



Universidad
Monteávila

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

UNIVERSIDAD MONTEÁVILA

COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

ESPECIALIZACION EN PLANIFICACION DESARROLLO Y GESTION DE
PROYECTOS



Comité de Estudios de Postgrado
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA

Diseño de un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a Jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, Municipio Sucre, Estado Miranda

Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en Planificación Desarrollo y Gestión de Proyectos, presentado por:

Luzardo Álvarez, Marielbys Chiquinquirá, CI.22.457.130

Asesorado por:

Sarache Oliveros, Xarifa Margarita, Seminario
Sanchez Zambrano, Franci, Asesor académico

Caracas, Julio de año 2024

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD MONTEÁVILA
COMITÉ DE ESTUDIOS DE POSTGRADO
ESPECIALIZACION EN PLANIFICACION DESARROLLO Y GESTION DE
PROYECTOS**

Diseño de un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a Jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, Municipio Sucre, Estado Miranda

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en Planificación Desarrollo y Gestión de Proyectos, presentado por:
Luzardo Álvarez, Marielbys Luzardo, CI: 22.457.130**

**Asesorado por:
Sarache Oliveros, Xarifa Margarita, Seminario Sanchez Zambrano, Franci, Asesor académico**

Caracas, julio de 2024

AUTORIZACIÓN

Yo, Marielbys Chiquinquirá Luzardo Álvarez, mayor de edad, domiciliado(a) en Colinas de Bello Monte, Municipio Sucre, Estado Baruta, portador(a) de la cédula de identidad número 22.457.130, autor(a) del trabajo especial de grado titulado **Diseño de un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a Jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, Municipio Sucre, Estado Miranda**, presentado ante la Universidad Monteávila para optar al título de **Especialista en Planificación, Desarrollo y Gestión de Proyectos**, otorgo mi autorización a la Universidad para comunicar públicamente mi obra en su Repositorio Institucional.

Esta autorización es válida para que el trabajo especial de grado sea usado, divulgado y prestado, en formato impreso, digital, electrónico, virtual y para usos en redes, internet, intranet y en general por cualquier formato conocido o por conocer, donde se garantizará:

- El reconocimiento de mi autoría sobre la obra.
- La conservación de la obra entregada a través del Repositorio Institucional.
- La reproducción y/o transformación a cualquier formato, que permita su legibilidad en las diferentes herramientas ofrecidas por las tecnologías de información y comunicación.
- La visibilidad en internet a través de motores de búsqueda, directorios y demás medios de difusión del conocimiento interoperables con el Repositorio Institucional.

Caracas, 15 de Julio de 2024



CARTA DE CONFIRMACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, **FRANCI SÁNCHEZ ZAMBRANO**, C.I. N° 15.723.193, CONFIRMO QUE EL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO presentado por el estudiante **Marielbys Luzardo**, C.I. 22.457.130, cursante de la Especialización Planificación Desarrollo y Gestión de Proyectos (EPDGP), titulado **Diseño de un programa de Capacitación centrado en el Fortalecimiento de Habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales en la Comuna Avanzando y Progresando**, estado **Miranda**, al cual me comprometí en orientar desde el punto de vista académico cumple con los requisitos para su presentación.

A los siete días del mes Julio de 2024



Firma del Tutor

DATOS DEL Tutor:
Nombre y Apellido: **FRANCI SÁNCHEZ ZAMBRANO**
Cédula: 15.723.193

DEDICATORIA

Con profundo amor dedico este trabajo especial de grado:

A mis padres por su infinito amor, apoyo incondicional y por ser pilares fundamentales en mi vida. A ellos, quienes me inculcaron valores, me enseñaron la importancia del esfuerzo y la perseverancia, y quienes siempre creyeron en mi potencial.

A mi esposo, por su comprensión, paciencia y aliento en cada etapa de este camino. Por ser mi compañero de vida, confidente y por su inquebrantable creencia en mis sueños.

A mi hijo, por ser mi fuente de inspiración y la motivación más grande para alcanzar mis metas. A ti, mi pequeño, te dedico este logro con la esperanza de ser un ejemplo a seguir y mostrarte que con esfuerzo y dedicación todo es posible.

Y, por último, pero no menos importante a la presencia y acompañamiento de Dios, esté toca a cada persona en mi vida y la vuelve instrumento de amor. Sin él, nada es posible.

AGRADECIMIENTOS

A mis profesores agradezco profundamente a cada uno de ustedes por su invaluable guía, conocimiento y por compartir su pasión. Agradezco especialmente a la profesora Xarifa Sarache por su apoyo y paciencia durante el desarrollo de este proyecto y a la profesora Franci Sánchez por compartir su pasión y su invaluable conocimiento en los proyectos sociales. A la universidad Monteávila por la oportunidad de formar parte de esta especialización y por su acompañamiento y comprensión en cada etapa.

Este trabajo es el fruto de meses de esfuerzo, dedicación y aprendizaje. Es un reflejo de mi pasión por aportar un granito de arena al mejoramiento de las personas y la búsqueda del bienestar social.

Con amor y gratitud, Marielbys Luzardo

Comité de Estudios de Postgrado
Especialización en Planificación, Desarrollo y Gestión de Proyectos

Quienes suscriben, profesores evaluadores nombrados por la Coordinación de la Especialización en Planificación, Desarrollo y Gestión de Proyectos de la Universidad Monteávila, para evaluar el Trabajo Especial de Grado titulado: **"DISEÑO DE UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN CENTRADO EN EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES Y DESTREZAS EN COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS Y USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA COMUNA AVANZANDO Y PROGRESANDO, ESTADO MIRANDA"**, presentado por la ciudadana: **MARIELBYS CHIQUINQUIRÁ LUZARDO ÁLVAREZ**, cédula de identidad N° **22.457.130**, para optar al título de Especialista en Planificación, Desarrollo y Gestión de Proyectos, dejan constancia de lo siguiente:

1. Su presentación se realizó, previa convocatoria, en los lapsos establecidos por el Comité de Estudios de Postgrado, el día **12 de julio de 2024**, en la sede de la Universidad Monteávila.
2. La presentación consistió en un resumen oral del Trabajo Especial de Grado por parte de su autora, en los lapsos señalados al efecto por el Comité de Estudios de Postgrado; seguido de una discusión de su contenido, a partir de las preguntas y observaciones formuladas por los profesores evaluadores, una vez finalizada la exposición.
3. Concluida la presentación del citado trabajo los profesores evaluadores decidieron en vista de lo novedoso y el aporte que a la práctica de nuestra área realiza, otorgar la calificación de Aprobado "A" por considerar que reúne todos los requisitos formales y de fondo exigidos para un Trabajo Especial de Grado, sin que ello signifique solidaridad con las ideas y conclusiones expuestas.

En Caracas, el día 12 de julio de 2024.



Prof. Franci Sánchez Zambrano
C.I.: 15.723.193



Prof. Xarifa Margarita Sarache Oliveros
C.I.: 6.055.615



Diseño de un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a Jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, Municipio Sucre, Estado Miranda

Autor: Luzardo Álvarez, Marielbys Chiquinquirá

Asesores: Sánchez Franci, Sarache Xarifa

Año: 2024

RESUMEN

El presente Trabajo Especial de Grado tuvo como objetivo diseñar un programa de capacitación orientado al fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales en la Comuna Avanzando y Progresando de la Comunidad José Félix Ribas, en el Municipio Sucre, Estado Miranda de Venezuela, dirigido a veintiocho (28) jóvenes que hacen vida en el espacio comunitario: El Módulo, dicho proyecto responde a una necesidad de formación en competencias tecnológicas del objeto de estudio. En función del paradigma de investigación, se utilizó el método mixto, es decir enfoque cuantitativo y enfoque cualitativo. Para medir las variables cuantitativas se aplicó a los jóvenes un cuestionario en donde se identificaron las necesidades de conocimientos, recursos y áreas de interés de los participantes cuyos resultados fueron presentados en un análisis de datos. Para el enfoque cualitativo se realizó una revisión documental de referentes teóricos y metodológicos relacionado con el tema de investigación, para luego integrarlos a través de una matriz, analizarlos y seleccionar un referente por enfoque acorde a las necesidades encontradas y, por último, para la propuesta se aplicó la metodología de ML en donde se logró profundizar sistemáticamente la problemática planteada y desarrollar solución a la misma. Entre los hallazgos más relevantes se encuentran que el 75% de los encuestados consideran que la ampliación de sus conocimientos en competencias tecnológicas les brindara más oportunidades de estudio, trabajo y/o emprendimiento.

Palabras claves: Competencias tecnológicas, herramientas digitales, Marco lógico, necesidades de conocimiento.

ABSTRACT

The present Special Degree Work aimed to design a training program oriented to the strengthening of skills and abilities in technological competencies and the use of digital tools in the Advancing and Progressing Commune of the José Félix Ribas Community, in the Sucre Municipality, Miranda State, Venezuela, aimed at twenty-eight (28) young people who live in the community space: The Module. This project responds to a need for training in technological competencies in the object of study. In accordance with the research paradigm, the mixed method was used, that is, the quantitative approach and the qualitative approach. To measure the quantitative variables, a questionnaire was applied to the young people to identify the knowledge, resource and area of interest needs of the participants, the results of which were presented in a data analysis. For the qualitative approach, a documentary review of theoretical and methodological references related to the research topic was carried out, to then integrate them through a matrix, analyze them and select a reference by approach according to the needs found and, finally, for the proposal, the ML methodology was applied, where it was possible to systematically deepen the problem raised and develop a solution to it. Among the most relevant findings are that 75% of the respondents consider that expanding their knowledge in technological competencies will provide them with more opportunities for study, work and/or entrepreneurship.

Keywords: Technological competencies, digital tools, Logical Framework, knowledge needs.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTOS	6
RESUMEN	8
ÍNDICE GENERAL	10
ÍNDICE DE FIGURAS	12
ÍNDICE DE TABLAS.....	12
INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	15
Planteamiento del Problema	16
Objetivos del Proyecto	18
Objetivo General.	18
Objetivos Específicos.	18
Justificación e Importancia.....	18
Alcance y Delimitación.....	19
Cronograma de elaboración del TEG	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21
Antecedentes	21
Bases teóricas	22
Bases legales	33
Ley Orgánica de Ciencia y Tecnología.....	33
Ley orgánica de las comunas.....	34
Ley Orgánica de Educación	35
Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación.....	36
Plan de la patria	36
CAPÍTULO III. MARCO CONTEXTUAL.....	39
CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO.....	41
Línea de Trabajo.....	41
Tipo de investigación	41
Población y muestra	42

Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	44
Presentación y análisis de los resultados	45
Cuadro operativo de Variables	63
CAPÍTULO V. DESARROLLO Y PROPUESTA.....	64
Identificación del problema y análisis de la solución.....	64
Análisis de interesados	64
Matriz de Interesados: Análisis de interesados, determinando posición e influencia.	65
Caracterización de la población	66
Análisis del problema.....	67
Árbol del problema.....	68
Árbol de objetivos	69
Análisis de objetivos	69
Identificación de alternativas.....	70
Resumen narrativo del proyecto	70
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	85
Conclusiones	85
Recomendaciones	86
REFERENCIAS.....	87
ANEXOS	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	46
Figura 2	47
Figura 3	47
Figura 4	48
Figura 5	49
Figura 6	50
Figura 7	50
Figura 8	52
Figura 9	53
Figura 10	53
Figura 11	54
Figura 12	55
Figura 13	56
Figura 14	57
Figura 15	57
Figura 16	58
Figura 17	59
Figura 18	59
Figura 19. Arbol del problema	68
Figura 20. Arbol de objetivos	69
Figura 21	92
Figura 22	93
Figura 23	94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2	46
Tabla 3 Fuente: elaboración propia	46
Tabla 4 Fuente: elaboración propia	47
Tabla 5. Fuente: elaboración propia	47
Tabla 6.Fuente: elaboración propia	48
Tabla 7. Fuente: elaboración propia	49
Tabla 8.Fuente: elaboración propia	50
Tabla 9. Fuente: elaboración propia	50
Tabla 10	51
Tabla 11. Fuente: elaboración propia	52
Tabla 12. Fuente: elaboración propia	53
Tabla 13. Fuente: elaboración propia	53
Tabla 14. Fuente: elaboración propia	54

Tabla 15. Fuente: elaboración propia	55
Tabla 16	55
Tabla 17. Fuente: elaboración propia	56
Tabla 18. Fuente: elaboración propia	57
Tabla 19. Fuente: elaboración propia	57
Tabla 20. Fuente: elaboración propia	58
Tabla 21. Fuente: elaboración propia	59
Tabla 22. Fuente: elaboración propia	59
Tabla 23. Fuente: elaboración propia	61
Tabla 24. Matriz de interesados	66
Tabla 25. Matriz de posición e influencia.....	66
Tabla 26. Caracterización de la población. Fuente: elaboración propia	67
Tabla 27. Matriz de Marco lógico	77
Tabla 28. Cronograma de actividades.....	79
Tabla 29. Presupuesto por actividades	82
Tabla 30. Recursos Mobiliarios	82
Tabla 31. Recursos humanos.....	83
Tabla 32. Servicios Públicos	84
Tabla 33. Mantenimiento/reposición.....	84

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Especial de Grado (TEG) tiene como objetivo Diseño de un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a Jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, Municipio Sucre, Estado Miranda, su preparación cumple con las exigencias de la Universidad Monteávila para optar por el título de Especialista en Planificación, Desarrollo y Gestión de Proyectos (EPDGP).

El TEG se desarrolla bajo la metodología de proyectos de Marco Lógico, resultado de una investigación de campo de tipo cuantitativa, además de una investigación de tipo documental. La estructura del TEG que se presenta es la siguiente:

Capítulo 1. Se presenta el planteamiento del problema, los objetivos que marcan esta investigación, la justificación e importancia y las limitaciones.

Capítulo 2. Marco teórico que consiste en la presentación de los antecedentes relevantes para esta investigación, así como las bases teóricas relevantes a la investigación y las bases legales.

Capítulo 3. Marco Contextual, donde se detalla información del sector de la comunidad en donde se desarrolla la investigación (Comuna Avanzando y Progresando), antecedentes históricos y actuales de dicha comunidad.

Capítulo 4. Marco metodológico, define el diseño de la investigación, línea y tipo de investigación, sistema de variables, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos y resultados.

Capítulo 5. Desarrollo de la propuesta, donde se desarrolla la Matriz de Marco Lógico paso a paso con todos los componentes que la conforman.

Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones donde el autor expone su apreciación señalando conclusiones y recomendaciones relevantes de la investigación y su resultado

CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

Identificación de Necesidades y/o Problemas

El Fondo de Población de la Organización de Naciones Unidas (2020), en la publicación de la Sistematización del Encuentro con los Jóvenes Venezuela 2020, sostiene que “una de las mayores dificultades para los jóvenes de Venezuela es la accesibilidad a la educación y la inserción laboral. Entre las causas, mencionan el deterioro de los servicios públicos dentro de sus comunidades como: transporte, agua, luz, internet. Por lo que los jóvenes terminan empleando su tiempo en la resolución de problemas cotidianos y no al fortalecimiento de sus capacidades para su posterior inserción laboral (p, 13). Para (ENJUVE, 2021) el 37% de los jóvenes del país ni estudian, ni trabajan. Para el Banco Iberoamericano de Desarrollo, el 36% de los jóvenes venezolanos de entre 15 y 29 años tiene acceso a internet y solo el 22% de los jóvenes venezolanos posee las competencias digitales básicas necesarias para utilizar internet de manera efectiva (BID, 2021)

El abandono a los estudios y la falta de competencias digitales tiene un impacto negativo en las oportunidades de educación, empleo y emprendimiento de los jóvenes, incrementando las brechas sociales en educación y tecnología. Según el informe de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) en 2020 la falta de habilidades digitales es una de las principales barreras para el acceso al empleo en Venezuela. Situación que impide entre muchas otras variantes las condiciones materiales de vida óptimas para avanzar en el fortalecimiento de sus capacidades (p, 19). La Comuna Avanzando y progresando, zona del barrio José Félix Ribas del Municipio Sucre, posee un aproximado de 1800 jóvenes de 15 a 29 años de edad (Carrera, 2018) y además de pertenecer según el (Centro de Investigaciones Sociales, 2021) a uno de los sectores más vulnerables del estado por su delicada realidad social donde presenta: violencia, deserción estudiantil, índice de embarazo precoz, etc. (p, 4) el 51% de los jóvenes de entre 18 y 24 años de edad han abandonado sus estudios (IISS - UCAB, 2018). Por lo que es posible identificar la necesidad de formación en los jóvenes de la comunidad y atender la misma mediante la capacitación de competencias digitales en los jóvenes. Para los jóvenes, adquirir estas competencias mejora su empleabilidad y también abre un abanico de posibilidades en el ámbito del emprendimiento y la innovación (Portal: TICMAS, 2024)

Planteamiento del Problema

El mundo es el hogar de 1.800 millones de jóvenes y se estima que la región de América Latina y el Caribe, es hogar de aproximadamente 165 millones de adolescentes y jóvenes. Para el 2030 en agenda planteada para el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de Naciones Unidas, el 40% de las personas que habitan el mundo tendrán al menos 24 años, lo cual las convertirá en la generación de jóvenes más grande de la historia (Fondo de Población de Naciones Unidas, 2020) por ello para los países de la región, las aspiraciones futuras de crecimiento y desarrollo dependen en buena medida de acelerar las inversiones en adolescencia y juventud (p, 5)

La ONU en su informe sobre los ODS, plantea la Educación de Calidad como “la base para mejorar la vida y el desarrollo sostenible ´el acceso a la educación inclusiva y equitativa, puede ayudar a la población local con las herramientas necesarias a desarrollar soluciones innovadoras a los problemas más grandes del mundo”. Y para crear soluciones innovadoras los ODS apuntan al uso de las tecnologías para alcanzarlos. (p, 30)

Para (Domínguez, 2022) “la innovación es una herramienta fundamental y transversal, para alcanzar una sociedad inclusiva, regulada, segura y transparente, como fuente de desarrollo sostenible que permita, entre otras cosas, eliminar las brechas digitales entre los países y dentro de ellos” y para minimizarla es importante el desarrollo e implantación de las TIC (Tecnologías de la Información y comunicación) como: desarrollo científicotécnico, infraestructuras tecnológicas, conectividad, equipamientos, etc. Sin embargo, resulta imprescindible desarrollar también habilidades digitales en la población en general, por medio de la alfabetización digital” (P, 12)

En caso Venezuela (UNFPA, 2020) sostiene que “la población alcanza los 8 millones de jóvenes y en términos generales, las y los adolescentes y jóvenes hoy, poseen un mayor nivel educativo, son más abiertos al cambio, tienen más destrezas tecnológicas y son más conscientes de sus derechos. Sin embargo, quedan muchos desafíos pendientes para que puedan ejercerlos plenamente”. (p, 6)

Uno de sus principales desafíos es la inversión del estado dirigida a la educación, sobre todo en la educación superior, que se ha situado por debajo del 2% de la inversión nacional

(Medina, 2020). Y a la ciencia y tecnología, que se ha situado tradicionalmente en el orden del 0.3-0,4 % del PIB (Requena, 2020) lo que propicia entre otras cosas que el 37 % de los jóvenes de entre 15 y 29 años no están matriculados en ningún centro educativo y el 45% de los jóvenes cree que una carrera universitaria no es necesaria para el futuro (ENJUVE, 2021). Por su parte, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) en el 2020 sostuvo que solo el 36% de los jóvenes venezolanos de entre 15 y 29 años tiene acceso a internet y solo el 22% de los jóvenes venezolanos posee las competencias digitales básicas necesarias para utilizar internet de manera efectiva.

Por su parte, la Organización Internacional del Trabajo en su informe 2020 sostiene que “la falta de habilidades digitales es una de las principales barreras para el acceso al empleo” lo que tiene impacto negativo en las oportunidades de educación, empleo y emprendimiento de los jóvenes. También la OIT en su estudio sobre las Perspectivas sociales del empleo en el mundo en el 2017, asevera que “el mercado laboral se está desplazando hacia una mayor necesidad de habilidades blandas, técnicas y tecnológicas” (p, 8) habilidades que además no requieren necesariamente de procesos de formación largos, costosos y exhaustivos, sino de una serie de cursos y herramientas que pueden ser de muy fácil acceso (Brauckmeyer, 2020) características que responde a programas de capacitación que se dan por lapsos cortos y facilita la formación integral del individuo (IMJUVE, 2018).

Por ello se propone un Programa de Capacitación en el Fortalecimiento de Habilidades y Destrezas en Competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a los jóvenes de Comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas, ubicada en la parroquia Petare, Municipio Sucre- Edo. Miranda. El diseño del programa de capacitación se dirigirá a los jóvenes de 18 a 29 años, atendiendo sus necesidades de conocimiento particulares en competencias tecnológicas, dentro de la comunidad a la que pertenecen.

Ante lo expuesto, nos formulamos la siguiente interrogante: ¿Es posible atender la necesidad de formación de los jóvenes, mediante la creación de un programa de capacitación dirigido al fortalecimiento de competencias tecnológicas?

Objetivos del Proyecto

Objetivo General.

Diseñar un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales, dirigido a jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando de la Comunidad José Félix Ribas, del Municipio Sucre, Estado Miranda

Objetivos Específicos.

1. Identificar las necesidades de conocimiento en competencias tecnológicas y el uso de herramientas digitales en los jóvenes pertenecientes de la comuna Avanzando y Progresando
2. Establecer los referentes teóricos y metodológicos relacionados con las competencias tecnológicas de los jóvenes.
3. Elaborar un programa de capacitación para fortalecer las competencias tecnológicas y el uso de herramientas digitales en los jóvenes de la comuna Avanzando y Progresando

Justificación e Importancia

En la era digital actual, las competencias tecnológicas se han convertido en una herramienta fundamental para el éxito personal, profesional y social de los jóvenes. La rápida evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) exige que las nuevas generaciones se adapten constantemente y desarrollen las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen estas tecnologías.

Desde el punto de vista teórico-práctico, esta investigación se justifica al ofrecer al lector, de forma fácil e integrada, el acceso a una serie de conocimientos y herramientas que permiten la recolección de datos, para su posterior utilización y se sustenta en el aporte teórico de especialistas en la materia que puede servir para la revisión y como fuente de información para futuras investigaciones relacionadas con el objeto de estudio.

Desde el punto de vista metodológico, se realiza una investigación de tipo cuantitativo, por lo cual refiere la aplicación de un conjunto de pasos empleando el método científico y servirá para cotejar cifras o datos que permitan identificar de manera cuantificables los resultados obtenidos, y además puede ser de gran aporte en la aplicación de técnicas e instrumentos para la recolección de la información necesaria en una investigación científica.

Igualmente, desde el punto de vista institucional este trabajo de investigación se realiza con el propósito de generar y desarrollar material investigativo de interés para la Universidad Monteávila, aportar con ella a todos los interesados nuevos y auténticos conocimientos y desde esta perspectiva ser un marco de referencia y de revisión constante.

Y por consiguiente desde el ámbito social la presente investigación tiene relevancia, ya que pretende desarrollar una serie de aspectos dirigidos desarrollar una propuesta a una necesidad social, esta es la necesidad de formación de los jóvenes de la Comuna Avanzando y Progresando, por lo que su justificación social conlleva a la determinación de factores que inciden en promover un programa dirigido a los jóvenes y atender sus necesidades de conocimiento mediante el fortalecimiento de competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales.

Alcance y Delimitación

Con este proyecto se propone diseñar un programa de capacitación orientado al fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales, dirigido a jóvenes de 18 a 29 años de edad pertenecientes a la Comuna Avanzando y Progresando de la comunidad José Félix Rivas, de la Parroquia Petare, del Municipio Sucre, Estado Miranda, Venezuela. Se selecciona esta población ya que se consiguió enlace con un grupo de jóvenes que hacen vida en el espacio comunitario: el Módulo. Además de mostrar una necesidad en formación, que se evidencia por un nivel de deserción estudiantil de los jóvenes de 18 a 24 años en la comunidad de un 51,4% (IIES -UCAB 2018) además de pertenecer según el (Centro de Investigaciones Sociales, 2021) a uno de los sectores más vulnerables del estado por su delicada realidad social que presenta: violencia, deserción, embarazo precoz, etc. (p, 4)

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

Antecedentes

La capacitación ha sido escenario de importantes transformaciones e innovaciones en los últimos años y en función a ello, han surgido diversos estudios al respecto y los relevantes para el presente trabajo son aquellos que se orientan a impactar positivamente en el bienestar social de los mismos.

Fonseca, Florez y Florez 2022. Propone un diseño de programa de empoderamiento tecnológico para mujeres en el municipio de San José de Cúcuta, Colombia, propuesto, trabajo de Investigación presentado como requisito para optar el título de: Especialista en Gobierno y Asuntos Públicos. El trabajo se centra en el Diseño de un Programa de Empoderamiento Tecnológico para mujeres en el Municipio de San José de Cúcuta, con el objetivo de cerrar las brechas de género en el acceso y uso de la tecnología. La metodología de la intervención se basa en una muestra representativa, utilizando encuestas y grupos focales. Como resultado, se propone un modelo de operación que responde a las oportunidades de mejora identificadas (p, 5). Es de interés para el presente trabajo, porque enfatiza el poder transformador de la educación y la tecnología para empoderar a grupos sociales, no solo a nivel individual, sino también como agentes de cambio en sus comunidades.

Coelho y Marín-González 2019. Propone el diseño de un Programa de Formación para Emprendedores desde la formación de posgrado en la Península de Paraguaná. El estudio forma parte del Programa de Intervención Local de la Universidad del Zulia Núcleo Punto Fijo, Venezuela. El componente metodológico se fundamenta en la concepción de estrategias de desarrollo local, contextualizadas en la interfaz relacional entre un programa de posgrado de una universidad pública venezolana y el sector productivo, a través de la Cámara de Industria y Comercio. El resultado evidencia la concepción y diseño de un Programa de Formación para Emprendedores: Emprender para Triunfar, cuya validación ocurre con la participación de los actores comunitarios. Entre las principales conclusiones resalta la pertinencia de aplicar estrategias orientadas al crecimiento personal y profesional de individuos motivados a la innovación y emprendimiento en materia de negocios Venezuela (P, 3). Es de interés para este trabajo ya que muestra la eficacia del aprendizaje mediante la formación y la productividad de la población objetivo para su desarrollo, emprendimiento e innovación.

Castañeda Espinoza 2018. Propone un programa de Capacitación en la inserción laboral en jóvenes de 18 a 29 años beneficiarios del Programa Jóvenes Productivos. Tesis para optar el grado académico de: Maestra en Gestión Pública. Su objetivo era determinar la influencia de la capacitación en la inserción laboral en jóvenes de 18 a 29 años beneficiarios del Programa Jóvenes Productivos, sede Lima Metropolitana. El enfoque de la investigación, fue cuantitativo, con método hipotético-deductivo. Las técnicas de recolección de datos fueron la encuesta para los jóvenes que participaron en la capacitación y que actualmente laboran, utilizando un muestreo probabilístico y aleatorio simple. El resultado de la investigación arrojó que existe una influencia significativa de la capacitación

en la inserción laboral en jóvenes de 18 a 29 años beneficiarios del Programa Jóvenes (p, 13). Es de interés para esta investigación, el resultado de la aplicación de este programa de capacitación que se realizó con el propósito de reinsertar a los jóvenes en el sector laboral para la búsqueda de mejores oportunidades con conocimientos y habilidades de utilidad en su sociedad.

Bases teóricas

Según Cervantes, 2017. La base teórica, es un conjunto de teorías, propuestas teóricas, doctrinas y/o leyes, cada una de ellas con la correspondiente red de conceptos que implican (p, 56)

Capacitación

Con respecto a la capacitación como concepto clave del presente trabajo, encontramos la perspectiva de Gore (2001), quien definió la capacitación como un proceso educativo planificado, continuo y que ayuda a generar conocimiento el cual es empleado en la resolución de problemas. Luego que se resuelve el problema se suele incorporar este conocimiento en el campo laboral para mejorar los procesos y así ser más eficientes.

Por su parte (Fernández, 2013) sostiene que la capacitación se realiza de manera permanente y continuada, está destinada a un fin práctico no sólo curricular, se manifiesta como una necesidad en la superación profesional y reafirmación de conocimientos, contribuye de forma sistemática a completar, actualizar y profundizar los conocimientos y habilidades que posee el recurso laboral a lo largo de todo el tiempo que permanezca en el ejercicio de su profesión (p, 213)

Y también tenemos la perspectiva de Aguilar (2004), que precisa que “La capacitación consiste en una actividad planeada y basada en necesidades reales de una empresa u organización, lo cual está orientada a innovar en los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes del empleado”. (p. 25).

Diseño del programa de capacitación

Ahora bien, cuando hablamos del diseño de un programa de capacitación, entendiendo por diseño la definición de Bruce y Cooper (1997), como un proceso que comienza con una idea descrita en un Brief o listado de requerimientos y termina con un producto o material

visual para su manufactura o implementación (p, 12) y por programa de capacitación González (2017) sostiene que el diseño de un programa de capacitación es la forma de atender las necesidades de capacitación y debe tener un objetivo en específico (p, 28).

Por su parte, conseguimos la visión de Chiviato (2009), (citado por Garces 2022) este plantea los aspectos básicos para programas una capacitación: (a) Quién debe ser capacitado, (b) Cómo capacitar, (c) En qué capacitar, (d) Quién capacitará, (e) Dónde capacitar, (f) Cuándo capacitar y (g) Para qué capacitar (p, 28)

Diseño de un programa de capacitación

El aprovechamiento adecuado de las TIC en el ámbito educativo es crucial para facilitar las herramientas necesarias para impactar creativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo superar los retos y desafíos que les demanda un entorno global para avanzar con éxito hacia una sociedad basada en conocimiento (UNESCO, 2009).

El diseño de aprendizaje basado en tecnologías optimiza el trabajo necesario para preparar el diseño del curso. Las herramientas tecnológicas para el proceso de diseño de aprendizaje generan un cambio relevante para los docentes, quienes crean, diseñan, seleccionan y evalúan diferentes materiales, para ser utilizados por los participantes de entornos virtuales.

Los nuevos modelos apuntan a una visión holística y libre del aprendizaje y a un mayor protagonismo y participación por parte del estudiante. Igualmente han surgido nuevas herramientas tecnológicas que crean nuevos y más flexibles espacios para el diseño, creación y gestión de recursos y objetos de aprendizaje. Por tanto, es necesario formar profesionales hábiles para el diseño de alternativas de aprendizaje para los nuevos y variados contextos.

La formación de profesionales capaces de usar las herramientas para crear materiales educativos con eficiencia, calidad, didáctica y coherencia requiere la correcta capacitación del diseñador de este proceso de aprendizaje. La UNESCO (2008) define, entre sus estándares de competencias en TIC, cinco competencias básicas y la primera de ellas es que el profesional de hoy debe ser “competente para utilizar tecnologías de la información”.

Por lo que se debe formar a un profesional capaz de realizar diseños efectivos de aprendizaje, por medio de un proceso de capacitación de diseñadores de aprendizaje con metodologías generales para su adaptación a diseños particulares. En donde la creación de materiales educativos incluya pedagogía e informática. La creación de objetos de aprendizaje debe velar por entornos de creación autónomos, colaborativos, participativos, situados, abiertos y dialógicos.

Capacitación tecnológica

Luego de conocer un poco lo referente a la capacitación, es importante visualizar su adaptación en las áreas tecnológicas las cuales son de interés para este proyecto. La Organización Internacional del Trabajo (2007) esta sostiene que "el desarrollo de estrategias de formación que utilizan TIC para llevar sus contenidos a las personas, se ha revelado crecientemente como una de las estrategias exitosas en la ampliación de cobertura y calidad de la formación. En particular, la capacitación basada en TIC significa ventajas en cuanto a cobertura, flexibilidad curricular, espacial y temporal, menos costos y acceso a información sustantiva de fuentes calificadas, ampliar el acceso a las TIC es otro desafío fundamental en la era de la economía del conocimiento" (Recuperado de: www.oitcinterfor.org)

Por su parte La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define la capacitación tecnológica como "un proceso continuo que permite a las personas adquirir las competencias necesarias para utilizar las TIC de manera efectiva y responsable en todos los aspectos de su vida". (Recuperado de: www.unesco.org/es/digital-education/need-know)

Competencias Tecnológicas: habilidades y destrezas en el manejo de las TIC

Las competencias tecnológicas para (Quintana, 2010) que fue (en Vilorio, 2018, p.3) son "los conocimientos, habilidades y actitudes que permiten usar de manera efectiva las TIC" para ello, consideró dentro de las competencias necesarias para el manejo de las TIC las de tipo técnico (saber), metodológico (saber hacer) y social (saber ser)".

Por su parte (Morales, 2023) hace mención del término competencia digital, este implica la comprensión de conceptos de tecnología, la habilidad para aplicar la tecnología en la solución de problemas y la capacidad de comunicarse de manera efectiva a través de medios digitales, sin embargo, el término de “competencia digital” ha sido abordado desde diferentes ópticas, llegando a mezclarse y a veces confundirse con los de “alfabetización multimedia”, “alfabetización digital”, “digital literacy”, “digital competente”, entre otros. (p, 192)

Con respecto a esto UNESCO 2021, sostiene que, en una sociedad dinámica, altamente tecnológica, centrada en la información, el conocimiento y la comunicación, requiere de capacidades esenciales: analizar, interpretar, evaluar, inferir, anticipar, resolver problemas, construir juicios, tomar decisiones, crear y comunicar. Estas capacidades reciben el nombre de competencias fundamentales. Se las llama de esta manera porque son transversales a todos los saberes que se adquieren a lo largo de la vida. (p, 5) Y continúa explicando que aplicar estas competencias al entorno digital requiere una formación en habilidades específicas y propias del universo virtual. Son las llamadas habilidades digitales. Las habilidades digitales son la suma de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías e Internet. (P, 6)

Así mismo, Morduchowicz 2021, distingue entre ambas habilidades: “las habilidades digitales fundamentales consisten en el conjunto de capacidades que permiten pensar críticamente el entorno digital y utilizarlo para la participación, estas habilidades promueven un uso reflexivo, ético y creativo de las tecnologías” y las habilidades digitales instrumentales que se “trata de aptitudes y destrezas vinculadas al manejo de la herramienta, por estar centradas en el instrumento, se las llama habilidades digitales instrumentales, estas facilitan un uso práctico de los dispositivos digitales, las aplicaciones y plataformas, ya sea para acceder a información, como para llevar a cabo una mejor gestión en la tarea asignada” (p, 7).

Las habilidades digitales instrumentales más frecuentes y demandadas son:

- La generación y el uso del correo electrónico
- La utilización de planillas y hojas de cálculo.
- La realización de presentaciones digitales

- La descarga e instalación de aplicaciones
- La creación de videos y contenidos digitales
- El uso de redes sociales para compartir textos e imágenes

Habilidades digitales: una visión social

La necesidad de contar con habilidades digitales se ha tornado un hecho evidente, para distintos sectores de la sociedad, pero hay que tener sobre todo especial atención para los grupos marginados y vulnerables de la sociedad. Al respecto, la Unión Internacional de Telecomunicación (2022) reconoce las siguientes realidades:

- i) personas con necesidades específicas, asociadas estas últimas con diferencias de edad, género, capacidad, nivel socioeconómico y geografía, suelen enfrentarse a barreras para obtener y utilizar información y servicios digitales;
- ii) los hombres, los residentes urbanos y los jóvenes tienen más probabilidades de estar en línea que las mujeres, los habitantes de zonas rurales y las personas mayores,
- iii) la brecha digital de género es más pronunciada en los países en desarrollo y sustancial en los países menos adelantados. Se ha demostrado que las habilidades digitales son indispensables para casi todas las ocupaciones, desde funciones primarias hasta puestos gerenciales (Curtarelli et al., 2017).
- iv) El nivel y el tipo de habilidades digitales determinan la inclusión en el mercado educativo y laboral (Andrews, Nicoletti y Timiliotis, 2018).

Como parte del esfuerzo de abordar la situación existen diversos autores que proponen que para disminuir las brechas digitales no solo basta con invertir en infraestructuras dirigidas a la ciencia e innovación, parte de la inversión debe orientarse a la Alfabetización digital: entendiéndose que esta “se refiere a la capacidad para identificar y evaluar la información utilizando cualquier herramienta que se considere apropiada –como las proporcionadas por las TIC– y aprender a «leer» la información dentro de este contexto sociocultural. En este sentido se entiende por alfabetización digital; el conjunto de habilidades sociocognitivas mediante las cuales se puede seleccionar, procesar, analizar e informar del proceso de transformación de información a conocimiento.

Por su parte (Gros y Contreras, 2016) consideran que la alfabetización digital en un sentido amplio, debe tener las siguientes características:

- Capacidad para realizar juicios de valor informados acerca de la información que se obtenga en línea, que se iguala al «arte del pensamiento crítico», la llave para «hacer valoraciones equilibradas que distingan entre el contenido y su presentación».
- Destrezas de lectura y comprensión en un entorno de hipertexto dinámico y no secuencial.
- Destrezas de construcción del conocimiento; construir un «conjunto de información fiable» proveniente de diversas fuentes, con la «capacidad de recoger y evaluar tanto el hecho como la opinión, de ser posible sin sesgo»
- Habilidades de búsqueda, esencialmente basadas en motores de búsqueda en Internet.
- Gestión del «flujo de multimedia», utilizando filtros y agentes; creación de una «estrategia personal de información», con selección de fuentes y mecanismos de distribución.
- Concienciación acerca de la existencia de otras personas y una disponibilidad facilitada –a través de las redes– para contactar con ellas y debatir temas o pedir ayuda.
- Capacidad para comprender un problema y seguir un conjunto de pasos para resolver esa necesidad de información.
- Valoración de las herramientas del sistema como apoyo a los formatos tradicionales del contenido.
- Precaución al juzgar la validez y exhaustividad del material accesible a través de los enlaces de hipertexto.

Por lo que se puede ver la adquisición de competencias digitales este estrechamente vinculada con la alfabetización digital, pues sin una, no es posible la otra. Por ello, uno de los errores más graves que se han cometido es pensar que la alfabetización digital consiste en enseñar y aprender a manejar herramientas, cuando debería ser cómo usar la tecnología para edificar mejores seres humanos.

Si bien, es necesario el uso de las herramientas, la alfabetización digital va más allá, se deben procurar dos propósitos fundamentales: 1. Reforzar las habilidades blandas y duras y 2. Mejorar y modificar el conocimiento con la tecnología, sobre todo reforzar los procesos de implementación de soluciones a través de lo digital que permita construir una cultura de innovación real. Para lograr estos dos propósitos son necesarios tres (3) procesos que van entrelazados:

1. Cambio del uso de la tecnología: todavía las instituciones están aferradas a las TIC y el uso de la tecnología en lo educativo se centra en la consulta de información, es prioritario desde la educación y la sociedad iniciar esa discusión que va más allá de un cambio nominal, apunta a un cambio en las prácticas educativas. No se plantea que las TIC no son funcionales, es más, ni siquiera se plantea un cambio tecnológico, se plantea un cambio de uso de las tecnologías, que requiere un proceso de apropiación y sentido, por qué y para qué empleamos las tecnologías, si se aborda desde esa panorámica sólo la información y comunicación no es suficiente para un proceso de aprendizaje y menos para la formación de ciudadanía digital.

Casablancas (2014) plantea que enseñar con tecnologías constituye un punto de partida desde el cual integrar sus usos en un diseño didáctico relevante, significa que para un proceso de construcción de competencias digitales se hace necesario un proceso de formación docente, que incluye lo pedagógico al lado de lo tecnológico y no sólo aborda el manejo de herramientas, sino un uso eficiente de las mismas para la consecución de mayores objetivos, adaptarse a los cambios tanto del conocimiento como en la incorporación de nuevos desarrollos. De igual manera, es pertinente revisar lo que se requiere y lo que es significativo para el ciudadano digital, es común que se cuenten con las herramientas y recursos tecnológicos, pero no exista la motivación para ir más allá, lo que viene asociado a los hábitos que tengan los individuos.

2. Transeúntes digitales: todo ciudadano digital es un transeúnte digital, incluso sin proponérselo, para ser competente en el siglo XXI es necesario ser dinámico y adaptarse rápidamente, no sólo en diferentes tecnologías, sino en los cambios que se presenten. Ser transeúnte digital tiene la gran ventaja que cada individuo puede hacerlo a su ritmo, equivocarse y experimentar, si se vuelve un hábito esa migración se produce de forma más natural y espontánea. A nivel tecnológico las herramientas y los dispositivos son fugaces, por eso, la capacidad de adaptación o de ir y venir se vuelve fundamental. La adaptación al cambio es un proceso que sufre mutaciones de acuerdo con el contexto o ambiente y registra la capacidad del ser humano para adaptarse a ellos.

3. Autoformación: si se modifica el uso que las personas le dan a la tecnología, tendrá más sentido hablar del aprendizaje a través de la tecnología, si se amplía lo que podemos

hacer con ella se encontrarán nuevas necesidades y por consiguiente nacerán nuevas competencias y nuevos roles u oficios.

Uso de herramientas digitales

De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (Cepal, 2021), las tecnologías digitales han sido herramientas fundamentales para el mundo. Sin embargo, los beneficios derivados de su uso se ven limitados por factores estructurales, como la conectividad (acceso, uso y velocidad), las desigualdades sociales, la heterogeneidad productiva y la escasa competitividad, así como por el acceso restringido a los datos y a la gestión de la información, entre otros factores (p. 7).

De acuerdo con Cortés (2016), “las TIC se han convertido en una herramienta que facilita no solo el acceso, sino la administración y creación de contenidos que apoyan significativamente la labor docente y por ende impacta positivamente la calidad de la educación” (p. 18); por lo tanto, es importante que los jóvenes desarrollen habilidades digitales, esto les permitirá acceder y utilizar diversas herramientas para la interacción con sus estudiantes.

Entre las herramientas digitales más comunes se pueden mencionar:

Herramientas de comunicación: Son aquellas que permiten la comunicación entre el docente y el alumno de manera virtual. Al respecto, (Cabero, Llorente y Román, p, 3) explican que son las herramientas que nos van a permitir establecer una comunicación tanto sincrónica como asincrónica de manera textual, como auditiva y visual, es decir, que emisor y receptor se encuentren realizando el acto comunicativo en el mismo tiempo o en tiempos diferentes

Plataformas digitales: Son aquellos espacios que utiliza el docente para dar seguimiento a las actividades de su clase. Son medios virtuales de enseñanza-aprendizaje que involucran aplicaciones informáticas que se caracterizan por poseer propiedades que desarrollan los aspectos didácticos y se implementan a partir de distintas herramientas

tecnológicas que ayudan en la rapidez del proceso y que conllevan hacer más práctica y fácil la educación en entornos virtuales (Cuevas, Hernández, Palaceto, p, 47, 2022)

Herramientas colaborativas: Son las que permiten a los estudiantes trabajar en conjunto, y los convierte en partícipes del conocimiento, lo cual posibilita el desarrollo y la gestión de tareas en equipo, intercambiando información, opiniones y comentarios que favorecen la construcción del aprendizaje y la solución de problemas en grupo, a través de las redes de colaboración. En este sentido, Brescó y Verdú (2015) menciona que dichas herramientas presentan aspectos positivos, entre los que resaltan un aumento en la motivación y el involucramiento del grupo; de este modo, recibir *feedback* por parte del profesor propicia un aprendizaje colaborativo, en donde todos los actores involucrados se sienten comprometidos. Para el presente estudio, se consideraron las siguientes herramientas Drive, Foros y Drop Box (p, 47)

Juventud y tecnología

En un estudio denominado «Los jóvenes y el uso de computadores e internet», solicitado por el Instituto Nacional de la Juventud (INJUVE), cuya finalidad fue indagar en las prácticas de uso y los significados que los jóvenes entre 15 y 24 años atribuyen a las nuevas tecnologías, se encontró que el computador y la red son vistos por éstos como una herramienta que facilita el desarrollo del aprendizaje escolar (Soto, Matute y Espejo, 2002). Internet es claramente valorada por la posibilidad de acceso a información y comunicación. La conexión a este espacio, supone la posibilidad de satisfacción de necesidades funcionales, recreativas, de aprendizaje y de comunicación. Por otro lado, en este mismo estudio, se alude a la idea de necesidad, es decir, el hecho de «conectarse» se percibe como una necesidad, no sólo ligada a aspectos funcionales y prácticos, sino asociada al ámbito de la información y la comunicación.

En esta misma línea, Catalán y Montecinos (2001), realizaron un estudio etnográfico acerca de las prácticas que se asocian al manejo de las tics y de internet por parte de los alumnos, así como también los discursos que ellos constituyen a partir de esto. Encontraron que el espacio de utilización de la tecnología se encuentra aislado del trabajo cotidiano de la escuela y que además se encuentra extremadamente normado, lo cual no da la posibilidad de un autoaprendizaje por parte de los alumnos.

Marco Lógico como herramienta para elaborar la propuesta de esta investigación

Elaborar el diseño de un programa de capacitación relacionado a fines sociales, la Metodología de Marco Lógico no es solo ideal, sino también la más común en proyectos similares. Ortegón, Pacheco y Prieto (2015) en el manual del CEPAL " Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas", definen el marco lógico como "una herramienta para facilitar el proceso de conceptualización, diseño, ejecución y evaluación de proyectos" (p, 13).

Su énfasis está centrado en la orientación por objetivos, la orientación hacia grupos beneficiarios y el facilitar la participación y la comunicación entre las partes interesadas. Puede utilizarse en todas las etapas del proyecto: En la identificación y valoración de actividades que encajen en el marco de los programas país, en la preparación del diseño de los proyectos de manera sistemática y lógica, en la valoración del diseño de los proyectos, en la implementación de los proyectos aprobados y en el Monitoreo, revisión y evaluación del progreso y desempeño de los proyectos (p, 2)

El manual de CEPAL (2015) " Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas" desglosa de manera detallada el proceso en la aplicación de la Metodología de Marco Lógico, esta propone una estructura que busca comunicar e integrar los elementos esenciales sobre un proyecto o programa como el que se desarrolla en el presente trabajo, entre los hitos más importantes se encuentran:

1. Análisis de involucrados: la metodología marco lógico contempla como factor importante la participación de los principales involucrados desde el inicio del proceso, por lo tanto identificar los grupos y organizaciones que pudieran estar directa o indirectamente relacionados con el problema y analizar su dinámicas y reacciones frente al avance del proyecto, permitirá darle mayor objetividad al proceso de planificación y concitar acuerdos entre involucrados, al considerar diversos puntos de vista y fomentar un sentido de pertenencia por parte de los beneficiarios. (p, 70)
2. Análisis del problema: Para asegurar un buen análisis es necesario, en primer lugar, conocer el problema. Esto es, identificarlo plenamente para poder proponer alternativas de

solución que respondan a ese problema. Hacer una buena identificación del problema es determinante para un buen resultado de un proyecto, ya que a partir de esto se establece toda la estrategia que implica la preparación del proyecto. No se puede llegar a la solución satisfactoria de un problema si no se hace primero el esfuerzo por conocerlo razonablemente. En este sentido, la primera cuestión a resolver en el análisis es la de identificar el problema central, esto significa buscar la forma como se debe expresar comprensivamente la cuestión que deseamos resolver. En este punto se debe desagregar el trabajo en tres actividades fundamentales: definir el problema central, graficar el árbol de problemas en donde se debe visualizar causas y efectos. (p, 72)

3. Análisis de objetivos: Cambiar todas las condiciones negativas del árbol de problemas a condiciones positivas que se estime que son deseadas y viables de ser alcanzadas. Al hacer esto, todas las que eran causas en el árbol de problemas se transforman en medios en el árbol de objetivos, los que eran efectos se transforman en fines y lo que era el problema central se convierte en el objetivo central o propósito del proyecto. (p, 75)

4. Selección de la estrategia óptima: en este punto se deben formular acciones para solucionar el problema planteado, para esto se debe utilizar como herramienta el árbol de objetivos (medios) con el fin de buscar de manera creativa, una acción que lo concrete efectivamente en la práctica. (p, 76)

5. Resumen narrativo de objetivos y actividades: El propósito es construir la columna de resumen narrativo de la MML, la cual sintetiza las actividades del proyecto, los productos que se entregarán, y los resultados de corto, mediano y largo plazo que se esperan lograr en la población objetivo. Este análisis requiere un conocimiento detallado del proyecto, precisando cuál es la relación causal y teórica entre estos niveles. Es decir, los mecanismos que permiten convertir insumos en productos y finalmente en resultados de corto, mediano y largo plazo. (p, 81)

Por lo que su enfoque sistemático la convierte en una herramienta valiosa para la gestión de iniciativas complejas, particularmente aquellas que buscan fortalecer habilidades y destrezas en áreas específicas como las competencias tecnológicas y el uso de herramientas digitales, en el contexto de este estudio, la MML se aplicará para estructurar el diseño del programa de capacitación.

Pérez 2009, sostiene que “es el conjunto de leyes, reglamentos, normas, decretos, etc., que establecen el basamento jurídico sobre el cual se sustenta la investigación (p, 7)

Ley Orgánica de Ciencia y Tecnología

A continuación, se tomará en cuenta los artículos e incisos que sean aplicables o de interés para el presente trabajo:

Artículo 2. Las actividades científicas, tecnológicas, de innovación y sus aplicaciones son de interés público para el ejercicio de la soberanía nacional en todos los ámbitos de la sociedad y la cultura.

Artículo 3. Son sujetos de esta Ley: Sujetos de esta Ley 1. La autoridad nacional con competencia en materia de ciencia tecnología, innovación y sus aplicaciones, sus órganos y entes adscritos. 2. Todas las instituciones, personas naturales y jurídicas que generen, desarrollen y transfieran conocimientos científicos, tecnológicos, de innovación y sus aplicaciones. 3. Los ministerios del Poder Popular que comparten, con la autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones, la construcción de las condiciones sociales, científicas y tecnológicas para la implementación del Plan Nacional de Desarrollo Económico y Social de la Nación. 4. Las comunas que realicen actividades de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones.

Artículo 15. La autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones, evaluará y seleccionará los programas y proyectos que califiquen para su financiamiento en las áreas definidas en el Plan Nacional de Desarrollo Económico y Social de la Nación. Los mecanismos para el cumplimiento de este artículo serán contemplados en el Reglamento de esta Ley.

Artículo 21. La autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones creará mecanismos de apoyo, promoción y difusión de invenciones e innovaciones populares, que generen bienestar a la población o logren un impacto económico o social en la Nación.

Artículo 28. Podrán optar al uso de los recursos provenientes de los aportes a la ciencia, tecnología e innovación, todos aquellos sujetos de esta Ley contemplados en el artículo 3, siempre y cuando planteen la formulación de proyectos, planes, programas y actividades que correspondan con las áreas prioritarias establecidas por la autoridad nacional con competencia en materia de ciencia, tecnología, innovación y sus aplicaciones.

Ley orgánica de las comunas

Se tomarán en cuenta los artículos e incisos aplicables al proyecto. Se toma la ley de comunas porque su objetivo es "desarrollar y fortalecer el Poder Popular, estableciendo las normas que regulan la constitución, conformación, organización y funcionamiento de la Comuna, como entidad local donde los ciudadanos y ciudadanas en el ejercicio del Poder Popular, ejercen el pleno derecho de la soberanía y desarrollan la participación protagónica mediante formas de autogobierno para la edificación del estado comunal, en el marco del Estado democrático y social de derecho y de justicia" (art. 1).

Artículo 4. Párrafo 7. Consejo de Contraloría Comunal: Es la instancia encargada de la vigilancia, supervisión, evaluación y contraloría social, sobre los proyectos, planes y actividades de interés colectivo que, en el ámbito territorial de la Comuna, ejecuten o desarrollen las instancias del Poder Popular, del Poder Público y las organizaciones y personas del sector privado con incidencia en los intereses generales o colectivos.

Artículo 6. La Comuna tiene como propósito fundamental la edificación del estado comunal, mediante la promoción, impulso y desarrollo de la participación protagónica y corresponsable de los ciudadanos y ciudadanas en la gestión de las políticas públicas, en la conformación y ejercicio del autogobierno por parte de las comunidades organizadas, a través de la planificación del desarrollo social y económico, la formulación de proyectos, la elaboración y ejecución presupuestaria, la administración y gestión de las competencias y servicios que conforme al proceso de descentralización, le sean transferidos, así como la construcción de un sistema de producción, distribución, intercambio y consumo de propiedad social, y la disposición de medios alternativos de justicia para la convivencia y la paz comunal, como tránsito hacia la sociedad socialista, democrática, de equidad y justicia social.

Artículo 31. Los comités de gestión son los encargados de articular con las organizaciones sociales de la Comuna de su respectiva área de trabajo, proyectos y propuestas a ser presentados a través del Consejo Ejecutivo ante el Parlamento Comunal. Los comités de gestión se conformarán para atender las siguientes áreas: 1. Derechos humanos. 2. Salud. 3. Tierra urbana, vivienda y hábitat. 4. Defensa de las personas en el acceso a bienes y servicios. 5. Economía y producción comunal. 6. Mujer e igualdad de género. 7. Defensa y seguridad integral. 8. Familia y protección de niños, niñas y adolescentes. 9. Recreación y deportes. 10. Educación, cultura y formación socialista. Las comunas que se conformen en los pueblos y comunidades indígenas, atendiendo a sus culturas, prácticas tradicionales y necesidades colectivas, podrán crear, además de los comités de gestión establecidos en este artículo, los siguientes: a. Comités de ambiente y ordenación de la tierra. b. Comité de medicina indígena. c. Comité de educación propia, educación intercultural bilingüe e idiomas indígenas.

Ley Orgánica de Educación

A continuación, se tomarán en cuenta solo los artículos e incisos aplicables y de interés al presente trabajo:

Artículo 6. El Estado, a través de los órganos nacionales con competencia en materia Educativa, ejercerá la rectoría en el Sistema Educativo.

- I. Garantía:
 - a. El derecho pleno a una educación integral, permanente, continua y de calidad para todos y todas con equidad de género en igualdad de condiciones y oportunidades, derechos y deberes
- II. Regula, supervisa y controla:
 - a. La obligatoriedad de la educación y establece los mecanismos para exigir a las comunidades, familias, padres, madres, representantes o responsables, el cumplimiento de este deber social.
 - b. La gestión de centros e instituciones educativas oficiales y privadas, con la participación protagónica de toda la comunidad educativa.
 - j. Los programas y proyectos educativos, la creación de fundaciones destinadas a apoyarlas e instituciones en el sector educativo de carácter oficial, privado, nacional,

estadal, municipal y en las demás instancias de la administración pública descentralizada.

Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación

A continuación, se tomará en cuenta solo las normas y/o reglas aplicables y de interés al presente trabajo:

Regla 4. Promueve, integra y facilita la participación social: a. A través de una práctica social efectiva de relaciones de cooperación, solidaridad y convivencia entre las familias, la escuela, la comunidad y la sociedad, que facilite las condiciones para la participación organizada en la formación, ejecución y control de la gestión educativa.

- a. A través de una práctica social efectiva de relaciones de cooperación, solidaridad y convivencia entre las familias, la escuela, la comunidad y la sociedad, que facilite las condiciones para la participación organizada en la formación, ejecución y control de la gestión educativa.
- b. De las diferentes organizaciones sociales y comunitarias en el funcionamiento y gestión del Sistema Educativo, facilitando distintos mecanismos de contraloría social de acuerdo a la Constitución de la República y las leyes.
- c. De las familias, la escuela, las organizaciones sociales y comunitarias en la defensa de los derechos y en el cumplimiento de los deberes comunicacionales para la educación integral de los ciudadanos y las ciudadanas, en la interpretación crítica y responsable de los mensajes de los medios de comunicación social públicos y privados, universalizando y democratizando su acceso.

Plan de la patria

Se tomarán en cuenta solo los objetivos y subobjetivos que se apliquen al presente trabajo.

Objetivo Nacional. 1.6. Desarrollar las capacidades científico tecnológicas que hagan viable, potencien y blinden la protección y atención de las necesidades del pueblo y el desarrollo del país potencia.

1.6.1. Consolidar un estilo científico, tecnológico e innovador de carácter transformador, diverso, creativo y dinámico, garante de la independencia y la soberanía económica, contribuyendo así a la construcción del modelo productivo socialista, el fortalecimiento de la ética socialista y la satisfacción efectiva de las necesidades del pueblo venezolano.

1.6.1.5. Fortalecer el nuevo sistema de conocimiento científico y popular, tanto en el direccionamiento de las áreas temáticas de prioridad nacional como la generación de saberes colectivizados y nuevos cuadros científicos integrales.

1.6.1.5.1. Fomentar la consolidación de los espacios de participación popular en las áreas temáticas y territoriales relacionadas con la ciencia, la tecnología y la innovación.

1.6.1.5.2. Impulsar la formación para la ciencia, tecnología e innovación, a través de formas de organización y socialización del conocimiento científico que permitan la consolidación de espacios de participación colectiva.

1.6.1.5.3. Reimpulsar la red de innovadores y tecnólogos como injerto del sistema científico tecnológico.

1.6.2.7. Garantizar la creación y apropiación del conocimiento para el desarrollo, producción y buen uso de las telecomunicaciones y tecnologías de la información.

1.6.2.7.1. Fortalecer los programas de formación en institutos técnicos y universitarios, así como de posgrado, orientados al uso y desarrollo de tecnologías de información y comunicación.

1.6.3.3. Garantizar la creación y apropiación del conocimiento para el desarrollo, producción y buen uso de las telecomunicaciones y tecnologías de la información.

1.6.3.3.1. Garantizar la democratización y apropiación del conocimiento del pueblo en materia de equipos electrónicos y aplicaciones informáticas en tecnologías libres a través de programas educativos en los centros universitarios, técnicos, medios y ocupacionales.

1.6.3.3.2. Fortalecer y expandir Infocentros, así como el dominio de la tecnología y su difusión en el sistema educativo a todos los niveles con el proyecto Canaima Educativo.

1.6.3.5. Desarrollar una política integral que impulse la creación de centros tecnológicos en centros educativos, universitarios, técnicos, medios, que garanticen procesos formativos integrales y continuos en materia de equipos electrónicos y aplicaciones informáticas en

tecnologías libres y estándares abiertos. 1.6.3.5.1. Fortalecer las capacidades de creación y desarrollo de herramientas informáticas bajo tecnologías libres.

1.6.3.5.1. Fortalecer las capacidades de creación y desarrollo de herramientas informáticas bajo tecnologías libres.

CAPÍTULO III. MARCO CONTEXTUAL

Aspecto histórico

El barrio José Félix Ribas está ubicado en las zonas aledañas del antiguo pueblo de Petare, El área que ocupa fue el hogar de la comunidad indígena de los mariches, quienes, liderados por tamanaco, taparacay, parlacarey y Karimao hicieron resistencia a los invasores españoles a mediados del siglo XVI.

En 1580 se estableció la Encomienda de Buen Jesús, la cual, el 17 de febrero de 1621, pasó a llamarse oficialmente Dulce Nombre de Jesús de Petare. El caserío de Petare era una de las obligatorias paradas para los viajeros y comerciantes en la ruta Caracas Barlovento- Valle del Tuy, lo cual favoreció el crecimiento tanto del comercio como de su población. Además de las propiedades adquiridas por los comerciantes con fines recreativos, los fértiles terrenos favorecieron la expansión de vastas haciendas de caña, tales como La Urbina (en 1915 se fusiona con la hacienda Conoropa), La Bolea, Gueregüere, Los Ruices y Los Marrones, entre otras. La mano de obra requerida en el latifundio se asentaba en los territorios cercanos denominados caseríos, los cuales con el tiempo se conformarán como los primeros barrios populares del sector. Se recuerdan al respecto los siguientes en orden cronológico: Calvario (1700), Carpintero (1786), Maca (1830) y San Miguel (1890). Sin embargo, es solo para mediados del siglo XX, tras la caída de la dictadura Pérezjimenista, cuando comienza la explosión demográfica que derivaría en las actuales barriadas.

Características Demográficas

- El barrio José Félix Ribas en Petare es conocido por ser la comunidad popular más grande de América Latina en cuanto a extensión de terreno, Esta contempla una superficie de 96 hectáreas, donde conviven aproximadamente 120 mil personas.
- El barrio es considerado como el más emblemático del municipio Sucre, se encuentra emplazado en el estado Miranda y parte de la zona Metropolitana de Caracas, y se subdivide en diez zonas, las cuales fueron delimitadas por los propios pobladores ante su inminente crecimiento demográfico.

- El barrio se extiende largo y ancho de una serranía montañosa comenzando desde el final de las residencias Las Vegas de Petare y la actual estación del Metro de Caracas (Palo Verde). El barrio José Félix Ribas surge desde la capitanía de Caracas debido a las constantes emigraciones provenientes de las regiones mirandinas y occidentales de país, aunque no existen patrones generales del proceso de poblamiento los contingentes. Dicha emigración campesina fue abriendo los caminos que para lo que progresivamente serían las calles principales y para demarcación de las futuras zonas del barrio.

Comuna Avanzando y Progresando

Es un sector del Barrio José Félix Ribas, conformado como Comuna en el 2014 con la reforma de estructura de comunidades impulsada por la Gobernación de Miranda. Posee más de cuatro mil (4000) familias de tipo nuclear (VENAPP 2023) y con un aproximado de mil ochocientos (1800) jóvenes que la habitan.

Entre los espacios comunitarios frecuentados por los jóvenes de la comunidad para su expansión, recreación y ocio se encuentran: canchas deportivas, parques, etc. Entre ellos se puede mencionar El Módulo, este es el centro en donde se desenvuelven y hacen vida los jóvenes incluidos en la muestra del presente TEG.

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo presenta los fundamentos que sustentan como se realizó la investigación. Consta de los siguientes aspectos: línea de trabajo, diseño de la investigación, tipo de estudio, población, muestra, método e instrumento de recolección de datos, validez, confiabilidad, procedimiento seguido en la recolección de datos y técnica y análisis de los datos.

Línea de Trabajo

La línea de investigación de acuerdo a la Guía TEG de la Universidad Monteávila consiste en: Proyecto de responsabilidad social: Abarca tanto proyectos de responsabilidad social empresarial como proyectos sociales y comunitarios, gubernamentales o no que contribuyan a elevar el nivel de vida, el nivel de educación y el de formación general de los venezolanos. (pág., 3)

Esta investigación presenta el diseño de un programa de capacitación dirigido a la Comuna Avanzando y Progresando, es un proyecto de responsabilidad social debido a que busca contribuir a mejorar la calidad de vida por medio de la formación a los jóvenes de la mencionada comuna, y contribuye a dar herramientas y conocimientos efectivos para lograr un impacto positivo en el objeto de estudio.

Tipo de investigación

Este trabajo responde a los siguientes tipos de investigación para el cumplimiento de los objetivos planteados:

Investigación de campo: según Bellestrini (2001), la investigación de campo es el área de estudio, a través del cual, los datos se recogen de manera directa de la realidad en su ambiente natural, con la aplicación de determinados instrumentos de recolección de la

información, considerándose de esta forma que los datos son los primarios; por tanto, se recoge la realidad cotidiana, natural, entrevistando o interrogando a las personas vinculadas a la investigación (p. 11).

Investigación documental: según la guía (UPEL, 2016, p, 18) consiste en “el estudio de problemas con el propósito de ampliar y profundizar el conocimiento de su naturaleza, con apoyo, principalmente, en trabajos previos, información y datos divulgados por medios impresos, audiovisuales o electrónicos”.

Diseño de Investigación

El enfoque de la investigación, que refiere a la naturaleza del estudio, el presente trabajo, utilizara el enfoque mixto ya que combina elementos de la investigación cuantitativa y la investigación cualitativa en un mismo estudio. Su objetivo principal es obtener una comprensión más completa y profunda de un fenómeno al utilizar las fortalezas de ambos enfoques para compensar las debilidades del otro. El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento (UPEL, p. 2016)

Población y muestra

Alcaide, citado por (Balestrini, 2006, p.145) define la población como “la totalidad de individuos o elementos en los cuales puede presentarse determinadas características susceptibles de ser estudiadas”. Se profundiza en la idea de que la población en una investigación no es más que la delimitación del conjunto de personas en el cual deben ser validadas las conclusiones relativas al problema científico que le da origen y se plantea que la población, más que delimitada por espacio y tiempo, deberá limitarse por las características específicas que definen al ser humano al cual se refiere el problema científico en cuestión.

Y Para Gabaldón N., (citado en Balestrini, 2006, p.141.) la muestra estadística es “una parte de la población, número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo, la muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares”.

Algunos criterios considerados en la selección de la población y muestra de la presente investigación son:

Población

Comuna Avanzando y Progresando, del Barrio José Félix Rivas, de la Parroquia Petare, en el Municipio Sucre, Estado Miranda.

- Conociendo que la población total de los jóvenes del estado Miranda de 15 a 29 años, es de 682.651, de los cuales 344.767 son hombres y 337.884 son mujeres.
- La población de la parroquia petare por su parte de 15 a 29 años, es de 93.055 de los cuales 46.996 son hombres y 46.059 son mujeres.
- La Comuna Avanzando y progresando, del Barrio José Félix Rivas por su parte, cuenta con una población total de 7.141 personas, con una cantidad de 4.830 núcleos familiares.
- Los Jóvenes de la Comuna Avanzado y Progresando, de entre 15 y 29 años de edad. Cantidad estimada de Población de Jóvenes: 1.785. (Carrera, 2018).
- El Centro Recreativo El Módulo es frecuentado por un aproximado de 30 jóvenes de la comuna.

Muestra

Algunos criterios para seleccionar la muestra, son:

Población: 1785 Jóvenes. Estimación de la cantidad de jóvenes en la comuna, dato suministrado por Carrera (2018), mediante portal de Ven App.

Confianza: 95%. Un intervalo de confianza (IC) es un rango de valores en el que, con cierto nivel de confianza, podría encontrarse el valor de cierto parámetro que se desea estimar. Incluir este valor (95%), implica que no hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula al nivel de confianza dado.

Margen de Error: 8%. El margen de error te indica lo bien que tus resultados reflejan las opiniones de la población general. Un margen de error aceptable utilizado por la mayoría de los investigadores suele situarse entre el 3% y el 8%.

Tamaño de la muestra: 139 jóvenes mediante la calculadora digital. Tal como la definen Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 236), la muestra es un subgrupo de la población de interés (sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión), éste deberá ser representativo de la población. El cálculo de la muestra fue consultado por una calculadora virtual: QuestionPro. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/es/>

Muestra Representativa: Se seleccionará como muestra representativa a 28 jóvenes que hacen vida en el espacio comunitario: El módulo, se selecciona esa cantidad de jóvenes porque es un número deseable y alcanzable para efectos de la presente investigación. La muestra representativa coincide con un tamaño relativamente apropiado que ha sido seleccionada por procedimientos aleatorios y las características que se observan en ella corresponden a la población de la cual se extrajo (Ras, 1980; Cochran, 1976; Scheaffer, Mendenhall y Ott, 1987).

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para este trabajo de investigación se utilizaron dos técnicas de recolección de datos confiables:

Para responder a la investigación de campo, se considera la conveniencia de recolectar datos en función a la técnica de la Encuesta que según Tamayo y Tamayo (2008, p. 24) es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida.

Para la investigación documental, se considera la conveniencia de recolectar información en función de identificar y localizar fuentes documentales relevantes para el tema de investigación. Este proceso consiste en la selección de fuentes de información, confiabilidad de la fuente, autoría, fecha de publicación, calidad de la información y lectura crítica de las fuentes documentales para llegar al análisis profundo del contenido de las fuentes documentales, identificando ideas principales, argumentos, metodologías y conclusiones.

Instrumento de recolección de datos

Para la investigación de campo: se utilizará como instrumento de investigación el Cuestionario, que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados. Para Chávez (2007), el cuestionario es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben ser redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas no puedan ofrecer toda la información que se precisa.

El tipo de cuestionario que se elaboró para la recolección de datos es el semiestructurado, ya que combinan elementos de los cuestionarios estructurados y no estructurados. Las

preguntas tienen una estructura predefinida, pero el encuestado tiene la libertad de ampliar sus respuestas. Este cuestionario está conformado por preguntas abiertas, cerradas y de selección simple.

Para la investigación documental se utilizan diversos instrumentos que permiten al investigador organizar, sistematizar y analizar la información obtenida de diferentes fuentes documentales. En este caso se hará una revisión documental mediante fuentes electrónicas: documentos en Internet, páginas web, publicaciones periódicas en línea (boletines y revistas), publicaciones no periódicas en línea (libros, informes, tesis y grupos de noticias).

Presentación y análisis de los resultados

En este capítulo se presentan los siguientes momentos de la investigación: análisis de los datos y discusión de los resultados, relacionados a los objetivos, variables, dimensiones e indicadores correspondientes al diagnóstico de las necesidades de los jóvenes en competencias tecnológicas y en la revisión de información para determinar los referentes teóricos y metodológicos acorde a dichas necesidades

Análisis de los resultados

En relación al primer objetivo específico, los resultados de la encuesta realizada a la muestra representativa de 28 jóvenes que hacen vida en el espacio comunitario El Módulo, entre diciembre 2023 y febrero 2024 son los siguientes:

INDICADORES	ITEM (1 – 7)	Escala de respuesta
Estatus laboral	¿Tiene usted trabajo?	Cerrada: Si/no
Ocupación	¿Qué ocupación tiene?	Selección Simple: a, b, c, d, e.
Uso de dispositivos móviles	¿Tiene usted dispositivo móvil?	Cerrada: Si/No
Tipos de dispositivos móviles	¿Cuenta usted con alguno o todos los dispositivos tecnológicos siguientes?	Selección Simple: a, b, c, d, e
Utilidad de los dispositivos móviles	¿Qué utilidad les da a sus dispositivos tecnológicos?	Selección Simple: a, b, c, d, e
Manejo de programas computarizados	¿Sabe utilizar programas básicos de computadora (Word, Chrome)?	Cerrada: si/no

Porcentaje de jóvenes con acceso al internet	¿Tiene conocimiento sobre el uso y manejo de red (internet)?	Cerrada: si/no
--	--	----------------

Tabla 1

ITEM 1. El 75% de los jóvenes encuestados trabajan, mientras que un 25% no lo hace actualmente. Lo que muestra una propensión a la participación ciudadana activa y aspiraciones individuales de los jóvenes, lo que favorece a la aplicación de un programa para reforzar lo mencionado anteriormente mediante nuevos aprendizajes.

TABLA 1

ITEM 1	Escala de respuesta				Total	
	Si	%	No	%		
Usted trabaja actualmente	21	75%	7	25%	28	100%

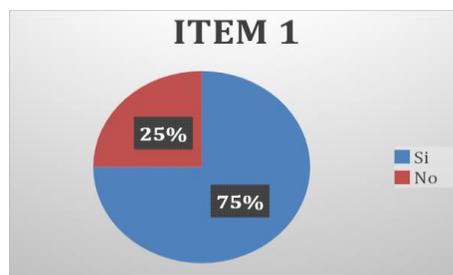


Figura 1

Tabla 2 Fuente: elaboración propia

ITEM 2. Arrojo que un 47% son profesionales, un 25% tienen un oficio, un 14% estudia y un 14% tiene un emprendimiento. En emprendimiento como otra de las ocupaciones encuestadas, se sitúa en el 14% al igual que la ocupación de estudiante.

TABLA 2

ITEM 2	ESCALA DE RESPUESTA										TOTAL	
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%		
¿Qué ocupación tiene?	13	47%	7	25%	4	14%	4	14%	0	0%	28	100%

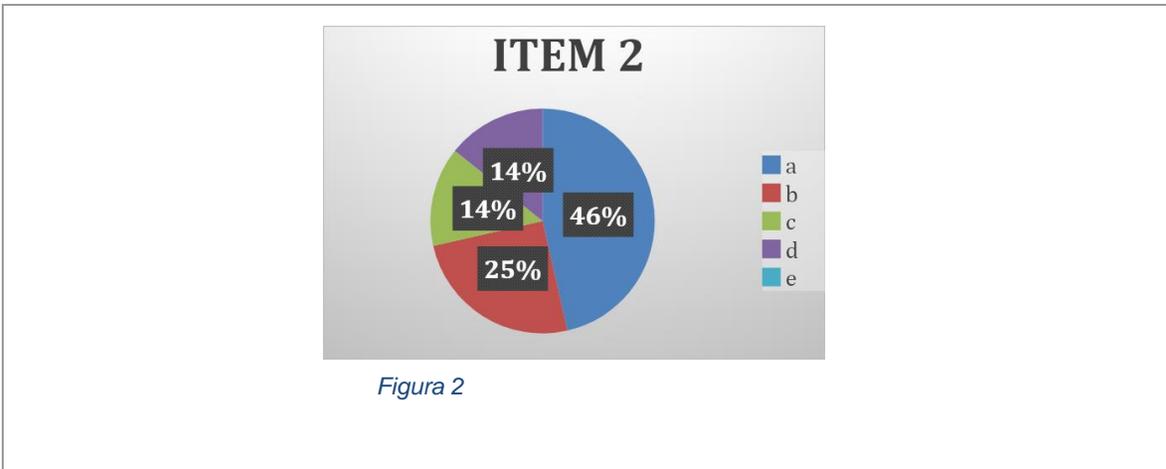


Tabla 3 Fuente: elaboración propia

ITEM 3. En donde se identifica si los jóvenes encuestados poseen dispositivos móviles. Uno de los ejes principales del presente trabajo es fortalecer habilidades tecnológicas y uso de herramientas digitales lo que no es posible sin el uso de aparatos electrónicos, por ello un resultado importante y positivo en este ítem ubica en la opción a un 89%. Y solo un 11% en donde no cuentan los jóvenes con dicho equipo. Ante el alto número de quienes si poseen dicho instrumento es posible una mejor aplicación de dicho programa de formación

TABLA 3

ITEM 3	ESCALA DE RESPUESTA				TOTAL
	¿Tiene usted dispositivo móvil?	si	%	no	
		25	89%	3	11%
					28
					100%

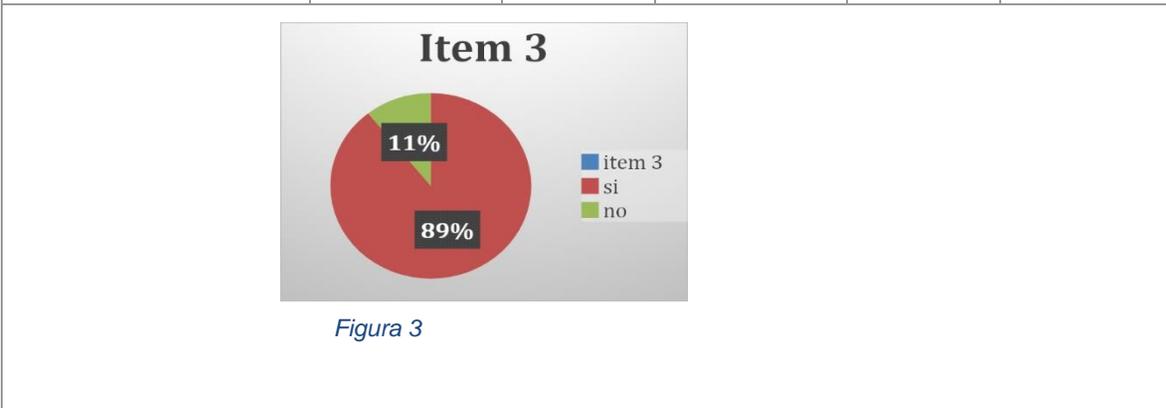


Tabla 4. Fuente: elaboración propia

ITEM 4. Las opciones seleccionadas fueron a) Computadora de mesa se ubicó en un 43%, b) una computadora portátil en un 7%, c) una Tablet con un 6%, en donde d) todas las anteriores también ocupó un 6% y opción e) ninguna de las anteriores obtuvimos un 32%. Lo que nos evidencia que, a pesar de tener un alto índice en la adquisición de diferentes

dispositivos electrónicos, hay un porcentaje importante en donde no poseen ninguno. Lo que nos indica que se debe plantear aprendizajes en función de los recursos identificados y crear estrategias de cooperación entre los posibles participantes.

TABLA 4

ITEM 4	ESCALA DE RESPUESTA										TOTAL
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	
Cuenta usted con alguno o todos los dispositivos tecnológicos siguientes:	1	43%	3	7%	2	6%	2	6%	9	32%	28
	2										

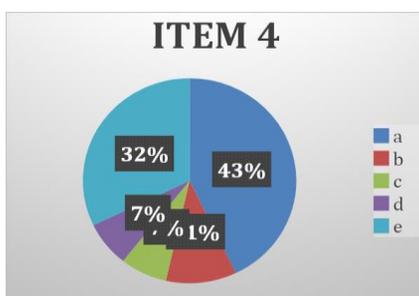


Figura 4

Tabla 5. Fuente: elaboración propia

ITEM 5. Se encontró en la opción c) entretenimiento, (Redes sociales, juegos, realidad virtual, música, fotos) con un 36%, con respecto a las redes sociales una de las fuentes de entretenimiento predominante en los jóvenes de la actualidad, Seguido conseguimos la opción b) trabajo u estudio (paquete office, canva, Photoshop. Con respecto a esta tenemos un 11%, el índice con menor porcentaje. El uso de herramientas digitales y su utilidad en el trabajo o estudio, generan un entorno adecuado y de apoyo para cumplir con las necesidades que se tienen en un entorno de educación inclusiva y participación de todos los estudiantes; así como igualdad de oportunidades (Anagnostopoulou et al., 2021). Por lo que nos permite evidenciar una debilidad en un porcentaje de los jóvenes encuestados, porcentaje bajo, pero importante para fortalecer áreas en el programa más adelante. Y por último la opción c) todas las anteriores con un 53%, lo que nos da una oportunidad para diversificar los conocimientos, creando dinamismo entre las diferentes utilidades de los recursos identificados.

TABLA 5

ITEM 5	ESCALA DE RESPUESTA								TOTAL
	a	%	b	%	c	%	d	%	
¿Qué utilidad les da a sus dispositivos tecnológicos?	10	36%	3	11%	15	53%	0	0	28

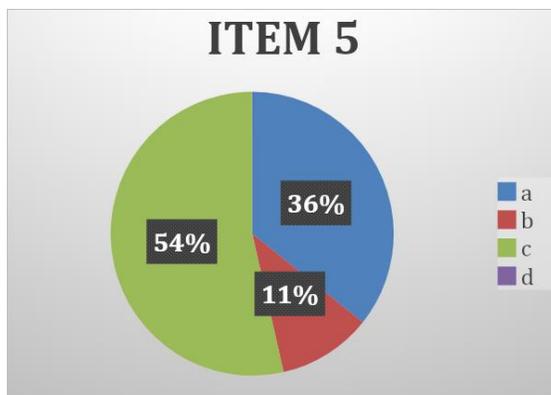


Figura 5

Tabla 6. Fuente: elaboración propia

ITEM 6. El ítem mide el nivel de manejo de programas informáticos, en donde el 64% de los encuestados afirmaron manejarlos y un 36% no sabían darle utilidad. Por lo que reincide la idea anteriormente expuesta, se maneja la posibilidad de manejar el fortalecimiento de enseñanzas en dichos programas.

TABLA 6

ITEM 6	ESCALA DE RESPUESTA				TOTAL
	si	%	no	%	
¿Sabe utilizar programas básicos de computadora (Word, Chrome)?	18	64%	10	36%	28

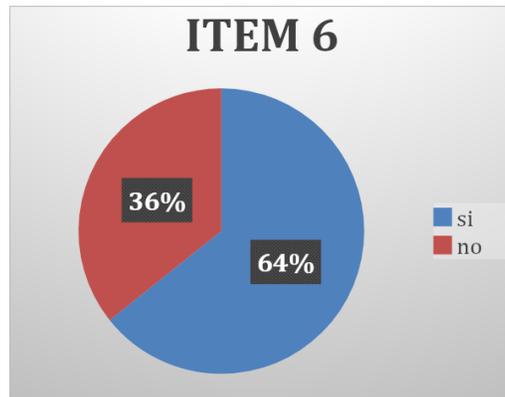


Figura 6

Tabla 7. Fuente: elaboración propia

ITEM 7. Sobre el conocimiento sobre el uso y manejo de internet, se evidencia un total del 100% de los encuestados que afirman manejarlo.

TABLA 7

ITEM 7	ESCALA DE RESPUESTA				TOTAL
	si	%	no	%	
¿Tiene conocimiento sobre el uso y manejo de red (internet)?	28	100%			100%
					28

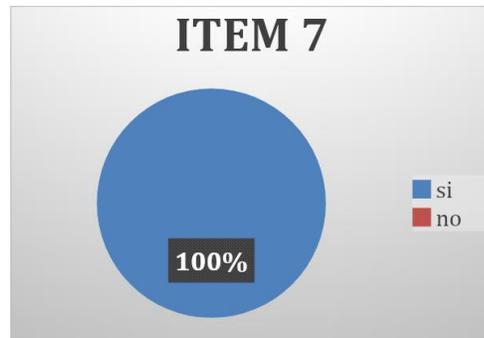


Figura 7

Tabla 8. Fuente: elaboración propia

Indicador	ITEM (8 – 12)	Escala de respuesta
Áreas de Interés en competencias tecnológicas	Indique cuál de las siguientes áreas desea aprender y/o fortalecer habilidades y/o destrezas tecnológicas	Selección simple: a, b, c, d, e, f
Nivel de interés en competencias tecnológicas	Estas interesado en aprender y/o fortalecer habilidades y destrezas tecnológicas mediante capacitaciones?	Respuesta Cerrada: si/no
Modalidad de aprendizaje	Con cuál de las siguientes formas de aprendizaje te sientes identificado	Selección simple: a, b, c, d, e
12Modalidad de estudio	Con que modalidad te sientes más cómodo:	Selección simple: a, b, c, d, e
Recursos materiales necesarios	Con cuales de los siguientes instrumentos te sientes cómodo	Selección simple: a, b, c, d, e, f, g
Instrumentos de evaluación	Con que tipo de evaluaciones te sientes cómodo	Selección simple: a, b, c, d, e, f, g

Tabla 9

ITEM 8. Se identifica el interés de los jóvenes encuestados en diferentes áreas para el aprendizaje de fortalecer habilidades y/o destrezas tecnológicas, los resultados se posiciona de la siguiente manera, a) Gestión de información (saber navegar en internet, gestionar, rastrear y organizar la información, formatos de archivos, otros) con un 7%, b) Comunicación Digital (saber cómo y cuándo enviar mensajes, información o archivos adjuntos; dominio de la llamada, otro) con un 7%, c) Trabajo Colaborativo Virtual (documentos en la nube, edición colaborativa de archivos en tiempo real, calendarios de tareas, agendas virtuales, esquemas, sistematización, Trello, canva, Asana) con un 22%, d) Liderazgo digital (gestionar una identidad virtual, personal o empresarial, con gran visibilidad y aprobación entre los grupos de interés, a partir de la creación o distribución de contenido orgánico de valor y la interacción correcta en redes sociales, otros) con un 36%, e) Ofimática y edición de contenidos (habilidades básicas de edición sencilla de contenidos, como imágenes, videos y contenido web) con un 14%, y f) todas las anteriores con un 14%. En este Ítem se identifican diferentes áreas de interés en donde el trabajo colaborativo digital en donde el manejo de herramientas organizacionales predomina. Y también el liderazgo digital que se inclina a la creación de contenido digital usado predominantemente en el manejo de redes sociales, área además importante en la actualidad y que con el uso correcto puede ser una fuente de ingresos factibles.

TABLA 8

ITEM 8	ESCALA DE RESPUESTA												TOTAL
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	f	%	
Indique si está interesado(a) en aprender y/o fortalecer habilidades y/o destrezas tecnológicas como:	2	7%	2	7%	6	22%	10	36%	4	14%	4	14%	28

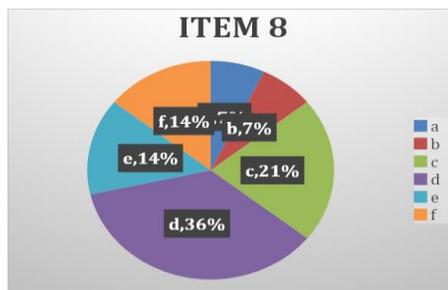


Figura 8

Figura 8

Tabla 10. Fuente: elaboración propia

ITEM 9. Se evidencia un 86% de los jóvenes muestra interés. Un 3% no demuestra interés. Y un 11% afirmo no estar seguro. Por lo que la propensión hacia un alto interés en el programa nos permite idear procesos de enseñanza-aprendizaje adecuados a las necesidades identificadas.

TABLA 9

ITEM 9	ESCALA DE RESPUESTA						TOTAL
	si	%	no	%	no se	%	
Estas interesado en aprender y/o fortalecer habilidades y destrezas tecnológicas mediante capacitaciones	24	86%	1	3%	3	11%	28

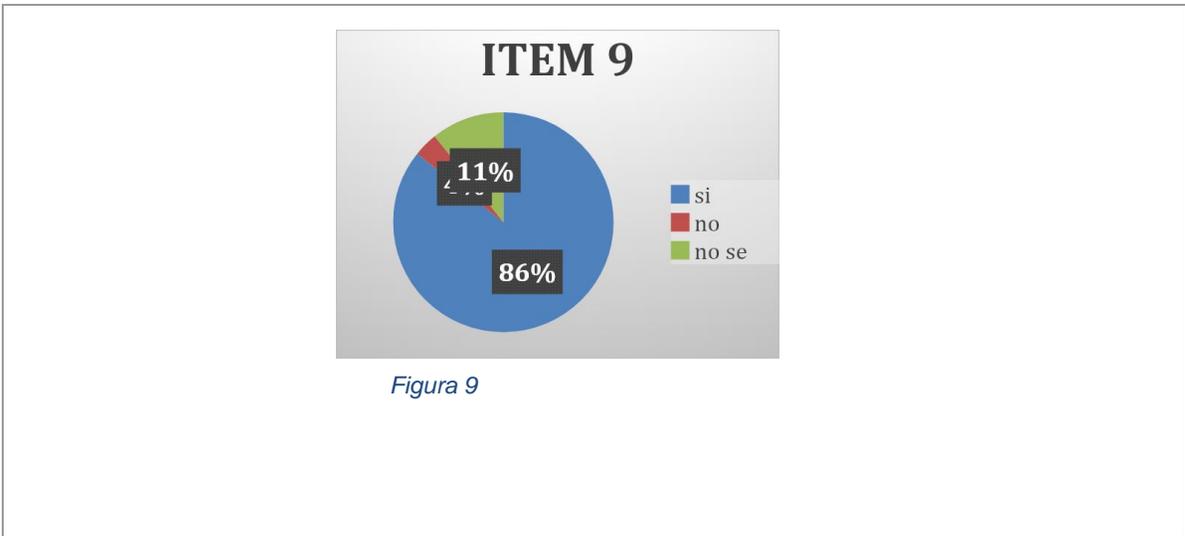


Tabla 11. Fuente: elaboración propia

ITEM 10. En los resultados podemos destacar opción c) Aprendizaje en equipo que corresponde a un 14% de los encuestados. Seguidamente con el 29% tenemos la opción e) Consultas bibliográficas. Mientras que las opciones a) seminarios, b) estudios de casos y c) debates, dieron como resultado 7% respectivamente.

Tabla 10

ITEM 10	ESCALA DE RESPUESTA										TOTAL
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	
Con cuál de las siguientes formas de aprendizaje te sientes identificado	2	7%	2	7%	14	50%	2	7%	8	29%	28

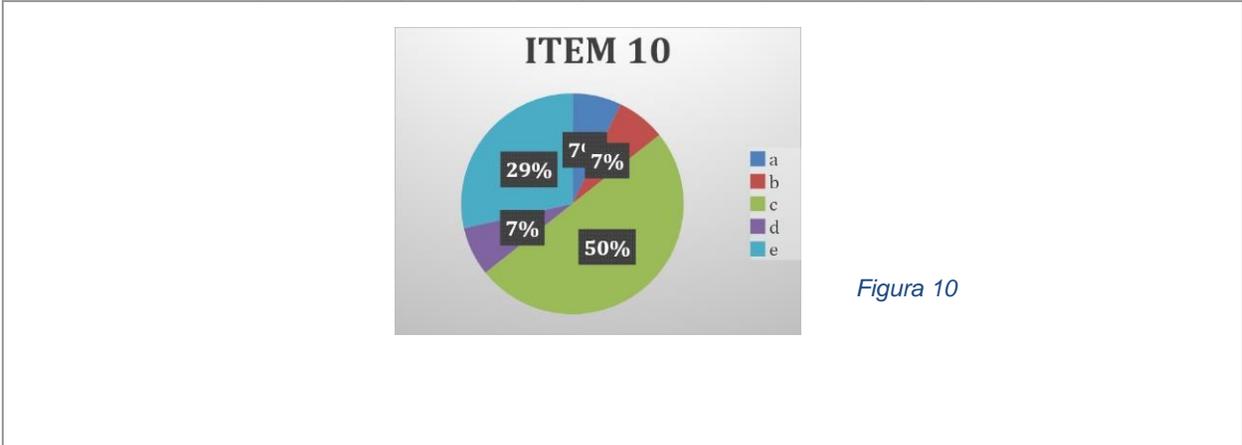


Tabla 12. Fuente: elaboración propia

ITEM. 11. Instrumentos de evaluación. En donde conseguimos que la opción d) apuntes responde a un 36%, f) documentos digitales con un 32%, seguido de opción c) con un 18%

y opción e) con un 14%. Lo que nos aporta una visión de la comodidad de los estudiantes y por consiguiente la exigencia adecuada a la situación particular de los jóvenes.

TABLA 11

ITEM 11	ESCALA DE RESPUESTA												TOTAL		
Con cuales de los siguientes instrumentos te sientes cómodo	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	f	%	g	%	100%
					5		10			4		9			

Figura 11

Tabla 13. Fuente: elaboración propia

ITEM 12. Hace referencia hacia la comodidad de los jóvenes a los diferentes tipos de evaluaciones. Donde se encontró que el 46% de los jóvenes encuestados seleccionaron la opción e. El 36% seleccionaron la opción d. El 7% seleccionaron la opción a y c respectivamente y el 4% la opción b.

TABLA 12

ITEM 12	ESCALA DE RESPUESTA												TOTAL		
Con que tipo de evaluaciones te sientes cómodo	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	f	%	g	%	100%
		2		1		2		10		13					

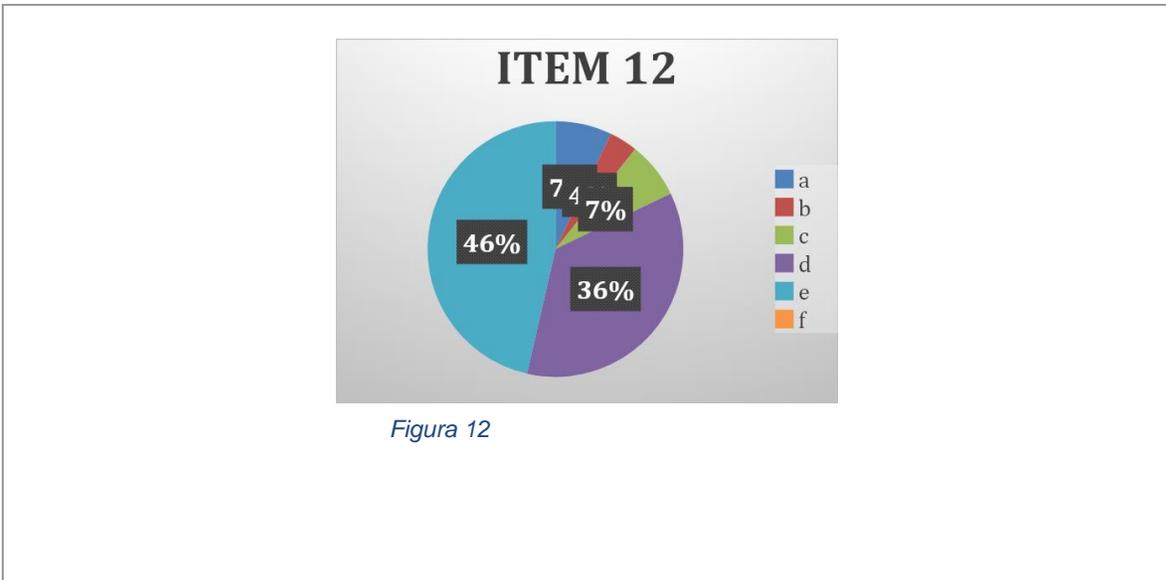


Figura 12

Tabla 14. Fuente: elaboración propia

Indicadores	ITEM (13 – 18)	Escala de respuesta
Cantidad de tiempo disponible	¿Cuántas horas al día dispones para recibir una capacitación?	selección simple: a, b, c, d, e
Medios de movilización de los jóvenes dentro de la comunidad	¿Tienes capacidad de movilizarte de tu comunidad?	Respuesta Cerrada: si/no
Disposición de los jóvenes de la comunidad	<p>¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una oportunidad de progresar en tu trabajo, estudio, etc.?</p> <p>¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una mejor oportunidad laboral?</p> <p>¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te dará herramientas para emprender, estudiar, etc.?</p>	Respuesta Cerrada: si/no
Antecedentes de proyectos similares en la comunidad.	¿tienes conocimiento de algún programa de capacitación que se haya realizado en la comunidad?	Respuesta cerrada: si/no

Tabla 15

ITEM 13. Se identifica el número de horas disponibles en el día de los encuestados, con la finalidad de proporcionar una medida de tiempo en las áreas del programa. Como resultado se obtuvo que el 68% de los encuestados se posicionara en la opción a) en donde disponían solo de una (1) hora al día. Seguido del 14% en la opción c) en donde contaban con 4 horas, la opción e) que afirma no tener horas disponibles y la opción b) con un 7% indicando que tiene 2 horas disponibles.

TABLA 13

ITEM 13	Escala de respuesta										Total
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	
¿Cuántas horas al día dispones para recibir una capacitación?	19	68%	2	7%	4	14%			3	11%	28

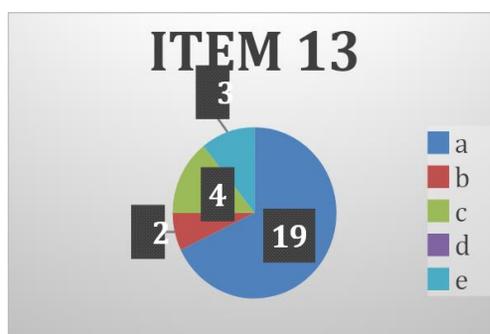


Figura 13

Tabla 16. Fuente: elaboración propia

ITEM 14. Se identifican la modalidad de estudio seleccionada por los encuestados. Dando opción a) Modalidad presencial con un 57%, b) virtual con 14% y c) mixta con un 29%.

TABLA 14

ITEM 14	ESCALA DE RESPUESTA										TOTAL
	a	%	b	%	c	%	d	%	e	%	
Con que modalidad te sientes más cómodo:	16	57%	4	14%	8	29%	0	0%	0	0%	28

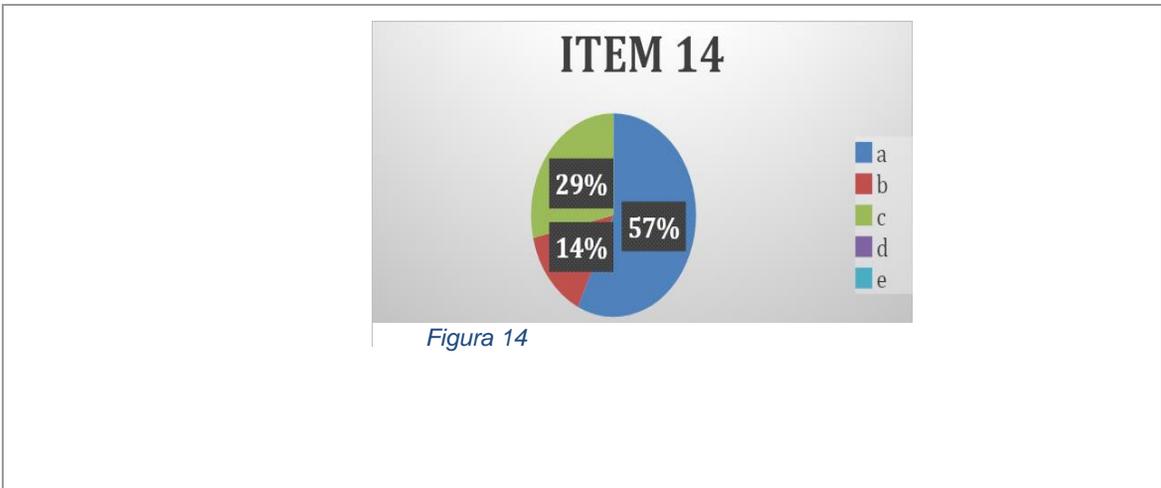


Tabla 17. Fuente: elaboración propia

ITEM 15. Se identifica la capacidad de movilización de los jóvenes, por lo que justifica el objetivo de diseñar este programa en un ámbito comunitario, pues se adapta a las necesidades particulares de la comunidad seleccionada en el marco de este proyecto. En un 100% los jóvenes pueden desplazarse dentro de la misma sin inconveniente.

TABLA 15

ITEM 15	Escala de respuesta						Total
	si	%	no	%	no se	%	
¿Tienes capacidad de movilizarte de tu comunidad?	28						28

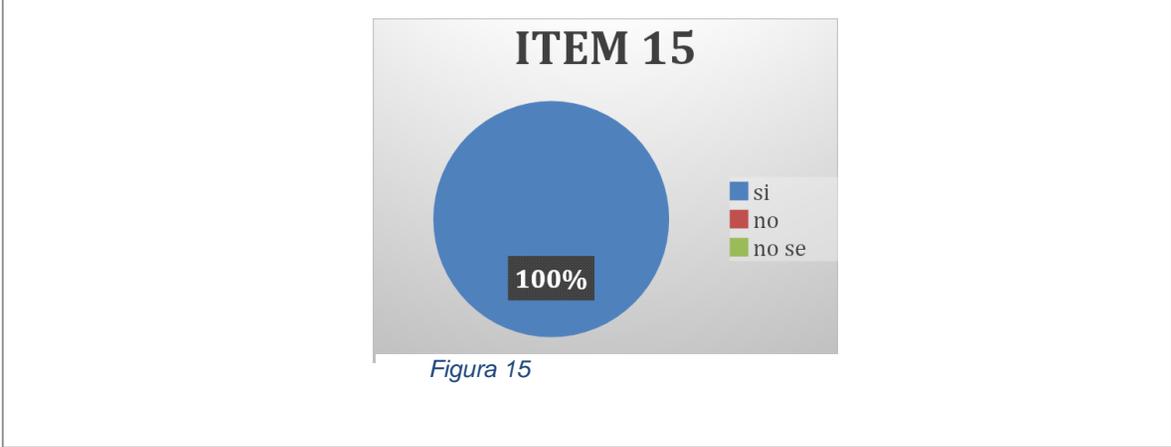


Tabla 18. Fuente: elaboración propia

ITEM 16. Resulto en un 75% inclinación hacia que un programa de capacitación en el fortalecimiento de las habilidades y destrezas tecnológicas, les brindara oportunidades de progresar en el trabajo, estudio, etc. Mientras que un 25% no lo cree. Sin embargo, la propensión positiva en la respuesta de dicho ítem, ratifica la necesidad del programa

TABLA 16

ITEM 16	Escala de respuesta				Total
	si	%	no	%	
Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una oportunidad de progresar en tu trabajo, estudio, etc.?	21	75%	7	25%	2828

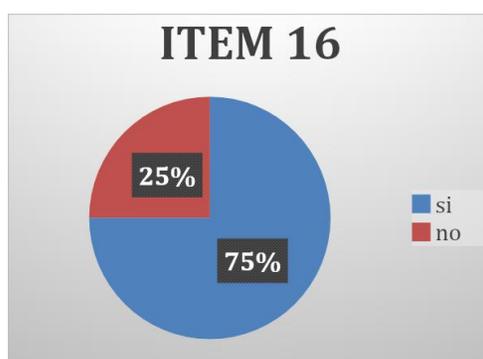


Figura 16

Tabla 19. Fuente: elaboración propia

ITEM 17. Resulto en la opción a) un 75%, sobre la idea que un programa de capacitación en habilidades y destrezas tecnológicas, brindara mejores oportunidades, pero esta vez inclinando la pregunta hacia el aspecto laboral. Mientras que la opción c) obtuvo un 25%, en donde se inclinan a la idea que no será útil dicho programa. Sin embargo, nos adentramos a la posibilidad de adaptar el programa a diferentes percepciones de los jóvenes.

TABLA 17

ITEM 17	Escala de respuesta						Total
	a	%	b	%	c	%	
¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una mejor oportunidad laboral?	21	75%	7	25%			2828

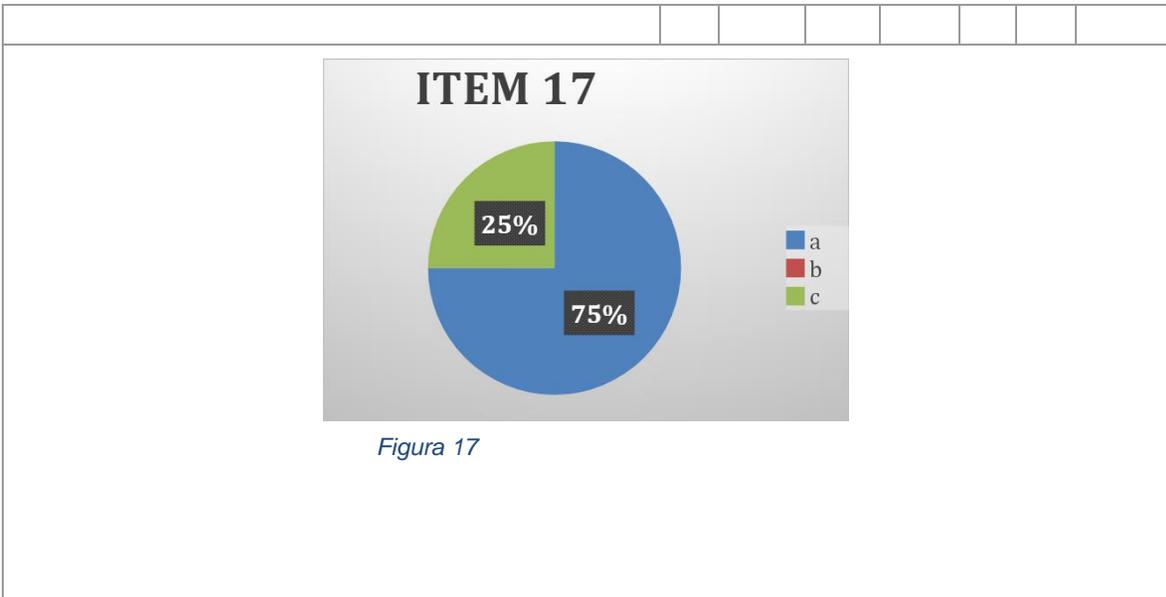


Figura 17

Tabla 20. Fuente: elaboración propia

ITEM 18. Se estudia la perspectiva en la que el programa le dará más herramientas tecnológicas a los jóvenes para sus estudios, emprendimientos y otros. Esto resultó en que un 68% respondió afirmativamente y un 14% de manera negativa. Lo que nos sugiere enfocar el programa hacia el progreso laboral y herramientas afines con las mismas.

TABLA 18

ITEM 18	Escala de respuesta						Total
	si	%	no	%	no se	%	
¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te dará herramientas para emprender, estudiar, etc.?	24	68%	4	14%			28

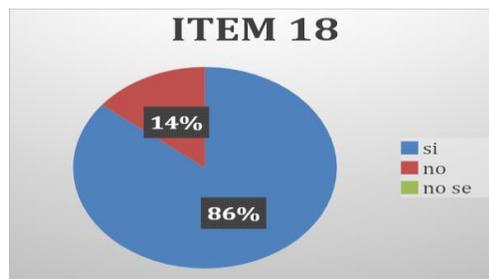


Figura 18

Tabla 21. Fuente: elaboración propia

En relación al segundo objetivo específico se realizó una revisión documental de distintos referentes teóricos, metodológicos y estratégicos en relación con el tema de investigación, dando como resultado la siguiente matriz de información:

Referente	Autor	Descripción	Enfoque	Año	Fuente
FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS PARA LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA INNOVADORA MEDIADO POR LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES	Autora: Rudy Bibiana Vera Mogollón	<i>La competencia en tecnologías de la información y la comunicación está encaminada al desarrollo de procesos formativos. Ella posibilita, desde la educación en transición, el desarrollo de las habilidades requeridas para el autoaprendizaje a lo largo de la vida, como la búsqueda, selección, uso y difusión de la información que consideren útil y necesaria para su vida personal y social. (P,48)</i>	Teórico	2023	Repositorio UPEL: Tesis de Grado para la Obtención del Título: Doctorado en Educación
COMPETENCIAS DIGITALES E INCLUSIÓN SOCIAL, EJES ARTICULADORES PARA UNA EDUCACIÓN TRANSFORMADORA	<i>Barón Montaña, Mónica Rocío Ortiz Quevedo, Jenny Patricia Barrios Meneses, Norma</i>	Sostiene que Las competencias digitales contribuyen al establecimiento de resultados de manera más práctica y medible en cuanto a la enseñanza Y aprendizaje, que a su vez obedecen a procesos de alfabetización digital. En este sentido, el uso de tecnologías abre una esfera hacia la inclusión social puesto que, si bien esta requiere de la participación, también posibilita el aprendizaje en un contexto menos restrictivo.	Teórico	2024	CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (BARQUISIMETO - VENEZUELA)
TEORIZACIÓN SOBRE EL SIGNIFICADO DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DEL DOCENTE A PARTIR DEL USO DIDÁCTICO DE LAS TIC	Kristell León	Modelo Sistémico- Tecnológico: Tiene su fundamento en la ciencia llamada Teoría General de Sistemas, donde en la enseñanza, pueden identificarse fácilmente los componentes de un sistema: profesores, alumnos, medios. Ningún elemento tiene sentido por sí mismo, separado del todo que es el sistema. Ningún elemento actúa por sí mismo. Cualquier actividad de un elemento influye y depende de los demás.	Teórico	2021	REPOSITORIO UPEL: TESIS DOCTORAL
METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EN TORNO AL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN EDUCACIÓN MEDIA	Angie Hoveida Martín Pinto	Apoya su enfoque metodológico de la enseñanza del área de Tecnología e Informática, vinculado con el propósito de desarrollar el pensamiento computacional. El método consiste: <ol style="list-style-type: none"> 1. Construir teoría más que comprobarla. 2. Ofrecer a los investigadores herramientas útiles para manejar gran-des cantidades de datos brutos. 3. Ayudar a los analistas a considerar significados alternativos de los fenómenos. 4. Ser sistemático y creativo al mismo tiempo. 5. Identificar, desarrollar y relacionar los conceptos, elementos constitutivos básicos de la teoría. 	Metodológico	2022	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR

EL USO PEDAGÓGICO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA	Autor: Msc Héctor Beltrán	<i>Pedagogía con TIC</i> : se basa en la práctica pedagógica de los docentes y el dominio conceptual, procedimental y actitudinal del plan de estudios, para lo que se hace necesario que estos desplieguen métodos, herramientas sobre el manejo y aplicación de las TIC en su trabajo docente de forma efectiva que apunte a la concreción y generación de un proceso de enseñanza efectivo para un aprendizaje significativo.	Metodológico	2022	TESIS DOCTORAL UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS DEL DOCENTE EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	William Guerrero M.	Estudia los métodos tradicionales en los procesos de enseñanza – aprendizaje y la inserción de las TIC como un esquema novedoso que buscan dinamizar la enseñanza, además tienen una orientación hacia la aplicación de tecnologías educativas.	Metodológico	2022	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR E INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO
Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones	Madelin Sánchez-Otero, Jesús García-Guiliany, Ernesto Steffens-Sanabria y Hugo Hernández-Palma	Base sus estudios en la transformación las estrategias pedagógicas tradicionales con nuevos modelos que comprendan la inserción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). También propone enfocarse en todos los espacios de formación, con el objetivo de dinamizar las estrategias de aprendizaje que posibilitarán avances diferenciales en los diferentes niveles de educación	Estratégico	2019	Universidad Simón Bolívar, Fac. Administración y Negocios
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO CON EL USO DE LAS TIC	Myrian García	Plantea una propuesta didáctica innovadora para el desarrollo del aprendizaje autónomo con el uso de las tecnologías de la información y comunicación para la promoción de estrategias, metodologías y recursos innovadores en la búsqueda de la dirección autónoma del aprendizaje.	Estratégico	2022	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
REPRESENTACIONES SOCIALES SOBRE EL USO DIDÁCTICO DE LAS TIC DESDE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA	Indira Cagua Peñaloza	Propone las TIC como una estrategia novedosa dentro de los espacios virtuales de enseñanza, ya que según Dávila (2019) ésta “es una estrategia pedagógica que permite mejoras en el desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos y tener claramente a las TIC como herramientas” (p. 49), de modo que ellas establecen las bases para que los docentes-tutores conecten sus actividades con los recursos digitales, pues a través de estos se pueden combinar videos, imágenes y textos de una forma más divertida	Estratégico	2023	INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL GERVASIO RUBIO

Tabla 22. Fuente: elaboración propia

En base a lo desarrollado anteriormente, se dispone el análisis de (3) referentes acordes a las necesidades de conocimientos encontradas en los jóvenes.

1. Como referente teórico se recomienda utilizar: los fundamentos epistemológicos para la práctica pedagógica innovadora mediado por las tecnologías digitales. Su enfoque teoriza las competencias tecnológicas desde su utilidad, donde desde la educación el desarrollo de las habilidades requeridas para el autoaprendizaje a lo largo de la vida, como la búsqueda, selección, uso y difusión de la información que consideren útil y necesaria para su vida personal y social (p, 48). Con respecto a esta idea se considera acorde a los fines del presente trabajo, puesto que busca el fortalecimiento de las habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales como apoyo al desarrollo personal, educativo, profesional y empoderamiento de los jóvenes, pero desde el conocimiento tecnológico.
2. Como referente metodológico se recomienda utilizar: la propuesta metodológica William Guerrero M 2022. Que basa su enfoque en las competencias tecnológicas en la práctica pedagógica, estudiando los métodos tradicionales en los procesos de enseñanza – aprendizaje y la inserción de las TIC como un esquema novedoso que buscan dinamizar la enseñanza, además tienen una orientación hacia la aplicación de tecnologías educativas. Con respecto a lo planteado por su enfoque, se considera importante las consideraciones pedagógicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues el éxito del programa estaría en buena parte relacionado la atención a las necesidades y recursos identificados en el diagnóstico de los jóvenes, un buen método basado en dinamismo puede ser positivo.
3. Como referente estratégico se recomienda utilizar: el enfoque metodológico de García 2022, sobre el desarrollo del aprendizaje autónomo con el uso de las TIC, en donde plantea una propuesta didáctica innovadora para el desarrollo del aprendizaje autónomo con el uso de las tecnologías de la información y comunicación para la promoción de estrategias, metodologías y recursos innovadores en la búsqueda de la dirección autónoma del aprendizaje. Con respecto a esta idea, puede considerarse oportuna por ya que sostiene que en un "mundo globalizado es imperativo ser competente, de ahí la importancia que tiene el hecho de que los estudiantes indaguen, investiguen y desarrollen la capacidad de crear y aportar a su entorno, situaciones que se pueden ver favorecidas con la implementación de las TIC, en la medida en que le aporta al desarrollo de competencias para su "Saber Hacer"

Cuadro operativo de Variables

Objetivo General: Diseñar un programa de capacitación centrado en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales, dirigido a jóvenes pertenecientes a la comuna Avanzando y Progresando de la Comunidad José Félix Ribas, del Municipio Sucre, Estado Miranda

Objetivos específicos	Variable	Indicadores	Medio de recolección de datos	Fuente
Identificar las necesidades de conocimiento en competencias tecnológicas y el uso de herramientas digitales en los jóvenes pertenecientes de la comuna Avanzando y Progresando	Accesibilidad a manejo y recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Porcentaje de jóvenes que usan dispositivos móviles • Número de jóvenes que tienen posesión de dispositivos móviles • Utilización de los dispositivos móviles • Manejo de programas computarizados • Porcentaje de jóvenes con acceso al internet 	Cuestionario	Jóvenes de la Comuna
Referentes teóricos y metodológicos relacionados con las competencias tecnológicas de los jóvenes.	Áreas tecnológicas, modalidad de estudio y recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Áreas de Interés en competencias tecnológicas • Nivel de interés en competencias tecnológicas • Modalidad de aprendizaje • Modalidad de estudio • Recursos materiales necesarios • Instrumentos de evaluación 	Revisión documental / análisis documental	Repositorios académicos
Elaborar el programa de capacitación en fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales dirigido a los jóvenes de la comuna Avanzando y Progresando.	Disposición temporal y de interés	<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de tiempo disponible • Medios de movilización de los jóvenes dentro de la comunidad • Disposición de los jóvenes de la comunidad • Antecedentes de proyectos similares en la comunidad. 	Cuestionario / Revisión documental /aplicación de ML	Jóvenes de la comuna / repositorios académicos

Tabla: Cuadro operativo de variables

CAPÍTULO V. DESARROLLO Y PROPUESTA

Por lo expuesto en los capítulos anteriores y en base a lo documentado, el desarrollo de la propuesta se fundamentará en la metodología de marco lógico, siendo una estrategia que permite conceptualizar, planificar, ejecutar y controlar un proyecto basado en los objetivos, comunicación de los involucrados y orientación dirigida a los beneficiarios (p, 32)

Esta propuesta tiene como objetivo presentar un programa de capacitación diseñado para fortalecer las habilidades digitales y el uso de herramientas digitales en los jóvenes de la Comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas.

Identificación del problema y análisis de la solución

Ante la presente propuesta descrita en los temas anteriores de esta investigación se propone diseñar un programa de capacitación orientado a fortalecer habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales a los jóvenes de la Comuna Avanzando y Progresando, para potenciar su desarrollo personal, educativo y profesional.

Análisis de interesados

El análisis de involucrados permite optimizar los beneficios sociales e institucionales del proyecto y limitar los impactos negativos. El análisis de involucrados implica: Identificar todos aquellos que pudieran tener interés o que se pudieran beneficiar directa e indirectamente con el proyecto; Investigar sus roles, intereses, y capacidad de participación. (p, 4)

Matriz de Interesados: Análisis de interesados, determinando posición e influencia.

INTERESADOS	TIPO DE INTERESADOS	CLASIFICACIÓN DE INTERESADOS	CARACTERÍSTICAS O POSICION FRENTE AL PROYECTO
Jóvenes de la comuna Avanzando y progresando que hacen vida en el espacio comunitario El Módulo.	Directo	Aliado	-Necesidad de capacitarse -Interés en el proyecto -Beneficiarios directos -Posibles integrantes del proceso del proyecto
Equipo de Planificación del proyecto	Directo	Aliado	-Planifican proyecto
Vecinos de la comunidad	Directo	Aliado	-Viven en la comunidad -Vínculos directos o indirectos de los jóvenes
Familiares directos de los jóvenes (padres, madres, representantes, parejas, hijos)	Indirecto	Aliados	-Ofrecen apoyo a los jóvenes -Son motivación y impulsores de los jóvenes -Influencia positiva o negativa en los jóvenes
Consejo comunal	Indirecto	Aliado	-Necesidad de impactar positivamente en los habitantes de la comunidad -Controlan y facilitan espacios de la comunidad -Son un enlace directo para los vecinos
Líderes de calle de la Comuna Avanzando y progresando	Indirecto	Aliado	-Influencia en los jóvenes -Influencia en los vecinos -Impactan positiva o negativamente en el proceso
Líderes de otras comunas de la Comunidad	Indirecto	Indiferentes	-Influencia en los jóvenes de otras comunas dentro del Barrio José Félix Ribas -Pueden ser repetidores de buena o mala información -Pueden apoyar y establecer alianzas
Entes gubernamentales dentro de la comunidad	Indirecto	Aliados	-Entes reguladores que pueden facilitar los permisos requeridos por el proyecto
Posible sponsor	Indirecto	Aliados	-Posible interés en el programa de capacitación

			(genera impacto positivo en las comunidades, influye positivamente en la calidad de vida de los jóvenes, aporta socialmente)
Facilitadores	Indirecto	Aliados	-Conocimientos y experiencia en áreas de formación
Otros	Indirecto	Oponentes	-Escépticos al proyecto que pueden impactar negativamente en los jóvenes -Influir negativamente en la decisión de participación de los jóvenes

Tabla 23. Matriz de interesados

Tabla 24. Matriz de posición e influencia

INTERESADO	PODER	IMPACTO
Jóvenes de la comuna Avanzando y progresando	Alta	Alta
Equipo de Planificación del proyecto	Alto	Alta
Lideres de calle de la comuna	Alto	Alta
Consejo comunal	Alta	Alta
Entes gubernamentales (internos y externos a la comunidad)	Alta	Bajo
Familiares directos de los jóvenes (padres, hijos, parejas, ets)	Bajo	Alta
Vecinos de la comunidad	Bajo	Baja
Lideres de otras comunas	Baja	Baja
Posible sponsor	Bajo	Bajo
Facilitadores	Bajo	Alta
Otros	Bajo	Alto

Caracterización de la población

La caracterización consiste en describir las características demográficas, sociales, económicas y/o culturales de un grupo de personas en un momento y lugar determinado, a continuación, se presenta la de los jóvenes de la Comuna Avanzando y Progresando del Barrio José Félix Ribas.

Indicador	Descripción
Muestra	28 jóvenes que frecuentan el Modulo
Genero	El 64% de mujeres y 36% hombres
Edad	El 14% de los jóvenes tienen de 18 a 21 años, el 54% tienen de 22 a 25 años de edad, y el 32% de 26 a 29 años de edad.
Nivel Académico	El 75% tienen completo su educación media general y el 11% el universitario
Estatus laboral	El 25% actualmente trabajan y el 75% no trabajan
Ocupación	El 47% practican un oficio, el 25% practican una profesión, un 14% desarrollan un emprendimiento y un 4% estudian actualmente una carrera universitaria
Recursos tecnológicos	El 89% de los jóvenes tienen dispositivos móviles y el 11% no.

Tabla 25. Caracterización de la población. Fuente: elaboración propia

Análisis del problema

Hacer una buena identificación del problema es determinante para un buen resultado de un proyecto, ya que a partir de esto se establece toda la estrategia que implica la preparación del proyecto. No se puede llegar a la solución satisfactoria de un problema si no se hace primero el esfuerzo por conocerlo razonablemente. (p, 4).

Problema central

Acceso a educación especializada en competencias tecnológicas y herramientas digitales

Basado en esta premisa se desarrollarán herramientas que nos permitan abordar la problemática planteada: árbol del problema, árbol de objetivos, identificación de las alternativas y posterior matriz de marco lógico.

Árbol del problema

El árbol del problema según (Florez, 2018) es una técnica utilizada para entender un problema que se puede solucionar, este árbol está compuesto de un problema central enlazados con unas causas del problema central y los efectos que se tengan (p, 63)

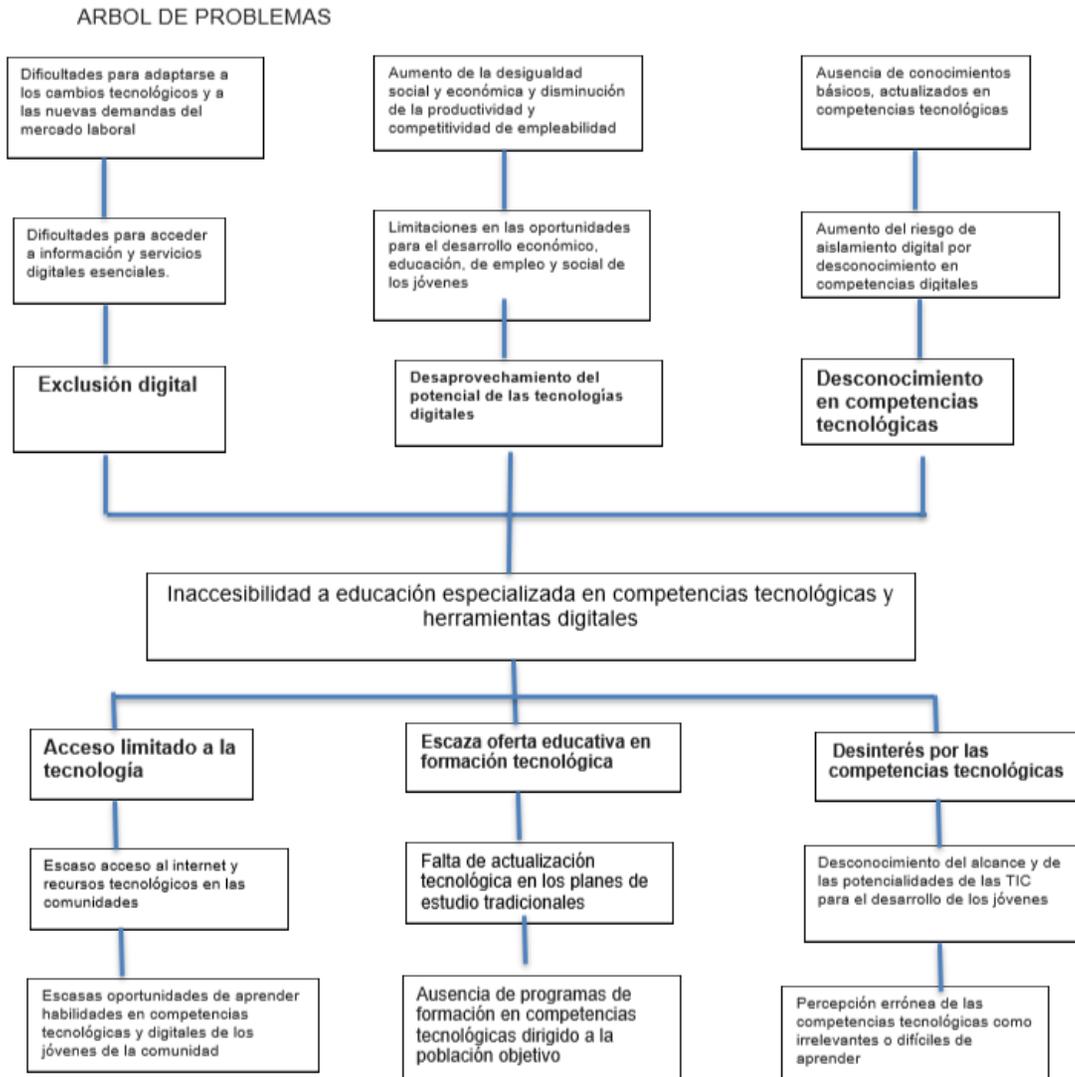


Figura 19. Arbol del problema

Árbol de objetivos

Un árbol de objetivos según (Florez, 2018) cuyo propósito es solucionar el problema central ya encontrado y deberán ser contrarias a los expuesto en el árbol de problemas. Lo que anteriormente eran efectos ahora serán fines y lo que era causas será medios (p, 67)

Análisis de objetivos

Graficar el árbol de medios y fines, Cambiar todas las condiciones negativas del árbol de problemas a condiciones positivas que se estime que son deseadas y viables de ser alcanzadas. Al hacer esto, todas las que eran causas en el árbol de problemas se transforman en medios en el árbol de objetivos, los que eran efectos se transforman de fines y lo que era el problema central se convierte en el objetivo central o propósito del proyecto (p, 6).

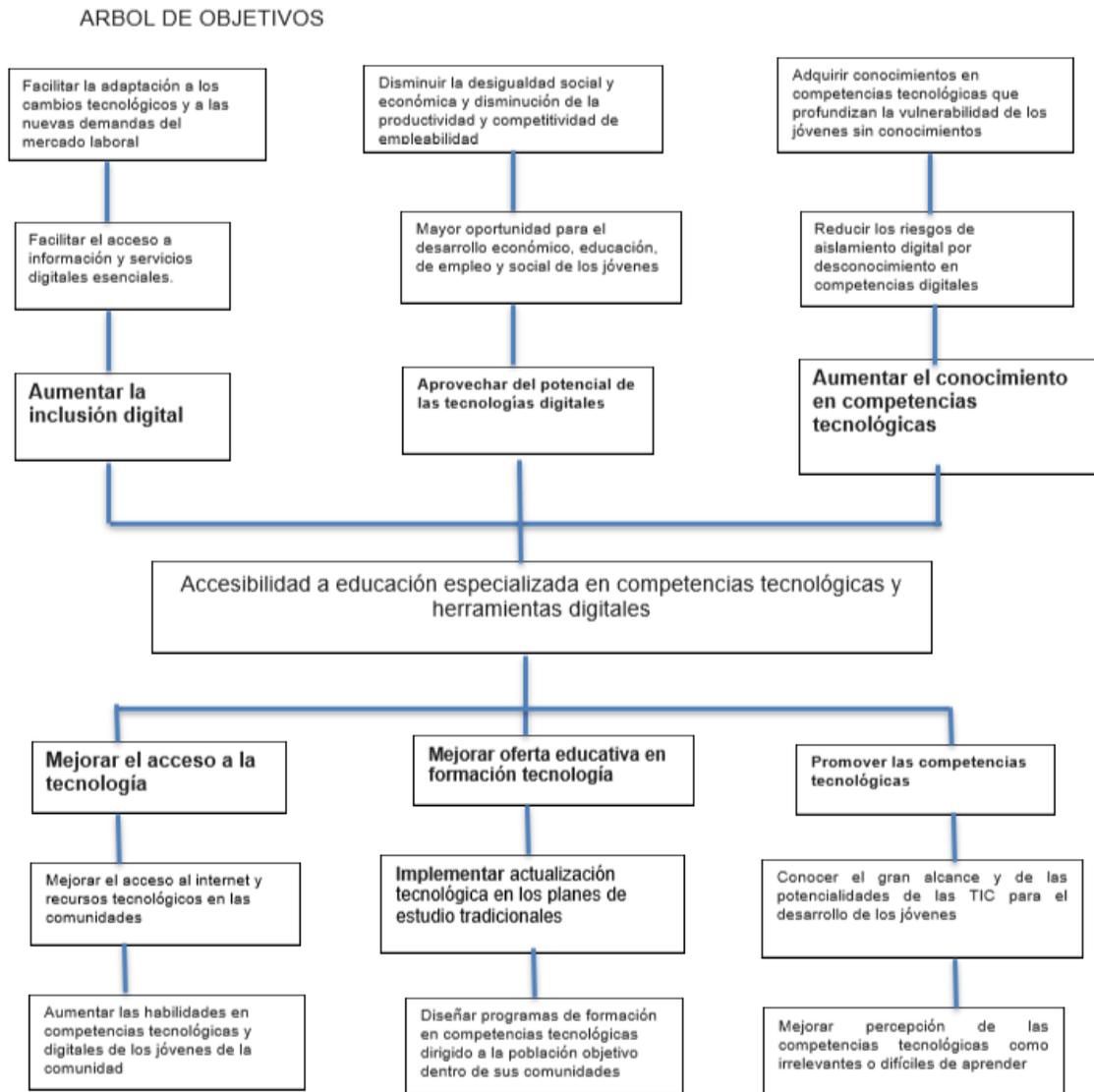


Figura 20. Arbol de objetivos

Identificación de alternativas

En el análisis de alternativas se evidencia cómo vamos a lograr cambiar la situación que se percibe en el árbol del problema y el árbol de objetivos.

Se realiza un análisis e identificación de alternativas o medios para resolver la problemática dándole una solución estratégica, a través de la toma de los medios el árbol de objetivo y definir acciones que nos permita llegar a ese medio. Posteriormente identificamos los criterios pertinentes para filtrar y desarrollar solo las alternativas óptimas con las que trabajar en el siguiente paso.

Alternativas encontradas para el proyecto de fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y herramientas digitales

1. Mejorar el acceso al internet y recursos tecnológicos en las comunidades
2. Aumentar las habilidades en competencias tecnológicas y digitales en jóvenes de las comunidades
3. Ampliar la oferta educativa basadas en competencias tecnológicas para su posterior inserción laboral
4. Diseñar programas de formación en competencias tecnológicas dirigido a la población objetivo dentro de la comunidad
5. Conocer el gran alcance de las potencialidades de las TIC para el desarrollo de los jóvenes
6. Mejorar percepción de las competencias tecnológicas para el aprendizaje de los jóvenes

Tomando en cuenta con los criterios de este proyecto, orientaremos las propuestas a las siguientes alternativas:

1. Aumentar las habilidades en competencias tecnológicas y digitales en jóvenes de las comunidades
2. Ampliar la oferta educativa basadas en competencias tecnológicas para su posterior inserción laboral
3. Diseñar programas de formación en competencias tecnológicas dirigido a la población objetivo dentro de la comunidad

Resumen narrativo del proyecto

En este paso se inicia la estructuración de la matriz de marco lógico. Que consiste en la ordenación de los niveles de la estructura analítica del proyecto donde en cada fila de la matriz se forman los niveles de Fin, propósito, los componentes y las actividades.

El **fin** es un impacto a mediano o largo plazo, y representa el alcance a tener con el proyecto finalizado y puede estar constituido por varios elementos. En este caso se compone de tres fines principales: Aumentar las habilidades en competencias tecnológicas y digitales en jóvenes de las comunidades, ampliar la oferta educativa basada en competencias tecnológicas para su posterior inserción laboral y diseñar programas de formación en competencias tecnológicas dirigido a la población objetivo dentro de la comunidad, que se

resume en un fin principal: contribuir al desarrollo de las habilidades y destrezas digitales y tecnológicas en los jóvenes de la comuna y en consecuencia potenciar sus capacidades.

El **propósito** es el objetivo central del proyecto y es un único objetivo. A través del logro de los componentes se llega a la culminación del proyecto. El propósito de este proyecto es; Diseñar un programa de capacitación en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales de los jóvenes de la Comuna Avanzando y Progresando.

Los componentes son los productos o entregables (bienes o servicios del proyecto) y el resultado de las actividades realizadas. Para lograr el propósito de este proyecto buscaremos lograr los componentes más relevantes a obtener son:

Aumentar las habilidades en competencias tecnológicas y digitales en jóvenes de las comunidades:

1. Diseño del programa de capacitación
2. Selección de herramientas tecnológicas
3. Captación de instructores
4. Considerar los equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa
5. Acondicionar espacios físicos o virtuales para la impartición de las capacitaciones
6. Elaborar o adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes
7. Establecer mecanismos para evaluar el aprendizaje de los participantes y realizar un seguimiento del impacto del programa.
8. Crear alianzas con entes regulatorios y/o empresas u organizaciones

Las actividades son las acciones necesarias a realizar para entregar los componentes del proyecto.

C. 1. Diseño del programa de capacitación

C.1.1. Desarrollar programa de estudio adaptado a las necesidades identificadas de los jóvenes, considerando metodologías y recursos didácticos necesarios.

C.1.2. Definir y planificar el tiempo comprendido del programa, considerando un número de 16 talleres y el número de horas impartidas adecuadas a la selección de horas disponibles para participar en los talleres (entre 1 a 4 hr)

CC.2. Selección de herramientas e identificación de recursos tecnológicos necesarios

C.2.1. Selección de herramientas tecnológicas y plataformas digitales adecuadas para el aprendizaje de las competencias seleccionadas.

C.3. Captación de instructores

C.3.1. Realizar una búsqueda de instructores dentro y fuera de la comunidad

C.3.2. Capacitar a los instructores en teorías y en metodologías de enseñanza aplicables a las necesidades de la población objetivo

C.4. Definir equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa

C.4.1. Identificar recursos existentes y adecuar los módulos del programa a los mismos

C.4.2. Crear alianzas con comercios y/o organismos de la comunidad para la prestación de donaciones y/o colaboración para la adquisición de recursos tecnológicos

C.5. Acondicionar espacios físicos o virtuales para la impartición del programa

C.5.1. Crear alianzas con el consejo comunal para la prestación de espacios comunitarios dentro de la comuna y adecuar los espacios con los recursos existente

C.5.2. Definir la modalidad de estudio a los recursos existentes: presencial, virtual o mixta

C.6. Elaborar, diseñar y adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes

C.7. Definir modelos de evaluación del programa

C.8. Crear alianzas con entes regulatorios y/o empresas u organizaciones

C.8.1. Definir los perfiles profesionales demandados por el sector productivo para facilitar pasantías y/o prácticas de las habilidades adquiridas de los jóvenes

C.8.2. Brindar asesoría a los participantes en la búsqueda de empleo y en la elaboración de su currículum vitae

C.8.3. Reunir los requerimientos de los entes regulatorios aplicables al programa de capacitación.

Resumen Narrativo del Proyecto		Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
FIN	Construir habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales y en consecuencia potenciar las capacidades de los jóvenes de la comuna	<p>Incremento en el % de conocimiento teórico y práctico sobre competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales</p> <p>Porcentaje de satisfacción de necesidades y expectativas de la población objetivo</p> <p>Numero de módulos impartidos por el programa de capacitación</p>	<p>Evaluación de brecha de habilidades</p> <p>Encuestas</p> <p>Programa de estudio</p>	Si hay una disminución de la brecha digital, si se logra satisfacción y cobertura a la necesidad de formación y conocimientos adecuados y si son capaces de utilizar sus habilidades podrán potenciar sus oportunidades de trabajo, estudio y/o emprendimiento
PROPOSITO	Capacitar a los jóvenes de 18 a 29 años de edad en el fortalecimiento de habilidades y destrezas en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales	<p>Número de jóvenes capacitados</p> <p>Numero de talleres y/o cursos impartidos</p> <p>Número de horas de capacitación brindadas</p> <p>Cantidad de contenido teórico, metodológico y didáctico impartido</p>	<p>Registro de asistencia de los jóvenes</p> <p>Informe de actividades semanales</p> <p>Registro de asistencia de los facilitadores</p> <p>Muestras de trabajo</p>	Si los jóvenes asisten a la capacitación tendrán el conocimiento para potenciar sus oportunidades de trabajo, estudio y/o emprendimiento

<p>COMPONENTES</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño del programa de capacitación 2. Selección de herramientas tecnológicas 3. Captación de instructores 4. Considerar los equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa 5. Acondicionar espacios físicos o virtuales para la impartición de las capacitaciones 6. Elaborar o adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes 7. Establecer mecanismos para evaluar el aprendizaje de los participantes y realizar un seguimiento del impacto del programa. 8. Crear alianzas con empresas u organizaciones para facilitar oportunidades de pasantías 	<p>Porcentaje de cumplimiento de los objetivos del programa</p> <p>Número de herramientas tecnológicas utilizadas</p> <p>Porcentaje de satisfacción de los instructores</p> <p>Impacto en el proceso de aprendizaje</p> <p>Numero de equipos informáticos y de conectividad disponibles</p> <p>Satisfacción de los participantes con los equipos</p> <p>Nivel de acondicionamiento de espacios</p> <p>Numero de materiales de apoyo didáctico</p> <p>Porcentaje de participantes que aprueban las evaluaciones</p> <p>Número de alianzas establecidas</p> <p>Nivel de satisfacción de los participantes con las pasantías</p>	<p>Encuestas</p> <p>Entrevistas</p> <p>Consultas anónimas</p> <p>Evaluación del equipo</p> <p>Evaluación de los materiales</p> <p>Pruebas de funcionamiento</p> <p>Inventario</p> <p>Reuniones</p> <p>Documentos de acuerdos escritos</p> <p>Evaluación de conocimientos</p>	<p>Supuestos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La comunidad tiene la capacidad para la aplicación de los talleres y/o cursos 2. Los jóvenes beneficiarios tienen disposición y disponibilidad para recibir los talleres y/o cursos 3. No hay restricciones en la comunidad y/o entes regulatorios <p>Hipótesis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mejorar las habilidades y destrezas de los jóvenes 2. Aumentar las oportunidades de estudio, trabajo y/o emprendimiento de los jóvenes con la adquisición de nuevos conocimientos 3. La capacitación de los jóvenes tendrá un impacto positivo en sus capacidades y en la comunidad al ser
--------------------	---	---	--	---

				<p>agentes de cambios</p> <p>Factores Externos</p> <p>1. La condiciones socioeconómicas y socioculturales que puedan influir en recibir la capacitación</p> <p>2. Resolución de problemáticas cotidianas de los jóvenes que les impidan recibir la capacitación</p> <p>3. Cambios en las alianzas con los grupos de interés del proyecto y en los entes regulatorios</p>
ACTIVIDADES	<p>C. 1. Diseño del programa de capacitación</p> <p>C.1.1. Desarrollar programa de estudio adaptado a las necesidades identificadas de los jóvenes, considerando metodologías y recursos didácticos necesarios.</p> <p>C.1.2. Definir y planificar el tiempo comprendido del programa, considerando un número de 16 talleres y el número de horas impartidas adecuadas a la selección de horas</p>	<p>Porcentaje de satisfacción de los participantes</p> <p>Aplicabilidad de los contenidos</p> <p>Número de instructores capacitados</p> <p>Nivel de experiencia de los instructores</p> <p>Numero de evaluaciones sobre el desempeño de los instructores</p>	<p>Encuestas</p> <p>Retroalimentación con los participantes</p> <p>Registro de selección de los miembros del equipo</p> <p>Evaluación de desempeño de los</p>	<p>Supuestos: El espacio comunitario que se seleccione es accesible para los grupos de interés del proyecto</p> <p>Hipótesis: La capacitación tendrá un impacto positivo en la utilización de los conocimientos impartidos en el</p>

	<p>disponibles para participar en los talleres (entre 1 a 4 hr)</p> <p>CC.2. Selección de herramientas e identificación de recursos tecnológicos necesarios</p> <p>C.3. Captación de instructores</p> <p>C.3.1. Capacitar a los instructores en teorías y en metodologías de enseñanza aplicables a las necesidades de la población objetivo</p> <p>C.4. Definir equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa</p> <p>C.4.1. Identificar recursos existentes y adecuar los módulos del programa a los mismos</p> <p>C.4.2. Crear alianzas con comercios y/o organismos de la comunidad para la prestación de donaciones y/o colaboración para la adquisición de recursos tecnológicos</p> <p>C.5. Acondicionar espacios físicos y/o virtuales para la impartición del programa</p> <p>C.5.1. Crear alianzas con el consejo comunal para la prestación de espacios comunitarios dentro de la</p>	<p>Nivel de funcionamiento adecuado de los equipos</p> <p>Nivel de adecuación de los espacios a utilizar</p> <p>Numero de recursos disponibles</p> <p>Nivel de satisfacción de los participantes con los espacios</p> <p>Numero de Variedad de materiales</p> <p>Nivel de calidad de los materiales</p> <p>Numero de recursos utilizados</p> <p>Porcentaje de participantes que realizan pasantías</p> <p>Porcentaje de cumplimiento de alianzas y acuerdos</p> <p>Numero de requisitos y formalidades cumplidas por los entes regulatorios</p>	<p>miembros del equipo</p> <p>Pruebas regulares de los equipos</p> <p>Inspecciones del espacio</p> <p>Encuestas de satisfacción</p> <p>Registros inventarios materiales e de</p> <p>Monitoreo seguimiento y</p> <p>Evaluaciones de acuerdos y alianzas de</p> <p>Registros documentación normativa de</p>	<p>aumento de oportunidades de educación, trabajo y/o emprendimiento de los jóvenes</p> <p>Factores externos: Influencia de grupos de interés que puedan ser adversos al programa y sus beneficios</p> <p>2. Supuestos: Los medios seleccionados para desarrollar el programa tiene un amplio alcance y beneficio para los jóvenes capacitados</p> <p>Hipótesis: Un programa adecuado y adaptado a las necesidades de obtener conocimientos en competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales para el aprovechamiento del potencial de los jóvenes</p> <p>Factores externos: Emulación de proyectos con otros fines o propósitos que</p>
--	--	---	---	---

	<p>comuna y adecuar los espacios con los recursos existente</p> <p>C.5.2. Definir la modalidad de estudio a los recursos existentes: presencial, virtual o mixta</p> <p>C.6. Elaborar, diseñar y adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes</p> <p>C.7. Definir modelos de evaluación del programa</p> <p>C.8. Crear alianzas con entes regulatorios y/o empresas u organizaciones</p> <p>C.8.1. Definir los perfiles profesionales demandados por el sector productivo para facilitar pasantías y/o prácticas de las habilidades adquiridas de los jóvenes</p> <p>C.8.2. Reunir los requerimientos de los entes regulatorios aplicables al programa de capacitación</p>		<p>puedan desinteresar a los jóvenes</p> <p>3. Supuestos: Los jóvenes de la comuna tienen la disposición, interés y disponibilidad para las horas de capacitación</p> <p>Hipótesis: La formación mejorará las habilidades y destrezas de las personas en materia de competencias tecnológicas y uso de herramientas digitales para su posterior utilización en estudios, trabajo y/o emprendimiento</p> <p>Factores externos: Disponibilidad de formadores, acceso a los requisitos y entes regulatorios y alianzas con los grupos de interés del proyecto</p>
--	---	--	--

Tabla 26. Matriz de Marco lógico

No.	Nombre de la Tarea	Sept. 2024	Oct. 2024	Nov. 2024
C. 1.	Diseño del programa de capacitación			
C.1.1.	Desarrollar programa de estudio adaptado a las necesidades identificadas de los jóvenes, considerando metodologías y recursos didácticos necesarios.			
C.1.2.	Definir y planificar el tiempo comprendido del programa, considerando un número de 16 talleres y el número de horas impartidas adecuadas a la selección de horas disponibles para participar en los talleres (entre 1 a 4 hr)			
C.2.	Selección de herramientas e identificación de recursos tecnológicos necesarios			
C.3.	Captación de instructores			
C.3.1.	Capacitar a los instructores en teorías y en metodologías de enseñanza aplicables a las necesidades de la población objetivo			
C.4.	Definir equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa			
C.4.1.	Identificar recursos existentes y adecuar los módulos del programa a los mismos			
C.4.2.	Crear alianzas con comercios y/o organismos de la comunidad para la prestación de donaciones y/o colaboración para la adquisición de recursos tecnológicos			
C.5.	Acondicionar espacios físicos y/o virtuales para la impartición del programa			
C.5.1.	Crear alianzas con el consejo comunal para la prestación de espacios comunitarios dentro de la comuna y adecuar los espacios con los recursos existente			

C.5.2.	Definir la modalidad de estudio a los recursos existentes: presencial, virtual o mixta			
C.6.	Elaborar, diseñar y adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes			
C.7.	Definir modelos de evaluación del programa			
C.8.	Crear alianzas con entes regulatorios y/o empresas u organizaciones			
C.8.1.	Reunir los requerimientos de los entes regulatorios aplicables al programa de capacitación			
C.8.2	Definir los perfiles profesionales demandados por el sector productivo para facilitar pasantías y/o prácticas de las habilidades adquiridas de los jóvenes			

Tabla 27. Cronograma de actividades

No.	Paquete de trabajo		Días a la semana a trabajar	Semanas	Meses	Total, de horas por mes	Costo por hora	Costo Total por mes	Costo total
	ACTIVIDAD	Número de horas invertidas							
C. 1.	Diseño del programa de capacitación	60 horas	5 días	8 semanas	2 meses	30 horas	2.5\$	100\$	200\$
C.1.1.	Desarrollar programa de estudio adaptado a las necesidades identificadas de los jóvenes, considerando metodologías y recursos didácticos necesarios.	30 horas	3 días	4 semanas	1 mes	15 horas	2.5\$	37.5\$	37.5\$

C.1.2.	Definir y planificar el tiempo comprendido del programa, considerando un número de 16 talleres y el número de horas impartidas adecuadas a la selección de horas disponibles para participar en los talleres (entre 1 a 4 hr)	30 horas	2 días	4 semanas	1 mes	15 horas	2.5\$	37.5\$	37.5\$
C.2.	Selección de herramientas e identificación de recursos tecnológicos necesarios	30	1 día	4 semanas	1 mes	30 horas	2.5\$	75\$	75\$
C.3.	Captación de instructores	90	5 días	12 semanas	3 meses	30 horas	2.5\$	75\$	225\$
C.3.2.	Capacitar a los instructores en teorías y en metodologías de enseñanza aplicables a las necesidades de la población objetivo	180	5 días	12 semanas	3 meses	60 horas	2.5\$	150\$	450\$
C.4.	Definir equipos informáticos y de conectividad necesarios para el desarrollo del programa	60	2 días	4 semanas	3 meses	20 horas	2.5\$	50	150
C.4.1.	Identificar recursos existentes y adecuar los módulos del programa a los mismos	20	2 días	4 semanas	1 mes	20 horas	2.5\$	50	50

C.4.2.	Crear alianzas con comercios y/o organismos de la comunidad para la prestación de donaciones y/o colaboración para la adquisición de recursos tecnológicos	60	5 días	4 semanas	3 meses	20 horas	2.5\$	50\$	150\$
C.5.	Acondicionar espacios físicos y/o virtuales para la impartición del programa	180 horas	5 días	12 semanas	3 meses	60 horas	2.5\$	150\$	450\$
C.5.1.	Crear alianzas con el consejo comunal para la prestación de espacios comunitarios dentro de la comuna y adecuar los espacios con los recursos existente	60 horas	5 días	12 semanas	3 meses	20 horas	2.5\$	50\$	150\$
C.5.2.	Definir la modalidad de estudio a los recursos existentes: presencial, virtual o mixta	40 horas	2 días	12 semanas	3 meses	14 horas	2.5\$	35\$	105\$
C.6.	Elaborar, diseñar y adquirir materiales de apoyo didáctico adecuado a los participantes	60 horas	5 días	12 semanas	3 meses	20 horas	2.5\$	50\$	150\$
C.7.	Definir modelos de evaluación del programa	60 horas	5 días	12 semanas	3 meses	20 horas	2.5\$	50\$	150\$

C.8.	Crear alianzas con entes regulatorios y/o empresas u organizaciones	180 horas	5 días	12 semanas	3 meses	60 horas	4\$	240\$	720\$
C.8.1.	Reunir los requerimientos de los entes regulatorios aplicables al programa de capacitación	90 horas	5 días	12 semanas	3 meses	30 horas	2.5\$	75\$	225\$
C.8.2	Definir los perfiles profesionales demandados por el sector productivo para facilitar pasantías y/o prácticas de las habilidades adquiridas de los jóvenes	30 horas	2 días	12 semanas	3 meses	10 horas	2.5\$	25\$	75\$

Tabla 28. Presupuesto por actividades

COSTOS DE OPERACIÓN

Descripción	Precio
Mesas de trabajo, sillas, estantes, etc	918,00 \$
TOTAL	918, 00\$

Tabla 29. Recursos Mobiliarios

RECURSOS HUMANOS			
PLANTILLA DE PERSONAL	Cargo	Salario mensual por cargo	Salario total por cargo

AREA			
Dirección de proyecto	Director de proyecto	800.00 \$	800.00 \$
Área administrativa	Administradora	300.00 \$	300.00 \$
	Asistente Administrativo	220.00 \$	220.00 \$
	Asistente contable	220.00 \$	220.00 \$
Área de Recursos Humanos	Gerente de Recursos Humanos	320.00 \$	320.00 \$
	Asesor Legal	300.00 \$	300.00 \$
	Asistente de Recursos humanos	220.00 \$	220.00 \$
Área de Planificación	Planificador	220.00 \$	220.00 \$
	Asistente de aula	180.00 \$	180.00 \$
Area de Formación	Responsable de aula	220.00 \$	220.00 \$
	Facilitadores (mínimo 5)	220.00 \$	1100.00 \$
TOTAL			3000,00\$

Tabla 30. Recursos humanos

COSTO DE SERVICIOS (MODALIDAD FISICA O VIRTUAL)			
Servicio	Cantidad	Precio Unit.	Precio Total

Agua	28 m3	0.059 \$	46.25 \$
Electricidad	200 kWh	0.045 \$	9,00 \$
Cantv	150 Mbps	1.5\$	99.99 \$
Gas	27 Kl	0.01 \$	0.27 \$
TOTAL			155.51 \$

Tabla 31. Servicios Públicos

MANTENIMIENTO/REPOSICIÓN	
Descripción	Precio
Equipos Tecnológicos	98.99 \$
Equipos de áreas técnicas	147.55 \$
Mobiliario	514.80 \$
Materiales de oficina	166.73 \$
Materiales de limpieza	12. 00 \$
TOTAL	329. 00\$

Tabla 32. Mantenimiento/reposición

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al finalizar el desarrollo de la investigación y elaboración de la propuesta, se presentan las conclusiones de lo planteado:

- ❖ En relación al primer objetivo específico, se identificaron los recursos y conocimientos básicos preexistentes de los jóvenes de la comuna Avanzando y Progresando, referente al uso internet y herramientas digitales básicas. Esto incluye desde el manejo de dispositivos electrónicos hasta la navegación de la web. Se pudo conocer con que recursos tecnológicos contaban los jóvenes como: dispositivos móviles, computadoras y/o Tablet. Dando resultados positivos pues cada uno de los encuestados tenía al menos un dispositivo electrónico en su uso cotidiano y el 100% de los jóvenes expreso tener conocimiento básico del manejo de internet, se identificaron también áreas de interés de los jóvenes con respecto a las herramientas digitales, como: gestión de información, comunicación digital, trabajo colaborativo virtual, liderazgo digital, ofimática y edición de contenidos. También se logró conocer las modalidades de aprendizaje que respondían a sus preferencias, con el fin de poder adaptar el programa a sus necesidades e interés particulares y poder posteriormente considerar los referentes teóricos y metodológicos adecuados para las mismas.
- ❖ En relación al segundo objetivo específico, se recopiló, seleccionó y analizó información de lecturas de documentos del tema de investigación, como: propuestas teóricas, metodológicas y estratégicas, referente a las competencias tecnológicas, el manejo de la TIC, herramientas digitales etc., que dio como resultado la elaboración de una matriz de referentes y su posterior análisis. En el análisis se seleccionó y sugirió uno referente por enfoque (teórico, metodológico y estratégico) para la futura aplicación del programa.

- ❖ Y el último y tercer objetivo, se basó en la elaboración del diseño del programa de capacitación, con la información recolectada y el estudio profundo de cada uno de las variables, elementos e información que se manejó en el proceso de creación del trabajo especial de grado, dando como resultado una propuesta basada en la metodología de marco lógico. En donde dado el análisis profundo de la problemática se definió el problema central, las causas, consecuencias, medios y fines, componentes y actividades para lograr los objetivos planteados, dando como resultado el diseño de un proyecto de un tiempo estimado de tres (3) meses, actividades acordes a lo planteado y herramientas aplicadas para su orden lógico.

Recomendaciones

- ❖ Se sugiere diseñar propuestas para atender problemáticas que fueron transversales al presente proyecto como el acceso al internet en las comunidades, esto puede lograrse desde iniciativas que promuevan los espacios de internet libre en los espacios comunitarios en donde hacen vida la comunidad toda.
- ❖ Buscar financiamiento, ya que es importante buscar formas de financiar el programa de capacitación para su implementación. Esto se puede hacer a través de subvenciones, donaciones, asociaciones con el sector privado y tarifas de los participantes.
- ❖ Posterior a la aplicación del programa, se sugiere hacer una evaluación y seguimiento para medir el impacto que esté logró tener, con la finalidad de modificar, mejorar y potencializar lo planteado para futuros proyectos sociales.
- ❖ Brindar oportunidades de aprendizaje continuo, ya que tecnología está en constante cambio, por lo que es importante brindar a las participantes oportunidades para continuar aprendiendo nuevas habilidades. Esto se puede hacer a través de talleres, cursos y recursos en línea.

REFERENCIAS

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2023). IV Informe Fintech en América Latina y el Caribe.

Barrero, M. I., & Gallo, L. A. (2015). Actitudes hacia la pobreza y la riqueza de jóvenes venezolanos en función de la preferencia política y su estrato socioeconómico. UCAB Repositorio

Beltrán, H. (2022). El uso pedagógico de las TIC en la enseñanza de la geografía económica en educación media técnica. Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio”.

Cacua Peñaloza, I. (2023). Representaciones sociales sobre el uso didáctico de las TIC desde la práctica pedagógica del docente. Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio”.

Casadiegos, A. (2023). Las tecnologías informáticas en la enseñanza universitaria. Concepciones y realidades desde la visión del docente. UPEL.

Castañeda Espinoza, M. L. (2018). Capacitación en la inserción laboral en jóvenes de 18 a 29 años beneficiarios del Programa Jóvenes Productivos, sede Lima Metropolitana, Lima, Perú.

Centro de Investigaciones Sociales (CISOR). (2010). Familias vulnerables y acciones para su apoyo en el Municipio Sucre: Informe final del proyecto realizado para la Fundación para el Desarrollo Integral de los Servicios Públicos del Municipio Sucre – FundaSucre. Caracas, Venezuela.

Conferencia Internacional del Trabajo. (2007). Resolución y conclusiones sobre la promoción de empresas sostenibles. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Ginebra: OIT.

Contreras, G. (2022). Las tecnologías de la información y la comunicación para la promoción de la orientación vocacional en la educación secundaria. Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio”.

Dalio, M. A., Zaballos, A. G., Iglesias, E., & Gabarró, P. P. (2024). Aprendizaje digital y la transformación de la educación. Portal UNESCO.

Domínguez Alonso, F. (2020). Encuentro con jóvenes 2020 Venezuela. FONDO DE POBLACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. Repositorio UPEL.

Enríquez Salas, P., & Argota Pérez, G. (2016, julio-diciembre). Descripción interpretativa para la elaboración del perfil de tesis de investigación científica con enfoque cualimétrico (mixto). Campus.

Freitez, A., Correa, G., Di Brienza, M., Poleo, R., & Jácome, C. (2018). Indicadores socio-demográficos basados en la ENCOVI. IIES – UCAB.

Freitez-Gerardo, A., Correa, M., Di Brienza, M., Poleo, R., & Jácome, C. (2016). Indicadores sociodemográficos basados en la ENCOVI. Elaborado en el IIES-UCAB.

Guerrero M., W. (2022). Competencias tecnológicas del docente en la práctica pedagógica en la educación media técnica en Colombia. UPEL.

Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales (UCAB). (2021, octubre). Encuesta Nacional sobre Juventud 2021: Presentación de principales resultados. Caracas, Venezuela.

Lafontant, C. (2023). Deserción forzada: el crecimiento, auge y caída del sistema universitario. (Trabajo final de concentración, Universidad Católica Andrés Bello, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Comunicación Social, Caracas, Venezuela.

León, K. (2021). Teorizar sobre el significado de la práctica pedagógica del docente a partir del uso didáctico de las TIC en la educación básica secundaria.

Ley Orgánica de Ciencia y Tecnología (2005) establece que el Estado tiene la responsabilidad de promover el desarrollo científico y tecnológico del país (Art. 2, Art. 3, Art. 15).

Ley Orgánica de Educación (2009) establece que la educación es un derecho humano y un deber social (Art. 6).

Ley Orgánica de las Comunas (2010) establece que las comunas tienen la capacidad de autogestionarse, gobernarse y desarrollar sus propias políticas públicas (Art. 4, Art. 6, Art. 31)

Lucena, H., Cejas, M., & Pereira, L. (2017). La formación profesional y el empleo para jóvenes. Un estudio desde la realidad venezolana. Universidad de Carabobo.

Martín Pinto, A. H. (2022). Metodología de la enseñanza de la asignatura tecnología e informática en torno al desarrollo del pensamiento computacional en educación media. Upel.

Martín-Cuadrado, A. M., Pérez-Sánchez, L., & Álvarez, M. (2020). Experiencias de aprendizaje compartido en el Itinerario CAPACITACIÓN DE FORMADORES EN COMPETENCIAS DIGITALES.

Martínez Garza, R. (2023). BID. Desarrollo de habilidades digitales en América Latina y el Caribe.

Medina, V. (2020). *El sistema educativo venezolano en bancarrota: desafíos del financiamiento educativo en Venezuela y propuestas para su solución*. Caracas, Venezuela:

Medina, V. (2020). El sistema educativo venezolano en bancarrota: desafíos del financiamiento educativo en Venezuela y propuestas para su solución. Centro para el Desarrollo Económico (CenDE).

Mogollón, M. L. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación para la enseñanza de la lectura crítica en la educación del siglo XXI. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio".

Morales Ramos, S. (Coord.), Carneiro, F., Castillo, M., Cattivelli, M., & Méndez, G. (2022). Juventudes vulnerables, competencias digitales y formación profesional en América Latina. OIT. Centro de Informaciones y Estudios del Uruguay.

Naciones Unidas (2018), La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.

Naciones Unidas. (2005). Metodología del Marco Lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas. FINC.

Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2017). Perspectivas de empleo. "https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@dgreports/@dcomm/@publ/documents/publication/wcms_541211.pdf."

Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2023). Aplicación de las normas internacionales del trabajo, 2023

Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2023). Perspectivas Sociales y del Empleo en el Mundo: Tendencias 2023. Informe de referencia

Organización Internacional del Trabajo. (2020). Competencias tecnológicas. "<https://www.ilo.org/es/investigacion/informes-emblematicos-y-principales-publicaciones/perspectivas-sociales-y-del-empleo-en-el-mundo/perspectivas-sociales-y-del-empleo-en-el-mundo-tendencias-2020>"

Palma Díaz, S. K., & Ruiz Coronel, V. P. (2016). Propuesta de un plan de capacitación para el desarrollo organizacional. Escuela Académico Profesional de Administración.

Plan de la Patria 2019-2025 establece como objetivo nacional "convertir a Venezuela en una potencia científica y tecnológica" (Objetivo Nacional 1.6).

Polo Amador, L. J. (2023). Aproximación teórica desde los procesos de enseñanza y aprendizaje del pensamiento computacional. UPEL.

Rodríguez Carreño, M. A. (2022). Propuesta de actualización al plan tecnológico del centro de formación para el desarrollo rural y minero CEDRUM - Sena regional Norte de Santander, desde la vigilancia tecnológica para la identificación de oportunidades de innovación.

Rueda Garcés, H. E. (2022). Plan de capacitación para mejorar las competencias tecnológicas de los colaboradores operativos de una cadena de tiendas retail de la zona norte de Lima Metropolitana. UPEL.

Subdirección de Investigación y Postgrado. (2023). Fundamentos epistemológicos para la práctica pedagógica innovadora mediado por las tecnologías digitales. Doctorado en Educación. Rubio – Táchira.

Universidad Central de Venezuela (UCV), Universidad Simón Bolívar (USB) & Universidad Católica Andrés Bello (UCAB). (2018). Encuesta Nacional de Condiciones de Vida 2018. Caracas,

Universidad del Zulia (LUZ), (2022). Programa de Formación para Emprendedores desde la formación de posgrado en la Península de Paraguaná-Venezuela. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(3), 28071865028. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28071865028>

Universidad Pedagógica Experimental Libertador. (2022). Propuesta didáctica innovadora para el desarrollo del aprendizaje autónomo con el uso de las TIC.

ANEXOS

Cuestionario aplicado

ENCUESTA

Encuesta dirigida a los jóvenes de entre **18 a 29 años de edad** en la Comuna Avanzando y Progresando, de la Comunidad José Félix Ribas. Parroquia Petare, Municipio Sucre, Estado Miranda.

Finalidad: Recolectar información sobre las necesidades tecnológicas de los jóvenes de la comunidad.

Estimado (a) Joven, seleccione la respuesta con la que se sienta identificado.

CUESTIONARIO

INFORMACION SOCIODEMOGRAFICA

Genero

Masculino	<input type="checkbox"/>	Femenino	<input type="checkbox"/>	Otro	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	----------	--------------------------	------	--------------------------

Edad:

18-21: ____

22-25: ____

26-29: ____

Nivel académico completado

Primaria	<input type="checkbox"/>	Secundaria	<input type="checkbox"/>	21	Educación Superior	<input type="checkbox"/>	7	Ninguno	<input type="checkbox"/>
----------	--------------------------	------------	--------------------------	----	--------------------	--------------------------	---	---------	--------------------------

Usted trabaja actualmente

- A) Si: ____
B) No: ____

¿ocupación?

- A) Profesión: ____
B) Oficio: ____
C) Emprendimiento: ____
D) Estudiante: ____
E) Otro: ____

PRIMERA PARTE: DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES

1. ¿Tiene usted dispositivo móvil?

- A) Si: ____
B) No: ____

2. Cuenta usted con alguno o todos los dispositivos tecnológicos siguientes:

- A) Computadora de mesa: ____
B) Computadora portátil: ____
C) Tablet: ____
D) Todas las anteriores: ____
E) Ninguna: ____

3. ¿Qué utilidad les da a sus dispositivos tecnológicos?

- A) Entretenimiento (Redes sociales, juegos, realidad virtual, música, fotos): ____
B) Trabajo u estudio (paquete office, **canva**, Photoshop, otro): ____
C) Toda las anteriores: ____
D) Otra utilidad: ____

Figura 21

4. ¿Sabe utilizar programas básicos de computadora (Word, Chrome)?

- a) Si: _
- b) No: _

5. ¿Tiene conocimiento sobre el uso y manejo de red (internet)?

- A) Si: ___
- B) No: ___

SEGUNDA PARTE: METODOLOGIA, TEORIAS, DIDACTICAS

- A) Gestión de información (saber navegar en internet, gestionar, rastrear y organizar la información, formatos de archivos, otros): ___
- B) Comunicación Digital (saber cómo y cuándo enviar mensajes, información o archivos adjuntos; dominio de la llamada, otro): ___
- C) Trabajo Colaborativo Virtual (documentos en la nube, edición colaborativa de archivos en tiempo real, calendarios de tareas, agendas virtuales, esquemas, sistematización, Trello, ~~capva~~, Asana): ___
- D) Liderazgo digital (gestionar una identidad virtual, personal o empresarial, con gran visibilidad y aprobación entre los grupos de interés, a partir de la creación o distribución de contenido orgánico de valor y la interacción correcta en redes sociales, otros): ___
- E) Ofimática y edición de contenidos (habilidades básicas de edición sencilla de contenidos, como imágenes, videos y contenido web): ___
- F) Todas las anteriores: ___

6. ¿Estas interesado en aprender y/o fortalecer habilidades y destrezas tecnológicas mediante capacitaciones?

- A) Si: ___
- B) No: ___
- C) No se: ___

7. Con cuál de las siguientes formas de aprendizaje te sientes identificado:

- A) Seminarios: ___
- B) Estudio de casos: ___
- C) Aprendizaje en equipo: ___
- D) Debates: ___
- E) Consultas bibliográficas: ___

8. Con que modalidad te sientes más cómodo:

- A) Presencial: ___
- B) Virtual: ___
- C) Mixta: ___
- D) Ninguna: ___
- E) Otro: ___

9. Con cuales de los siguientes instrumentos te sientes cómodo

- A) Cuadernos: ___
- B) Diarios: ___
- C) Informes: ___
- D) Apuntes: ___
- E) Plataformas virtuales: ___
- F) Documentos digitales: ___
- G) Otro: ___

Figura 22

10. Con que tipo de evaluaciones te sientes cómodo

- A) Evaluación escrita: ____
- B) Evaluación oral: ____
- C) Examen práctico: ____
- D) Exposiciones: ____
- E) Presentación de trabajos escritos: ____
- F) Otro: ____

TERCERA PARTE: INFORMACIÓN PARA ELABORACIÓN DE PROPUESTA

11. ¿Cuántas horas al día dispones para recibir una capacitación?

- A) 1 hora: ____
- B) 2 horas: ____
- C) 3 horas: ____
- D) Mas: ____
- E) Ninguna: ____

12. ¿Tienes capacidad de movilizarte de tu comunidad?

- A) Si: ____
- B) No: ____
- C) No se / no responde: ____

13. ¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una oportunidad de progresar en tu trabajo, estudio, etc.?

- A) Si: ____
- B) No: ____

14. ¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te brindara una mejor oportunidad laboral?

- A) Si: ____
- B) No: ____
- C) No se / No responde: ____

15. ¿Crees que un programa de capacitación orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades y destrezas tecnológicas, te dará herramientas para emprender, estudiar, etc.?

- A) Si: ____
- B) No: ____
- C) No se/ No responde: ____

16. ¿tienes conocimiento de algún programa de capacitación que se haya realizado en la comunidad?

- a. Si: ____
- b. No: ____

Figura 23

