

La juventud  
centroamericana es

**CaPAZ**

...de integrarse  
al mundo digital



Cómo aprovechar la digitalización para  
jóvenes en contextos de violencia

Un aporte al proceso de integración  
social en la región SICA



**giz**  
GIZ - German Engineering  
Cooperation GmbH



Secretaría de la Integración Social  
Centroamericana

Por una Región SICA con inclusión, bienestar y equidad



**SICA**  
Sistema de la Integración  
Centroamericana





Estimables lectores:

La pandemia de la COVID-19, nos dejó una importante lección: Si ya se hablaba de la cuarta revolución industrial, con la pandemia nos dimos cuenta de que la digitalización de nuestros procesos no era solamente una opción. En muchos sentidos fue la única y mejor estrategia para asegurar su sostenibilidad en este nuevo contexto de pandemia. En un corto plazo, la región centroamericana dio pasos gigantescos hacia la era digital, de repente se generalizó el uso de medidas de gobierno digital, el desarrollo de transacciones comerciales, reuniones ejecutivas, procesos de aprendizaje y educación, que rompieron esquemas tradicionales y abrieron paso a nuevas formas para hacer sostenible el desarrollo en la región.

En el caso específico de los proyectos que la *Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH* (Cooperación Alemana al Desarrollo – GIZ) y la Secretaría de la Integración Social Centroamericana (SISCA) implementan en la región, la digitalización abrió nuevas posibilidades para alcanzar los diferentes sectores de la población.

En nuestro programa regional “Promoción del empleo juvenil, la educación y la formación profesional de jóvenes marginados para la prevención de la violencia juvenil en Centroamérica – CaPAZ”, capacitamos a jóvenes para que se puedan integrar a un mundo cada vez más digital. Tecnologías innovadoras y soluciones digitales nos han permitido cruzar fronteras – fronteras muchas veces causadas por la violencia, el crimen u otros factores de exclusión social que marcan la vida de las juventudes centroamericanas, especialmente en El Salvador, Guatemala y Honduras.

Entre 2020 y 2022, hemos mejorado el acceso a la formación profesional de más de 1,500 jóvenes que viven en municipios con altos índices de violencia en Honduras, Guatemala y El Salvador. Lo logramos a través de la virtualización de cursos, el desarrollo de plataformas para la intermediación laboral, la creación de nuevas ofertas de formación virtual y la aplicación de herramientas de Realidad Virtual. Además, nuestras ofertas de formación en programación, administración de redes, soluciones digitales o robótica prepararon a jóvenes a un mercado laboral cada vez más digital.

Eso nos reafirma que trabajar en la digitalización es y será un eje clave de nuestro trabajo para las juventudes en la región SICA. Con esta publicación queremos contagiarles de nuestra convicción y brindarles conocimientos, ejemplos concretos, experiencias y aprendizajes sobre cómo sacar provecho de la digitalización para desarrollar medidas que favorezcan no solo la operatividad de un programa de cooperación, sino que también el fortalecimiento de competencias en jóvenes que viven en contextos de violencia.

Le deseamos una lectura fructífera y agradable.



**Anita Zetina**  
Secretaria General  
Secretaría de la Integración  
Social Centroamericana SISCA



**Felicitas Eser**  
Directora regional  
Programa CaPAZ  
Cooperación Alemana al  
Desarrollo - GIZ



# CONTENIDO

01	ABREVIACIONES
02	RESUMEN EJECUTIVO
08	1. INTRODUCCIÓN
05	2. JÓVENES CAPACES PARA INTEGRARSE EN EL MUNDO DIGITAL
06	2.1 Curso de Alfabetización Digital
10	2.2 Curso de Realidad Virtual
14	2.3 Curso de Robótica
17	2.4 Curso de Programador Junior y Administrador de Redes
20	3. USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL TRABAJO CON CONTRAPARTES
21	4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



# ABREVIACIONES

ACNUR	Agencia de las Naciones Unidas para los Refugiados
ALTERNATIVAS	Programa regional “(Re)Integración de Niños y Jóvenes en Riesgo en Centroamérica” implementado por la <i>Deutsche Gesellschaft für Zusammenarbeit GmbH</i> (GIZ) y la Secretaría de la Integración Social a partir de 10/2017 en El Salvador, Honduras y Guatemala
BMZ	<i>Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung</i> Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de la República Federal de Alemania
CADERH	Centro Asesor para el Desarrollo de los Recursos Humanos (Honduras)
CaPAZ	Programa regional “Promoción del empleo juvenil, la educación y la capacitación profesional de jóvenes marginados para la prevención de la violencia en Centroamérica”, implementado por la <i>Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH</i> (GIZ) y la Secretaría de la Integración Social entre 01/2020 y 02/2023 en El Salvador, Honduras y Guatemala
CIS	Consejo de la Integración Social Centroamericana
CDN	Convención sobre los Derechos del Niño y la Niña (1989)
FUSALMO	Fundación Salvador del Mundo (El Salvador)
CCIT	Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa
GIZ	<i>Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH</i> Cooperación Alemana al Desarrollo (Cooperación Técnica)
INSAFORP	Instituto Salvadoreño de Formación Profesional (El Salvador)
INFOP	Instituto Nacional de Formación Profesional (Honduras)
KfW	<i>Kreditanstalt für Wiederaufbau</i> Banco de Desarrollo Alemán (Cooperación Alemana)
LGBTIQ+	Lesbiana, Gay, Bisexual, Transgénero, Queer y otras identidades y expresiones de género
NDNA	No Dejar a Nadie Atrás
SG-SICA	Secretaría General del Sistema de la Integración Centroamericana
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
OIM	Organización Internacional para las Migraciones
OIT	Organización Internacional del Trabajo
ONU	Organización de las Naciones Unidas
ONG	Organización No Gubernamental
RSE	Responsabilidad Social Empresarial



## RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo de esta publicación es describir la experiencia del programa regional CaPAZ (Promoción del empleo juvenil, la educación y la formación profesional de jóvenes marginados para la prevención de la violencia juvenil en Centroamérica, implementado por la *Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH*, Cooperación Alemana al Desarrollo – GIZ, y la Secretaría de la Integración Social Centroamericana, SISCA, entre 01/2020 y 02 /2023) en la implementación de un enfoque de digitalización y fomento de capacidades en jóvenes para integrarse en un mundo cada vez más digital.

Para la GIZ y la SISCA la digitalización es un eje transversal, el cual es analizado y monitoreado de forma constante. Un elemento clave para el programa CaPAZ es el acceso de la población joven a las oportunidades laborales que abre el mundo digital como una alternativa para fortalecer su resiliencia y su integración productiva.

Con esta publicación buscamos motivar a la persona lectora a conocer el potencial que brinda la digitalización para fortalecer la empleabilidad de jóvenes en contextos de vulnerabilidad y mejorar su acceso a procesos de formación profesional.

Iniciamos con una introducción sobre la relevancia de la digitalización para la SISCA y la GIZ para luego compartir cómo hemos definido, conceptualizado e implementado el enfoque de digitalización en nuestro programa CaPAZ. Posteriormente, mostramos cuatro ejemplos de las mejores prácticas en este ámbito.

1. El curso “Alfabetización Digital” que se implementó en los tres países de intervención El Salvador, Honduras y Guatemala para responder a las necesidades de jóvenes que poseen poco o nulo conocimiento sobre tecnologías de la información y la comunicación.

2. Un juego de Realidad Virtual a través del cual jóvenes experimentan una entrevista laboral y aprenden a manejar sus emociones antes, durante y después de la entrevista, fortaleciendo así aspectos de Salud Mental y Apoyo Psicosocial.

3. El curso “Robótica” que se implementó en la Ciudad de Guatemala para enseñar elementos básicos de programación, a través de la aplicación de conceptos mediante la construcción de diferentes tipos de robots.

4. El curso “Programador Junior y Desarrollador de Redes”, implementado por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) en El Salvador para desarrollar competencias técnicas y habilidades en jóvenes sobre lenguajes de programación, soluciones digitales y operar en redes.

Se incluye una sección en la que se identifica cómo el programa CaPAZ, atendiendo a su naturaleza de programa regional y también en respuesta a la pandemia, utiliza herramientas y plataformas digitales educativas entre las que destacan Atingi y Google Classroom que permiten el alojamiento e implementación de diferentes cursos. Para finalizar, cerramos el documento con las conclusiones y recomendaciones resultantes después de tres años de implementación.

# 1. INTRODUCCIÓN

La innovación y digitalización son ejes transversales para la *Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit GmbH* (Cooperación Alemana al Desarrollo - GIZ) dentro de sus políticas de acción, que tienen como base la visión del *Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung* (Ministerio Federal de Cooperación Económica y Desarrollo de la República Federal de Alemania, BMZ) y el enfoque de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Se busca favorecer la innovación y el progreso tecnológico para el desarrollo económico y social en los países de cooperación, aumentando el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y así reducir la brecha digital entre los sectores más vulnerables.

Es el caso para los programas que se implementan conjuntamente entre la GIZ y la Secretaría de la Integración Social Centroamericana (SISCA) en Centroamérica y que abordan desafíos regionales como es el desempleo, la migración irregular y la violencia que afectan fuertemente la población joven. En el marco de estos programas el tema de la digitalización es medular para el acceso equitativo de la población joven, en especial bajo el principio de No Dejar a Nadie Atrás (NDNA). La digitalización, sin duda, ofrece grandes oportunidades para cerrar la brecha de acceso a la educación formal y ocupacional sobre todo a jóvenes que viven en contextos de riesgo.

Desde la SISCA se es consciente de que las nuevas tecnologías de información y comunicaciones han permitido que se continúen los esfuerzos de apoyo y formación en pandemia utilizando las herramientas digitales como una forma novedosa para llegar a jóvenes. Pero también se reconoce que las brechas en la población joven siguen siendo muy grandes, siendo en esta línea, especialmente importante incidir en la reducción de la brecha digital, considerándola un reto transversal dentro de sus acciones, incentivando a sus diferentes contrapartes a colocar dentro de sus objetivos el fomento del acceso a la alfabetización en herramientas digitales, sobre todo en población femenina en situación de vulnerabilidad.

El programa CaPAZ se implementa en municipios con altos índices de violencia. Las oportunidades de formación son de difícil acceso para jóvenes que viven en estos contextos de vulnerabilidad, ya que a menudo no pueden salir de sus comunidades debido a la presencia de grupos delictivos. Adicionalmente, existen otros factores de discriminación que limitan el acceso como discriminación por edad, género, lugar de procedencia, condición económica, física o social, pertenencia a una minoría étnica, necesidad de cuidar niños o familiares mayores, etc.

Es por ello que el programa CaPAZ, facilita el acceso de jóvenes a ofertas de formación geográficamente





móviles o virtuales. Junto a sus instituciones estatales, organizaciones de sociedad civil y empresas, utilizamos herramientas y soluciones digitales para cruzar fronteras invisibles causadas por la violencia que limitan el acceso de jóvenes centroamericanos a una formación profesional.

Uno de los logros a resaltar es que entre 2020 y 2022, 450 jóvenes viviendo en contextos de violencia en El Salvador, Guatemala y Honduras han podido formarse gracias a ofertas virtuales desarrolladas por el programa CaPAZ.

Además, CaPAZ ha construido ofertas formativas que preparan a jóvenes para el mundo digital y el mercado laboral actual. En El Salvador, CaPAZ en coordinación con el programa ALTERNATIVAS trabajó con la empresa de soluciones digitales MomotoLabs para impulsar un semillero de formación en soluciones digitales y tecnológicas para jóvenes en zonas rurales que raras veces tienen acceso a este tipo de oportunidades. Se capacitaron a jóvenes en competencias de desarrollo de software tratando insertarles directamente en la empresa MomotoLabs u otras empresas en El Salvador además de incentivar el autoempleo por medio del desarrollo de proyectos independientes. A través de este proceso, 50 jóvenes de Zacatecoluca y Ahuachapán, se formaron en programación y soluciones digitales para presentarse a un mercado laboral cada vez más digital.

Uno de los desafíos que enfrentó el programa CaPAZ fue adaptar las herramientas digitales a las ofertas de formación de las organizaciones contrapartes, garantizando el enfoque de No Dejar a Nadie Atrás. Concretamente, el programa ha adaptado diferentes cursos como Robótica, Inglés Básico e Inglés para el Trabajo, los cuales se han fortalecido por medio de herramientas tecnológicas y con la integración del enfoque de Salud Mental y Apoyo Psicosocial (SMAPS). Además, CaPAZ ha aprovechado herramientas innovadoras como la Realidad Virtual, con la que personas usuarias puedan fortalecer sus competencias de empleabilidad, incrementando sus habilidades para enfrentar procesos de selección y sus oportunidades de empleabilidad.

Junto a la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa en Honduras y el programa ALTERNATIVAS, CaPAZ desarrolló la plataforma digital PROMUEVETE para facilitar el contacto de jóvenes que se formen en competencias blandas y técnicas específicas que respondan a las necesidades reales del mercado laboral del municipio del Distrito Central. Finalmente, el enfoque de la digitalización del programa CaPAZ genera la posibilidad de la replicabilidad de las estrategias digitales como una buena práctica para la promoción de ofertas de formación que fortalecen competencias para el empleo juvenil.



## 2. Jóvenes capaces para integrarse en el mundo digital

La digitalización es un elemento central para lograr el objetivo del programa CaPAZ que busca mejorar la resiliencia psicosocial y la empleabilidad de jóvenes viviendo en contextos de altos índices de violencia. Debido al confinamiento de la pandemia de COVID-19 y a las medidas de distanciamiento social, así como a la presencia de maras en los municipios de intervención, las actividades del programa CaPAZ fueron implementadas mayoritariamente de manera virtual desde el 2020 hasta inicios del 2023. La aplicación principal del enfoque de la digitalización junto con las instituciones, empresas y organizaciones contrapartes del programa CaPAZ es aprovechar el potencial de herramientas digitales para brindar ofertas de formación y oportunidades para el empleo a jóvenes en contextos de violencia o capacitarles en áreas vinculados al mundo digital.

En este apartado presentamos cuatro experiencias en las que el programa CaPAZ ha integrado el enfoque de digitalización: Curso “Alfabetización Digital”, implementado a nivel regional en los tres países de intervención El Salvador, Honduras y Guatemala; Juego de Realidad Virtual, implementado en la Ciudad de Guatemala (Guatemala); Curso “Robótica”, implementado en la Ciudad de Guatemala (Guatemala); Curso “Programador Junior y Desarrollador de Redes”, implementado por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) en cuatro municipios en El Salvador (Cojutepeque, San Miguel, San Salvador y Zacatecoluca)

Para describir estas experiencias se responderán a las siguientes preguntas:



¿Qué hicimos?



¿Cuándo?



¿Con quién y dónde?



¿Con qué resultados?



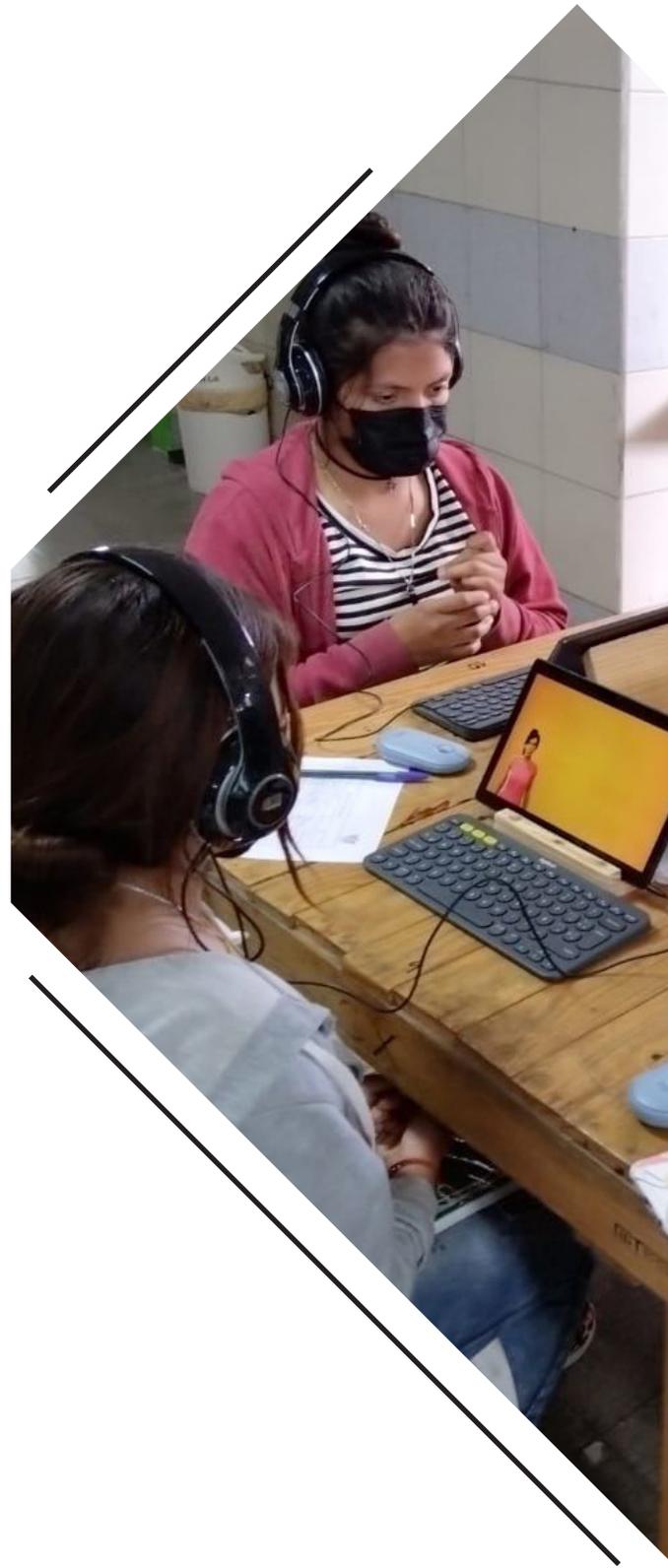
¿Por qué?



¿Qué hemos aprendido?



¿Cómo?



## 2.1 Curso de Alfabetización Digital



El programa CaPAZ desarrolló el curso “Alfabetización Digital” para responder a las necesidades de capacitación y formación digital de jóvenes provenientes de contextos vulnerables que poseen poco o nulo conocimiento sobre tecnologías de la información y la comunicación. El objetivo del curso es fortalecer sus competencias digitales básicas, por ejemplo, la utilización efectiva de una computadora, diferenciar distintos dispositivos, utilizar paquetes ofimáticos para procesar textos, datos y presentarlos en forma creativa; así como utilizar el internet para realizar búsquedas de oportunidades de estudio y empleo mediante la aplicación de herramientas relevantes de forma segura y responsable. El programa incluye de manera transversal enfoques de Salud Mental y Apoyo Psicosocial (SMAPS) y el enfoque de derecho a través del cual las y los jóvenes se sensibilizan sobre riesgos del mundo digital y sus derechos digitales.



El curso de Alfabetización Digital fue desarrollado por el programa CaPAZ y se implementó en los tres países de intervención El Salvador, Honduras y Guatemala. Para su realización con jóvenes, CaPAZ se apoyó en las municipalidades de San Salvador, Cojutepeque y Zacatecoluca en El Salvador, la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa y la Escuela Técnica de Artes y Oficios de Occidente en Honduras y la Secretaría de Bienestar Social en Guatemala a través de su programa Casa Joven.



Las juventudes en Centroamérica viven en la era digital, sin embargo, existe una gran brecha en la conectividad, conocimientos y habilidades que faciliten el uso de esta tecnología. La pandemia del COVID-19 contribuyó a fortalecer la formación a través de medios virtuales. Se generó una nueva cultura que mejora el acceso a una formación para jóvenes que viven en contextos de violencia sin que se generen riesgos de seguridad para ellos.

La aceleración de los procesos tecnológicos demanda una actualización constante de saberes y, por lo tanto, de personal capacitado en el uso de herramientas digitales. La vulnerabilidad que enfrentan las y los jóvenes en contextos violentos establecen a las ofertas formativas digitales, tales como Alfabetización Digital, una alternativa viable para la reducción de las desigualdades frente a la violencia social y entornos de riesgo para las personas jóvenes.



En el 2021, CaPAZ desarrolló diez módulos de formación del curso y los piloteó con jóvenes en municipios seleccionados en El Salvador para conocer las áreas de mejora que podía tener el curso. A inicios del 2022, se realizaron capacitaciones a personas facilitadoras de los tres países para implementar el curso Alfabetización Digital. A partir de esta formación de formadores se iniciaron las implementaciones del curso desde el mes de marzo de 2022.





Para el desarrollo del curso, la GIZ se apoyó en el trabajo la empresa consultora subcontratada GFA Consulting Group GmbH. Un experto de digitalización desarrolló junto con GFA y GIZ los contenidos del curso tomando en cuenta la población meta para este curso que eran jóvenes de 14 a 29 años con pocos o nulos conocimientos sobre tecnologías de la información y comunicación (computación). Sobre esta base se desarrollaron diez módulos divididos en dos bloques temáticos: el primero “Alfabetización Digital” y el segundo “Introducción a Conectividad y Comunicación”.

La estructura y el contenido del curso de alfabetización digital es la siguiente:

Bloque I: Alfabetización Digital (40 horas totales, 5 módulos)	Bloque II: Introducción a Conectividad y Comunicación (42 horas totales, 5 módulos)
<ul style="list-style-type: none"><li>• Módulo I: La computadora en nuestras vidas (8 horas)</li><li>• Módulo II: computadora y sus componentes (8 horas)</li><li>• Módulo III: Ofimática Básica: Procesadores de textos (Word) (8 horas)</li><li>• Módulo IV: Ofimática Básica: Presentaciones Gráficas (PowerPoint) (8 horas)</li><li>• Módulo V: Ofimática Básica: Hojas de Cálculo (Excel) (8 horas)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Módulo VI: “Surfear” en el internet; Internet Explorer, Google (8 horas)</li><li>• Módulo VII: Crear y usar una cuenta de correo electrónico (8 horas)</li><li>• Módulo VIII: Introducción a las aplicaciones móviles (6 horas)</li><li>• Módulo IX: Introducción a redes/ plataformas (8 horas)</li><li>• Módulo X: Creando competencias digitales: ejercicios avanzados (12 horas)</li></ul>

Los contenidos se abordan a través de recursos audiovisuales que explican cada uno de los temas y se desarrollan ejercicios prácticos que son de mucha utilidad.

Ambos bloques temáticos incluyen el enfoque de Salud Mental y Apoyo Psicosocial (SMAPS), con actividades bien definidas, con sus respectivos manuales para personas facilitadores y personas participantes. La inclusión del enfoque SMAPS, se planteó con la intención de potenciar los aspectos emocionales y lo relacionado a la salud mental y habilidades blandas, como elementos fundamentales del desarrollo personal. La integración del enfoque SMAPS se complementó con incorporación de la aplicación de la prueba de Habilidades y Experiencias desarrollada por el programa CaPAZ y que se aplica al

inicio y al final del curso. Esta prueba permite conocer el nivel de mejora de la resiliencia de las personas jóvenes que participan en el curso.<sup>1</sup>

El curso fue diseñado con la posibilidad de desarrollarse en la modalidad presencial y virtual. Por trabajar desde los conocimientos básicos del uso de la computadora, el primer módulo se hace de forma presencial para que las personas jóvenes se familiaricen con la metodología y lo práctico de cómo iniciar. A partir de ahí, se cuentan con nueve manuales para la persona facilitadora y para participantes que facilita el uso de los diferentes recursos didácticos, así como seguir el proceso de formación.

Para el pilotaje del curso de Alfabetización Digital, se inició con la plataforma Moodle, con el objetivo de

<sup>1</sup> Para mayor detalle sobre la escala de medición de resiliencia recomendamos leer el capítulo 4 de la publicación “CaPAZ de fortalecer su resiliencia psicosocial – Cómo fomentar la salud mental y el apoyo psicosocial en un proyecto de empleabilidad” que forma parte de este compendio de publicaciones.

montar dicho proceso y desarrollarlo con un grupo de diez jóvenes en la municipalidad de San Salvador. Una vez desarrollado el curso en la plataforma inicial, se trasladó a *Atingi*, plataforma de aprendizaje digital que ha sido encargada y financiada por el BMZ e implementada por GIZ en 2019. *Atingi* significa “tener éxito” en el idioma mundial Esperanto. Es una plataforma de aprendizaje virtual creada en el marco del proyecto *Smart Africa* y el BMZ. *Atingi* es parte de los programas de innovación en *e-learning* de la GIZ, enfocado en mejorar las condiciones de empleabilidad de jóvenes proveyendo contenido educativo, usando formatos digitales innovadores y cuyo contenido es elaborado por socios locales de la GIZ a nivel mundial. La plataforma aprovecha el potencial de la digitalización y ofrece oportunidades de aprendizaje gratuitas en todo el mundo que cumplen con el Reglamento General de Protección de Datos de la Unión Europea. De esta manera se aprovechó la coordinación con otros programas de GIZ para la creación de un puente de accesibilidad a espacios formativos de forma colaborativa.

La convocatoria y el desarrollo del piloto se dio a partir de la colaboración de las organizaciones contrapartes y con el papel activo de cada municipalidad, así como el apoyo administrativo y operativo de GIZ. Se sumó a la capacitación de jóvenes con el programa de Primeros Auxilios Para el Empleo para complementar el impacto de esta oferta de formación en las personas jóvenes que lo recibieran.



Desarrollamos e implementamos el curso Alfabetización Digital en seis ciudades de Honduras, Guatemala y El Salvador para superar las brechas digitales y preparar a jóvenes para un mundo laboral cada vez más digital.

A noviembre de 2022, 225 jóvenes en los tres países culminaron con éxito el curso y adquirieron

conocimientos básicos en informática aplicada para continuar sus estudios a través de medios digitales o encontrar un empleo.

Además, se sensibilizaron sobre riesgos en el mundo digital y cómo ejercer sus derechos digitales. Estas personas jóvenes, antes del curso, contaban con nulos o pocos conocimientos en torno al uso de la computadora y las diferentes herramientas digitales.

Se logró una participación significativamente mayor de mujeres (64%) tratando de cerrar las brechas digitales que muchas veces afectan a mujeres jóvenes.

El curso coincidió con intereses de contrapartes y empresas aliadas de CaPAZ las cuales asumieron la implementación y ahora contribuyen a la sostenibilidad del curso. En Honduras, la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa lo incluyó dentro de su oferta, así como la Escuela Técnica de Artes y Oficios de Occidente en Santa Rosa de Copán. En Guatemala, la Secretaría de Bienestar Social lo implementó en el marco de su programa de Casa Joven. La municipalidad de Cojutepeque actualmente lleva cinco grupos de formación de manera constante y cuenta con un facilitador del curso que es el encargado del Centro de Formación Tecnológico FORMATEC. Él valora el impacto positivo que ha tenido este curso en su municipio, llegando hasta el punto de que, la misma municipalidad ha solicitado formación para sus propios empleados con dificultades debido a la brecha digital.

Previo al curso, muchas de las personas jóvenes participantes conocían únicamente la posibilidad de aplicar a empleos a través de la visita presencial a las sedes de reclutamiento de las empresas y/o instituciones. Pocas personas jóvenes sabían que actualmente muchos de los procesos, para acceder al mundo laboral, se desarrollan en el espacio virtual. Un impacto positivo de este curso es que los funcionarios locales que implementan el curso han observado un incremento en aplicaciones virtuales a las bolsas de empleos.



## Carlos León

Instructor de la Escuela de Artes y Oficios de Occidente  
Santa Rosa de Copán, Honduras

Los jóvenes terminan de una forma espectacular. Son más motivados y con más seguridad y tienen este sentimiento de más oportunidad en la sociedad o en el ámbito laboral.

Con relación al tema de sostenibilidad, el curso de Alfabetización Digital logró alcanzar un punto alto entre las contrapartes dentro de las municipalidades, ya que el curso está montado dentro de una plataforma de e-learning que no genera un costo. En el caso de Honduras con la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa decidieron migrar los contenidos del curso a su plataforma de Moodle haciendo pequeños ajustes y asegurando que los impactos del curso permanezcan, dado que varios jóvenes continúan preparándose para optar por una oportunidad de empleo.



El curso Alfabetización Digital ha respondido a las necesidades de la población del programa CaPAZ que lo considera como un elemento importante para aumentar su empleabilidad y poder tener acceso a ofertas de formación virtual.

Las modalidades de implementación del curso (presencial y virtual) permitieron aumentar el acceso para jóvenes en diferentes contextos o situaciones de vida. Los materiales impresos y recursos digitales como videos animados y tutoriales integrados en la plataforma virtual permitieron un mayor grado de atención e interés por parte de las personas participantes.

El apoyo de las contrapartes aliadas de CaPAZ y entidades de cooperación fue clave para garantizar un mayor impacto y sostenibilidad y facilitar los espacios físicos y aparatos tecnológicos que ayudan al desarrollo de las habilidades digitales.

El curso Alfabetización Digital es una oferta formativa que tiene un alcance a nivel regional de El Salvador, Guatemala y Honduras. Es factible y fácil replicar este curso en otros contextos y con otros actores.

Un elemento innovador es el uso de la plataforma *Atingi*. La aplicación garantiza un acceso a los contenidos mucho más fácil y rápido. Se encuentra disponible en computadoras, celulares y tabletas, por lo que contribuye a que no exista una brecha en el acceso entre las personas que poseen una computadora y aquellas que no.

El uso de *Atingi* es una ventaja para las organizaciones socias ya que se trata de una herramienta gratuita, ahorrando costos de contratación de servidores, licencias u otros costos asociados. Además, se aplican formatos digitales innovadores y con contenidos elaborados por socios locales de la GIZ a nivel mundial. Esto asegura el acceso al curso de cualquier institución aliada que desee seguir implementando. Debido a que es una tecnología basada en la plataforma Moodle, es fácilmente transferible o adaptable a otras organizaciones que deseen integrar la herramienta en sus plataformas.

Parte de las bondades de dichas plataformas, como *Atingi*, tiene que ver con el potencial de innovación y globalización que brinda la digitalización. El hecho de que haya un acceso que permite que las personas ingresen en cualquier momento y desde cualquier dispositivo, es parte de las oportunidades que están a disposición de las personas participantes. Esta opción genera una continuidad en la generación de conocimientos, motiva y facilita el proceso de aprendizaje.

La brecha generada por los diferentes niveles de acceso a internet es un reto para la implementación del curso de Alfabetización Digital. Al tratarse de territorios con marcada dificultad en términos de acceso a medios de conexión adecuados y estables, existe aún una dificultad de poder acceder a este tipo de procesos formativos relacionados con nuevas tecnologías.



## Jenny Méndez

Joven participante del curso Alfabetización Digital  
Cojutepeque, El Salvador

Este curso ha sido de mucha importancia para mí. Espero que llegue a muchos jóvenes, ya que ahora en día, todas las empresas te van a pedir por lo menos una formación básica en informática.

## 2.2 Curso de Realidad Virtual



Juego de Realidad Virtual en el que jóvenes interactúan con preguntas relacionadas a orientación laboral en la que contestan y logran tener una primera experiencia de entrevista para el empleo



CaPAZ ha desarrollado un juego de Realidad Virtual. A través de gafas de 360°, jóvenes que no han podido experimentar una entrevista laboral, pueden conocer y aprender a manejar sus emociones antes, durante y después de una entrevista y a prepararse para las preguntas de la entrevista, a menudo revictimizantes. De esa manera, CaPAZ contribuyó a que jóvenes en contextos de vulnerabilidad pudieran tener acceso a metodologías innovadoras y utilizarlas en procesos de orientación laboral y Salud Mental y Apoyo Psicosocial.



Para el desarrollo del juego de Realidad Virtual, CaPAZ subcontrató a la empresa alemana Studio 2B que, junto con el equipo de CaPAZ y la empresa consultora subcontratada, GFA Consulting Group GmbH, diseñaron el guion temático, así como la producción y edición del video del juego de Realidad Virtual. Posteriormente, CaPAZ validó el juego con un grupo de



jóvenes de la Escuela Taller del Municipio de Guatemala para conocer aspectos de mejora. El juego de Realidad Virtual se desarrolló como complemento en los cursos de formación implementados en las unidades de Munitec y Munijoven de la municipalidad de Guatemala.

Pertenecer a grupos de jóvenes en situación de pobreza también acarrea estigmas relacionados a la violencia y a la delincuencia, razón por la cual las empresas privadas en sus procesos de contratación implementan prácticas para resguardar la seguridad de las personas empleadas y clientes. Jóvenes muy a menudo se enfrentan con métodos de selección degradantes y revictimizantes. Eso es el caso, por ejemplo, en las pruebas de polígrafo que se utilizan para evaluar valores como la honestidad, y conocer comportamientos sobre el consumo o venta de drogas, relación y conocimiento de personas pertenecientes a pandillas, identificación con algún tatuaje en específico, y en algunos casos hasta



### Cesar Colón

Joven participante usuario de Realidad Virtual  
Escuela Taller de la Municipalidad de Guatemala

Utilizar la realidad virtual me ayudó mucho para conocer, por primera vez en mi vida, lo que es una entrevista de trabajo. Porque soy joven y nunca he tenido una.

afiliaciones profesionales, religiosas o políticas, con la finalidad de estigmatizar a las personas sobre alguno de estos aspectos.

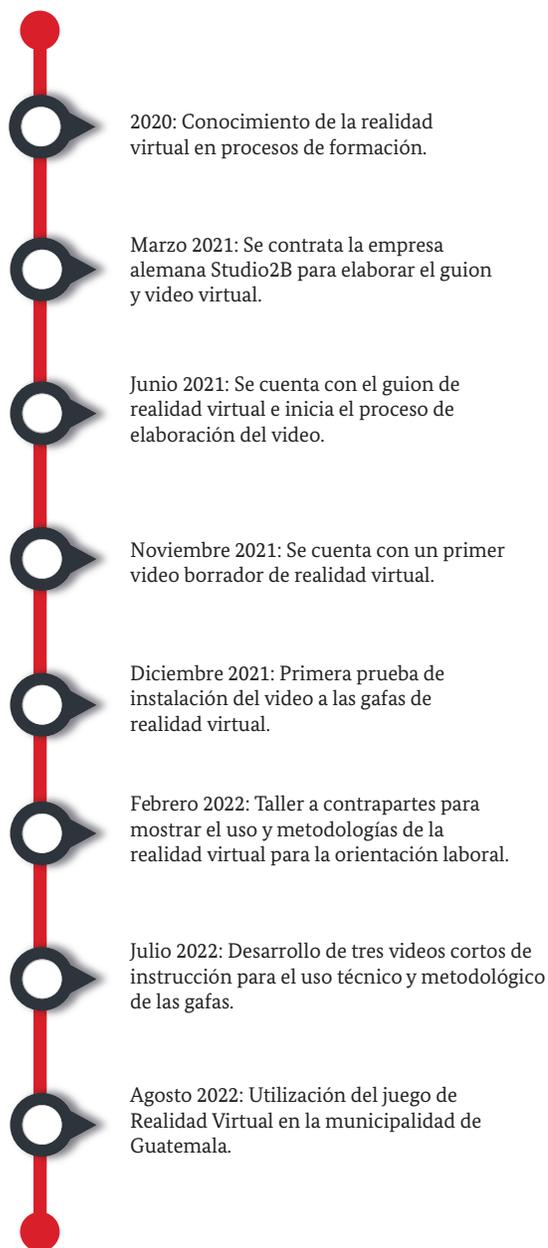
La idea del juego de Realidad Virtual surge en este contexto para fortalecer aspectos de Salud Mental y Apoyo Psicosocial y no discriminación de jóvenes a través de una experiencia (casi) real. Jóvenes en municipios con altos índices de violencia muchas veces son excluidos en procesos de selección por su lugar de procedencia. Por esta razón, tienen muy pocas experiencias en haber pasado por un proceso de una entrevista laboral.

Basado en su enfoque de No Dejar Nadie Atrás (NDNA) y Salud Mental y Apoyo Psicosocial, CaPAZ aprovechó la herramienta innovadora Realidad Virtual para brindarle la oportunidad a esta población de “vivir” una experiencia que hasta el momento no han tenido y conocer sus emociones en esta situación.

Además, CaPAZ incorporó la Realidad Virtual para responder a la importancia de contemplar a las nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas enriquecedoras y claves para el desarrollo de procesos formativos y así innovar en términos de digitalización y aprovechamiento de las tecnologías, sobre todo para juventudes menos favorecidas.



empresa Studio 2B y su experiencia sobre el uso de la realidad virtual como una herramienta para la formación de jóvenes. A partir de ese momento inició el proceso de construcción de una propuesta para el desarrollo de contenido en realidad virtual para jóvenes de la región de El Salvador, Guatemala y Honduras. Se discutieron expectativas sobre el desarrollo de dicha propuesta y cuál sería el producto final. A continuación, en la línea del tiempo se definen los grandes pasos en este proceso de construcción de la propuesta.





## Johanna

Participante de la experiencia de realidad virtual,  
Escuela Taller - Ciudad de Guatemala

No me imaginaba que fuera así. Incluso ni conocía yo esos tipos de lentes. Fue algo muy especial.



La utilización de la Realidad Virtual en la Ciudad de Guatemala se dio en el contexto de un proceso formativo relacionado a la orientación laboral. Dicho proceso consistió en la realización de ocho talleres grupales, siendo el último la simulación de una entrevista laboral en la cual se pusieron en práctica los conocimientos adquiridos en las sesiones previas. Para la correcta implementación del juego de la Realidad Virtual por parte del equipo facilitador, se dio una capacitación en torno a la aplicación adecuada de las gafas de realidad virtual, ya que uno de los aspectos fundamentales para garantizar el impacto de la herramienta es que exista un equipo instructor capacitado, que sea capaz de hacer la experiencia lo más real posible.

El juego de la Realidad Virtual se implementó a través de la simulación en dos vías: entrevistas con personas de talento humano y una retroalimentación a las hojas de vida y presentación personal. Con estas simulaciones se buscaba crear ambientes de aprendizaje en donde se aplica una metodología práctica e interactiva. Aplicando este método se promueve que las personas participantes aprendan a desarrollar actitudes laborales, aproximándose lo más posible a la dinámica real de una experiencia de reclutamiento.



Más de 350 jóvenes viviendo en zonas marginales de la Ciudad de Guatemala han utilizado el juego de Realidad Virtual y han pasado por los procesos complementarios de orientación laboral que se llevaron a cabo en coordinación entre CaPAZ y la Municipalidad de la Ciudad de Guatemala y sus unidades Munitec y Munijoven.

El juego de la Realidad Virtual representa una herramienta innovadora y complementaria a la formación de orientación laboral para jóvenes quienes reconocen las bondades de incorporar las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza como motivadoras, innovadoras, atractivas y prácticas.

El proceso de Realidad Virtual ha sido vinculado al marco operativo de la Municipalidad de Guatemala la cual impulsa las nuevas tecnologías en la formación de jóvenes, por ejemplo, a través de su Centro de Capacitación Tecnológica MUNITEC. La construcción de este centro fue apoyada por la *Kreditanstalt für Wiederaufbau* (Banco de Desarrollo Aleman - KfW) en el marco de su programa CONVIVIR. CaPAZ ha implementado el proceso de Realidad Virtual haciendo usos de estas instalaciones y sus equipos de informática y tecnológicos, entre ellas gafas de Realidad Virtual.



La utilización de la Realidad Virtual se considera como una herramienta innovadora y poderosa para procesos formativos con juventudes. La receptividad obtenida demuestra que, metodológica y pedagógicamente hablando, esta herramienta es útil al momento de transferir conocimientos de orientación laboral. Es una tecnología relativamente nueva a la que muy pocas personas tienen acceso. Es valiosa la gestión de esfuerzos para que esta tecnología llegue a las comunidades y así reduce la brecha tecnológica y digital con poblaciones menos favorecidas.

El uso de las gafas de Realidad Virtual brindó una formación menos rígida y mucho más dinámica, otorgando, además, una experiencia nueva, que captó la atención de los y las jóvenes.



## Lilian Sifuentes

Coordinadora de los centros de tecnológicos  
Municipalidad de Guatemala

El impacto va a ser grande, definitivamente. A través de la Realidad Virtual los jóvenes van a experimentar ambientes, acciones y situaciones.



Por otra parte, las gafas de Realidad Virtual suelen asociarse al entretenimiento, específicamente para juegos de video. Se demostró que la Realidad Virtual se puede utilizar para la orientación laboral y contribuye a expandir su uso en otras áreas de formación que despierte el interés de las juventudes.

El juego de Realidad Virtual y el curso complementario de orientación laboral es replicable y adaptable a diferentes contextos en el trabajo con las juventudes. Dependiendo en qué región o país se da, recomendamos adaptar el juego a aspectos culturales, lingüísticos y sociales para que las y los usuarios se pueden identificar con la actora principal que aparece en el juego.

La sostenibilidad del proceso depende, según la municipalidad de Guatemala, de un presupuesto adecuado para la continuación del uso de los lentes de Realidad Virtual. El presupuesto deberá de contemplar la adquisición de hardware y software de alto costo, así como el mantenimiento de los dispositivos, actualizaciones periódicas del software y las capacitaciones continuas del personal que los manipulan.

El juego de Realidad Virtual requiere un acompañamiento y guía por personas capacitadas para sacar el máximo provecho.

El juego se considera como un complemento que enriquece el proceso educativo y no puede reemplazar un proceso de orientación laboral más personal.

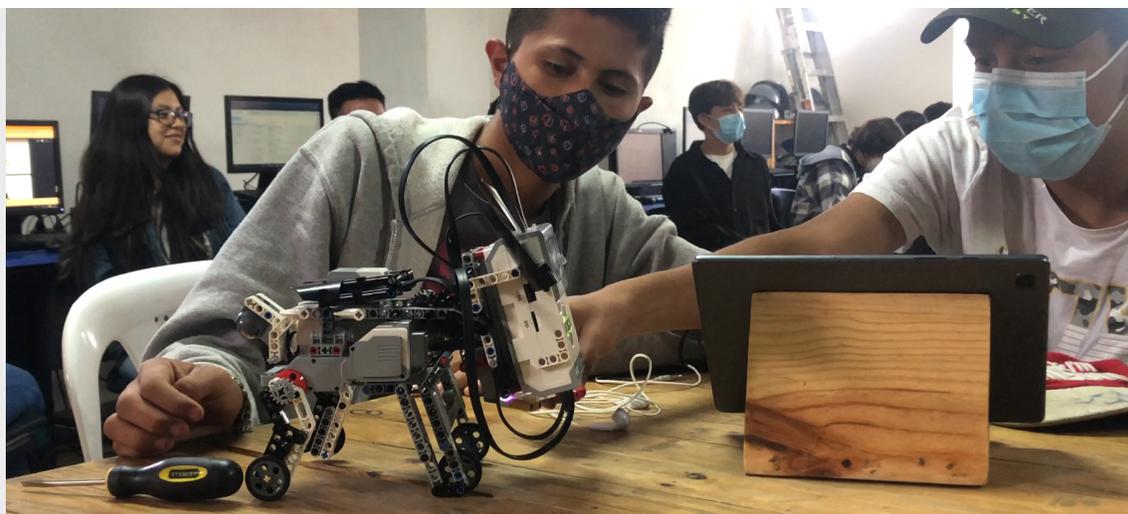
Resulta importante un acompañamiento técnico adecuado ya que se trata de dispositivos que no son de uso común, y esto puede generar situaciones de miedo o falta de motivación a las personas usuarias de las gafas 360°.



## Emma García

Coordinadora de Proyectos de Cooperación Externa,  
en la municipalidad de Guatemala

Es hacerles comprender que hay otros mundos y otras realidades, y que lo virtual es algo que está generando mucho impacto actualmente.



## 2.3 Curso de Robótica



El curso de Robótica ha sido desarrollado con el objetivo de enseñar elementos básicos de programación, a través de la aplicación de conceptos mediante la construcción de diferentes tipos de robot, aprendiendo los principios básicos de lenguajes de programación.



El curso de robótica surge en el marco de la cooperación entre el programa CaPAZ y la Escuela Taller de la Municipalidad de Guatemala. Particularmente, el curso de Robótica requería una actualización del currículo, en cuanto a contenido y para ofrecerlo en modalidad virtual tomando en cuenta la nueva realidad causada por la pandemia COVID-19.

Con este curso se fortalecieron las habilidades de personas jóvenes a través de la metodología de aprender haciendo y aplicando los conocimientos teóricos para desarrollar las destrezas y habilidades *STEM*.<sup>2</sup> Estas destrezas fueron necesarias para desempeñar con eficacia y eficiencia la instalación y mantenimiento de equipos de cómputo, herramientas ofimáticas, lenguajes de programación, así como también el armado y programación de robots.

Además, en el contexto del programa CaPAZ y su población meta, se quería ampliar el acceso a dicha oferta de formación a jóvenes que viven en zonas de la Ciudad de Guatemala que presentan altos índices de violencia y por lo tanto tienen difícil acceso a este tipo de formación.



### José Ángel Muñoz

Docente de Robótica Escuela Taller  
Municipalidad de Guatemala

Nosotros veíamos la robótica como una parte de construcción, pero no veíamos la parte de creación. Esa era la parte en la que necesitábamos hacer ese cambio específico.

<sup>2</sup>El término STEM (por sus siglas en inglés) es el acrónimo de los términos: science, technology, engineering and mathematics (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) como destrezas necesarias para desarrollar habilidades tecnológicas.



La Escuela Taller de la Municipalidad de Guatemala inició el curso de Robótica en el año 2020 y realizó la primera clausura de 30 personas jóvenes formadas en el 2021. Posterior al confinamiento por COVID-19, la Escuela Taller retomó la modalidad de formación presencial. Al regresar, se evidenció la necesidad de actualizar y fortalecer el currículo del curso de robótica. En torno a este fortalecimiento, se realizó un diagnóstico que identificó debilidades en tres sentidos principales: debilidades tecnológicas y de equipos, debilidades en la implementación y contenido y, por último, debilidades en torno a la orientación laboral y la capacitación de las personas jóvenes para su inserción en el mundo laboral una vez finalizado su proceso de formación dentro de la institución.

Se identificó, además, que las personas jóvenes participantes formadas en la primera promoción, se insertaron al espacio laboral con ciertas debilidades, tales como el dominio del idioma inglés y carencia en ciertas habilidades blandas como liderazgo, trabajo en equipo, resolución de conflictos, comunicación, autogestión de sentimientos, entre otros. A partir de la asistencia técnica del programa CaPAZ, como uno de los pilares fundamentales de cooperación para el fortalecimiento en formación de las juventudes en términos de robótica, la GIZ se incorpora, además, para posibilitar y proveer equipamiento para la creación de los prototipos y de impresoras 3D que llevaran a la práctica la intención de desarrollo de las capacidades creativas. Además, se incorporó el enfoque de Salud Mental y Apoyo Psicosocial (SMAPS) dentro del proceso formativo.



Desde de la identificación de la necesidad de mejorar la curricula hasta su desarrollo, la Escuela Taller y el programa CaPAZ colaboraron para que el curso de robótica brindara las herramientas necesarias para que las y los jóvenes pudieran incorporarse exitosamente al mundo laboral. Este proceso se fue desarrollando a través de coordinaciones técnicas con instructores y especialistas que adecuaron módulos y contenidos de manera virtual y presencial.



Enero 2022: Inicia el proceso de mejora de la curricula de robótica para desarrollarla en tres fases: inicial, intermedia y avanzada.

Julio 2022: Finaliza el proceso de diseño de manuales y virtualización de contenido.

Agosto 2022: Transferencia metodológica a instructor para desarrollar el nuevo proceso

Septiembre 2022: Inicia pilotaje de la curricula en el nivel de principiantes con 42 jóvenes

Noviembre 2022: Finaliza prueba piloto.

Enero 2023: Curso de robótica se implementa con jóvenes en Escuela Taller Guatemala.



Para el proceso de implementación del curso de Robótica, se inicia bajo la modalidad semipresencial, en la que se utilizan plataformas de e-learning para la virtualización de cada uno de los módulos de aprendizaje. Al inicio se trata de los conocimientos principales y eminentemente teóricos, articulándose con un aspecto presencial bajo el cual las personas jóvenes participantes pueden materializar lo creado por medio de impresoras 3D. La virtualización se implementó por medio de la plataforma *Moodle* como herramienta principal de transferencia de conocimiento, sin embargo, se identificaron ciertas limitantes en la municipalidad de Guatemala para la utilización de esta plataforma y se trasladó a una que se acoplara mucho más a sus posibilidades de ejecución: *Google Classroom*.

A partir de la actualización y el fortalecimiento formativo, el proceso de aprendizaje se ha construido con el fin de ser llevado a cabo en tres fases claves de aprendizaje: fase inicial, fase intermedia y fase avanzada. Estas fases se encuentran orientadas principalmente a la puesta en práctica de todo aquello que se aprende, alcanzando una mejor adecuación de los contenidos a los requerimientos presentados por las entidades contratantes en el mundo laboral. Esta necesidad de llevar a la práctica se traslada a un plano mucho mayor y se traduce en la creación de prototipos únicos/originales a partir del proceso creativo de las personas participantes del curso.

La metodología implementada fue fortalecida a partir de la incorporación del enfoque de Salud Mental y Apoyo Psicosocial (SMAPS) como parte de los criterios fundamentales para ser aplicados con jóvenes en proceso de inserción laboral, dado que se identificó que los problemas de autoconfianza y autoestima eran una constante en la población joven participante y que dificultan que potencien sus capacidades de forma adecuada en el desempeño laboral.



42 jóvenes en Ciudad de Guatemala se han formado en robótica y han incrementado sus conocimientos prácticos desarrollando sus destrezas en ciencias, matemáticas e ingeniería.

La sostenibilidad del curso es asegurada gracias a la existencia de alianzas estratégicas y de

cooperantes nacionales y locales para su implementación. La Escuela Taller de la Municipalidad de Guatemala está acreditada por la Dirección de Educación Extraescolar de Guatemala, por lo que se cuenta con una base institucional que apoya financiera y estratégicamente al curso de robótica.

La ampliación de conocimientos sobre el área de robótica posibilita a las juventudes aplicar a oportunidades más especializadas que fortalece sus conocimientos y habilidades al momento de ser incorporadas dentro de un curriculum vitae y, por tanto, para mejores oportunidades de empleo.

El carácter innovador del curso de Robótica ha consistido en adaptarse a las necesidades reales del mercado laboral como punto de partida al momento de definir los contenidos del curso. La utilización de tecnologías de punta simboliza otro de los criterios de innovación fundamentales.

Se trata de un curso con potencial de replicarse a diversos territorios, debido a que se implementa desde una plataforma e-learning que actualmente es *Google Classroom*. Esto da paso a la posibilidad de realizar una transferencia del aula virtual y de los contenidos contemplados dentro del currículo. De esta manera, se hace posible montarlos en otras plataformas con funcionamiento similar, como los son *Moodle* o *Atingi*. Esto permite a la vez un fácil acceso virtual a espacios de formación continua y especializada.



## Sara Morán

Coordinadora Académica de la Escuela Taller  
Municipalidad de Guatemala

Un equipo de jóvenes de la Escuela Taller ha participado en varias ferias nacionales de ciencia, innovación y tecnología, quedando dentro de los primeros lugares. Lo cual nos demuestra que vamos por el camino correcto para poder apoyarlos en su futuro.

Estamos conscientes de que hoy en día no solo es importante el saber aprender y el saber hacer, sino principalmente el saber ser. El formarse como personas.



Fortalecer a las juventudes en torno a profesiones vinculadas a las nuevas tecnologías, es necesario en torno al avance exponencial que están teniendo las mismas. También el acelerado paso a la virtualización de ofertas formativas y laborales, insta a las instituciones y empresas a la integración de sistemas de innovación tecnológicas y el seguimiento desde las plataformas digitales.

El uso de plataformas gratuitas como *Google Classroom* posibilita la participación de un mayor número de personas jóvenes. Esto incrementa la posibilidad de un impacto mayor en sus habilidades técnicas y blandas y, además, un impacto en términos de empleabilidad.

La incorporación de las impresoras 3D como parte del equipo de herramientas de uso cotidiano dentro del curso han posibilitado que el aprendizaje sea mucho más integral y capacite para futuras experiencias laborales.

Se debe tomar en cuenta una nivelación a los conocimientos iniciales con que cuentan las personas participantes, ya que el curso está pensado para personas que ya poseen conocimientos y habilidades previas. De caso contrario, sería necesario introducir modificaciones en cuanto a la estructura y el contenido.

Orientar cursos con una metodología y contenido que prioricen el aspecto práctico y creativo dentro del proceso de adquisición de conocimientos, fortalece las potencialidades de las personas que las implementan y, además, les posiciona en ventaja frente a otras personas que no contemplan este proceso práctico en la estructura de aprendizaje.

## 2.4 Curso de Programador Junior y Administrador de Redes



El curso Programador Junior y Administrador de Redes, desarrollado por la Fundación Salvador del Mundo (FUSALMO) en el marco del programa CaPAZ, permitió desarrollar competencias técnicas y habilidades en jóvenes para adquirir aprendizajes de lenguajes de programación, soluciones digitales y operar en redes. Estos conocimientos son de alta demanda en las empresas tecnológicas por lo que son clave para la inserción laboral de jóvenes. La capacitación se realizó por medio de una plataforma virtual desarrollada por FUSALMO llamada Transforma a través de la cual se ofrecen los cursos.



Los cursos fueron impulsados con fondos del programa CaPAZ en el marco del contrato de financiamiento con FUSALMO. Entre otras actividades, FUSALMO desarrolló ofertas de formación de Programador Junior y Administrador de Redes. Los cursos se realizaron priorizando a jóvenes en situación de vulnerabilidad que viven en San Salvador, San Miguel, Zacatecoluca y Cojutepeque en El Salvador.



Al igual que los procesos formativos anteriormente abordados, los cursos digitales de programador Junior, y Administrador de Redes nacen a partir del crecimiento de la demanda laboral que ha tenido en los últimos años el área de programación y desarrollo de sistemas. En este contexto existen más oportunidades de obtener un empleo para las personas jóvenes que se forman en estas áreas.



Los cursos de Programador Junior y Administrador de Redes fueron desarrollados entre los meses de abril y diciembre del 2021.



Para el desarrollo de estos cursos, se inició con la selección de jóvenes con el interés por participar. Para eso, FUSALMO se apoyó en las cuatro municipalidades como medio para llegar al grupo de personas.

Entre los criterios de selección estaba el rango de edad de 14 a 29 años y que pertenezcan a los municipios de San Salvador, Zacatecoluca, San Miguel y Cojutepeque. Una vez visualizados los perfiles, FUSALMO convocó a los y las jóvenes a entrevistas en modalidad virtual, con el objetivo de garantizar que las personas que participaran en el curso se encontraran dispuestas a finalizarlo.

La plataforma utilizada para la implementación de los cursos fue la utilizada por FUSALMO llamada Transforma y, de forma complementaria, se hizo uso de herramientas web interactivas como *Google Meet*, *Padlet* y *Jamboard*. Se utilizó una variedad de plataformas virtuales para que las personas participantes tuvieran diversos medios de aprendizaje que les permita ofrecer soluciones en diferentes entornos laborales.

Cada uno de los cursos de formación tuvo una duración de 150 horas y abordó diez temáticas diferentes, que estuvieron vinculadas a los conocimientos orientados a aspectos básicos, pero claves para la administración de redes de datos y dispositivos de red.

### Vanessa

Participante del curso de Programación Junior FUSALMO, El Salvador

A mí me ayudó bastante el curso, porque en el último mes fuimos a hacer pruebas técnicas para la certificación. Para esos certificados una hace las pruebas. Y pasé las pruebas bien, eso me sirvió bastante.

Adicionalmente a la formación de las competencias técnicas, se impartieron 40 horas de formación en habilidades blandas. Los temas relacionados a esta formación fueron comunicación asertiva, pensamiento creativo, gestión emocional y resolución de conflictos, habilidades para la vida y la orientación laboral.



71 jóvenes de San Salvador, San Miguel, Zacatecoluca y Cojutepeque participaron en los cursos. De ellos, 41 eran del curso de Administrador de Redes y 30 del curso de Programadores Junior (54 eran hombres y 17 mujeres). 58 completaron el curso con certificaciones:

33 jóvenes concluyeron el curso de Programador junior con certificaciones en *JavaScript* y *Python*.

25 participantes concluyeron el curso de Administradores de Redes con certificaciones en CCNA1, CCNA2 y CCNA3<sup>3</sup>.

Las certificaciones cuentan con un reconocimiento internacional, lo que aumenta las oportunidades de obtener un empleo para los y las jóvenes. Las pruebas se realizaron de forma presencial en instalaciones de FUSALMO.

Adicionalmente, las personas jóvenes recibieron talleres orientados al fortalecimiento de habilidades blandas fundamentales al momento de incorporarse al área laboral. El impacto positivo de estas áreas conlleva para las personas participantes una oportunidad de mejorar sus formas de relacionarse social y laboralmente.



La virtualidad permitió que, sin importar la distancia, se adquirieron los conocimientos.

Los procesos formativos creados en estas áreas técnicas requieren personas profesionales que sepan transferir los conocimientos, debido a la complejidad de los temas. La calidad de enseñanza y capacidad de vinculación entre el formador y la persona participante promueven altamente el impacto de los cursos en las personas jóvenes.

Es necesario que los cursos que se desarrollen en estos temas promuevan activamente un enfoque de género e inclusión. Los cursos tuvieron una participación general del 20% de mujeres, y 80% hombres. Este fenómeno se encuentra vinculado estrechamente a patrones culturales y a la promoción de estereotipos y roles de género en el mundo laboral. Es importante que se establezcan criterios

de invitación y selección, que promuevan la participación equitativa de las mujeres en las carreras relacionadas a los temas *STEM*.

En términos de innovación se desataca la formación de habilidades blandas junto a las certificaciones, no reduciendo la instrucción únicamente a lo técnico. Lo anterior permitió que el curso se diferenciara de otros procesos formativos existentes en el área.

Para la modalidad virtual, es importante el apoyo con recursos técnicos y financieros para una participación equitativa de todas las personas jóvenes participantes. Por eso, FUSALMO proporcionaba dispositivos tecnológico y saldo para internet a las personas participantes.

## Miguel

Participante del curso de Programación Junior.  
FUSALMO, El Salvador

Algo que nos enseñaron en resiliencia y que lo utilicé desde ese momento, y lo sigo utilizando en el trabajo, es la sesión referente a la escucha activa. Definitivamente, eso me cambió. Yo no practicaba eso. Desde entonces siento que hasta me involucro más con mis compañeros.



### 3. USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL TRABAJO CON CONTRAPARTES

La digitalización representa un tema transversal para el programa CaPAZ. El programa inició su implementación en el año 2020, en plena pandemia del COVID-19, y se enfrentó con muchos retos. Debido al distanciamiento social y las restricciones fuertes en Honduras, Guatemala y El Salvador, las actividades del programa, por ejemplo, formación, eventos, talleres, se realizaron de forma virtual. Muchas contrapartes no contaban con recursos o conocimientos necesarios.

En el marco de la Respuesta a la pandemia COVID-19 y fondos especiales por el BMZ otorgado al programa, CaPAZ se dotó de equipos informáticos a ministerios nacionales, once municipalidades y otros socios lo que ha garantizado la continuidad de la educación y la formación para jóvenes en situación de vulnerabilidad. Además, en el año 2020, el programa formó a 230 profesores y 15 multiplicadores en educación digital, y ha proporcionado a 82,500 jóvenes acceso a materiales de aprendizaje, permitiéndoles participar en actividades de educación a distancia. En cooperación con el programa ALTERNATIVAS, CaPAZ formó a 72 empleados de instituciones asociadas en Guatemala en un curso de siete días para enseñar habilidades digitales a jóvenes.

A lo largo de todas las etapas de desarrollo del programa, las herramientas tecnológicas y digitales han sido utilizadas para contribuir a lograr los objetivos del programa, no solo por las circunstancias causadas de la pandemia COVID-19, sino que también por la naturaleza de un programa regional.

Algunas de las herramientas utilizadas por el programa CaPAZ son plataformas de e-learning tales como Google Classroom en el que se encuentra alojado el curso “Fortalecimiento de la Resiliencia Psicosocial de Jóvenes en Contextos de Vulnerabilidad” y su respectivo curso de “Formador de Formadores”<sup>4</sup>. Eso permitió que las personas profesionales pudieran tener sus clases sincrónicas (clases en vivo) y asincrónicas (que pueden

entrar cuando puedan), además de generar procesos de formación en grupos mezclados de El Salvador, Guatemala y Honduras sin la necesidad de viajar.

Otra de las plataformas e-learning utilizadas por el programa es *Atingi*. Dentro de esta plataforma se encuentran alojados algunos de los cursos de formación de CaPAZ, como Inglés para el Trabajo e Inglés Básico, Alfabetización Digital y Primeros Auxilios para el Empleo.

*Atingi* pretende un aprovechamiento al máximo de todas las funciones que brindan el software open source, y se ha pensado en función de la creación de una plataforma dinámica y accesible orientada a diferentes personas alrededor del mundo. En el caso del programa CaPAZ, *Atingi* facilita el acceso a jóvenes que viven en situación de vulnerabilidad. Parte de las fortalezas de *Atingi* frente a otras plataformas digitales es hacer énfasis en la variedad de conocimientos aptos para posicionar a las personas jóvenes que ingresan a la plataforma en una situación de ventaja en cuanto a actualización de conocimientos y formación adecuada a las necesidades y requerimientos reales.

Otra de las herramientas desarrolladas por el programa es la plataforma PROMUEVETE de intermediación laboral<sup>5</sup> con la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa, que es un sitio web dentro del cual jóvenes pueden subir su perfil profesional y buscar oportunidades de empleo<sup>6</sup>. El valor diferenciador del uso de plataformas e-learning es el acceso a la formación virtual para desarrollar sus competencias y habilidades, así como a información para aplicar a puestos de trabajo. Para las empresas esta plataforma ofrece un apoyo en proceso de reclutamiento, selección y contratación. La Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa será la encargada de dar mantenimiento, actualizar la información y dar seguimiento a la plataforma, por lo cual se vuelve sostenible en el tiempo.

<sup>4</sup>Para mayor detalle sobre el curso de capacitación “Fortalecimiento de la Resiliencia Psicosocial de Jóvenes en contextos de Vulnerabilidad” recomendamos leer el capítulo 2 de la publicación “CaPAZ de fortalecer su resiliencia psicosocial – Cómo fomentar la salud mental y el apoyo psicosocial en un proyecto de empleabilidad” que forma parte de este compendio de publicaciones.

<sup>5</sup>Sitio Web alojado en la Cámara de Comercio e Industria de Tegucigalpa, Honduras: <https://promuevete.ccit.hn/>.

<sup>6</sup>Para mayor detalle sobre la plataforma PROMUEVETE recomendamos leer el capítulo 2 de la publicación “CaPAZ de cooperar - Cómo desarrollar sinergias con otros programas y actores de cooperación” que forma parte de este compendio de publicaciones.



## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con el cierre de la fase 1 del programa CaPAZ, podemos formular unas conclusiones y recomendaciones sobre aspectos de digitalización en programas de formación profesional y empleabilidad para prevenir la violencia.

- La innovación dentro del programa CaPAZ destaca por el uso de las tecnologías de información como herramienta para aumentar la eficacia, eficiencia y el impacto de las ofertas de formación profesional y el fomento de la empleabilidad.
- La implementación de los cursos de formación en modalidades presencial e híbrida (presencial/virtual) se adecuaron a las necesidades planteadas por las diferentes zonas geográficas en las que está presente el programa CaPAZ, marcada por diferentes limitantes o ventajas según cada territorio.
- El enfoque de la transformación digital y virtual de ofertas de formación profesional mejora el acceso de jóvenes en contextos de violencia a oportunidades de formación y de empleo, siempre y cuando tengan los conocimientos básicos, puedan tener oportunidad de uso de equipos apropiados y a internet. El programa ha desarrollado alianzas locales, nacionales, regionales e internacionales para garantizar el acceso apropiado a estos cursos de formación de las personas jóvenes.
- La implementación de ofertas formativas relacionadas a la creación de soluciones digitales y tecnológicas requiere el compromiso de contrapartes en la construcción, implementación, seguimiento y/o financiamiento de dichos procesos. Las experiencias visualizadas en los tres países evidenciaron que este compromiso existe, logrando mayores impactos, así como la sostenibilidad y replicabilidad.
- Es importante continuar con el enfoque de la transformación digital, que permite a las personas jóvenes, por medio de la tecnología de la información y comunicación, tener acceso a herramientas innovadoras y enfocadas al mercado laboral.
- Es importante incluir como parte de los procesos de formación virtual elementos de inducción previa con las personas participantes de dichos cursos para orientarlas en el funcionamiento de plataformas virtuales y todos los elementos asociados. De esta manera se estaría siendo consecuente con el principio de no dejar a nadie atrás por edad o por no tener los conocimientos de herramientas digitales.
- Se recomienda la construcción de procesos orientados a soluciones digitales y tecnológicas dirigidos a la población femenina en condiciones de vulnerabilidad y riesgo. Esta recomendación se sustenta en el hecho de que los diferentes patrones sociales, culturales e ideológicos han posicionado a las mujeres como ajenas a los procesos de innovación y nuevas tecnologías, por los diferentes roles y estereotipos de género previamente mencionados. Lo anterior las coloca en una doble situación de desventaja frente a sus pares hombres. La creación de estos procesos de formación para mujeres contribuiría aún más a la superación de la brecha digital, y a la accesibilidad de ellas a oportunidades de formación y de empleo, tomando en cuenta sus limitaciones de movilidad por sus roles tradicionales.



Publicado por:  
Deutsche Gesellschaft für  
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Domicilios de la Sociedad Bonn y Eschborn, Alemania  
Apdo. Postal 755  
Bulevar Orden de Malta,  
Casa de la Cooperación Alemana,  
Urbanización Santa Elena, Antiguo Cuscatlán, La Libertad, El Salvador Calle

T +49 61 96 79-0  
F +49 61 96 79-11 15  
E [info@giz.de](mailto:info@giz.de)  
I [www.giz.de/en](http://www.giz.de/en)

Nombre del proyecto:  
Programa Regional Promoción del empleo juvenil, la educación y la formación profesional  
de jóvenes marginados para la prevención de la violencia juvenil en Centroamérica - CaPAZ

Autor: Tobar Consultores

Responsable: Felicitas Eser

Redacción: GFA Consulting Group GmbH

Equipo editorial: Bayron Flores, Evelyn Santiago, Rodrigo Cuadra, Karina Oliva, Laura Düppe, Luis Zavala, Jaqueline Mazariegos,  
Rafael Guevara, Felicitas Eser

Diseño/Diagramación: Tobar Consultores / GFA

Fotografías/fuentes: GIZ

Lugar y año de publicación: El Salvador, 2023

Conoce más de  
nuestra experiencia



Capaz de integrarse  
al mundo digital



Secretaría de la Integración Social  
Centroamericana  
Por una Región SICA con inclusión, bienestar y equidad



**SICA**  
Sistema de la Integración  
Centroamericana