

Evaluación de las contribuciones y resultados de la implementación de la iniciativa Marketplace Quiero Ser Digital



INFORME FINAL

Equipo de trabajo Cifras y Conceptos

César Caballero

Gerente/Líder del proyecto

Miguel Ángel León

Subgerente técnico/Profesional cuantitativo

Javier Pérez Burgos

Gerente de proyecto/Consultor Senior

Antonia Maturana

Gerente de proyectos

Alejandra Castaño

Profesional de investigación

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

1. Descripción del programa	5
2. Objetivo general.....	8
3. Metodología.....	10
4. Antecedentes	12
5. Marco conceptual	17
6. Resultados de la evaluación.....	21
7. Conclusiones y recomendaciones	48
8. Referencias.....	50

1

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA



1. Descripción del programa

Dentro del contexto de la digitalización de la sociedad y la economía, la Red Global de Jóvenes con Oportunidad en Bogotá (conocida como GOYN) lanzó a comienzos de 2021 el programa Marketplace "Quiero Ser Digital" - QSD.

El objetivo de Quiero Ser Digital es mejorar la coordinación del sistema y hacerla sostenible para aumentar el bienestar general de los jóvenes y sus oportunidades de éxito en la economía digital. Para lograrlo se trabajan tres puntos específicos. (1) reducir la brecha de talento humano en el sector, (2) aumentar el número de Jóvenes con Potencial en trayectorias y empleos digitales y (3) aumentar la información que reciben los y las jóvenes de la ciudad sobre la oferta y demanda digital. Quiero Ser digital cuenta con tres líneas estratégicas, atracción y orientación, educación y empleo y colaboración, adaptación y aprendizaje. Dentro de la estrategia de atracción, se encuentra DigiO, una influenciadora digital que atrae, inspira y enseña a los y las jóvenes sobre carreras digitales, con la intención de despertar su interés y acercarlos a ellas. A su vez, GOYN Bogotá de la mano con la Secretaría Distrital de Educación y la Fundación Corona desarrollaron la Guía Mi Brújula Hacia el Futuro: Oportunidades y Caminos en el Sector Digital. Esta guía es un catálogo de orientación socio-ocupacional para el sector digital que brinda información sobre las oportunidades de acceso a la educación posmedia en todos sus niveles, educación para el trabajo y formación alternativa. Incluye autoconocimiento, trayectorias laborales, formación y recursos de apoyo.

La Plataforma Quiero Ser Digital tiene como propósito principal informar y orientar a los jóvenes acerca de las oportunidades en las carreras digitales y su oferta educativa actualizada. Esto les permite explorar opciones de formación y tomar decisiones informadas respecto a su posible incursión en una trayectoria profesional en el ámbito digital. Esta plataforma tiene como objetivo proporcionar programas de formación tipo Bootcamps que se adecuen a las necesidades específicas de los jóvenes. En la línea de educación y empleo, la plataforma de nivelación de competencias detecta áreas de mejora mediante pruebas estandarizadas y proporciona una nivelación personalizada de las rutas de aprendizaje. Por su parte, el Fondo de Evaluación Digital una estrategia de impacto de carrera destinada a formar jóvenes en el sector digital por medio de un Acuerdo de Ingreso Compartido (AIC). Este modelo permite que el joven pague su estudio únicamente cuando se encuentre empleado. Finalmente, el Tracker, que hace parte de la estrategia de colaboración, adaptación y aprendizaje, tiene como objetivo proporcionar una visión clara de la relación entre la oferta y la demanda en el sector digital, esta estrategia ha permitido generar diálogos con la Alta

Consejería Distrital para las TIC y la Secretaría Distrital de MINTIC en la Mesa para la 4RI.

Además, las iniciativas generadas por GOYN les han permitido posicionarse en el panorama nacional, recibiendo reconocimientos como Canal Digital 2023 en los Premios 2023 de la Revista Impacta Digital, el Premio Ingenio de FedeSoft y una nominación en la categoría de Solución Digital Innovadora de Colombia en los World Summit Awards.

2

OBJETIVOS



2. Objetivo general

Evaluar las contribuciones y resultados de la implementación de la iniciativa Marketplace Quiero Ser Digital con base en la teoría del cambio y los criterios de relevancia, efectividad, eficiencia, sostenibilidad e impacto en torno a su apuesta inicial de fortalecer y generar condiciones adecuadas para integrar socioeconómicamente a jóvenes con potencial en el sector digital en Bogotá D.C.

Objetivos específicos

1. Evaluar la pertinencia de los objetivos y el diseño de Quiero Ser Digital en relación con las necesidades, las políticas y las prioridades de la población objetivo, de los socios e instituciones y del país.
2. Evaluar la eficacia del Programa, el cumplimiento de los objetivos general y específicos y el logro de los resultados previstos, así como la capacidad de gestión de las entidades involucradas. La eficacia es el grado de avance hacia los objetivos y los resultados esperados, o no esperados, pero que igualmente hayan contribuido a los resultados y el análisis de otros efectos generados.
3. Evaluar el impacto de Quiero Ser Digital determinando los efectos – positivos o negativos, esperados o no esperados – sociales y económicos de la intervención a más largo plazo o con un mayor alcance que los ya contemplados en el criterio de eficacia.
4. Evaluar la eficiencia del Programa de manera económica y a tiempo.
5. Evaluar la viabilidad, replica y sostenibilidad futura de los logros alcanzados por Quiero Ser Digital y sus resultados.
6. Proporcionar recomendaciones pertinentes con base en los aprendizajes extraídos de la evaluación en las siguientes áreas: o Nivel de agencia y bienestar de los Jóvenes con Potencial. o Coordinación entre las entidades participantes del ecosistema de talento humano del sector digital en Bogotá. o Sostenibilidad de las acciones a emprender en el marco de la evaluación.

3

METODOLOGÍA



3. Metodología

Para el diseño y ejecución de la evaluación de resultados para valorar relevancia, efectividad, eficiencia, sostenibilidad e impacto del programa Quiero Ser Digital se propone emplear una metodología mixta de investigación. Dada la complejidad de las realidades abordadas y la riqueza que diferentes fuentes brindan para el logro de los objetivos del proceso. Según Bericart (2018) en investigaciones sociales la complementación de metodologías cualitativas y cuantitativas pretende obtener dos imágenes diferentes de la realidad social que se evalúa. Cada metodología permite acceder de diferentes maneras al mismo fenómeno social, ampliando esta comprensión si se acude a caminos metodológicos paralelos.

Esta aproximación al objeto de estudio, usando métodos combinados, surge de la aplicación de buenas prácticas, pero también de un convencimiento, Cifras & conceptos aplica “el gobierno de los bienes comunes y la acción colectiva” que es una escuela de pensamiento que intenta aportar al entendimiento de los temas y aboga fuertemente por el uso de métodos combinados de investigación y por el esfuerzo colaborativo de investigadores de múltiples disciplinas.

Además, como afirma de forma categórica Robert Clark “apoyarse en un solo método es estar encadenado” (citado en Potetee et al., 2012, p.39). En este sentido, el tipo de investigación que realiza cotidianamente Cifras & Conceptos acepta que “los métodos ofrecen diferentes fortalezas y debilidades, (y que) una investigación rigurosa que combine métodos complementarios será superior a otra que se base en uno solo” (2010, p.40).

De manera complementaria, Cifras y Conceptos genera un círculo virtuoso entre un alto sustento empírico, un buen desarrollo teórico, y la coherencia entre la teoría, las preguntas y los métodos (Potetee at al, 2012, p.28). La combinación de métodos marca unas diferencias en el entendimiento de los problemas y genera mejores resultados.

Encontrar respuestas para el fenómeno de estudio resultado de la necesidad planteada, requiere como ya se indicó la aplicación del enfoque de métodos combinados de investigación, esto es, fundamentar el análisis sobre información de carácter cuantitativa y cualitativa, proveniente de diversas fuentes: censos, muestras y registros administrativos, cuyas actividades y métodos se describen en el diseño de la evaluación.

4

ANTECEDENTES



4. Antecedentes

La estrategia Marketplace Quiero Ser Digital de GOYN cuenta con dos antecedentes importantes para la presente evaluación. El primero, un modelo de evaluación del fondo realizado por Accenture en 2021 y el segundo una evaluación de los pilotos realizado por la firma ZIGLA.

El análisis realizado por Accenture en el año 2021 se enfocó en evaluar la efectividad del modelo del Fondo Quiero Ser Digital como un mecanismo para canalizar recursos públicos y privados hacia el sector de la Cuarta Revolución Industrial (4RI), con el objetivo de cerrar las brechas de financiamiento entre formadores y estudiantes.

En la fase inicial de caracterización de necesidades de los jóvenes y los operadores, se identificó que el interés principal de los jóvenes entrevistados se centraba en la línea de financiamiento y la formación complementaria en Tecnologías de la Información (TI). Los jóvenes manifestaron no disponer de recursos económicos para su formación, lo que hacía que el modelo de Acuerdo de Participación en Ingresos (ISA) fuera una alternativa atractiva. Además, expresaron necesidades asociadas al sostenimiento mensual y resaltaron la importancia de que los bootcamps tuvieran un currículo alineado con las demandas del mercado en el sector de TI.

Las encuestas realizadas proporcionaron información sobre la posibilidad de financiar el pago de matrícula de los jóvenes en programas de formación en TI y cubrir otras necesidades que pudieran surgir durante su formación. Se sugirió destinar financiamiento a programas de nivelación tanto para estudiantes como para formadores, así como proporcionar recursos para el desarrollo profesional de los formadores que lo requirieran. Se destacó la importancia de fomentar la inclusión y diversidad en los formadores, y se propuso fortalecer la red de empresas del sector ofreciendo incentivos que las posicionen como piezas fundamentales en la cadena de valor del Fondo.

En cuanto a los formadores, los hallazgos se centraron en la expansión y los desafíos relacionados con la operación. Se identificó que la "forma" de generar recursos para los estudiantes era un aspecto clave para la expansión, y se observó en múltiples casos la necesidad de generar un apoyo de sostenimiento económico. Además, se sugirió la creación de un costo de formación para aumentar el compromiso con la formación.

Entre las barreras encontradas para la expansión de los operadores se destacaron la deficiencia en la alfabetización digital de la población vulnerable, la falta de autoaprendizaje, autonomía, proactividad de los estudiantes y la falta de dominio del inglés (esencial para la etapa de empleabilidad).

Por ende, en su momento se resaltó que, en el caso de los operadores, estos hallazgos podrían ser abordados mediante la garantía de la disponibilidad de docentes de calidad, la creación de alianzas entre formadores y otros actores para satisfacer sus necesidades operativas y de escala, así como la implementación de programas de educación financiera para los jóvenes. Se podrían establecer incentivos para atraer a más jóvenes a participar en programas de formación en TI, aprovechando la financiación y oportunidades ofrecidas por el Fondo.

Caracterizados todos los hallazgos, Accenture propuso un modelo de financiación que ofrecería diversas estrategias para respaldar la expansión y el éxito del programa. Esta propuesta contemplaba una inversión del 100% en deuda, la cofinanciación de cupos exclusivamente para formadores enfocados en sectores sociales específicos mediante subvenciones (grants), el uso de Pagos por Resultados (PPR) para mejorar y adaptar los programas para jóvenes con oportunidades (OY) y poblaciones específicas, y la implementación de incentivos adicionales para promover la inclusión y diversidad.

En el contexto de la transformación digital de la sociedad y la economía, la Red Global de Jóvenes con Oportunidad (GOYN) ejecutó a principios de 2021 el programa piloto "Fondo Quiero Ser Digital" y la firma ZIGLA llevó a cabo la primera evaluación. Este programa tenía como objetivo formar a jóvenes con potencial en habilidades técnicas y socioemocionales, con el fin de facilitar su inserción laboral formal en el sector digital, utilizando la modalidad de Bootcamp. Enfocado en alcanzar jóvenes mujeres, población migrante y vulnerable (personas que no trabajaban ni estudiaban o trabajaban en el sector informal) en Bogotá.

El programa piloto contempló tres operadores: Makaia, EducaMas y la alianza Bogotá Institute of Technology (BIT) y KeyCode; los cuales, según sus lineamientos internos ofertaron programas de formación enfocada en habilidades de programación full-stack, frontend y backend. Esta formación comenzó el 8 de febrero de 2021 y finalizando el 31 de marzo de 2022.

Los programas no solo brindaron formación técnica, sino que también estuvieron acompañados de servicios de acompañamiento psicosocial, desarrollo de habilidades

para el empleo, intermediación laboral y mentoría personalizada. En cuanto a la duración total de la formación impartida por los operadores, BIT ofreció un programa de 320 horas, Makaia 160 horas, y EducaMas 723 horas en total.

El esquema general de financiamiento se basó en un modelo que operó mediante el pago por resultados. En donde, el 85% del presupuesto fue entregado al operador en un primer momento para el desarrollo del programa; y, el porcentaje restante, estuvo sujeto a resultados específicos con metas de graduación y colocación laboral.

La evaluación del programa piloto generado por ZIGLA se fundamentó en dos objetivos generales. El primero consistió en conocer los resultados obtenidos en los pilotos "Quiero Ser Digital" en cuanto a la situación laboral y educativa de los jóvenes participantes. El segundo objetivo buscó identificar los resultados generados en los bootcamps u operadores a partir de su participación en los pilotos "Quiero Ser Digital". Específicamente, se pretendía identificar cambios en su modalidad de gestión y seguimiento, así como en la incorporación de buenas prácticas relacionadas con la formación, colocación y retención laboral de los participantes.

Para la evaluación del proyecto, ZIGLA empleó una metodología mixta que incluyó cuestionarios estructurados y entrevistas. Esta metodología adoptó un enfoque retrospectivo, ya que examinó los resultados del programa una vez que este fue finalizado. En total, el análisis de resultados se fundamentó en las respuestas de 420 encuestados y 32 entrevistas.

En relación con el perfil sociodemográfico, se observó que la mayoría de los participantes en los bootcamps tenían una edad promedio de 25 años y no estaban en situación de vulnerabilidad educativa, ya que casi el 81% contaba con estudios técnicos o universitarios, completos o incompletos. En cuanto a la distribución por género, se encontró que el 48% de los participantes fueron mujeres y el 52% restante fueron hombres. Respecto a la población migrante, se determinó que el 26% de los participantes pertenecía a este grupo.

En el desarrollo del perfil socioeconómico se identificó que el 80% de los estudiantes pertenecía a los estratos 2 y 3. El 41% declaró estar registrado en el SISBEN, siendo en su mayoría parte del grupo B y C, categorizado como población en pobreza moderada y población vulnerable respectivamente; y, el 10% de los encuestados respondió ser parte del grupo A, entendida como población en extrema pobreza.

En cuanto a la inserción laboral, de los 199 jóvenes que culminaron el programa, el 43% consiguieron emplearse. Este punto mostró la mayor diferencia entre cada operador al ser EducaMas el operador con mayor tasa de colocación.

Con la intención de darle sostenibilidad a la iniciativa a lo largo del tiempo, ZIGLA analizó las buenas prácticas incorporadas de los bootcamps. Entre los cambios más significativos se incorporó una mayor apertura e inclusión respecto a los perfiles de participantes admitidos, realizando una mayor convocatoria hacia las mujeres y personas con distintos tipos de discapacidad. Además, se incorporaron nuevas estrategias para atraer a personas migrantes.

Entre las nuevas prácticas a nivel técnico, se destacó la incorporación de un módulo de nivelación en la formación, la adaptación de la duración y contenidos de la malla curricular impartidos, decisión tomada en alguna medida por las demandas de las empresas empleadoras. Asimismo, se vio como valor agregado la colaboración entre bootcamps y las múltiples oportunidades ofrecidas.

Partiendo de la idea general de un programa enfocado en el acercamiento a una población vulnerable, se planteó la existencia de apoyos económicos con el fin de evitar la deserción de los jóvenes. Teniendo en cuenta las dificultades manifestadas por algunos estudiantes en la comprensión de algunos lenguajes y desarrollo de habilidades técnicas, se propusieron sesiones de apoyo, *master classes* o recursos de aprendizaje adicionales; y, el ajuste en la intensidad horaria y la carga de trabajo, pues se observó el aumento de estrés y presión en los estudiantes.

Se recomendó a todos los bootcamps el fortalecimiento de las líneas dedicadas a las habilidades socioemocionales y de intermediación laboral, en donde, los procesos de acompañamiento se dieran de manera individualizada y en el caso de la colocación laboral, se generarán nuevas alianzas con empresas. Con el fin de obtener una mayor trazabilidad en la satisfacción laboral se planteó realizar encuestas a empleadores y a graduados.

Por último, dada la alta tasa de estudiantes que antes del bootcamp habían ingresado a educación superior, se recomendó corregir la focalización de la población objetivo para el programa, acompañado de filtros más específicos para el ingreso a los programas, con el fin de optimizar los recursos y garantizar la efectividad del programa en futuras implementaciones.

5

MARCO CONCEPTUAL



5. Marco conceptual

Para la presente evaluación de resultados se realizó una revisión de antecedentes, documentación relevante del programa Marketplace Quiero Ser Digital para la construcción del marco conceptual sobre la metodología y naturaleza de estos. Este análisis nos permitió identificar a los actores relevantes en el proceso, estado de maduración de cada una de las estrategias que han sido implementadas en el marco de la iniciativa, así como tipos de participantes, posibles indicadores a medir, la relación con los diferentes stakeholders, el cumplimiento de las metas propuestas, entre otros.

Evidence to action framework

El marco de análisis de *"Evidence 2 Action"* - E2A es una herramienta que propone elementos y metodologías esenciales a través de los cuales la Fundación Botnar y la Universidad de Melbourne y sus socios de programa pueden enmarcar y hacer operativa una agenda de aprendizaje formal a nivel organizativo y de programa. También ofrece orientación sobre la integración de un plan de obtención de pruebas, incluida una estrategia de aprendizaje y evaluación en todos los programas llevados a cabo por la fundación.

El objetivo del marco E2A es crear un lenguaje común en torno a los principios, las estrategias aplicables y las preguntas clave de aprendizaje en relación con los ámbitos de cambio para mejorar el bienestar de los jóvenes en determinadas comunidades. Con ello se pretende apoyar la puesta en marcha de una agenda de aprendizaje organizativa en todos los proyectos e iniciativas a nivel local, a fin de generar pruebas de lo que funciona y lo que no para promover un cambio local sostenible y sistémico.

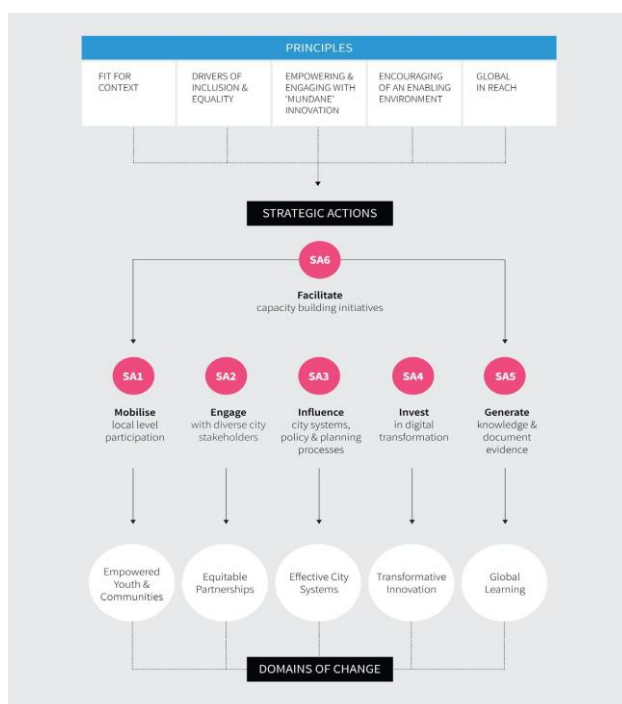
El marco E2A ofrece un conjunto de cinco principios que sustentan un proceso transformador de pruebas, acción y aprendizaje. Esbozan que los procesos de pruebas y acciones significativas deben ser: *adecuados al contexto; impulsores de la inclusión y la igualdad urbana; comprometidos con la innovación "mundana"; fomentadores de un entorno propicio; y de alcance mundial.*

A su vez propone seis acciones estratégicas que proporcionan puntos de entrada a través de los cuales se pueden poner en práctica los principios y que pueden catalizar procesos de cambio, dando lugar a un enfoque integrado y holístico para lograr resultados de bienestar. Estas acciones recomiendan: *movilizar la participación a nivel local; comprometerse con las diversas partes interesadas de la comunidad; influir en*

los sistemas, la política y los procesos de planificación; invertir en la transformación digital; generar conocimiento y documentar las pruebas; y facilitar las iniciativas de desarrollo de capacidades.

Finalmente esboza cinco ámbitos de cambio que reflejan resultados que apoyan el objetivo más amplio de lograr "comunidades adecuadas para los jóvenes". Estos son: *empoderamiento de los jóvenes y las comunidades; asociaciones equitativas; sistemas eficaces; innovación transformadora; y aprendizaje global.*

Un resumen del enfoque de este marco metodológico se puede ver en el siguiente gráfico:



Fuente: Evidence to action (E2A) framework (2021)

El objetivo de esta evaluación de resultados es ver de qué manera la estrategia Marketplace Quiero Ser Digital ha logrado cumplir con los principios, las estrategias y los ámbitos de cambio mencionados, de tal manera que GOYN Bogotá pueda tener los elementos y la evidencia necesaria para saber que su estrategia es un detonante de procesos de inclusión a través de generación de capacidades y transformaciones socioemocionales en entornos comunitarios.

Para llevar a cabo esta evaluación de resultados bajo el marco de E2A nos basamos en la guía consignada en "Evidence to Action Framework: A participatory approach

to action learning”¹ y en particular las preguntas orientadoras para evaluar el cumplimiento de los principios, las acciones y los dominios de cambios. Para el marco E2A, la evidencia se entiende como: Los conocimientos reunidos sistemáticamente sobre "lo que funciona" (o no funciona) en un contexto determinado. El conocimiento está arraigado en la cultura y el contexto, y puede surgir de diversas fuentes y actores, incluidos los procesos de investigación, la experiencia organizativa o basada en la práctica, o las experiencias culturales o "vividas".

En ese orden de ideas, se propone realizar la evaluación en el marco de las siguientes seis acciones estratégicas:

1. Movilización de la participación a nivel local, especialmente de los jóvenes, para garantizar que los proyectos son co-dirigidos con las comunidades locales en aras de la sostenibilidad.
2. Colaboración con diversas partes interesadas del ecosistema para crear asociaciones equitativas que generen conocimientos y una visión compartida del cambio sostenido deseado.
3. Influencia en los sistemas, políticas y procesos de planificación de las comunidades para promover la equidad, la inclusión social y reforzar la rendición de cuentas.
4. Inversión en transformación digital para permitir la democratización de la tecnología, lo que se traduce en acceso, innovación y escala.
5. Generación de conocimientos y pruebas para defender la justicia, la equidad y los derechos de los jóvenes, configurando así una agenda global de "inclusión".
6. Facilitar iniciativas de desarrollo de capacidades para ayudar a los jóvenes, a los responsables de la toma de decisiones y a los socios del conocimiento a actuar en colaboración como catalizadores del cambio y a compartir el aprendizaje a escala local y mundial.

¹ Referencia

6

RESULTADOS DEL ESTUDIO



6. Resultados de la evaluación

La metodología mixta propuesta a través de encuestas, entrevistas, grupos focales e historias de vida arrojó los siguientes resultados:

Tabla 1. Registros por instrumento

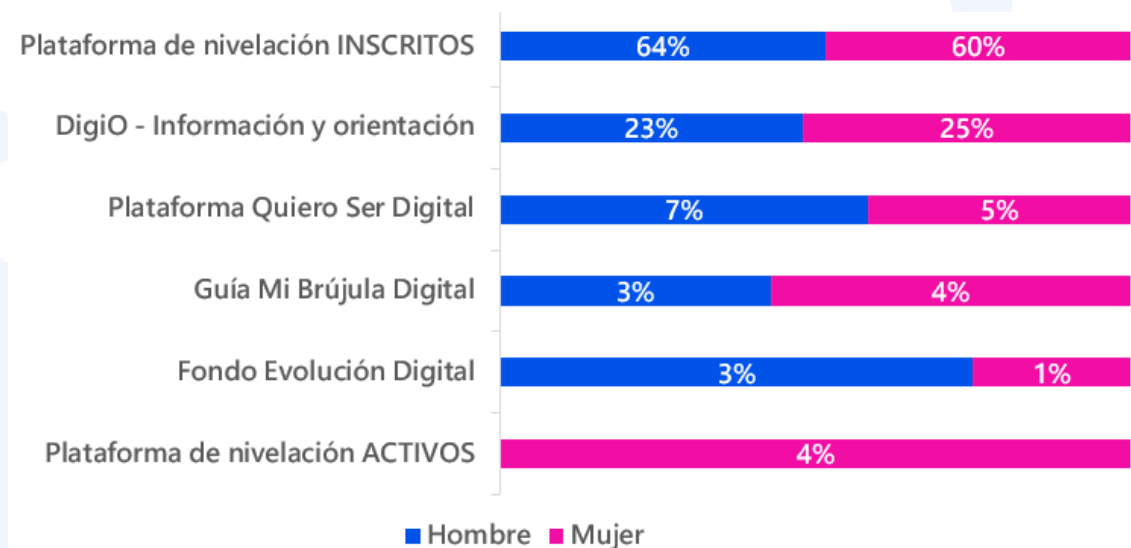
Instrumento	Registros	Hombres	Mujeres
Encuestas	189	65	124
Entrevistas	12	2	10
Grupos Focales	31	14	17
Historias de vida	5	4	1
TOTAL	237	85	152

Para un total de 474 registros para el análisis de los resultados de la iniciativa Marketplace Quiero Ser Digital.

A continuación, procederemos a mostrar algunas estadísticas descriptivas de los resultados de la encuesta para proceder a evaluar los resultados del programa en el marco del Evidence to Action.

De las 189 encuestas efectivas logradas en el estudio se logró una participación de los diferentes programas de la siguiente manera:

Gráfico 1. Pertenencia a Programa QSD



Total: 189 encuestas

Como se puede ver la mayor parte de los encuestados hicieron parte de la plataforma de nivelación (Inscritos) con 113 registros representando un 60% de la base de la encuesta. La menor incidencia a nivel de programas se logró en el Fondo Evolución Digital con solo 5 registros. De la distribución por sexo vemos que 124 de los 189 encuestados (66%) fueron mujeres.

Es importante señalar la diferencia frente al diseño muestral original que se tuvo en el planteamiento del instrumento cuantitativo del estudio. En la siguiente tabla podemos observar dicha diferencia:

Tabla 2. Muestras esperadas y obtenidas instrumento cuantitativo

Programa	Muestra esperada	Muestra obtenida	Diferencia
DigiO	250	44	-206
Guía Mi Brújula Digital	0	7	7
Plataforma QSD	36	10	-26
Plataforma Nivelación: Inscritos ²	100	113	13
Plataforma Nivelación: Activos ³	55	10	-45
Fondo Evolución Digital	40	5	-35
TOTAL	481	189	-292

Fuente: C&C 2024, Evaluación QSD

En este punto es importante señalar que se lograron encuestas efectivas para todos los programas, pero solo se logró cumplir la muestra esperada para los participantes inscritos de la Plataforma de Nivelación. Este resultado nos permitió encontrar lo siguiente:

- i. Existen debilidades en el registro de la información de los participantes. En el proceso de análisis y consulta de las bases de datos suministradas por GOYN, la cuales incluían cerca de 1000 registros administrativos con información de contacto de los participantes incluyen número de celular y correo electrónico, en el proceso de realización de encuesta se identificó que un 31% de los registrados no contestaron las llamadas telefónicas y mensajes de texto, 15% dirigían a un servicio de mensajería de voz, 7% eran números errados y 10% rechazaron la realización de la encuesta. Con una efectividad de cerca de 18% para este grupo de participantes del programa, se hubiera requerido una base de cerca de 2700 registros para lograr la muestra deseada. Lo anterior no tiene

² Jóvenes que se inscribieron en la plataforma QSD, pero no accedieron a la plataforma de nivelación.

³ Jóvenes que accedieron a la plataforma de nivelación.

en cuenta las variaciones efectivas de participación entre los diferentes programas.

- ii. Los beneficiarios de la estrategia Marketplace Quiero Ser Digital no tenían claridad del programa que cursaron o al que pertenecen. En la realización de la fase cualitativa, en particular en las historias de vida y los grupos focales se evidenció que los participantes de QSD no tenían claro el nombre del programa, pero sí el tipo de habilidades y competencias adquiridas.

Estos resultados muestran la necesidad de mejorar la captura y el mantenimiento de la información de los participantes. Dado el perfil joven de los participantes es importante lograr establecer un canal de comunicación permanente que permita actualizar bases de información y a su vez lograr una mayor conexión con la plataforma con propósitos de comunicación y seguimiento con sus participantes.

A continuación, se presentan los resultados de la evaluación a partir de los objetivos enmarcados en el marco de "Evidence to Action" utilizado para este estudio.

ACCIÓN 1. MOVILIZACIÓN DE LOS JÓVENES PARA GARANTIZAR COMUNIDADES SOSTENIBLES

En un mundo cada vez más influenciado por el cambio tecnológico y la urbanización, la necesidad de abordar la inclusión digital y económica de los jóvenes es un aspecto crítico. Los rápidos avances en la tecnología digital ofrecen oportunidades sin precedentes para el desarrollo económico y social, pero también plantean el desafío de garantizar que todos los jóvenes, especialmente aquellos en condiciones de vulnerabilidad puedan acceder a estas oportunidades. El marco "Evidence to Action (E2A)" desarrollado por el Connected Cities Lab de la Universidad de Melbourne, financiado por la Fondation Botnar, se presenta como un enfoque participativo y basado en la acción para el aprendizaje, que se alinea perfectamente con la visión del programa Marketplace Quiero Ser Digital.

El Programa QSD apunta en los principios de E2A de inclusión, equidad, y empoderamiento juvenil, reconociendo la importancia crítica de construir intervenciones que no sólo respondan a las necesidades digitales y económicas de los jóvenes, sino que también les den voz en el proceso de desarrollo de soluciones. A través de un enfoque participativo, busca no solo mejorar las habilidades digitales de

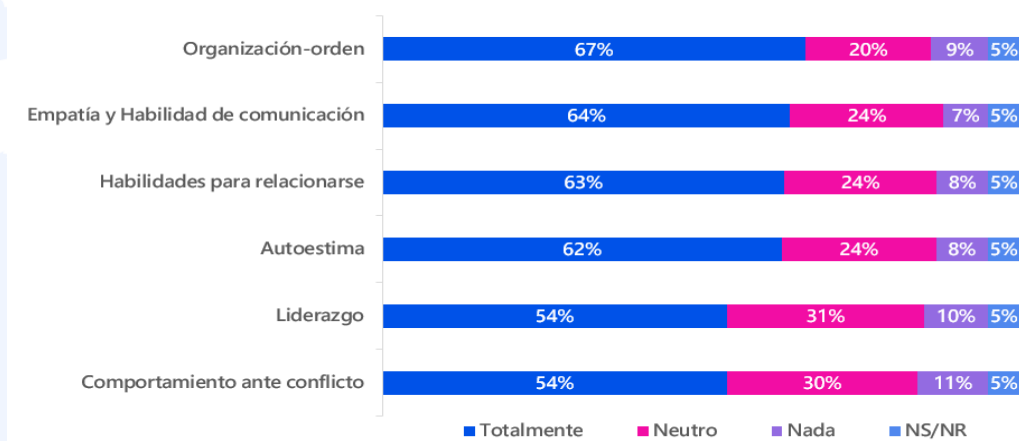
los jóvenes, sino también crear caminos hacia el empleo sostenible que reflejen las aspiraciones, necesidades y capacidades únicas de los jóvenes de Bogotá.

Este programa está diseñado para actuar en múltiples niveles, desde la movilización de la participación juvenil hasta la generación de conocimiento y evidencia que informe tanto a la política local como global. Siguiendo el enfoque de E2A, el objetivo de esta sección es mostrar la capacidad del programa para catalizar acciones estratégicas que resulten en una transformación sistémica y sostenible de las comunidades, asegurando que sean adecuadas para los jóvenes y también impulsadas por ellos.

Es importante entonces preguntarse si QSD es capaz de abordar las barreras a la inclusión digital y económica, facilitando el acceso a la educación y las oportunidades de empleo que aprovechan el poder transformador de la tecnología digital, al tiempo que promueve una visión de sistema más inclusiva y equitativa.

El enfoque adoptado por QSD reconoce la complejidad de los ecosistemas locales y las necesidades de sus jóvenes habitantes, el programa se ha esforzado por ser un modelo para la acción basada en evidencia que se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y con las necesidades locales y fomenta una cultura de aprendizaje y adaptación continua. Al hacerlo, QSD mejora los resultados de bienestar para los jóvenes de Bogotá principalmente y a su vez, también contribuye a la construcción de una comunidad más resiliente, sostenible y adaptada a las necesidades de sus futuros líderes y agentes de cambio.

Gráfico 2. Fortalecimiento de habilidades socioemocionales



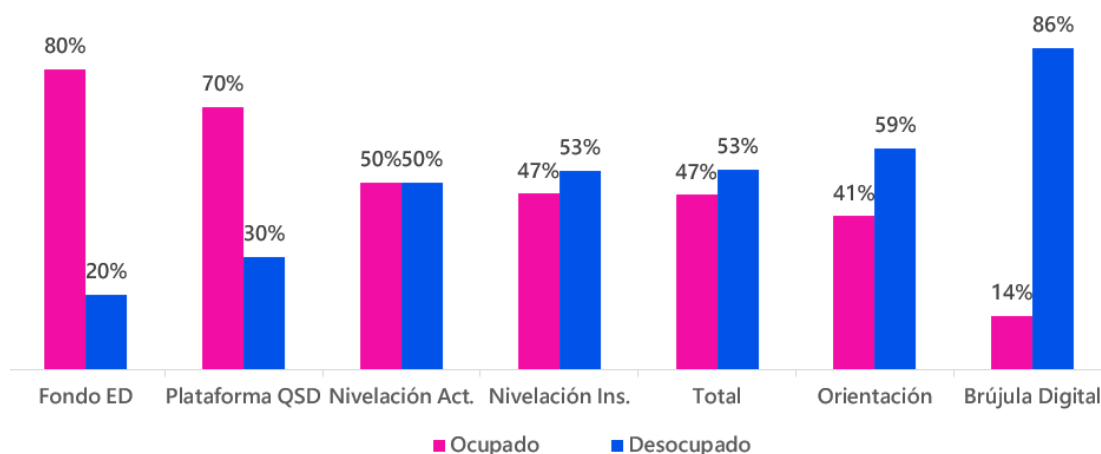
Base: 189

El fortalecimiento de las habilidades socioemocionales, consignado en el gráfico No.2 para el conjunto de los seis programas analizados, se evidencia que, en promedio, más del 70% de los participantes reconocieron el impacto positivo de los programas en sus habilidades socioemocionales. Destacan particularmente la dimensión de empatía y habilidad de comunicación, así como la de organización, como las competencias con mayor influencia sobre los participantes del programa., tal y como lo demuestran el siguiente testimonio:

“Yo creo que más allá de las habilidades técnicas, en nuestro caso, las habilidades de solución de problemas y trabajo en equipo se fortalecieron mucho.” Grupo focal

Frente a los objetivos de empleabilidad de la iniciativa en sus diferentes programas podemos ver que existe una alta tasa de desocupación por parte de los participantes del programa con un promedio de 53.4% como lo muestra la gráfica a continuación:

Gráfica 3. Tasa de ocupación



Base: 189

En el análisis se destaca que los participantes del Fondo Evolución Digital (FED) muestran un nivel de desempleo del 20%, lo que sugiere que estos estudiantes se benefician de una formación más amplia en comparación con los participantes de Mi Brújula Digital. Este último programa se centra principalmente en la orientación vocacional y tiene un alcance diferente en comparación con el FED. Es importante

resaltar que el comportamiento de la población se ve jalonado por el comportamiento de los participantes de Nivelación que representan cerca de 65% de la muestra.

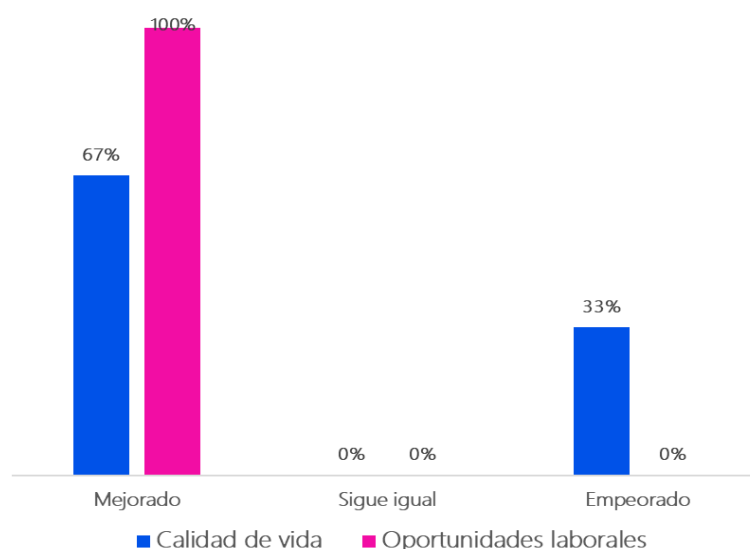
Es interesante ver que de los 88 encuestados que manifestaron estar realizando alguna actividad económica formal, cerca del 42% (37) tienen contratos a término indefinido, mientras cerca del 40% de este grupo manifestaron contar con tipos de contratación de término fijo (contrato definido, prestación de servicios o contrato de aprendizaje). Finalmente, cerca del 18% manifestó encontrarse en algún mecanismo informal de contratación (contrato verbal o sin contrato). Estos resultados nos muestran que los beneficiarios del programa una vez logran contratos formales de trabajo, logran mecanismos de contratación de largo plazo como es el caso de los contratos a término indefinido.

Frente a este componente en las entrevistas realizadas fue posible comprender que, aunque, algunos estudiantes manifestaban no estar trabajando actualmente habían tenido la posibilidad de poner en práctica las habilidades aprendidas durante los programas en trabajos cortos y en ese sentido, habían podido cambiar su campo laboral.

Frente a la utilidad para los participantes del FED es posible resaltar que para el 80% en promedio de los encuestados, el programa logró sus objetivos de colocación laboral, capacitación en habilidades para el trabajo y seguimiento post colocación. No obstante, llama la atención que la construcción de comunidad entre estudiantes se ubicó como el componente con menor grado de favorabilidad entre los participantes con parcialmente favorable del 60%.

Al analizar el impacto en diferentes dimensiones, es notable que el 67% de los encuestados del Fondo Evolución Digital (FED) experimentaron una mejora en su calidad de vida, con un incremento del 100% en las oportunidades laborales, así como en las expectativas de crecimiento personal.

Gráfico 4. Impacto



Base: 175

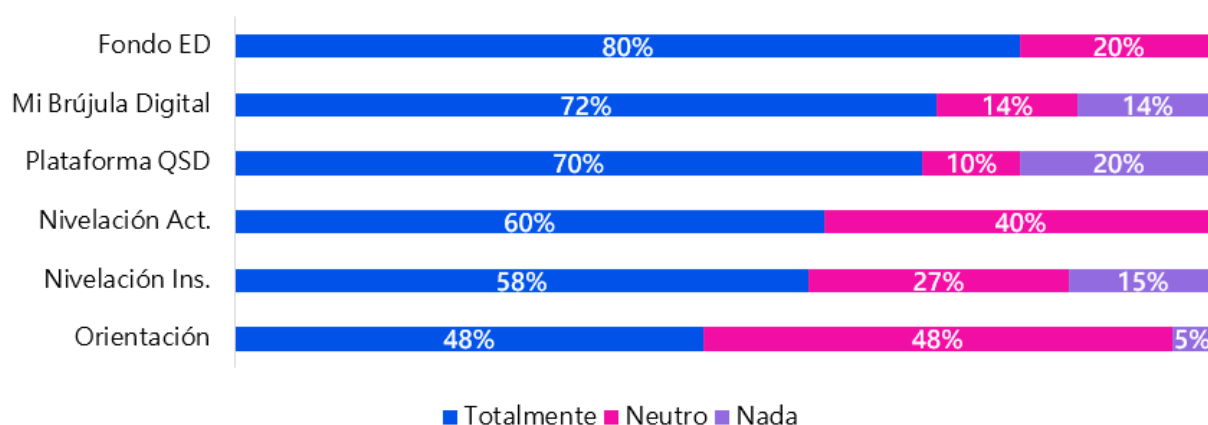
Sin embargo, de acuerdo con el gráfico 4 también es posible resaltar que para las cuatro dimensiones consideradas la situación de los beneficiarios mejoró diez veces más de lo que empeoró, mostrando una valoración positiva en impacto por parte de los participantes. El crecimiento personal es la dimensión más destacada con un 46% de incidencia, mientras la dimensión de ingresos es la que presenta la menor mejoría con solo 20% de incidencia.

"Han influido en mi vida personal, en mi habilidad para administrar el tiempo, así como en mi comprensión de la metodología Scrum para la gestión de equipos y la asignación de tareas". Grupo focal

Por otro lado, los entrevistados destacan las habilidades blandas aprendidas en los diferentes programas, pues, habían notado mejoría en su relacionamiento familiar y con personas cercanas. En temas relacionados con la calidad de vida, los que se encontraban inmersos en un entorno laboral estable dieron a conocer que se había ampliado su tiempo de ocio y de crecimiento personal, situación por la cual, se sentían más satisfechos con su vida. Además, aunque veían oportunidades de mejora, sentían que su situación actual había mejorado.

Finalmente, es importante indagar sobre el efecto de la participación del programa en el entorno de los participantes. Para la anterior se construyó el siguiente gráfico de pertinencia de acuerdo a las necesidades del entorno de los participantes.

Gráfico 5. Pertenencia según necesidades entorno



Base: 189

Es destacable que desde una perspectiva de diseño los diferentes programas analizados son pertinentes a las necesidades de los entornos de los jóvenes, dado que en promedio el 85% de los encuestados considera que los programas atienden de manera notable a las particularidades de los sus entornos. En casos como los de los participantes del Fondo Evolución Digital esta situación es para la totalidad de los 10 participantes encuestados y para los de Nivelación Activos para 9 de los 10 encuestados.

De manera más concreta, los operadores resaltaron la importancia de los programas de nivelación ofrecidos dentro de los programas de formación, ya que, estos fueron los primeros en identificar que los jóvenes presentan grandes falencias en temas relacionados con entornos digitales.

En el caso específico del programa Nivelación, algunos aliados que estuvieron encargados del proceso de atracción consideraron que el programa, aunque, era muy llamativo para los jóvenes, al tener que completar todos módulos de las áreas básicas, generaba pérdida de interés pues llegaban a manifestar que no era necesario el refuerzo en todas las áreas. Lo cual, se vio reflejado en la alta tasa de deserción.

Por otro parte, los jóvenes que llegaron a completar el programa vieron grandes beneficios en el desarrollo de sus habilidades básicas.

"Soy más coherente con lo que digo."

"Cambie bastante en la forma de regular la información."

Estos, reforzaron lo comentado por los aliados de atracción, comentando que apreciaban mucho la formación, pero les hubiese gustado enfocarse en mejorar áreas específicas.

"Me habría gustado profundizar más en la asignatura de inglés, ya que contaba con algunas bases, pero tenía dificultades para comprender completamente los temas." Grupo focal

ACCIÓN 2. COLABORACIÓN DE LAS DIVERSAS PARTES INTERESADAS

En el marco del desarrollo de QSD se ha implementado un enfoque integral y participativo que prioriza la inclusión y el empoderamiento. Este enfoque ha sido guiado por acciones clave y preguntas estratégicas que aseguran la efectividad y la sostenibilidad del programa.

Primordialmente, se ha identificado a las partes interesadas pertinentes, tal y como es el caso de las entidades formadoras, los empleadores, los intermediadores laborales, las entidades públicas locales y nacionales, poniendo especial énfasis en garantizar la representación de grupos desfavorecidos y minoritarios. Este paso inicial ha sido fundamental para asegurar que el programa sea inclusivo y representativo de la diversidad de los jóvenes en la ciudad.

Un aspecto para destacar es la identificación de valores y objetivos comunes que se han establecido en procesos para desarrollar una visión compartida, creando un sentido de propósito y dirección unificados entre todos los participantes. La promoción de una comunicación regular y clara, especialmente en lo referente a las acciones, funciones y plazos, ha sido clave para mantener a todas las partes informadas y comprometidas.

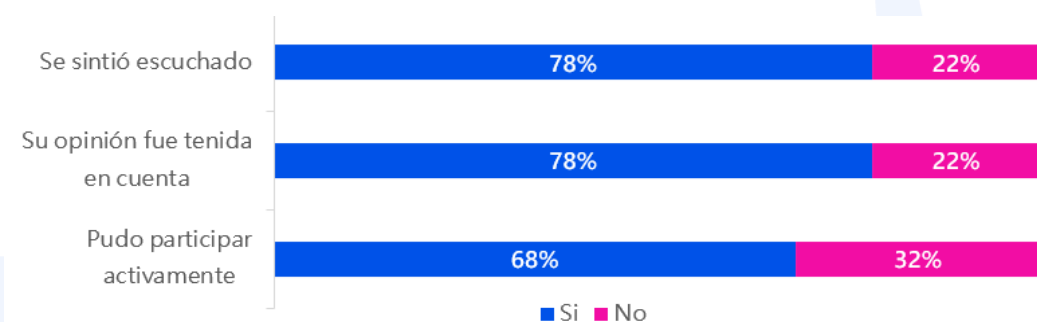
Las reuniones periódicas entre las partes interesadas han facilitado la colaboración continua y el intercambio de ideas, fortaleciendo las relaciones y fomentando la cohesión del grupo. La formación de colaboraciones que transforman el conocimiento en acción y la experiencia en pruebas ha impulsado la innovación y ha permitido la aplicación práctica de soluciones basadas en evidencia.

La identificación formal de las expectativas y contribuciones específicas de los socios ha clarificado los roles y ha maximizado el uso eficiente de los recursos disponibles, incluyendo el capital humano, financiero, el conocimiento y las redes. La iniciación, evaluación y compartición de intervenciones tácticas, así como el establecimiento e inversión en asociaciones de datos, han reforzado la base de evidencia del programa y han mejorado la capacidad de toma de decisiones basada en datos.

Este enfoque participativo y basado en la acción no solo ha demostrado ser efectivo en la articulación entre actores y la implementación del proyecto, sino que también ha cultivado un fuerte apoyo entre las partes interesadas para los objetivos a largo plazo del programa. La participación activa y comprometida de todas las partes interesadas ha sido un factor crítico en el éxito del programa, destacando la importancia de la colaboración, la inclusión y el aprendizaje continuo en la formación de habilidades digitales y la generación de empleo para jóvenes.

En aras de medir la colaboración y articulación entre los diferentes actores del programa es importante preguntarse sobre la percepción de los participantes sobre el efecto de su participación. En la siguiente gráfica podemos ver los resultados en este componente:

Gráfica 6. Percepción de participación



Base: 189

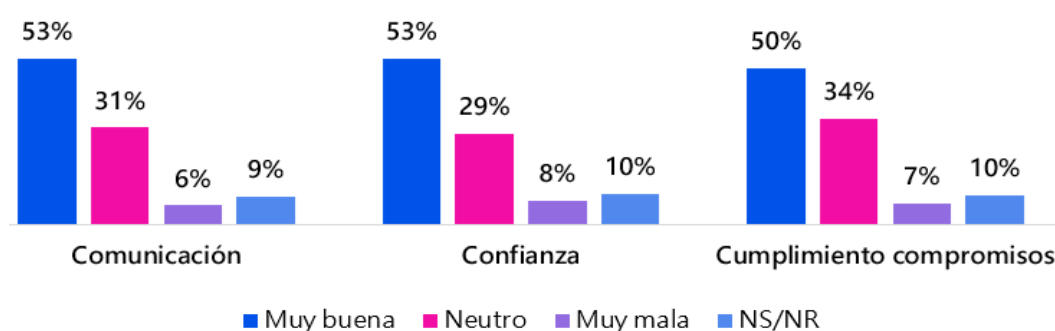
La experiencia de colaboración de los aliados con el programa Quiero ser digital revela una disposición activa por parte del equipo, destacando una comunicación constante como punto fuerte. Sin embargo, se identifican áreas de oportunidad en la mejora de la logística de eventos y la necesidad de una mayor coordinación con políticas nacionales para fortalecer el impacto y la eficacia de las iniciativas conjuntas.

En el caso de DigiO los entrevistados manifestaron recibir un buen asesoramiento al momento de solicitar información sobre los diferentes programas. Consideraron que la comunicación fue fluida y las preguntas fueron solucionadas en su totalidad. Además, fueron claras las indicaciones relacionadas con la inversión de los programas.

“Sobre la generalidad, la población objetivo, jóvenes con potencial yo creo que hay una alineación completa lo que he visto es que Quiero Ser Digital está llegando al grupo poblacional al que queremos llegar, que son estos jóvenes con potencial”. Entrevistado

Otro aspecto relevante para identificar el cumplimiento del objetivo de generación de conocimiento compartido es posible verlo a través de los elementos de eficacia como lo son la comunicación, la confianza y el cumplimiento. En el gráfico No. 7 a continuación podemos encontrar estos resultados.

Gráfica 7. Evaluación factores eficacia actores



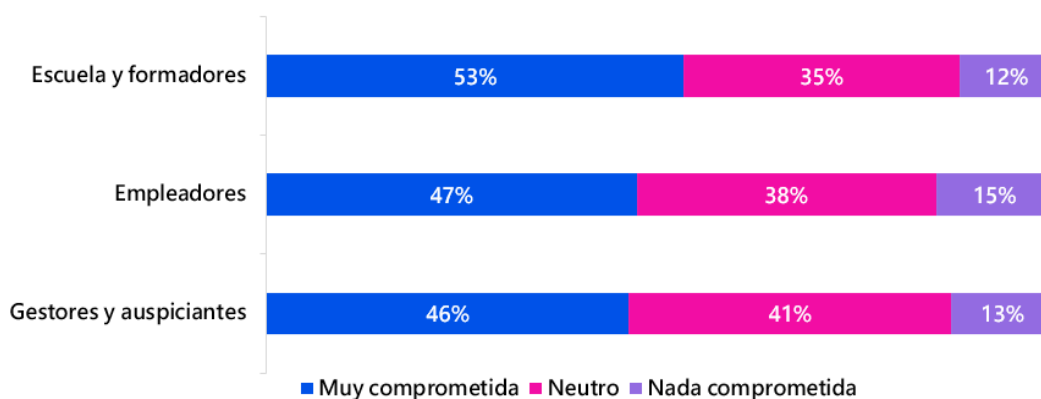
Base: 189

Tal y como se observa en el gráfico la valoración de los factores de comunicación, confianza y cumplimiento de los compromisos es alta. En particular, el promedio para

los tres factores es de 74% en las valoraciones superiores a 4, lo cual demuestra un cumplimiento del objetivo de generación de capital social del programa.

Por otro lado, es posible contrastar este resultado con otro aspecto importante para medir el efecto de generación de capital social y es la percepción de colaboración. Los resultados del gráfico 8 nos muestran que existe una percepción de alto compromiso de los diferentes actores como gestores, empleadores y formadores. El promedio para los tres actores es del orden de 75% sin variaciones mayores entre los tres tipos de actores.

Gráfico 8. Colaboración entre actores



Base: 189

"Considero que los objetivos estaban bien establecidos y aprecié el enfoque perseverante de la profesora para completar el plan de estudios, lo que contribuyó a mejorar mi habilidad de lectura en inglés". Grupo focal

Además, conversando con los operadores fue posible entrever la construcción de líneas de apoyo y el intercambio de información sobre las diferentes herramientas implementadas para el mejoramiento de los aprendizajes.

ACCIÓN 3. INFLUENCIA EN LA INSTITUCIONALIDAD PARA JÓVENES EN LA CIUDAD

En el marco del Programa QSD se ha adoptado un enfoque estratégico y colaborativo que integra análisis, participación y acción a varios niveles, desde lo local hasta lo global. Este enfoque comienza con el mapeo cuidadoso de las tendencias y planes

locales existentes, identificando oportunidades y desafíos clave dentro del ecosistema de la ciudad que pueden influir o ser influenciados por el programa.

Se han establecido alianzas intersectoriales sólidas, delineando un plan de compromiso específico para la acción que abarca desde el sector educativo hasta el empresarial y el gubernamental, con el objetivo de crear un impacto sostenible y multifacético. La identificación de palancas institucionales y las realidades contextuales ha permitido una adaptación más precisa del programa a las necesidades locales, mientras que el reconocimiento y el apoyo de defensores claves dentro del gobierno local han facilitado procesos de compromiso para obtener la indispensable "aceptación" y colaboración de las autoridades municipales.

El programa ha buscado conectar deliberadamente las prioridades locales con recursos, agendas o procesos globales, fomentando un diálogo enriquecedor entre diferentes escalas de acción y conocimiento. Se han elaborado productos de conocimiento específicos, dirigidos a informar y empoderar a los responsables de la formulación de políticas, asegurando que las intervenciones propuestas están fundamentadas en evidencia sólida y prácticas relevantes.

Además, se ha priorizado el desarrollo de programas de formación de formadores basados en pruebas, adoptando y adaptando métodos basados en la tecnología para maximizar el aprendizaje y la eficacia. La innovación "mundana", aquella que surge de la adaptación creativa de herramientas y procesos cotidianos para nuevos fines, ha sido valorada y optimizada, demostrando que soluciones simples y accesibles pueden tener un impacto transformador cuando se comparten y se aplican estratégicamente.

“Se ha avanzado en la creación del marco estratégico del modelo de empleo inclusivo, identificando las brechas y barreras que dificultan la conexión de los jóvenes con oportunidades laborales. Como parte de este esfuerzo, se desarrolló un programa denominado "Marketplace", el cual fue establecido hace cuatro años para abordar las necesidades educativas y laborales de los jóvenes en el ámbito digital” Entrevistado

El programa ha aprovechado activamente los compromisos globales y locales, buscando sinergias y apoyos que trascienden las fronteras geográficas y sectoriales.

La capacidad de desarrollar y compartir habilidades de promoción entre los participantes no solo ha fortalecido la capacidad local para sostener e impulsar el cambio, sino que también ha contribuido a una red más amplia de conocimiento y acción que beneficia a comunidades similares en todo el mundo.

“Es un solo tema de generar ese ecosistema, esas alianzas, de realmente lograr pues un impacto en estos jóvenes que participan en Quiero Ser Digital...yo creo que ahí tiene que tener bastante cuidado de cómo es la aproximación. Algo que yo he visto que moviliza GOYN es a los jóvenes a hacer red, ¿no?... Uno ve en todas partes del mundo que se arman esas redes y esos trabajos así” Entrevistada

Este enfoque integrado y colaborativo no solo refleja una comprensión profunda de las dinámicas locales y globales que afectan la educación y el empleo juvenil en la era digital, sino que también demuestra un compromiso con la creación de soluciones sostenibles, inclusivas y basadas en la evidencia que puedan servir de modelo para otras iniciativas similares en todo el mundo.

“El programa 'Parceros por Bogotá' brinda nuevas oportunidades de trabajo y estudio a jóvenes de la ciudad entre los 18 y 28 años. Entre 2021 y 2023 atendió a 26.884 jóvenes, de los cuales 72% son mujeres y 60% cuidadores, con Transferencias Monetarias.” Entrevistado.

Para poder identificar el rol del programa en el marco de la institucionalidad y la oferta programática para jóvenes en materia de educación y empleabilidad podemos identificar si el programa logró algún impacto en el acceso a los programas de educación existentes. En particular, tal y como lo muestra la Tabla 3 para la mayoría de los participantes no fue claro el impacto de los programas en la oferta educativa. Incluso para los participantes de Nivelación que fueron 123 encuestados señalan que, para 1 de cada 4 el programa no tuvo ningún cambio en las oportunidades de acceso a educación. Esto es un resultado llamativo en el marco de los objetivos de la iniciativa QSD.

Tabla 3. Acceso a educación por programa

	Orientación	Mi Brújula digital	Plataforma QSD	Nivelación Act	Fondo ED	TOTAL
Dificultó las oportunidades de acceso	0%	0%	0%	0%	0%	2%
No hubo un cambio notable en las oportunidades de acceso	25%	0%	0%	30%	20%	20%
Tuvo un impacto moderado en las oportunidades de acceso	31%	29%	10%	30%	40%	23%
Mejóro significativamente las oportunidades de acceso	14%	14%	30%	20%	0%	17%
No estoy seguro/ No aplica a mi situación	30%	57%	60%	20%	40%	38%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Base: 189

El anterior resultado es coherente con el hecho de que 84% de los encuestados manifestaron no haberse podido vincular con algún programa de educación superior luego de haber cursado los programas de Quiero Ser Digital. De los 31 jóvenes que lograron acceso a educación posmedia luego del programa más de la mitad de estos (18) lograron acceso a educación profesional o universitario. Los 13 restantes lograron acceso a educación técnica y tecnológica. Frente a la caracterización del tipo de programas a los que se vincularon es importante resaltar que el 75% manifestó haberse vinculado a un programa relacionado al sector digital.

Los anteriores resultados nos muestran que, pese a que la estrategia QSD no logra vincular a los participantes a la oferta educativa terciaria de la ciudad, para aquellos que si logran acceder los conocimientos adquiridos en habilidades digitales son determinantes en el tipo de formación a la que logran acceder.

“En la actualidad, he finalizado mis prácticas con una empresa reconocida y actualmente estoy colaborando con ellos.” Grupo focal

ACCIÓN 4. INVERSIÓN EN TRANSFORMACIÓN DIGITAL

En la concepción del Programa QSD se ha priorizado una comprensión integral del acceso y la disponibilidad de tecnología en diversos contextos urbanos y rurales. Este enfoque multifacético busca no solo entender las barreras existentes al acceso tecnológico, sino también valorar y aprovechar los conocimientos locales y las

percepciones comunitarias sobre el uso práctico y ético de la tecnología en la vida cotidiana.

Mediante la facilitación de diálogos abiertos con los diferentes grupos de jóvenes el programa se ha esforzado por integrar perspectivas locales en la adopción y adaptación tecnológica, reconociendo y valorizando especialmente las contribuciones y el ingenio de los jóvenes. Este proceso colaborativo ha asegurado que la adopción tecnológica no solo sea decidida, sino también inclusiva, aprovechando tecnologías y procesos existentes que ya forman parte del tejido social de la comunidad.

Comprometidos con la equidad, se ha hecho un esfuerzo consciente para proporcionar acceso igualitario a herramientas y servicios innovadores, superando las divisiones socioeconómicas y geográficas que tradicionalmente limitan el acceso a la tecnología. Este enfoque se ha complementado con un sólido caso de cambio, comunicando de manera efectiva los beneficios tangibles de la adopción tecnológica a todas las partes interesadas involucradas.

El apoyo práctico para la transición hacia métodos y herramientas digitales innovadores ha sido una piedra angular del programa, ofreciendo una amplia gama de recursos, desde la educación y la formación hasta el suministro de dispositivos, software y redes físicas. Este enfoque integral garantiza que los participantes no solo tengan acceso a la tecnología, sino también el conocimiento y la confianza para utilizarla de manera efectiva y responsable.

Además, se han establecido asociaciones de datos e invertido en ellas para fomentar una cultura de intercambio de conocimientos y colaboración.

A través de la formalización de coaliciones de gobernanza y el aprovechamiento de compromisos de alcance mundial, el programa ha buscado extender su impacto, estableciendo un modelo replicable y sostenible para el empoderamiento digital de los jóvenes. Este enfoque integral y participativo no solo prepara a los jóvenes para el futuro digital, sino que también sienta las bases para una sociedad más conectada, informada y responsable.

La continuidad en la inversión se ve respaldada por el éxito y el impacto positivo de estas iniciativas, lo que ha llevado a una participación continua de los inversores, incluidos aquellos que ya estaban involucrados en otros fondos. Además, la colaboración entre diferentes entidades y empresas extranjeras, indica un enfoque

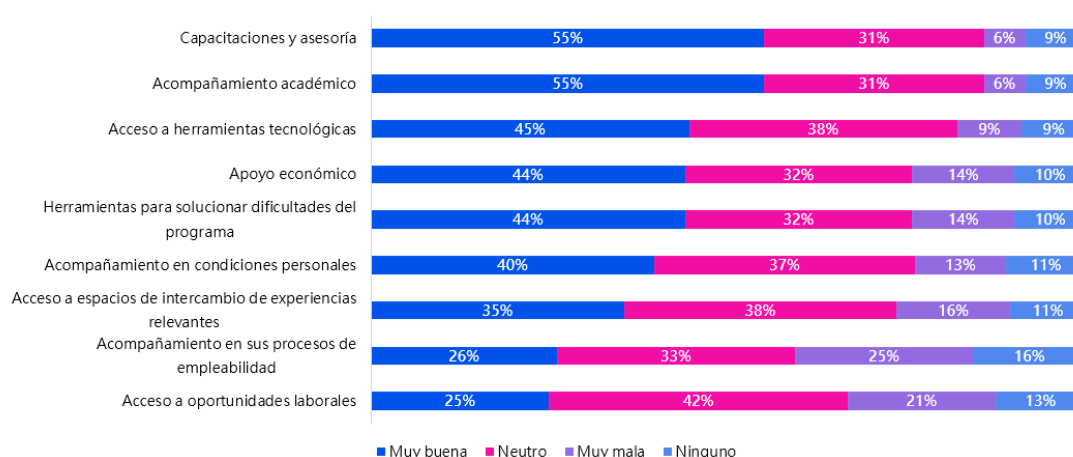
estratégico para promover el desarrollo tecnológico en sectores específicos, como la tecnología y las industrias creativas, incluyendo los videojuegos.

La inversión en transformación digital se está dirigiendo hacia la formación de talento tecnológico, la articulación con empresas y sectores específicos, y la adaptación de la educación para satisfacer las demandas del mercado laboral. El éxito y el impacto positivo de estas iniciativas están atrayendo la atención de los inversores y promoviendo la continuidad en la inversión en la transformación digital.

Cuando me inscribí, estaba retomando un camino específico y había experimentado con el análisis de datos. Surgió la oportunidad de ser desarrollador, lo que amplió mi perspectiva hacia el desarrollo. He aprendido que la programación va más allá de los números y ahora puedo abordarla de forma autónoma. -Historia de vida

Parte importante de la estrategia de Quiero Ser Digital liderada por GOYN, es la ampliación del acceso a herramientas tecnológicas. En este sentido, es notable el impacto en términos de pertinencia para los tres actores del ecosistema: escuelas y formadores, empleadores y gestores y auspiciantes. Se destaca especialmente un acceso significativo del 45% a este tipo de herramientas, lo que refleja resultados en la implementación de la estrategia.

Gráfica 9. Pertinencia escuelas y formadores

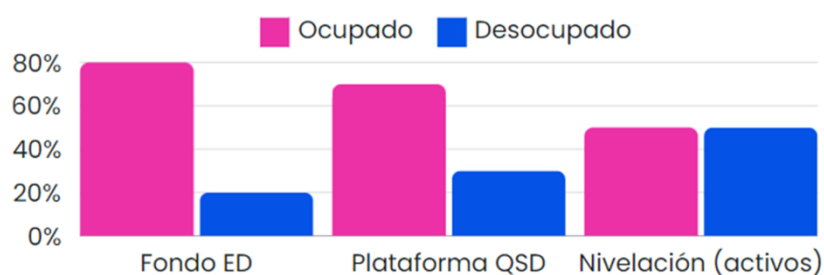


Base: 189

Frente a las escuelas y formadores vemos que para la gran mayoría de procesos los participantes los califican de manera positiva con un desempeño promedio de 41% con una buena calificación, sin embargo, los aspectos relacionados con el mercado

laboral como es el caso del acceso a las oportunidades laborales y el acompañamiento a los procesos de empleabilidad son los aspectos con la mayor calificación negativa con un 22% y 25% respectivamente. Lo anterior refuerza los resultados anteriores en donde la mayoría de participantes identifica los aspectos relacionados con el mercado laboral y la empleabilidad como los mayores retos del programa.

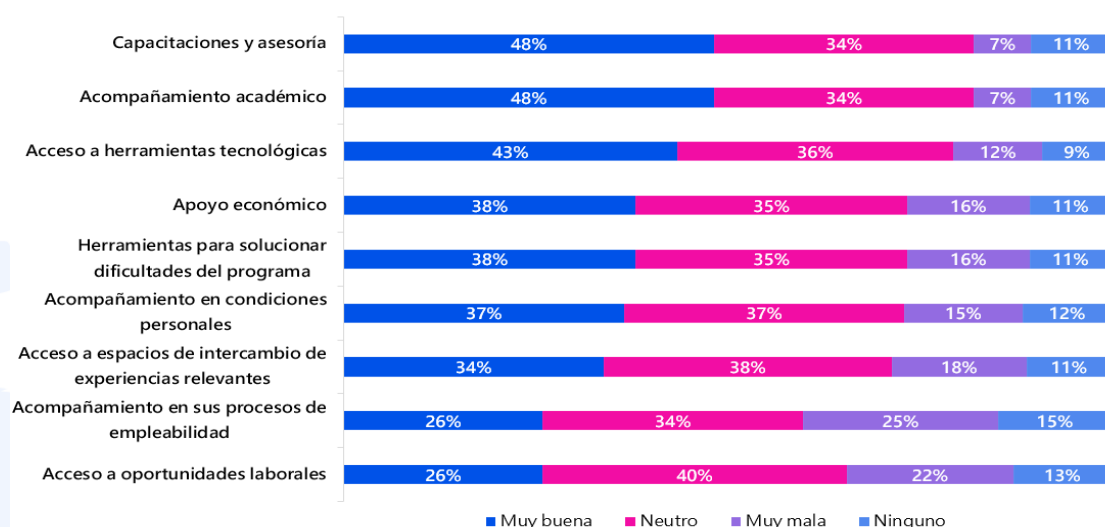
Gráfica 10. Tasa de desempleo.



Base: 189

"Encontrar un empleo nuevo puede resultar desafiante, especialmente cuando se carece de experiencia". Grupo focal

Gráfica 11. Pertinencia empleadores

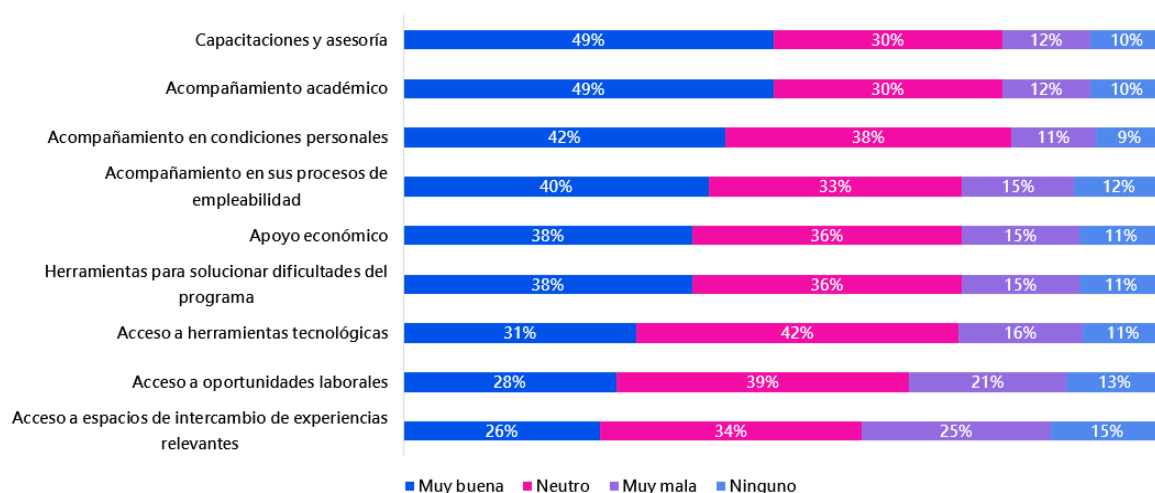


Base: 189

En el caso de empleadores podemos ver que la calificación es en general buena, con un 38% promedio de buen desempeño para los diferentes factores. Llama la atención

nuevamente que los aspectos con mayor percepción negativa para estos actores son el acceso a oportunidades laborales y el acompañamiento en los procesos de empleabilidad, tal y como en el caso de escuela y formadores. Los aspectos más destacables por parte de los empleadores son el acompañamiento académico y las capacitaciones y asesoría, con percepciones positivas superiores a 48%.

Gráfica 12. Pertinencia Gestores & Auspiciantes



Base: 189

Para el grupo de gestores y auspiciantes vemos que la tendencia de los dos grupos anteriores se mantiene. Con un promedio de percepción positiva de 38% y siendo los procesos relacionados con mercado laboral los peor calificados y los procesos de acompañamiento académico los mejor calificados.

Con estos resultados podemos concluir que en materia del objetivo de inversión en transformación digital podemos ver que la percepción de los participantes muestra que el objetivo se cumple de manera efectiva en componentes de educación como el caso de los acompañamientos académicos y capacitaciones, pero no logra superar estas barreras en materia de colocación laboral y asistencia a procesos de empleabilidad.

ACCIÓN 5. GENERACIÓN DE AGENDA DE INCLUSIÓN PARA JÓVENES

En el corazón de QSD radica un profundo compromiso con el empoderamiento a través del conocimiento y la educación. Este programa se fundamenta en el entendimiento de que el desarrollo sostenible y la inclusión digital sólo pueden lograrse mediante un enfoque que aumente los conocimientos y capacidades de los jóvenes sobre los desafíos urbanos y sus derechos inherentes. Se reconoce la

importancia de reservar espacios para la reflexión crítica sobre los procesos, tanto los exitosos como los fallidos, para fomentar un entorno de aprendizaje abierto y adaptable.

El programa ha puesto un especial énfasis en la diversificación de los modos de entrega de los diferentes servicios de educación y formación, buscando maximizar el acceso a una amplia gama de grupos. Esto incluye la utilización de una variedad de facilitadores y operadores para impartir el conocimiento de manera inclusiva y accesible.

Por último, esta evaluación sobre los principios de gobernanza, seguida de su evaluación y el aprendizaje derivado de ellos, subraya el compromiso de QSD con la innovación continua y la mejora de prácticas. Este enfoque reflexivo y basado en la evidencia no solo prepara a los jóvenes para enfrentar los desafíos del mundo digital, sino que también contribuye a construir sociedades más informadas, inclusivas y resilientes.

Un aspecto importante para analizar el cumplimiento del objetivo 5 de inclusión efectiva de jóvenes en el programa se da a través de los resultados de focalización de los diferentes programas. Los primeros a destacar en este sentido es que el 89% de los jóvenes que respondieron la encuesta se encuentran entre los 18 y los 29 años y por ende son jóvenes de acuerdo con la definición estadística por parte de del DANE en Colombia. Solo 21 encuestados (11%) son mayores de 30 años. A su vez, el 66% de los participantes encuestados fueron mujeres, lo cual evidencia una focalización adecuada desde el punto de vista de reconocer las mayores barreras que presentan las mujeres en la economía digital.

Por otro lado, frente a vulnerabilidades asociadas a poblaciones específicas es posible evidenciar que un 20% de los participantes encuestados manifestó pertenecer a alguno de estos grupos, siendo los grupos con mayor prevalencia personas víctimas del conflicto armado con 7% y personas LGBTQ+ con 4%.

“Sentimos que el tema de género y el tema de los migrantes estuvo muy presente. Creo que tuvo buenos resultados. No obstante, en el tema de discapacidad no hubo tan buenos resultados. Eso no quiere decir que ni que el programa ni que los operadores no hayan hecho la tarea, sino que habla un poquito del nivel de madurez que tenemos en ese mercado y en ese ecosistema.” Entrevistada

Estos hechos soportan la conclusión que desde la perspectiva de diseño la focalización del programa fue efectiva en la manera en que se prioriza jóvenes mujeres y una de cada cinco mujeres pertenecía a un grupo población con algún tipo de vulnerabilidad.

“Pues definitivamente el perfil que se está manejando es un perfil muy, muy inclusivo. O sea, definitivamente sí estamos buscando el perfil que definió GOYN, Jóvenes entre 18 y 28 años que no estén trabajando ni estudiando. Entonces digamos que sí estamos muy orientados hacia ese perfil, hemos tratado de buscar también estudiantes en colegios. Lo que sabemos es que es un semillero, porque ahí tenemos una limitante Y es que todavía hay muchos chicos de 17 en colegios públicos. De 16, 17 años y 18 años, que es la edad mínima para poder ingresar al programa.” Entrevistada

Finalmente es importante evidenciar que dentro de las lecciones aprendidas destacadas por los participantes del programa los aspectos que más se resaltan son los de liderazgo, compromiso y responsabilidad. Estos tres aspectos son fundamentales para la agenda de inclusión de los jóvenes, ya que representan las bases para su desarrollo personal y profesional. El liderazgo le permitirá tomar el control de su vida, establecer metas claras y motivar a otros a seguir su ejemplo. El compromiso le brindará la disciplina necesaria para perseverar en la consecución de sus objetivos, superando obstáculos y manteniendo un enfoque constante en el crecimiento. La responsabilidad lo guiará hacia la toma de decisiones conscientes y éticas, así como a asumir las consecuencias de sus acciones, fomentando su autonomía y sentido de pertenencia en la sociedad.

“Me parece que es un escenario sumamente importante en el tema de inclusión, también para ir disminuyendo esa brecha de géneros y el comportamiento de nuestras niñas, ya que más de la mitad de la población son niñas. Adicional a esto hay otro tema importante que es el de discapacidad porque se integra con nuestro programa sociocupacional, donde también incentivamos la inclusión laboral para estos jóvenes.” Entrevistado

ACCIÓN 6. FACILITAR INICIATIVAS DE DESARROLLO DE CAPACIDADES

En el núcleo de QSD yace una estrategia enfocada en el desarrollo de capacidades comunitarias, tanto a nivel de recopilación de datos como en la ejecución activa de programas. El programa reconoce la importancia crucial de apoyar el desarrollo de capacidades para recoger datos cualitativos y cuantitativos, que no solo fundamentan las intervenciones en evidencias sólidas, sino que también permiten una comprensión profunda y multifacética de las necesidades y aspiraciones comunitarias.

Parte esencial de la estrategia incluye la formación y empleo de la población local en todas las fases del programa, desde el diseño hasta la implementación, asegurando que las iniciativas sean relevantes, sostenibles y arraigadas en el contexto local. Además, el programa QSD ha desarrollado iniciativas de capacitación específicamente dirigidas a jóvenes en el marco de una situación local específica, promoviendo una participación informada y comprometida de todas las partes interesadas.

El análisis de una serie de entrevistas y relatos de historias de vida realizados por C&C ofrecen una visión integral sobre la inversión en transformación digital. En primer lugar, se observa un apoyo significativo a la formación tecnológica de estudiantes, como se evidencia en la entrevista a Lumni, donde se destacó el potencial de los jóvenes para ingresar al mercado laboral. Además, la creación de fondos de apoyo, como el mencionado por el entrevistado para estudiantes en formación de tecnologías en Latinoamérica, demuestra un interés y compromiso con la inversión en educación y desarrollo de habilidades tecnológicas en la región.

“Se está creando un fondo para apoyar a estudiantes en formación de tecnologías en Latinoamérica, con un enfoque altamente tecnológico. Es muy probable que, si este proyecto se materializa, se abran nuevas oportunidades, dado que los inversores han respondido favorablemente al impacto y los resultados obtenidos. “Entrevistado

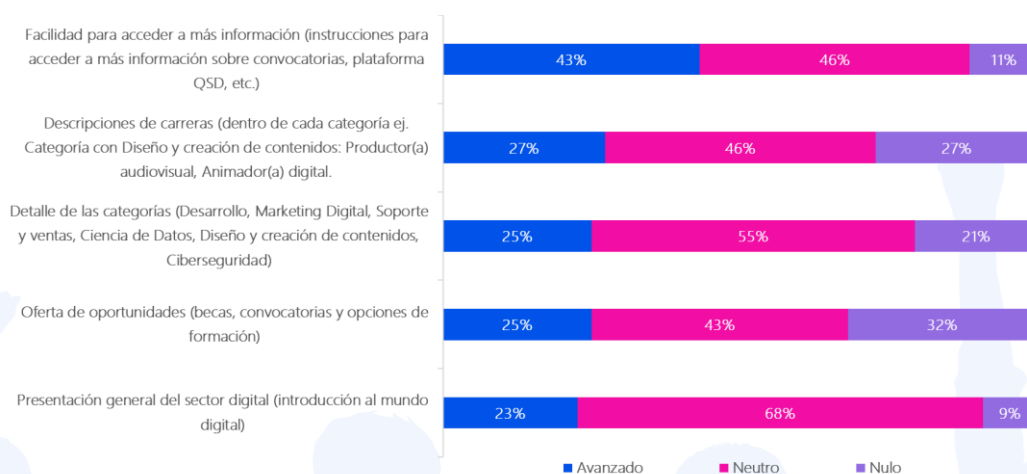
Vale la pena preguntarse si el programa logra identificar y apoyar a líderes y empresarios comunitarios para que puedan actuar como catalizadores en el desarrollo de capacidades locales. Al ofrecerles oportunidades de participación en sesiones de tutoría y formación se debe potenciar la disseminación de conocimientos, habilidades y experiencias dentro de las comunidades, fomentando una cultura de aprendizaje colectivo y apoyo mutuo.

La inversión en comunidades de datos y la experimentación con métodos basados en tecnología son componentes clave para que el programa innove y adapte sus estrategias a las realidades cambiantes y las posibilidades emergentes. Estos esfuerzos deben buscar mejorar la eficacia de las intervenciones, sino también aprender constantemente de las experiencias y para ajustar la implementación del programa en consecuencia.

Finalmente, debemos preguntarnos si el desarrollo y promoción de habilidades fortalece la capacidad de las comunidades para abogar por sus propios intereses y derechos, asegurando que sus voces sean escuchadas y consideradas en los procesos de toma de decisiones que afectan sus vidas. La iniciativa QSD se dedica no solo a capacitar a los jóvenes en habilidades digitales y a facilitar su acceso al empleo, sino también a empoderar a las comunidades para que sean protagonistas activos en la configuración de su futuro digital y socioeconómico.

Para poder medir el impacto del programa Marketplace Quiero Ser Digital en la generación de capacidades es necesario medir el efecto de la participación en la generación de capacidades técnicas por parte de los participantes. A continuación, presentamos un análisis de los resultados en cuanto a habilidades técnicas evaluadas para los diferentes programas.

Gráfica 13. Conocimientos Programa DigiO

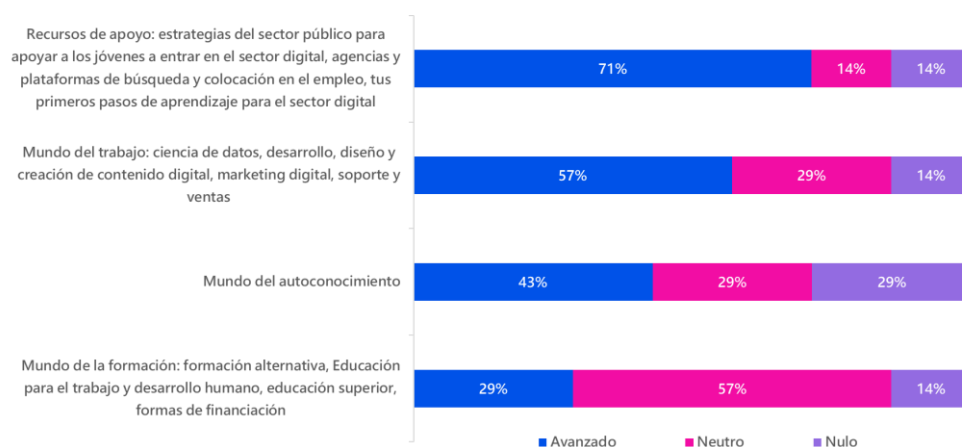


Base: 189

Tal y como muestra la Gráfica 12 para la mayoría de los participantes de la estrategia DigiO los niveles de conocimiento de las diferentes habilidades del sector general se mantuvieron en un nivel medio, es decir, en la escala de 1 a 6 utilizada, en los rangos de 3 a 4. A su vez, la iniciativa DigiO generó el menor impacto para los participantes

en la oferta de oportunidades en becas, convocatorias y opciones de formación, pero a su vez generó el mayor impacto en el acceso a información. Lo anterior permite inferir que la estrategia es percibida como efectiva en el objetivo de informar sobre el sector digital, pero con limitaciones en el momento de convertir esto en acceso a oportunidades de formación y laborales. Lo anterior se corrobora con el hecho de que 66% de los encuestados manifestaron que el programa tuvo un efecto positivo en la decisión de escoger una carrera en el sector digital.

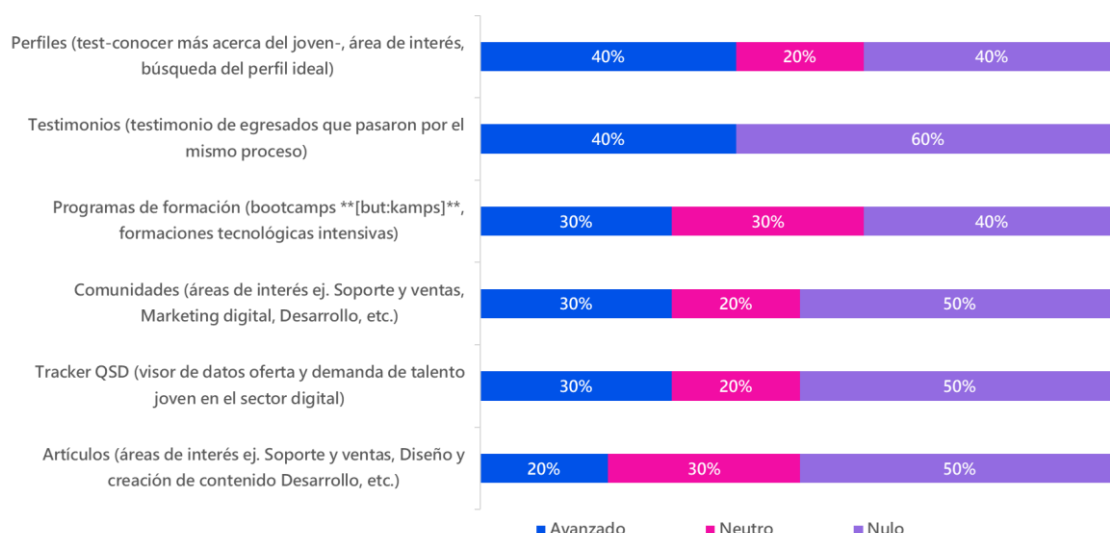
Gráfico 14. Conocimientos Programa Guía Mi Brújula Digital



Base: 189

El caso de la iniciativa Guía Mi Brújula Digital muestra un alto impacto en las diferentes dimensiones de conocimiento evaluadas. El promedio de las percepciones positivas es del orden 50% y aspectos como el de recursos de apoyo llegan a un 71% de favorabilidad. El aspecto que menor impacto generó en este programa fue el del mundo del autoconocimiento con un bajo desempeño para el 29% de los participantes. Para el 85% de los participantes en esta iniciativa la Guía Mi Brújula Digital tuvo un efecto positivo en la decisión de optar por una carrera en el sector digital.

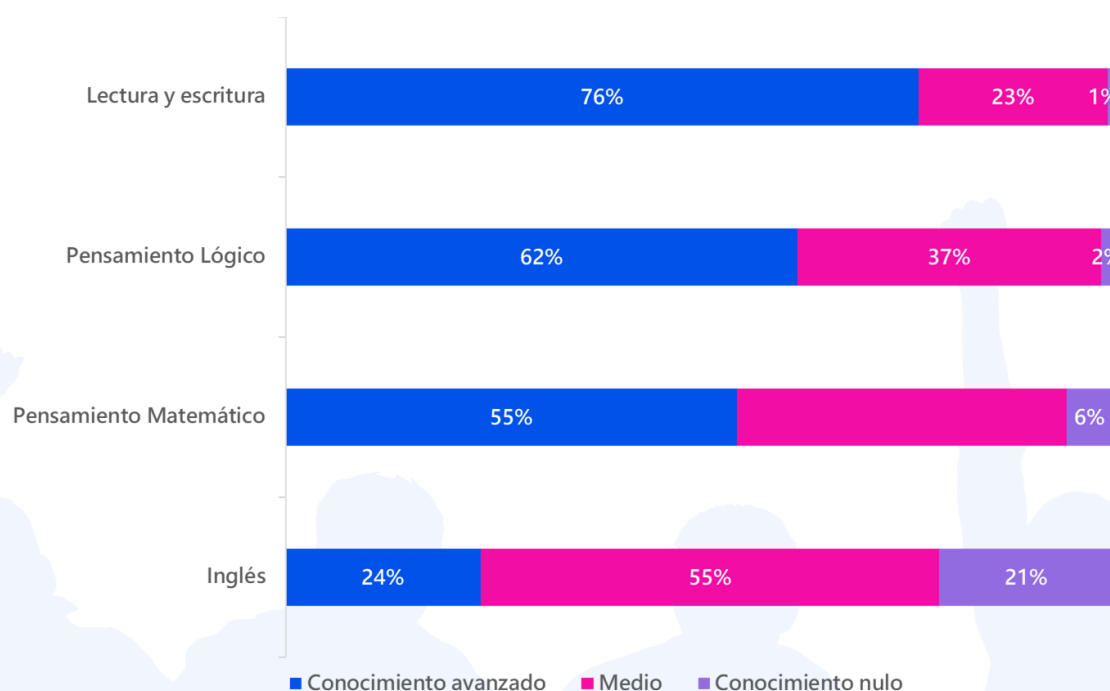
Gráfica 15. Conocimientos Plataforma Quiero Ser Digital



Base: 189

Para los participantes de la iniciativa Plataforma Quiero Ser Digital en su mayoría el programa generó un bajo efecto en sus diferentes áreas de conocimiento, siendo los testimonios de participantes de cohortes anteriores y las comunidades de áreas de interés las menos valoradas. Estos resultados contrastan con el resultado de esta estrategia en su objetivo de insertar a los participantes al sector digital, pues un 60% de estos manifiesta reconocer este efecto.

Gráfica 16. Conocimientos Programa Nivelación



Base: 189

Frente al programa de Nivelación que es el programa con mayor número de participantes en la encuesta con 123 participantes es interesante resaltar que las dimensiones de conocimiento en lectura y escritura, pensamiento lógico y pensamiento matemático tienen una valoración alta en promedio. La dimensión que aparece con la valoración más baja es la de inglés. Este elemento también se resalta en el componente cualitativo:

“Yo estaba estudiando inglés y digamos que yo sabía un nivel básico aprendí como un poco de la lectura y pues básico normal, pero no me desempeñe como yo quería en el inglés.”

Grupo focal

A su vez, es posible ver que en la aplicación de estos conocimientos el 56% de los participantes manifestaron utilizar de vez en cuando estos conocimientos y emplearlos en sus procesos de empleo para un 29% y para procesos de formación y estudio para un 38% de los encuestados.

Finalmente, para los cinco participantes encuestados de la iniciativa Fondo Evolución Digital señalan un impacto alto en el conocimiento de los diferentes lenguajes de programación enseñados, utilizándolos de manera frecuente y aplicándolos para sus proyectos profesionales relacionados con empleo y proyectos personales propios.

7

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



7. Conclusiones y recomendaciones

Tras un análisis detallado del Programa Marketplace "Quiero Ser Digital", se han identificado áreas clave de éxito, así como oportunidades significativas de mejora. Este programa, destinado a fortalecer las habilidades digitales de los jóvenes y facilitar su inserción en el mercado laboral del sector digital, ha demostrado ser una iniciativa valiosa en el contexto de la digitalización creciente de la sociedad y la economía. Sin embargo, para maximizar su impacto y eficacia, se recomienda considerar las siguientes áreas de mejora:

Mejora en la Gestión de Datos de Participantes:

Se ha detectado una dificultad significativa en la gestión de la información de contacto de los participantes. Para mejorar la comunicación y el seguimiento, se sugiere implementar un sistema más robusto para el registro y mantenimiento de datos que incluya verificaciones periódicas y métodos de actualización de la información.

Claridad y Comunicación sobre los Programas:

Algunos participantes expresaron confusión respecto a los detalles específicos del programa en el que estaban inscritos. Es crucial mejorar las estrategias de comunicación para asegurar que los jóvenes estén bien informados sobre los objetivos, actividades y beneficios de su respectivo programa.

Focalización en la Inserción Laboral y Acceso a la Educación:

A pesar de los esfuerzos realizados por el programa para vincular a los jóvenes con oportunidades educativas y laborales, se enfrenta a desafíos significativos en cuanto a la eficacia de estas iniciativas de colocación laboral y acceso a programas educativos. Se recomienda fortalecer los mecanismos de vinculación con el mercado laboral y las instituciones educativas para ofrecer trayectorias claras y accesibles hacia el empleo y la educación avanzada.

Inclusión de Diversos Grupos de Jóvenes:

El programa ha tenido éxito en alcanzar a una amplia gama de jóvenes, incluidas mujeres, víctimas del conflicto armado, población LGBTQ+ y personas en condición de discapacidad. Sin embargo, se sugiere hacer esfuerzos para ampliar la inclusión de otros grupos vulnerables como personas campesinas/rurales e indígenas para enriquecer el impacto social del programa y su generación de redes y capital social.

Evaluación y Retroalimentación Continua:

La implementación de un sistema de evaluación continua que recoja retroalimentación de los participantes, instructores y empleadores asociados al programa puede proporcionar información valiosa para ajustes y mejoras en tiempo real.

Promoción de Habilidades Digitales Prácticas:

Se destaca la importancia de enfocar la enseñanza no solo en el conocimiento técnico sino también en la aplicación práctica de habilidades digitales, preparando así a los jóvenes para los desafíos reales del mercado laboral en el sector digital en Bogotá.

Ampliación de Redes y Colaboraciones:

Fomentar una mayor colaboración con empresas del sector digital, instituciones educativas y otras organizaciones puede ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje, prácticas y empleo para los participantes.

Al implementar estas recomendaciones, el Programa Marketplace "Quiero Ser Digital" podrá fortalecer su capacidad para contribuir significativamente al desarrollo socioeconómico de los jóvenes en Bogotá, mejorando su acceso a oportunidades educativas y laborales en el creciente sector digital.

8. Referencias

- Lineamientos para evaluadores de resultados: Serie temática sobre seguimiento y evaluación No.1-Oficina de Evaluación .Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. One United Nations Plaza, New York, NY 10017.
- Guía de Teoría de Cambio para gerentes de programas. Versión 2, diciembre 2017. © Copyright 2017 PM4 NGOs . DPro and their symbols are trademarks of PM4NGOs.
- Aquilino, N., Arena, E., Bode, M. y Scolari, J. (febrero 2019). Guía N° 3: Teoría de cambio, Serie ¿Cómo diseñar metas e indicadores para el monitoreo y evaluación de políticas públicas? Buenos Aires: CIPPEC.
- Rogers, P. (2014). La teoría del cambio, Síntesis metodológicas: evaluación de impacto n.º 2, Centro de Investigaciones de UNICEF, Florencia.
- Evidence to action (E2A) framework: A participatory approach to action research learning. Das, Joyati; Butcher, Stephanie; Marathe, Rewa; Hausmann, Susanna (2021). Evidence to action (E2A) framework: A participatory approach to action research learning. The University of Melbourne. Online resource. <https://doi.org/10.26188/14275595.v>
- Accenture Strategy. 2021. Análisis de nivelación para Bootcamps.
- ZIGLA. Strategy & Evidence For Social Change. Evaluación de Resultados Piloto Quiero Ser Digital. 2021.

A large sunburst graphic with numerous thin lines radiating from a central point, positioned behind the two white ovals.

Quiero ser
digital



CIFRAS & CONCEPTOS
INFORMACIÓN INTELIGENTE®

