen haberla aprendido por su cuenta, muy por encima de aquellas y aquellos que la adquirieron de la escuela o de sus padres (13% y 14%, respectivamente). Fue acá donde las y los amigos de los encuestados alcanzaron el porcentaje más alto (22%) como aquellos quienes les enseñaron esta habilidad.

Destaca, además, que el 50% de las y los encuestados aseguraron que la privacidad y reputación en los espacios digitales la aprendieron por sí mismos. Mientras, una cuarta y una quinta parte de las y los participantes que llenaron la encuesta la adquirieron de sus padres y de la escuela, respectivamente.

En prácticamente todos los ítems los porcentajes de participantes que aprendieron la habilidad por sí mismos fueron notables. Sin embargo, la Ley y Conocimientos Jurídicos en materia digital alcanzó la cifra más baja de estudiantes (17%), en donde la escuela (24%) funcionó como el lugar en donde mayor cantidad de estudiantes aprendieron dicha habilidad, según los resultados obtenidos.

Los padres fueron una fuente de aprendizaje importante en ítems como bienestar (47%), seguridad (43%), Economía Digital (29%) y conocimiento en Leyes y Regulación (24%). En estos cuatro ítems, les sigue a ellas y ellos mismos quienes aprendieron tales habilidades, incluso por encima de la propia escuela.

En donde la escuela posee una mayor fuente de aprendizaje de las habilidades se encuentra la producción de contenido (32%, empatado con quienes pulsaron haber aprendido por sí mismos y sí mismas) y, según los resultados obtenidos, en dónde menos ejerce una influencia en su aprendizaje es en Economía Digital (8%), la cual, dicho sea de paso, constituyó la habilidad que consideraron innecesaria en mayor proporción (9%). Por último, se obtiene que las y los participantes consideraron la Inteligencia Artificial y los Algoritmos como la habilidad que más desean o consideran necesaria de aprender.

Cuadro 3. Porcentajes (redondeados) de participantes por cada habilidad

Habilidad Digital	Escuela	Padres	Amigos	Yo	Me gustaría	Necesaria	No necesaria	Otro	NR
Inteligencia Artificial y Algoritmos	14%	8%	11%	23%	30%	25%	4%	1%	2%
Compromiso cívico y político	21%	15%	7%	24%	19%	19%	6%	0%	1%
Producción de contenido	32%	11%	16%	33%	16%	13%	3%	0%	0%
Alfabetización Contextual	23%	23%	9%	25%	11%	20%	6%	1%	1%
Alfabetización de Datos	21%	18%	20%	46%	10%	13%	1%	0%	1%
Acceso Digital	13%	14%	22%	58%	7%	8%	2%	0%	1%
Economía Digital	8%	29%	7%	26%	19%	15%	9%	0%	1%
Alfabetización Digital	19%	19%	13%	41%	11%	16%	2%	0%	1%
Exploración de la identidad y formación	18%	18%	18%	44%	12%	12%	2%	0%	1%
Alfabetización informacional	19%	21%	7%	28%	19%	17%	3%	1%	0%
Ley y Regulación (Conocimientos Jurídicos)	21%	24%	6%	17%	19%	22%	5%	0%	1%
Bienestar:	29%	47%	12%	34%	8%	12%	1%	1%	1%
Seguridad:	27%	43%	10%	39%	8%	10%	2%	0%	0%
Privacidad y Reputación:	15%	28%	12%	51%	14%	12%	1%	0%	0%
Comportamiento en línea Positivo / Respetuoso	21%	38%	14%	44%	6%	8%	4%	1%	1%
Alfabetización mediática:	19%	23%	15%	33%	19%	13%	4%	0%	0%

Cuadro 4. Datos generales sobre resultados registrados en la parte B) de la Actividad 1 versus total de participantes según Provincia.

Provincia	Total de participantes		Respuestas registradas	
San José	42	20%	42	23%
Alajuela	36	17%	17	9%
Cartago	31	15%	31	17%
Heredia	29	14%	29	16%
Total en la GAM	138	66%	119	65%
Guanacaste	17	8%	17	9%
Puntarenas	16	8%	16	9%
Limón	39	19%	28	15%
Total fuera de la GAM	72	34%	61	34%
TOTAL	210	100%	180	100%

Cuadro 5. Distribución de resultados registrados en la parte B) de la Actividad 1 según Población esperada:

Población esperada		
Población joven general de 12 a 17 años	51	28%
Población Indígena	51	28%
Población afrodescendiente	23	13%
Jóvenes deportistas	24	13%
Población joven con Diversidad Funcional	14	8%
Población joven general 17 a 19 años	17	9%
TOTAL	180	100%

CONCEPTO DE CIUDADANÍA DIGITAL

En el apartado sobre el concepto de ciudadanía digital, la libertad creativa de cada persona permitió resultados bastante heterogéneos. Por ello, los resultados que se presentan tienen más detalle de cada taller.

Al consultar qué se entiende por ciudadanía digital, las y los participantes mostraron respuestas variadas. Hubo talleres en los que no lo relacionaron directamente con un cuadro político, sino que hacían referencia a cómo nos relacionamos ahora con la tecnología.

Por ejemplo el taller #3, realizado en el Saint Clare con población LGBTQ+, colocó imágenes de cómo un ciudadano o ciudadana compra, vende y adquiere/mantiene “necesidades” materiales por medio de la tecnología. Incluso, en los tres grupos de trabajo resalta la importancia que tiene el Wi-fi y el acceso a internet. Cabe destacar que uno de los carteles elaborados en este taller se tituló “el desarrollo de las necesidades humanas”.

Imagen1. Ciudadanía digital. Taller #3.



La misma línea se mantiene en el taller #1, el cual se llevó a cabo en la Parroquia de San Joaquín de Flores. Ambos talleres señalan que las personas pueden crear

dependencia y “necesidades” innecesarias por la tecnología. No obstante, el taller #1 se centró más en indicar la forma en que ello puede afectar las relaciones interpersonales. En todos los dibujos creados se involucró la representación de aparatos tecnológicos, internet y redes sociales. Entre ellos, resaltan dos, en los cuales se aprecia a las personas estando cerca las unas de las otras (al menos físicamente), pero con una lejanía mental al estar concentradas en el celular, televisión, o computadora. Esto concuerda con lo señalado en otro taller, donde las y los participantes escribieron que “es como un mundo donde las personas están encerradas en medio de las tecnologías”.

Sumado a lo anterior, en el taller #14, de jóvenes deportistas de Guanacaste, destaca una oración escrita en los papelógrafos, donde se indica que “también se habla de política en redes”. También en este taller incluyeron el papel de la pornografía en entornos digitales, al escribir “porno” en el papel y colocar una imagen de una mujer semidesnuda con un título de revista que dice “ten más sexo”. Unido a lo anterior, dos papelógrafos resaltaron el papel de la publicidad en el entorno digital. Ello refleja el concepto que manejan las y los participantes del taller sobre ciudadanía digital, ya que según lo que indicaron en el taller “son todas las personas que utilizan espacios digitales”. Esto implica no solo quiénes utilizan internet, sino la forma y los fines para lo que lo utilizan.

Por lo demás, este taller también se mantuvo en la línea de las redes sociales y cómo éstas influyen en las relaciones interpersonales. Destaca el poder que da la popularidad en las redes, el cyberbullying presente y que constituye un espacio de peligro para las personas menores de edad.

Esta perspectiva sobre ciudadanía digital se mantuvo incluso en el taller #2, el cual presentó dificultades para que todas y todos los asistentes desearan involucrarse en las actividades. Solamente dos chicos y una chica expresaron qué significaba para ellos el término ciudadanía digital. A ello, respondieron que “son personas que usan la tecnología”, y que es la “comprensión del uso de las tecnologías, la información y la comunicación”. La otra persona lo relacionó con el desarrollo tecnológico por medio de un meme, al indicar que ahora las personas poseen teléfonos más inteligentes que ellos mismos. En este sentido, a pesar de ser un meme con intención de hacer mofa durante la actividad, refleja que aún en un sentido despreocupado la persona participante comprende que se está haciendo referencia al uso de las tecnologías y espacios digitales; así como la expresión de cada persona por medio de estos. Así mismo, es un reflejo de que en la actualidad el cyberbullying es parte de estos espacios y

que las personas son juzgadas por cómo se presentan en ellos y el manejo que hagan de los mismos.

La misma línea se mantuvo en el taller #5, el cual trabajó con jóvenes de 13 y 14 años de la provincia de Heredia. Las y los participantes presentaron respuestas homogéneas, dirigidas a que la ciudadanía digital es el uso de la tecnología en el diario vivir y la forma de relacionarse por medio de ésta. Entre los conceptos se indicó que ciudadanía digital “son las personas que siempre usan tecnología para facilitar la vida diaria”, o bien, que es “un grupo que se reúne en una red social para hablar de un tema en específico y que se comunican desde diferentes países”.

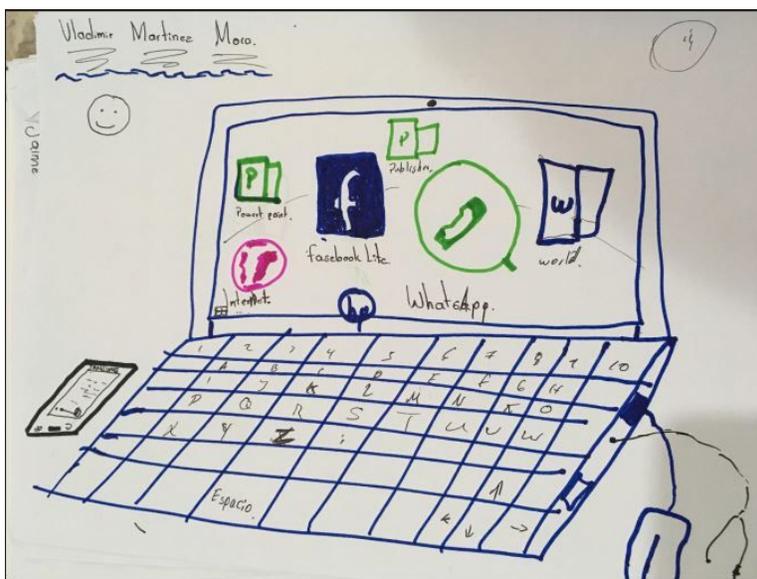
Imagen 2. Ciudadanía digital. Taller #5



Es importante destacar que en el taller #12 con población indígena de Cartago, las y los asistentes no comprendían los conceptos, pero al dibujarlos se reflejaba esta perspectiva. Es decir, en las ilustraciones se incluyó representaciones de las redes sociales de mayor importancia para ellas y ellos (Facebook y Whatsapp). También, se refleja el uso cotidiano que se le da a la tecnología por medio de computadoras y celulares. Entonces, se puede apreciar que para las y los participantes ciudadanía digital es la forma en que la tecnología es parte de su vida e influye en sus relaciones interpersonales. Lo mismo se presentó en el taller #4, con población afrodescendiente de San José.

El caso del taller #6 con población afrodescendiente en Limón es particular, debido a que la actividad se hizo de manera individual, pero aun así las respuestas se asemejan entre sí. Además, rompen con la perspectiva de las redes sociales. Las y los participantes señalaron las diversas formas en que la tecnología es parte de su día a día, como con electrodomésticos, a la hora de preparar trabajos académicos, o de utilizarla para entretenimiento (por ejemplo con los videojuegos). Entre las definiciones señalaron que “es todo lo que se trata de tecnología”. Aquí también se visualizó la relación a nivel político, al indicar que son “los amigos digitales o personas que utilizan medios de comunicación para hablar a la ciudadanía, como diputados y personas con las que uno socializa digitalmente”. Entre las y los participantes destacó una respuesta muy completa y precisa sobre lo que es e implica la ciudadanía digital, en la cual se señala que “es una población en el formato digital”; al mismo tiempo que se indica que posee ventajas y desventajas.

Imagen 3. Ciudadanía digital. Taller #12



Respuestas como la última se hicieron presentes en otros talleres de manera más homogénea. Tal es el caso del taller #13 con jóvenes deportistas, realizado en el Colegio Humanístico.

Las y los participantes de dicho taller establecieron una conversación alrededor del hecho de que no todas las personas son parte de una comunidad digital, trayendo como consecuencia una brecha social y generacional entre unos y otros (a esto se le une lo mencionado en el taller #14 de deportistas en Guanacaste, donde se afirma que son personas menores de 35 años las que poseen un mayor manejo de los recursos

digitales). En un cartel se escribió que ciudadanía digital “es la comprensión de asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con la tecnología y su uso, su información y la comunicación”. Las y los participantes mostraron dominio del tema y también señalaron que para el desarrollo de la ciudadanía digital es necesario el trabajo en conjunto de distintas disciplinas. Además, priorizaron la conciencia sobre la diferencia entre la imagen de lo que uno es y lo que quiere ser o mostrar en internet, al acceder a la ciudadanía digital.

Finalmente, destaca el manejo sobre el tema de la población con diversidad funcional del taller #7. En este taller las y los participantes relacionaron el tema con el compromiso cívico y político, debido a la guía de las y los encargados del taller y la materia que reciben en Cívica y Estudios Sociales. Se muestra un aprendizaje autodidacta sobre el manejo de la tecnología, redes sociales y exploración de la identidad por medio de las mismas. Además, se enfatizó en el tema de la privacidad, el cuidado con los datos personales y la precaución de creer en noticias falsas.

En la mayoría de poblaciones consultadas no existe un manejo sobre los conceptos. No obstante, se posee una idea general sobre diferentes elementos relacionados y las implicaciones que derivan de la ciudadanía digital. Así, se presentan las siguientes áreas comentadas por las y los participantes:

- Necesidades creadas por la tecnología
- Influencia de las redes sociales y la tecnología en las relaciones interpersonales (dependencia, cyberbullying, privacidad, creación de identidad)
- Uso cotidiano de la tecnología (entretenimiento)
- Incidencia política y acceso a la ciudadanía digital (brecha social y generacional)

TEMAS TRANSVERSALES SOBRE CIUDADANÍA DIGITAL

Por la naturaleza de la actividad de temas transversales de ciudadanía digital, los resultados de cada taller también son muy distintos entre sí, por lo que se describen a continuación los resultados en cada uno de los talleres llevados a cabo:

- Población indígena en Cartago: Los se sustituyeron por collages en vista de que no se contaba con el equipo necesario. En todos se puede apreciar al menos el recorte de un elemento digital como una tablet o computadora. Una chica se interesó por la economía digital, era la primera vez que escuchaba el concepto y dijo que quería poner una tienda en línea de ropa o bolsos en el futuro.

- Población indígena en Puntarenas: En el tema de seguridad y bienestar manifiestan “Poder involucrarnos con la tecnología con conciencia y conocimiento de cómo y para qué la usamos.” Sobre participación cívica y política: se infiere una clara concepción no solo de la influencia, relevancia y protagonismo dado el potencial de las redes sociales y el internet; sino de la universalización de los dispositivos móviles y de la variedad de usos, fines y propósitos con lo que las redes y dispositivos móviles pueden ser usados; como en cambios socioculturales, políticos, económicos.

- Población Indígena en Limón: Se realizó un mural en la pizarra con recortes y marcadores para dibujar sus ideas. Se trató el tema de economía digital, el cual tocó los conceptos de aplicaciones digitales y plataformas, videojuegos, etc. Además se trabajó el tema de bienestar y seguridad, en donde se evidenció que están conscientes de que la tecnología tiene beneficios y riesgos.

- Población afrodescendiente en San José: Los conceptos no fueron de tan de fácil comprensión para el grupo. Hubo una tendencia de representar el tema de privacidad y reputación como la amenaza de que alguien observe lo que se hace con el celular.

- Población afrodescendiente en Limón: Un grupo se interesó en el concepto de economía digital y usó imágenes de internet para elaborar el gif. El otro tema fue privacidad y reputación, y para ello tomaron foros en el aula y las editaron con textos de acuerdo al tema. La actividad les gustó ya que fue dinámica y brindó un acercamiento a los conceptos.

- Población afrodescendiente en Heredia: Se eligieron los temas de seguridad y bienestar, y economía digital, sin embargo hay una falta de conocimiento sobre estos dos temas.

- Población LGBTQ en Cartago: Fue un reto para el grupo, pero se resolvió mediante la aplicación Whatsapp. Con sus dispositivos grabaron otros, así como a jóvenes interpretando distintas situaciones.

- Población LGBTQ en Heredia: El tema principal fue seguridad digital, orientado hacia la privacidad y el derecho a la intimidad.

- Población LGBTQ en Alajuela: El grupo no siguió las instrucciones y se dividió en dos equipos. En uno sí hicieron un gif, mientras que en el otro no sabían qué era, por lo que hicieron una imagen,

- Población deportista en Heredia: Las personas encargadas de impartir el taller se llevaron la sorpresa de que el grupo les enseñó cómo hacer gifs desde Whatsapp, así como editarlos con textos, dibujos o emojis.

- Población deportista en Guanacaste: La dinámica fue tipo “juego”, en donde se explotó la creatividad. Hubo dos tipos de respuesta por parte de los estudiantes, por un lado, aquellos que buscaron explicar los conceptos de la forma más literal posible, y aquellos que buscaron convertir el ejercicio en un espacio de prueba y error generando productos más creativos. Con los temas de “privacidad y reputación” o “participación

cívica y política” los estudiantes demostraron mayor creatividad e interés por la actividad. El ejercicio fue de sus favoritos del taller e incluso se prestó para que aprendieran a crear GIFs, ya que la mayoría no tenía conocimiento de cómo crearlos.

- Población con diversidad funcional en San José: Se eligió el tema de participación cívica, mostrando particular interés en cómo esta se puede desarrollar más allá de simplemente ir a votar, sino también siendo partícipes gracias a la tecnología, especialmente mediante las redes sociales y utilizando las plataformas digitales para la búsqueda de información. El otro tema tratado fue privacidad y reputación. Se planteó que una persona intentase extraer información sensible de otra, mientras algunos brindaban declaraciones de lo que les sucedía en las redes y de cómo estaba ligado al tema. La actividad interpeló directamente a las mujeres del grupo, pues se evidenció cómo son víctimas de acoso por parte de desconocidos en las formas de contacto a las que puedan tener acceso, sin embargo, estaban conscientes de que estas son informaciones que no se le debe dar a cualquier persona y de que deben proteger sus datos.

- Población con diversidad funcional en Alajuela: No conocían los términos del todo.

- Miembros de la agrupación teatral "Cleomorfosis": Decidieron actuar escenas de 6 segundos que fueran alusivas a cada tema. Un grupo lo hizo sobre seguridad, con ayuda de un screenshot que una chica tenía guardado, de cuando un árabe la había seguido en Instagram.

En general en esta actividad se pueden percibir dos tendencias bien marcadas: La primera es en la que se manifiesta un claro interés por parte de los grupos en participar, aprender de los temas y elaborar materiales acerca de los mismos, sean estos digitales o alguna otra alternativa de sustitución, mientras que la segunda es desconocer los temas totalmente o en parte.

Pese a que esta última categoría hubo casos en los que esto afectó la participación del grupo, también hubo otros en los que esto motivó el interés y el aprendizaje. En cuanto a la manera de elaborar los productos, se puede clasificar de dos formas: primeramente los grupos que pudieron realizar los gifs de manera digital, los cuales lo llevaron a cabo mediante la aplicación Whatsapp, en lugar de cualquier otra que pudiera haber sido sugerida en el taller, lo cual arroja el resultado de que ya las poblaciones estaban familiarizadas con la aplicación y sus funciones como tal, al punto que incluso algunas personas encargadas de impartir de los talleres terminaron aprendiendo que esto era posible de hacer con Whatsapp.

Por otra parte, están quienes no contaron con los medios digitales para realizar los gifs, ya sea por no contar con señal de internet, o bien no conocer cómo. En estos casos se recurrió a herramientas físicas más tradicionales, como carteles, murales, y recortes así como también dibujos hechos por los grupos participantes.

En cuanto a los temas, los más presentes fueron seguridad y bienestar, y reputación y privacidad. Esto puede sugerir que estos aspectos de la ciudadanía digital destacan por encima de los demás en cuanto a las preocupaciones de las personas jóvenes al momento de utilizar o exponerse a medios digitales, redes sociales, e internet en general. Algunos de los gifs representan conversaciones inapropiadas que denotan ciberacoso y otras situaciones de riesgo, así como el acceso no autorizado a información personal y el irrespeto al derecho de intimidad. Se puede entonces concluir que estos temas son de importancia para las poblaciones jóvenes, las cuales se están informando y educando, y demuestran a su vez que son conscientes en cierto grado de que son un sector vulnerable en el ámbito digital.

En general la actividad gustó mucho a los grupos que participaron de los talleres, y fue más exitosa en aquellos en los que se llevó a cabo de manera más divertida o "jugando", lo que representa un insumo valioso a la hora de eventualmente repetir la actividad en futuros talleres. Salvo por algunas pocas excepciones, la actividad en general fue muy provechosa y arrojó resultados importantes.

Algunos de los resultados gráficos se muestran a continuación.



Imagen 5. Participación política:
Estos elementos juntos muestran cómo las y los jóvenes comprenden los conceptos de participación y los relacionan en un ámbito digital y social.



Imagen 6. Cyber Bullying:
Este tipo de casos son cada vez más comunes, y demuestran comprender que no es una actitud de uso correcto de tecnología y plataformas digitales.

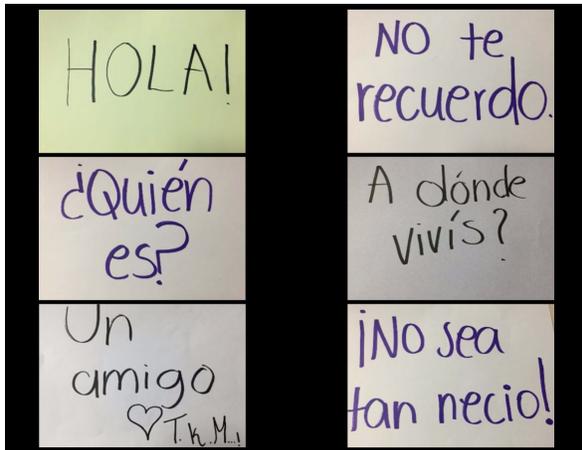


Imagen 7. Acoso.

Una persona desconocida escribe haciéndose pasar por un amigo para obtener información. Demuestra cómo esta población está consciente de los riesgos y peligros a los que podrían exponerse en internet si no tienen la debida educación y precaución, y cómo estas situaciones o personas deben ser evitadas.



Imagen 8. Economía digital.

En este caso se trata de un cartel collage, ya que no se contó con los medios para elaborar los gifs. En él se aprecia el dibujo de un teléfono inteligente, del cual salen con flechas diferentes artículos y productos, los cuales pueden ser comprados o adquiridos desde el celular. Con esto la población muestra su conocimiento acerca del comercio en plataformas digitales.



Imagen 9. Economía Digital:

Haciendo compras en internet, en una mano tiene el teléfono, y en la otra sostiene una tarjeta bancaria. Con esto se evidencia cómo la población joven está consciente de este tipo de actividades y sus usos para llevar la economía y comercio a un nivel digital.

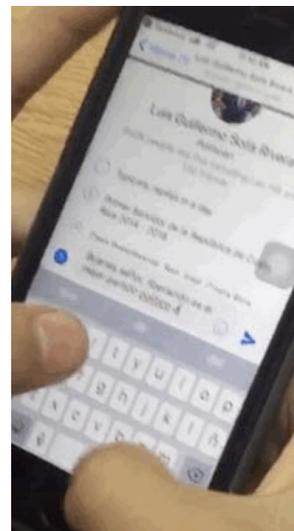


Imagen 10. Participación política:

Una persona le escribe por Facebook al Presidente de la República. Con este se evidencia el entendimiento que hay en la población de cómo las plataformas digitales pueden abrir puertas y ser los medios para participar y contactar a personas o instituciones políticas.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Aunque en algunos casos el concepto de inteligencia artificial es claro, en la mayoría el concepto es de primera entrada ligado a robots en su hardware, pero no se relaciona mucho con software, algoritmos, aplicaciones ni automatizaciones. Como muestra, solo en uno de los catorce talleres hubo total seguridad de que las personas conocían información amplia y actualizada al respecto.

Está presente el concepto de “robot malo” o el miedo causado por la posibilidad de un contexto apocalíptico en el que las máquinas superarán a los humanos, y los sustituirán. También hay una tendencia muy marcada por influencia de los estereotipos que se muestran en películas, como el Jarvis de Tony Stark.

En relación con las oportunidades que se mencionan, muchas veces se hace mención a buscadores en la web, búsqueda de información, y las facilidades que se da para trabajos académicos y búsqueda de fuentes. En general, se percibe una tendencia a referirse a la inteligencia artificial como una herramienta para hacer más fácil la vida del ser humano. También se relaciona con avances médicos. Aunque pocas, algunas veces se menciona como oportunidad la ayuda al medio ambiente, el mejoramiento en igualdad de oportunidades y la innovación en ideas y productos.

En cuanto a desafíos de la inteligencia artificial, la percepción general es más bien interpretada como meras desventajas. Varias veces se hace referencia al papel “sustituto” que los robots pueden ejercer sobre las actividades humanas, mencionando incluso que eso hace que las personas se vuelvan menos independientes, más vagas y menos pensantes.

Por otro lado, hay una percepción que también se repite en varios de los resultados que consiste en que para saber de inteligencia artificial y poder dominarlo es necesario ser ingeniero o conocer mucho del tema; o bien, pasar por un proceso de adaptación que parece ser bastante complicado. En algunos casos, aunque pocos, se mencionan los riesgos en la seguridad digital.

Cabe destacar, que en este apartado no se observaron diferencias de criterios según el grupo al que se perteneciera. Los resultados son heterogéneos pues talleres de grupos similares dan resultados diferentes.

CONCLUSIONES GENERALES

El proyecto desde un inicio se mostró como una propuesta muy ambiciosa, dada la limitación de recursos y los alcances que se quisieron alcanzar. No obstante, el estudio se llevó a cabo con éxito después de los ajustes y modificaciones que se hicieron para vencer las dificultades.

La metodología planteada presentó muchos obstáculos al ser aplicada, porque la diversidad de las poblaciones no permite que esta sea utilizada de la misma forma homogénea en todos los tipos de contextos.

Un aspecto importante es que se evidenció bastante desconocimiento de los conceptos de ciudadanía digital e inteligencia artificial. Los términos técnicos no son conocidos por las poblaciones jóvenes que no son expertas en el tema. La forma de presentarlos en las preguntas dificultó la comprensión de los mismos y el desarrollo de las actividades. Por haber tenido que explicar los conceptos, se presenta como conclusión que las explicaciones dadas pudieron haber repercutido en el desarrollo de las actividades.

Por otro lado, es importante destacar que desconocer la terminología utilizada no implicó que no sabían nada del tema. Con los trabajos creativos se evidenció que sí tenían criterio y conocían los componentes, pero en primera instancia no los relacionaban con los términos empleados.

El proyecto brindó detalles importantes para tener una visión general acerca del uso de la tecnología y comunicación en Costa Rica. Esta conclusión toma relevancia porque evidencia que no se puede generalizar que todas las personas cuentan con acceso a ella de igual forma. Hay conceptos o habilidades digitales, que por más básicas que parezcan, son desconocidas aún para personas de ciertas poblaciones.

Al analizar el desarrollo de los talleres, se evidencia que hay un claro interés por parte de los grupos estudiados por aprender de los temas que desconocían. La disposición para hacer preguntas y buscar más información fue una constante en la mayoría de los grupos de jóvenes.

En general para la segmentación de las poblaciones en los talleres, se puede notar que las poblaciones pertenecientes a minorías tienen mayores dificultades para

participar abiertamente de este tipo de estudios. No obstante, es muy importante hacer el esfuerzo por diversificar las poblaciones y tomar en consideración los criterios de las poblaciones históricamente más discriminadas.

Finalmente, el estudio tomó un valor especial en tanto que se trata de jóvenes estudiando a jóvenes. Esto propició una relación más horizontal y una visión más empática que ayudó al cumplimiento de los objetivos planteados.

RECOMENDACIONES DE MEJORA

Las experiencias de la aplicación de los talleres por parte de estudiantes de la ECCC a diversas poblaciones de Costa Rica, se enfrentaron a complicaciones que afectaron a todos y todas por igual. Estas complicaciones, por causa y efecto, derivan una serie de recomendaciones para futuros trabajos similares.

Una buena parte de estudiantes se enfrentaron con problemas logísticos para localizar y reunir a las poblaciones respectivas, dado que el rango de edad solicitado fue complicado de juntar puesto que son personas que dependen de terceros, ya sean padres, familiares, tutores, o bien, centros educativos. Además, en casos específicos como población LGTBI hay un factor evidente de que en ese rango las condiciones de tolerancia, aceptación y respeto son, por lo general, adversas en el contexto costarricense. Añadido a esto, trabajar con personas de ese rango de edad en grupos numerosos, en algunos casos complicó el curso del taller por conflictos de disciplina e interés. Explicado lo anterior, una recomendación es reducir el rango de edad, o bien, volverse a plantear si es necesario que se trabaje exclusivamente con personas menores de edad.

Una vez que se logró reunir a las poblaciones, una problema que acechó a una gran parte de los grupos fue la falta de asesoramiento pedagógico para llevar a cabo talleres de este tipo con jóvenes. Dada esta situación, se presentaron complicaciones que dificultaron la realización y la fluidez del taller como lo fueron la indisciplina, desinterés,

También, hubo una complicación generalizada de cognitividad y entendimiento total de los conceptos. A pesar de que hubo una preparación previa por parte de los estudiantes de la ECCC, a la hora de llevar a cabo las actividades en el taller, se presentó una barrera cognitiva que impedía el entendimiento total de los conceptos. Incluso, los participantes en los cuestionarios reclamaron que no hubo una explicación

exitosa de los conceptos. Por lo tanto, una de las recomendaciones que este grupo de trabajo aporta es que en la metodología se adjunten los conceptos ya explicados pensados para la población meta del taller. Por ejemplo: que se incluya una definición y explicación de Inteligencia Artificial, en un lenguaje entendible para cualquier joven entre los 12 y 17 años de América Latina. Paralelo a esto, muchos de los y las participantes del taller mencionaron que faltó la inclusión de material audiovisual. Por lo tanto, pensamos que se podría rellenar el vacío de definiciones con cápsulas informativas que se encarguen de explicar los conceptos con los que se va a trabajar.

Otra de las complicaciones que se presentó en la mayoría de grupos fue que la duración del taller generó que varias actividades no se llevarán a cabo de manera exitosa dado que los estudiantes se mostraban cansados y desgastados. Dada esta situación, una recomendación es sintetizar las actividades del taller y la metodología para generar un encuentro más fluido. También, a nivel metodológico se puede equilibrar el trabajo grupal con el individual, ya que en muchos casos hubo líderes de opinión dentro de los grupos que invisibilizaron las opiniones de los demás participantes.

Finalmente, como recomendación general, los recursos podrían administrarse más equitativamente para lograr un mayor alcance del proyecto. Trabajar el estudio con más tiempo de anticipación puede hacer que los resultados mejoren en cuanto a credibilidad y profundización de los contenidos.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

(2017). Conectados al Sur. Recuperado de:
<http://www.conectadosalsur.org/proximo-simposio-conectados-al-sur/>

ANEXOS

Anexo 1. Generalidades sobre la realización de los talleres

Anexo 2. Resultados relevantes sobre ciudadanía digital

Anexo 3. Resultados relevantes sobre inteligencia artificial

Anexo 4. Gráficas relevantes sobre habilidades y competencias digitales

Anexo 5. Resultados relevantes sobre habilidades y competencias digitales

Anexo 6. Manual de uso de este documento