

Estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa

A didactic strategy based on a Thousand Classrooms program to strengthen the digital skills of young people and adults with unfinished schooling

María del Carmen García-Intriago¹
Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri
mdgarciai@ube.edu.ec

María Magdalena Vera-Peñañiel²
Unidad Educativa Particular Nuestra Señora de La Merced
mmverap@ube.edu.ec

María Alejandrina Nivelá-Cornejo³
Universidad Bolivariana del Ecuador
manivela@ube.edu.ec

Ivonne Priscilla León-Espinoza⁴
Universidad Bolivariana del Ecuador
ipleone@ube.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3267

V10-N3 (jun) 2025, 1410-1428 | Recibido: 15 de mayo del 2025 - Aceptado: 04 de junio del 2025 (2 ronda rev.)

1 ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-3677-2772>. Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri LLacac- Cuenca- Azuay Distrito 01D01– Docente Coordinadora PCEI – Docente de Ciencias Naturales.

2 ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9433-0194>. Unidad Educativa Particular Nuestra Señora de La Merced Paján – Manabí Distrito 13D09– Docente de Educación Básica elemental.

3 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>. Doctora en Ciencias Humanas con enfoque en Comunicación, Educación, Información y Nuevas Tecnologías, con experiencia como docente investigadora. Especialista en Informática Educativa con una sólida formación en Ciencias de la Educación. Comprometida con la innovación educativa y el desarrollo de estrategias pedagógicas basadas en tecnología. Magister en Educación Informática, Licenciada en Educación Informática

4 ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>. Docente y directora de carrera de Administración de Empresas Universidad Bolivariana del Ecuador.

Cómo citar este artículo en norma APA:

García-Intriago, M., Vera-Peñañiel, M., Nivelá-Cornejo, M., & León-Espinoza, I., (2025). Estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. 593 Digital Publisher CEIT, 10(3), 1410-1428, <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3267>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

En Ecuador, se tienen alumnos jóvenes o adultos con escolaridad inconclusa, que carecen de competencias digitales. Por lo que el presente estudio tuvo por objetivo proponer una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri. Se utilizó un enfoque mixto, alcance descriptivo, aplicada, diseño de campo. La muestra fue de 30 jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, en modalidad semipresencial, de tercero de BGU. También, 5 expertos en educación y tecnología. Se emplearon dos instrumentos; un cuestionario; y, una entrevista semiestructurada. Como resultados, al determinar las competencias digitales de los participantes, se encontró falta de competencia en habilidades técnicas complejas, y dependencia de otros para resolver problemas tecnológicos, se develó escasa capacidad para evaluar la confiabilidad de las fuentes, se destacó el interés por aprender de manera independiente. Se diseñó una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de los participantes; se tituló estrategia didáctica "Millas de Conocimiento Digital", con ella se espera que los participantes adquieran competencias digitales fundamentales. Al validar el diseño de la estrategia didáctica propuesta mediante el criterio de expertos, se encontró que validan su pertinencia, diseño inclusivo y flexible, asegurando su éxito y sostenibilidad. En conclusión, el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en Ecuador necesita ser priorizada con intervenciones educativas estratégicas y efectivas para asegurar la inclusión digital.

Palabras clave: estrategia didáctica; Mil Aulas; competencias digitales; jóvenes y adultos; escolaridad inconclusa.

ABSTRACT

In Ecuador, there are young students and adults with incomplete schooling who lack digital skills. Therefore, the present study aimed to propose a teaching strategy based on Mil Aulas (A Thousand Classrooms) to strengthen the digital skills of young people and adults with incomplete schooling at the Gabriel Arsenio Ullauri Educational Unit. A mixed approach, descriptive scope, applied, and field design was used. The sample consisted of 30 young people and adults with incomplete schooling, in a blended learning environment, from their third year at BGU. Five experts in education and technology were also involved. Two instruments were used: a questionnaire and a semi-structured interview. As a result, when determining the participants' digital skills, a lack of competence in complex technical skills and dependence on others to solve technological problems was found. A limited ability to evaluate the reliability of sources was revealed, and an interest in learning independently was highlighted. A teaching strategy based on Mil Aulas (A Thousand Classrooms) was designed to strengthen the participants' digital skills. The teaching strategy, titled "Miles of Digital Knowledge," is expected to help participants acquire fundamental digital skills. Validation of the proposed teaching strategy design using expert criteria revealed its relevance, inclusiveness, and flexibility, ensuring its success and sustainability. In conclusion, strengthening the digital skills of young people and adults with incomplete schooling in Ecuador needs to be prioritized with strategic and effective educational interventions to ensure digital inclusion.

Keywords: teaching strategy; Thousand Classrooms; digital skills; young people and adults; incomplete schooling.

Introducción

En Ecuador, en el contexto de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri, se observa que los alumnos jóvenes o adultos con escolaridad inconclusa carecen de competencias digitales y de pericias importantes para interactuar con plataformas virtuales. Esta insuficiencia tecnológica obstaculiza su lucubración, y robustece el ciclo de pobreza al confinar sus posibilidades de reinserción laboral. Además, la utilización inefectiva de estrategias didácticas basadas en tecnologías agrava la situación, dejando a los aprendices sin herramientas necesarias para superar estas barreras. Por lo que el presente estudio aborda la interrogante: ¿Cómo fortalecer las competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa?

Investigadores en contextos internacionales han estudiado esta temática, así, en Kazajstán, Kaliyeva et al. (2021), plantearon la identificación de emergentes tendencias en la capacitación de jóvenes profesionales competitivos, con la digitalización de la economía contemporánea. Se fundamentaron en una metodología que integra métodos científicos y enfoques teóricos, se identifican nuevas orientaciones en la formación y reaprovechamiento profesional del capital humano, para optimizar sus competencias. Los autores sugieren desarrollar programas educativos basados en estándares internacionales de competencias digitales.

Duyen (2023) en Vietnam, plantea que las universidades están aumentando la incorporación de la tecnología en su formación. La rápida adaptación de los jóvenes a las tecnologías y las demandas de transformación digital, tanto dentro como fuera de la Universidad de Nha Trang, han llevado a un cambio progresivo en su conciencia, actitudes y habilidades en relación con la intervención en la transformación digital para su formación. El autor sostiene que, es esencial contar con directrices específicas y adecuadas que faciliten un desarrollo fluido y efectivo del proceso de transformación digital.

El estudio de Alberio et al. (2021), tuvo como propósito organizar el aprendizaje de adultos con un itinerario integral diseñado para mejorar su empleabilidad en el sector tecnológico. El contenido del curso se desarrolló mediante itinerarios específicos que enfocan en la mejora, identificación y seguimiento de habilidades, con una oferta formativa ajustada a las necesidades individuales. La metodología utilizada se centró en el desarrollo de pericias tecnológicas, y competencias digitales, empleando una estructura de micro aprendizaje. La principal meta de este proyecto fue crear un curso de capacitación virtual de tres niveles educativos, el cual fue estructurado y aprobado por centros de formación continua europeos.

En Ecuador, el estudio de Benalcázar et al. (2024), se centró, en personas con escolaridad incompleta. Este artículo tuvo como objetivo presentar el uso de Wordwall como estrategia efectiva para optimizar la evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad incompleta. La metodología fue de enfoque cuantitativo, compararon resultados de grupos control y experimental. Concluyen que la integración estratégica de herramientas digitales como Wordwall mejoró la evaluación en este grupo de estudiantes, y contribuyó al logro de objetivos de inclusión y al pleno ejercicio de los derechos en la Educación para Jóvenes y Adultos.

Molina (2022), aborda la reinserción escolar de adultos con escolaridad inconclusa en la comunidad rural de San Bartolomé, ubicada en el cantón Limón Indanza. La ausencia de una institución educativa local obliga a los adultos a viajar a cantones distantes para continuar sus estudios, lo que frecuentemente los lleva a abandonar el proceso educativo. La investigación propone una estrategia pedagógica dirigida a adultos de entre 30 y 40 años en esta zona rural durante el año lectivo 2022-2023. A través de una metodología cualitativa y fundamentada en la epistemología del Buen Vivir, se recopilaban las necesidades de los adultos y las estrategias pedagógicas empleadas por expertos.

En el contexto descrito, se pueden resaltar algunos vacíos existentes. Aunque se ha explorado la temática de la educación de adultos y jóvenes con escolaridad incompleta en varios contextos internacionales, como los estudios en Kazajistán, Vietnam y Ecuador, existe escasa investigación que aborde directamente las competencias digitales específicas necesarias para la inclusión laboral de estos grupos en el contexto ecuatoriano. Las investigaciones previas no ofrecen un modelo adaptado que contemple el entorno cultural y socioeconómico de Ecuador.

Aunque se ha reconocido la importancia de utilizar herramientas tecnológicas para facilitar la lucubración, no se han desarrollado estrategias que incluyan una variedad de herramientas digitales adaptadas a las insuficiencias individuales y contextuales de estudiantes con escolaridad inconclusa. La literatura existente menciona la utilización de herramientas digitales y su potencial impacto, pero hay una escasez de estudios que evalúen la eficacia y aplicabilidad de estrategias didácticas innovadoras específicas diseñadas para adultos con escolaridad incompleta en Ecuador. Por tanto, no hay un entendimiento completo sobre cómo emplear estas estrategias de modo efectivo.

Si bien se han realizado estudios sobre la transformación digital en la educación en distintos países, hay un vacío en la investigación que explore cómo esta transformación puede concretarse en las realidades locales de Ecuador, particularmente en lo que respecta a la formación de adultos. La falta de directrices claras y específicas para la utilización de estrategias digitales puede estar perjudicando el avance de iniciativas educativas.

Investigaciones como la de Molina (2022), abordan la educación de adultos en contextos rurales, pero hay necesidad de estudios más profundos que conecten estas limitaciones con el fortalecimiento de las competencias digitales. Aunque estudios han documentado la capacitación de adultos y las estrategias pedagógicas, existe menoscabo de investigación que analice implicaciones a largo plazo de la

formación en competencias digitales para la reinserción laboral y la mejora de la calidad de vida de los participantes en estos programas.

Abordar estos vacíos es vital para diseñar una estrategia didáctica efectivamente fundamentada en un modelo integral que responda a las complejidades del aprendizaje de adultos con escolaridad inconclusa en Ecuador, asegurando así su inclusión y ejercicio pleno de sus derechos en el contexto educativo. La justificación del problema abordado en esta investigación radica en la necesidad urgente de proporcionar a esta población las herramientas necesarias para su inclusión y reinserción laboral en un mundo cada vez más digitalizado.

La presencia significativa de jóvenes y adultos con escolaridad incompleta en Ecuador, especialmente en contextos como el de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri, evidencia la imperiosa necesidad de diseñar intervenciones educativas que aborden específicamente las carencias en competencias digitales. Según investigaciones recientes, estos individuos enfrentan dificultades en su desarrollo personal y profesional, incrementando el ciclo de pobreza (Benalcázar et al., 2024). Por su parte, De Schutter et al. (2023), sugieren que la escolaridad incompleta limita las oportunidades laborales, y perpetúa desigualdades sociales.

Diversos estudios han señalado que la falta de competencias digitales es una barrera crítica que dificulta la empleabilidad de jóvenes y adultos (Kaliyeva et al., 2021; Duyen, 2023). En un mundo donde la interacción con plataformas virtuales es esencial, la incapacidad de utilizar efectivamente las tecnologías excluye a estos individuos de oportunidades laborales importantes, lo que agrava su situación socioeconómica (Osian, 2024).

Se ha demostrado que la implementación ineficaz de estrategias didácticas basadas en tecnologías limita el desarrollo del potencial de aprendizaje en estos grupos (Albero et al., 2021). Santana et al. (2025) determinan que emplear metodologías, como el microaprendizaje y gamificación, es fundamental para fomentar la

intervención en el proceso formativo. Empero, muchas instituciones aún carecen de herramientas que integren plenamente estas metodologías en sus currículos, lo que subraya la necesidad de intervenciones formativas más estructuradas.

En un entorno donde se necesita una rápida adaptación a la transformación digital, la falta de directrices claras para facilitar este proceso en contextos educativos de adultos es otro aspecto crítico (Reis & Melão, 2023). La literatura sugiere que, para lograr un desarrollo efectivo de competencias digitales, es crucial contar con modelos formativos que se fundamenten en normativas internacionales, y se adapten al contexto local (Molina, 2022). Esto implica un análisis más profundo sobre cómo integrar eficazmente la tecnología en la educación de adultos con escolaridad inconclusa.

Investigaciones anteriores han documentado las limitaciones que enfrentan los adultos en la búsqueda de una educación continua y su reinserción en el mercado laboral, especialmente en comunidades donde el acceso a la educación es limitado (Molina, 2022). Estas barreras, que incluyen factores socioeconómicos y geográficos, destacan la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que aborden el perfeccionamiento de competencias digitales, y contemplen el contexto estudiantil (Choudhary & Bansal, 2022).

Con base en estos planteamientos, el estudio tiene los siguientes objetivos: Proponer una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri; específicamente: 1. Determinar las competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri; 2. Diseñar una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de estos jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa; y, 3. Validar el diseño de la estrategia didáctica propuesta mediante el criterio de expertos.

Método

Se utilizó un enfoque mixto, lo cual permitió una comprensión profunda de las competencias digitales actuales de los aprendices y la validación eficaz de la estrategia didáctica propuesta. Dado que el objetivo principal fue proponer y validar una estrategia didáctica específica, la investigación se clasifica como descriptiva aplicada, ya que se presentó una alternativa para resolver un problema práctico en el contexto educativo ecuatoriano.

El diseño fue de campo, que admitió un enfoque práctico y contextualizado, proporcionando la comprensión de la situación educativa de los jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Mediante la recolección y análisis de datos en el entorno real de los participantes, se consiguió diseñar una estrategia didáctica para responder a las insuficiencias tecnológicas de los alumnos, y promover su inclusión.

Población y muestra

La población de estudio estuvo compuesta por 48 jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri, que asisten a programas educativos en modalidad semipresencial, desde octavo de básica hasta tercero de BGU. También, se consideraron 5 expertos en educación y tecnología que laboran en dicha institución. Para la selección de la muestra, se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual se justifica por su accesibilidad, la necesaria homogeneidad de la muestra y la adaptación a las circunstancias del estudio.

La decisión de seleccionar a los estudiantes de tercero de BGU se basó en la conveniencia de acceder a un grupo organizado en un nivel educativo específico. El hecho de seleccionar a estos educandos permite que el grupo sea relativamente homogéneo en términos de su nivel educativo. Esta homogeneidad facilita el análisis de los efectos de la estrategia didáctica propuesta. En consecuencia, se seleccionó una muestra de 30 estudiantes de tercero de BGU

con escolaridad inconclusa; y, los 5 expertos en educación y tecnología.

Material

Se emplearon dos instrumentos; un cuestionario de 10 preguntas con escala tipo Likert de 5 alternativas, aplicado a los aprendices de la muestra; y, una entrevista semiestructurada de 5 preguntas, aplicada a los expertos que participaron en el estudio.

Métodos Teóricos

Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura sobre competencias digitales, estrategias didácticas innovadoras, y el uso de tecnologías en educación. Esto proporcionó un marco teórico sólido para el diseño de la estrategia.

Método Inductivo-Deductivo.

Inicialmente, se realizó un proceso inductivo al observar y recoger datos sobre las competencias digitales actuales de los jóvenes y adultos de la muestra. Mediante el análisis de los datos recolectados, se buscaron patrones y tendencias comunes que evidenciaron la carencia de pericias digitales. Posteriormente, el estudio adoptó un enfoque deductivo al aplicar teorías sobre el aprendizaje y la educación digital al diseño de la estrategia didáctica.

Métodos Empíricos

Encuestas y Cuestionarios: Se aplicaron cuestionarios a los estudiantes para determinar su nivel actual de competencias digitales.

Posteriormente, se aplicaron entrevistas semiestructuradas a expertos en competencias digitales, educación y tecnología, para obtener perspectivas cualitativas sobre la validación del diseño de la estrategia didáctica propuesta.

Métodos Matemático-Estadísticos

Análisis Descriptivo: Se utilizaron métodos estadísticos descriptivos para resumir los datos obtenidos del cuestionario

aplicado, proporcionando información sobre las competencias digitales actuales de los participantes.

Resultados

Este apartado se fracciona en tres partes, en atención de los objetivos específicos. En la primera parte, se presentan los resultados de la diagnosis realizada a los alumnos. En la segunda, se presenta la propuesta y en la tercera, su validación.

1. Competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri

En las tablas 1 y 2 se presentan la frecuencia (F) y porcentaje (%) de respuestas dadas por los educandos a las interrogantes 1 y 2 de la dimensión 1: conocimientos básicos.

Pregunta 1. ¿Cómo calificarías tu nivel de conocimiento en el uso de computadoras?

Tabla 1
Nivel de conocimiento en el uso de computadoras

Alternativas	F	%
A) Muy bajo (no sé usar una computadora)	3	10,00
B) Bajo (conozco lo básico)	24	80,00
C) Medio (puedo realizar tareas comunes)	2	6,67
D) Alto (hago buen uso de la computadora)	1	3,33
E) Excelente (uso la computadora de modo eficiente)	0	0,00
TOTAL	30	100

Fuente: Autoría propia.

Como se expone en la Tabla 1, se evidencia que un 80,00% de los educandos califica su nivel de conocimiento en el uso de computadoras como “Bajo (conozco lo básico)”, lo que sugiere que la mayoría se encuentra en una posición vulnerable frente a la creciente exigencia de competencias tecnológicas. Adicionalmente, un 10,00% se clasifica en la categoría “Muy bajo (no sé usar una computadora)”. Esta realidad se agrava al observar que solo un 6,67% se consideraron en un nivel “Medio (puedo realizar tareas comunes)”.

Las cifras son desalentadoras en las categorías superiores: únicamente un 3,33% se identificó con el nivel “Alto (hago buen uso de la computadora)” y, ninguno escogió la opción “Excelente (uso la computadora de modo eficiente)”. La disparidad manifiesta en los niveles de conocimiento evaluados señala la necesidad de aplicar estrategias didácticas que propicien la adquisición de competencias digitales en estos adultos y jóvenes. Se hace evidente que se deben establecer actividades formativas que aborden las carencias identificadas, comenzando por la familiarización con los aspectos más básicos del uso de tecnologías.

Pregunta 2. ¿Sabes utilizar programas básicos de oficina

Tabla 2
Conocimiento sobre programas básicos de oficina

Alternativas	F	%
A) No, nunca he usado	6	20,00
B) Sí, pero solo de manera muy básica	19	63,33
C) Sí, puedo realizar tareas sencillas	3	10,00
D) Sí, tengo un buen manejo de estas herramientas	2	6,67
E) Tengo un manejo Excelente de esos programas	0	0,00
TOTAL	30	100

Fuente: Autoría propia.

En referencia a la tabla 2, se observa que un 20,00% de los participantes indica que “No, nunca he usado” programas de oficina. Este porcentaje sugiere la existencia de una franja de la población estudiantil que se encuentra completamente desprovista de las competencias esenciales en herramientas digitales básicas. Además, una mayoría, que representa el 63,33%, sostiene que “Sí, pero solo de manera muy básica”. Este dato revela una dependencia mantenida de capacidades elementales, lo que implica que estos individuos están apenas capacitados para interactuar con estos programas.

Adicionalmente, solo un 10,00% se considera capaz de “realizar tareas sencillas” y un 6,67% afirma tener “buen manejo de estas herramientas”. Estas cifras reflejan que la

competencia técnica en el manejo de programas básicos de oficina se encuentra restringida a un número limitado de participantes. Además, ningún encuestado se identificó con la opción “Tengo un manejo Excelente de esos programas”. La escasa representación de habilidades avanzadas en el campo del uso de programas de oficina evidencia una oportunidad para el desarrollo profesional de estos jóvenes y adultos, y plantea el reto crucial de abordar estas deficiencias.

En las tablas 3 y 4 se presentan la frecuencia (F) y porcentaje (%) de respuestas dadas por los educandos a las interrogantes 3 y 4 de la dimensión 2: uso de herramientas digitales.

Pregunta 3. ¿Con qué frecuencia usas internet y dispositivos digitales (computadoras, tablets, smartphones)?

Tabla 3
Frecuencia de uso de internet y dispositivos digitales

Alternativas	F	%
A) Nunca	1	3,33
B) Muy pocas veces	2	6,67
C) A veces	5	16,67
D) Con frecuencia	18	60,00
E) Siempre	4	13,33
TOTAL	30	100

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 3, revela una tendencia significativa en el comportamiento digital, se observa que un pequeño porcentaje del 3,33%, indica que “Nunca” utiliza internet y dispositivos digitales. De manera más alentadora, la alternativa “Muy pocas veces” refleja un 6,67% de respuestas, mientras que la opción “A veces” cuenta con un 16,67%. En contraste, se observa que la opción “Con frecuencia” es la más seleccionada, alcanzando un 60,00%. Este hallazgo sugiere que una mayoría se involucra regularmente con tecnologías digitales, lo que podría ser indicativo de un mayor acceso a recursos online y un potencial para adquirir competencias digitales adicionales. Asimismo, un 13,33% afirma utilizar internet y dispositivos digitales “Siempre”, lo que enfatiza aún más

el potencial involucrado en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades digitales.

La predominancia de uso frecuente de internet y dispositivos digitales entre la mayoría de los encuestados sugiere, que existen oportunidades para fomentar un aprendizaje más significativo con la tecnología. La alta frecuencia de uso constituye un punto de partida valioso para la utilización de programas educativos que utilicen plataformas digitales y recursos en línea para desarrollar competencias más avanzadas de manera que se traduzcan en habilidades aplicables en diversos contextos.

Pregunta 4. ¿Eres capaz de instalar programas o aplicaciones en tu dispositivo?

Tabla 4
Capacidad de instalar programas o aplicaciones

Alternativas	F	%
A) No, no sé cómo hacerlo	8	26,67
B) Sí, pero necesito ayuda	14	46,67
C) Sí, lo hago de forma ocasional	7	23,33
D) Sí, lo hago sin dificultad	1	3,33
E) Sí lo hago de modo excelente	0	0,00
TOTAL	30	100

Fuente: Autoría propia.

Según la Tabla 4, se revela un panorama preocupante respecto a las competencias técnicas de estos jóvenes y adultos. Un 26,67% indica que “No, no sé cómo hacerlo”, lo que sugiere una notable carencia de habilidades básicas en el manejo de dispositivos digitales. A su vez, un 46,67% afirma que “Sí, pero necesito ayuda” para realizar esta tarea, lo que, aunque demuestra un grado de competencia, también resalta una dependencia considerable en la asistencia externa.

Con respecto a la respuesta “Sí, lo hago de forma ocasional”, un 23,33% se encontraba en esta categoría, lo que indica que una parte de los encuestados ha logrado cierta familiaridad con el proceso de instalación, aunque de manera intermitente. Solo un escaso 3,33% se declara capaz de instalar aplicaciones “sin dificultad”,

lo que pone de manifiesto que la mayoría de los encuestados no posee el dominio necesario para llevar a cabo esta tarea de manera autónoma y segura.

En las tablas 5 y 6 se presentan la frecuencia (F) y porcentaje (%) de respuestas dadas por los educandos a las interrogantes 5 y 6 de la dimensión 3: habilidades en comunicación digital.

Pregunta 5. ¿Utilizas alguna plataforma de mensajería para comunicarte con otros?

Tabla 5
Uso de plataformas de mensajería

Alternativas	F	%
A) No	0	0,00
B) Rara vez	0	0,00
C) A veces	1	3,33
D) Sí, uso frecuentemente	8	26,67
E) Todo el tiempo	21	70,00
TOTAL	30	100

Fuente: Autoría propia.

Los resultados obtenidos de la Tabla 5, reflejan una adopción de estas herramientas, ninguno de los participantes indicó que “No” o “Rara vez” utiliza ninguna plataforma de mensajería. Un 3,33% respondió que “A veces” les resulta útil la mensajería para comunicarse, lo que sugiere que, aunque este grupo se involucra en la comunicación digital, lo hace de manera esporádica. Sin embargo, la mayoría, con un 26,67%, indicó que “Sí, uso frecuentemente” plataformas de mensajería, apuntando hacia un uso más regular y la posibilidad de que se sientan cómodos en entornos digitales de comunicación.

El porcentaje más notable corresponde a la respuesta “Todo el tiempo”, seleccionada por el 70,00%, lo que indica que la mayoría utiliza plataformas de mensajería como herramienta principal de comunicación. Este dato es especialmente significativo, ya que implica un alto nivel de familiaridad y confort en el uso de tecnologías de mensajería instantánea, lo que facilita la interacción social, y plataformas de colaboración y aprendizaje.

Pregunta 6. ¿Sabes cómo enviar y recibir correos electrónicos de modo efectivo?

Tabla 6
Habilidad para enviar y recibir correos electrónicos

Alternativas	F	%
A) No, no sé cómo usar el correo electrónico	0	0,00
B) Sí, pero solo para enviar y recibir mensajes	3	10,00
C) Sí, puedo adjuntar archivos y organizar correos	7	23,33
D) Sí, tengo un buen manejo y me siento cómodo usando el correo electrónico	14	46,67
E) Tengo un manejo excelente	6	20,00
TOTAL	30	100,00

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 6, revela una tendencia positiva en la alfabetización digital de los jóvenes y adultos participantes. Primero, es relevante destacar que ningún participante indicó que “No, no sé cómo usar el correo electrónico”. Esta cifra sugiere que todos los encuestados tienen al menos un conocimiento básico del uso del correo electrónico. El 10,00% afirmó “Sí, pero solo para enviar y recibir mensajes” indica que, si bien se sienten capaces de realizar la función básica de correo electrónico, su habilidad es limitada y no implica un manejo más avanzado de esta.

Un 23,33% expresó que “Sí, puedo adjuntar archivos y organizar correos”. Este segmento demuestra un nivel intermedio de competencia. La respuesta que señala un alto nivel de competencia se recoge en el 46,67% que afirmaron: “Sí, tengo un buen manejo y me siento cómodo usando el correo electrónico”. Este porcentaje significativo indica que casi la mitad de los encuestados se siente competente en su habilidad para utilizar el correo electrónico, lo que es fundamental para la comunicación en la educación y el entorno laboral. Finalmente, el 20,00% de los encuestados que manifestó tener “un manejo excelente” del correo electrónico destaca que existe un grupo que domina las funciones básicas, y es capaz de emplear el correo de forma avanzada.

En las tablas 7 y 8 se presentan la frecuencia (F) y porcentaje (%) de respuestas

dadas por los educandos a las interrogantes 7 y 8 de la dimensión 4: búsqueda de información.

Pregunta 7. ¿Cómo calificarías tu habilidad para buscar información en internet?

Tabla 7
Habilidad para buscar información en internet

Alternativas	F	%
A) Muy baja (no sé cómo buscar información)	2	6,67
B) Baja (puedo buscar algo, pero no siempre lo encuentro)	4	13,33
C) Media (busco información y encuentro resultados relevantes)	15	50,00
D) Alta (tengo buenas técnicas de búsqueda y obtengo información útil)	6	20,00
E) Muy alta (tengo excelentes habilidades)	3	10,00
TOTAL	30	100,00

Fuente: Autoría propia.

La tabla 7, muestra que el 6,67% de los encuestados indica que su habilidad es “Muy baja (no sé cómo buscar información)”. Este resultado revela que un pequeño grupo de participantes carece completamente de las competencias básicas para navegar en un entorno digital. Por su parte, un 13,33% califica su habilidad como “Baja (puedo buscar algo, pero no siempre lo encuentro)”. Estos encuestados parecen tener alguna comprensión del proceso de búsqueda, pero enfrentan dificultades significativas para obtener resultados relevantes o útiles. Una mayor proporción se sitúa en el nivel “Media (busco información y encuentro resultados relevantes)”, que alcanzó un 50,00%. Este dato es alentador, ya que sugiere que la mitad de los participantes tiene una competencia aceptable en la búsqueda de información.

Un 20,00% se identifica con la categoría “Alta (tengo buenas técnicas de búsqueda y obtengo información útil)”, lo que demuestra una competencia más elevada en comparación con las categorías inferiores. Finalmente, el 10,00% que califican su habilidad como “Muy alta (tengo excelentes habilidades)” representa un segmento valioso que posee técnicas de búsqueda desarrolladas y un entendimiento agudo de cómo filtrar y evaluar información de manera efectiva. Este hallazgo subraya la

necesidad de emplear programas formativos que enseñen cómo realizar búsquedas efectivas, e incluyan su evaluación.

Pregunta 8. ¿Eres capaz de distinguir entre información confiable y no confiable en línea?

Tabla 8
Capacidad para distinguir entre información confiable y no confiable en línea

Alternativas	F	%
A) No, no sé cómo hacerlo	3	10,00
B) Sí, pero a veces me confundo	5	16,67
C) Sí, suelo identificar información confiable	14	46,67
D) Sí, tengo buen criterio para evaluar la información	6	20,00
E) Si, tengo excelentes habilidades para distinguirla	2	6,67
TOTAL	30	100,00

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 8, devela que el 10,00% de los participantes declaró que “No, no sé cómo hacerlo”. Este hallazgo, aunque mínimo, resalta la existencia de un grupo que carece de las habilidades básicas necesarias para evaluar la información en línea. Un 16,67% respondió que “Sí, pero a veces me confundo”. Una porción importante del 46,67%, afirmó que “Sí, suelo identificar información confiable”. Un 20,00% se identifica con la opción “Sí, tengo buen criterio para evaluar la información”. Este grupo representa una parte esencial de la población que puede aplicar criterios para evaluar diversas fuentes, pero aún no alcanza un nivel óptimo de confianza en su juicio.

Finalmente, 6,67% seleccionó la opción “Sí, tengo excelentes habilidades para distinguirla”. Este bajo porcentaje apunta a que, aunque hay individuos con un nivel muy alto de competencia en la evaluación de información, su número es ínfimo en comparación con el global, lo que sugiere que hay una considerable oportunidad para mejorar la alfabetización informativa entre la mayoría. En las tablas 9 y 10 se presentan la frecuencia (F) y porcentaje (%) de respuestas dadas por los educandos a las

interrogantes 9 y 10 de la dimensión 5: Resolución de problemas y aprendizaje autónomo.

Pregunta 9. ¿Cuán cómodo te sientes al resolver problemas técnicos con tu dispositivo digital?

Tabla 9
Comodidad al resolver problemas técnicos en dispositivos digitales

Alternativas	F	%
A) Muy incómodo (no sé cómo resolver problemas)	2	6,67
B) Incómodo (necesito asistencia para resolver problemas)	7	23,33
C) Más o menos cómodo (a veces puedo solucionarlos yo mismo)	14	46,67
D) Cómodo (puedo resolver problemas con algo de ayuda)	5	16,67
E) Muy cómodo (puedo resolver problemas sin ayuda)	2	6,67
TOTAL	30	100,00

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 9, muestra que el 6,67% de los encuestados se siente “Muy incómodo (no sé cómo resolver problemas)”. Esta cifra indica que un pequeño segmento de la población carece de las habilidades necesarias para abordar incluso los problemas más básicos. El 23,33% se identifica como “Incómodo (necesito asistencia para resolver problemas)”. Este grupo representa una proporción considerable que, aunque tiene cierta familiaridad con los dispositivos digitales, se siente incapaz de enfrentar y solucionar problemas técnicos sin ayuda. En el caso de la opción “Más o menos cómodo (a veces puedo solucionarlos yo mismo)”, un 46,67% se encuentra en esta categoría. Este porcentaje significativo indica que casi la mitad de los participantes posee una capacidad variable para resolver problemas, logrando solucionarlos en algunas ocasiones, pero sin una confianza plena en sus habilidades.

Un 16,67% se siente “Cómodo (puedo resolver problemas con algo de ayuda)”, lo que sugiere que estos participantes tienen una buena comprensión básica de los dispositivos y pueden abordar ciertos problemas, aunque prefieran contar con apoyo en el proceso. Por último,

solo un 6,67% califica su habilidad como “Muy cómodo (puedo resolver problemas sin ayuda)”, lo que implica que un número muy limitado de participantes se siente totalmente confidentes y autónomos al enfrentar problemas técnicos. Este resultado sugiere que, aunque algunas personas poseen habilidades sólidas, la mayoría de los encuestados todavía se encuentra en niveles intermedios o bajos de confianza.

Pregunta 10. ¿Te consideras capaz de aprender nuevas herramientas digitales de forma independiente?

Tabla 10
Capacidad de aprender nuevas herramientas digitales de forma independiente

Alternativas	F	%
A) No, dependo totalmente de otros	1	3,33
B) Sí, pero solo con mucha dificultad	2	6,67
C) Sí, en general puedo aprender por mi cuenta	3	10,00
D) Sí, me siento seguro aprendiendo nuevas herramientas por mi cuenta	17	56,67
E) Si, me considero totalmente capaz	7	23,33
TOTAL	30	100,00

Fuente: Autoría propia.

La Tabla 10, devela que el 3,33% de los encuestados manifestó que “No, dependo totalmente de otros”. Con un 6,67%, aquellos que respondieron “Sí, pero solo con mucha dificultad” indican que, aunque son capaces de aprender, lo hacen con obstáculos significativos. Un 10,00% se siente capaz de aprender, indicando que “Sí, en general puedo aprender por mi cuenta”. Aunque este grupo muestra cierta capacidad de autonomía, la cifra igualmente es baja, sugiriendo que muchos individuos pueden beneficiarse de un mayor apoyo para desarrollar habilidades de aprendizaje independientes.

Un aspecto muy positivo de los hallazgos se refleja en el 56,67% que afirmaron: “Sí, me siento seguro aprendiendo nuevas herramientas por mi cuenta”. Este porcentaje mayoritario resalta que más de la mitad de los participantes sienten confianza en su capacidad para aprender de manera independiente. Por último, un 23,33% expresó que “Sí, me considero totalmente

capaz”. Este grupo muestra un nivel de autoeficacia destacado, indicando que se sienten completamente seguros en su habilidad.

2. Diseño de estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de estos jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa

Título: Estrategia Didáctica “Millas de Conocimiento Digital”

1. Presentación

La estrategia didáctica titulada: “Millas de Conocimiento Digital” busca fortalecer las competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, brindándoles herramientas tecnológicas y pedagógicas para desenvolverse con confianza en entornos digitales, favoreciendo su reinserción educativa y laboral.

2. Objetivos

General: Fortalecer las competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa mediante una estrategia didáctica innovadora y adaptativa basada en el enfoque “Mil Aulas”.

Objetivos Específicos:

1. Diseñar actividades educativas utilizando Mil Aulas.
2. Fomentar el uso de la plataforma Mil Aulas.
3. Fomentar la evaluación crítica de información y la capacidad de solución de inconvenientes digitales.

3. Fundamentación

La relevancia de esta estrategia se fundamenta en la necesidad de abordar la brecha digital existente en la educación de jóvenes y adultos. Estudios recientes han demostrado que la inclusión de tecnologías en el proceso educativo mejora las competencias técnicas de estudiantes, y aumenta la motivación y el compromiso

académico. Al adoptar un enfoque de “Mil Aulas”, se busca personalizar la experiencia educativa, atender las diferentes necesidades de aprendizaje y fomentar la autoeficacia en el uso de herramientas digitales.

4. Características (Caracterización de la Propuesta)

Flexibilidad: La estrategia se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos de los estudiantes.

Interactividad: Promueve la participación activa de los alumnos a través de actividades prácticas y colaborativas.

Empoderamiento: Se incentiva la autogestión del aprendizaje, fomentando la autonomía y la responsabilidad.

Inclusión: Se busca atender las diversas necesidades y antecedentes de los participantes, garantizando que todos tengan acceso a las herramientas y metodologías necesarias.

5. Estructura y dinámica de sus componentes

La propuesta está estructurada en 4 módulos, con una duración de 2 semanas cada uno.

Módulo 1: Competencias digitales básicas

-Introducción a las herramientas digitales (correo electrónico, procesamiento de textos, navegadores).

-Actividades prácticas de uso y aplicación.

Módulo 2: Herramientas de colaboración

-Uso de plataformas de trabajo colaborativo (Google Workspace, Microsoft Teams).

-Proyectos grupales que promuevan la cooperación.

Módulo 3: Recursos educativos abiertos

-Acceso y uso de plataformas educativas en línea y recursos gratuitos.

-Fomento de la investigación y el aprendizaje autónomo.

Módulo 4: Evaluación de información

-Métodos de evaluación de información en línea.

-Técnicas para diferenciar información confiable y no confiable.

6. Condiciones

Capacitación Docente: Los docentes deben estar capacitados en el uso de las herramientas digitales y en la aplicación del enfoque “Mil Aulas”.

Infraestructura Tecnológica: Disponibilidad de computadoras y conectividad a Internet en la unidad educativa.

Disponibilidad de Tiempo: Horarios destinados exclusivamente para la implementación de la estrategia con flexibilidad para ajustarse a las necesidades de los estudiantes.

7. Formas de Aplicación y Evaluación

Aplicación:

La estrategia se implementará en sesiones de clase regulares, con actividades prácticas integradas al currículo existente.

Evaluación:

Evaluaciones formativas continuas a través de proyectos prácticos, autoevaluaciones y encuestas de satisfacción.

Evaluaciones sumativas al final de cada módulo, incluyendo pruebas prácticas de las competencias digitales adquiridas.

8. Recursos

Tecnológicos:

-Computadoras/Tablets, suficientes para que todos los estudiantes tengan acceso durante las sesiones prácticas.

-Conexión a Internet, acceso a Wi-Fi estable.

-Plataformas de Educación en Línea para gestionar el contenido y las actividades.

-Programas de procesamiento de texto, hojas de cálculo y herramientas de presentación (Microsoft Office, Google Suite).

Recursos Humanos:

-Docentes capacitados en competencias digitales y metodologías basadas en la plataforma “Mil Aulas”.

-Expertos en tecnología educativa que puedan brindar apoyo técnico y pedagógico.

9. Beneficiarios

-Jóvenes y Adultos: Principalmente los estudiantes de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri con escolaridad inconclusa.

-Docentes: enriquecerán su práctica educativa y facilitará la integración de la tecnología en sus clases.

Comunidad Educativa: El éxito de esta estrategia impactará a los estudiantes y docentes, y beneficiará a la comunidad en general al promover un entorno educativo inclusivo.

10. Cierre

La estrategia didáctica “Millas de Conocimiento Digital” se presenta como una herramienta innovadora y necesaria para el fortalecimiento de competencias digitales en jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Con esta estrategia, se espera que los participantes adquieran competencias digitales fundamentales. Además, se pretende fomentar una cultura de

aprendizaje continua entre los estudiantes, donde se reconozca el valor de las tecnologías como facilitadoras del aprendizaje y herramientas para el éxito. Finalizando, se realizarán evaluaciones periódicas de la implementación de la estrategia, permitiendo ajustes y mejoras basadas en la retroalimentación de los usuarios involucrados. Así, “Millas de Conocimiento Digital” se posiciona como un paso hacia la inclusión y el empoderamiento educativo de una población que merece ser atendida y capacitada en competencias clave para su futuro.

3. Validación del diseño de la estrategia didáctica propuesta mediante el criterio de expertos

El análisis se basa en las respuestas sobre la adecuación de la estrategia, flexibilidad, interactividad, barreras en la implementación, metodologías de evaluación y capacitación docente. Los expertos coinciden en que la propuesta es adecuada para las necesidades de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Resaltan que la integración de herramientas digitales y la estructura pedagógica centrada en el estudiante son fundamentales para fomentar la confianza y la reinserción educativa. Esta categoría refleja la importancia de un diseño educativo que responda a las características del público objetivo. La flexibilidad e interactividad son aspectos clave que destacan varios expertos. La necesidad de adaptar la estrategia a diferentes estilos y ritmos de lucubración es una constante en las respuestas, junto con la importancia de actividades prácticas y colaborativas para fomentar la intervención. Esta categoría subraya la importancia de individualizar el aprendizaje para maximizar el compromiso.

Se identifican barreras significativas, especialmente la ansiedad tecnológica y la falta de familiaridad con las herramientas digitales. Los expertos sugieren que estas barreras pueden ser superadas con un enfoque gradual en la capacitación y el acompañamiento de educadores, poniendo de relieve la importancia del apoyo estructurado durante la lucubración. Los expertos favorecen la aplicación de evaluaciones formativas que permitan un seguimiento continuo

del progreso estudiantil. Resaltan la relevancia de las autoevaluaciones y la evaluación entre pares como herramientas efectivas para medir el impacto de las competencias digitales adquiridas. Esta categoría enfatiza la necesidad de un enfoque de evaluación dinámico y centrado en el educando.

La capacitación docente aparece como factor crítico para el éxito de la aplicación de la estrategia. Los expertos sugieren que es esencial proporcionar formación práctica y continua, y promover un entorno de colaboración entre educadores. Esta categoría destaca la necesidad de empoderar a los docentes para que se conviertan en facilitadores efectivos del conocimiento digital. El análisis de las respuestas de los expertos revela categorías clave fundamentales para la efectividad de la estrategia didáctica diseñada. Estas categorías validan la pertinencia de la propuesta, y ofrecen perspectivas valiosas para su aplicación exitosa. Las recomendaciones de los expertos orientan hacia un diseño inclusivo y flexible, que aborda las insuficiencias específicas de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, asegurando así su éxito y sostenibilidad en el tiempo.

Discusión

A partir de los análisis realizados sobre las respuestas de las preguntas de la investigación, se pueden destacar varios aspectos relevantes que emergen de los datos:

- La mayoría de los encuestados muestra algún nivel de habilidad y comodidad en el uso de herramientas digitales, específicamente en plataformas de mensajería y el envío/recepción de correos electrónicos. Esto indica un nivel básico de inclusión digital que puede servir como base para una formación adicional. Empero la familiaridad general con la tecnología, existe una significativa falta de confianza y competencia en habilidades técnicas más avanzadas, como la instalación de programas y la resolución de problemas con dispositivos digitales. Este hecho sugiere que muchos de los participantes dependen de otros para abordar tareas tecnológicas esenciales.

- Aunque una proporción considerable de participantes se siente medianamente competente en la búsqueda de información en internet, la falta de habilidades críticas para evaluar la confiabilidad de la información encontrada es preocupante. Esta deficiencia puede limitar su capacidad para tomar decisiones informadas y acceder a conocimientos relevantes. Un aspecto positivo es que más de la mitad de los encuestados se siente segura de su capacidad para aprender nuevas herramientas digitales de forma independiente. No obstante, la diversidad de respuestas indica que un grupo importante aún enfrenta dificultades en este ámbito, lo que puede requerir atención y capacitación.

- Un porcentaje significativo de participantes necesita asistencia para resolver problemas técnicos y realizar tareas tecnológicas, lo cual resalta la dependencia y la falta de autoeficacia en este aspecto. Los resultados sugieren una clara necesidad de intervención educativa en áreas específicas, como la alfabetización mediática y digital, la evaluación de la información, la solución de problemas técnicos y el aprendizaje autónomo. El interés en mejorar habilidades digitales es evidente entre los participantes. Esto presenta una oportunidad para aplicar programas de capacitación que utilicen este interés como motivación para el aprendizaje, fomentando un entorno más inclusivo y competente en el uso de la tecnología. Con base en la información y análisis previos, se pueden establecer varios principios, relaciones y generalizaciones que emergen.

Principios

1. La formación en competencias digitales debe ser continua y adaptativa, proporcionando a los jóvenes y adultos las habilidades necesarias para interactuar efectivamente con un entorno digital en constante evolución. Los resultados indican que la falta de capacitación puede conducir a la exclusión digital.

2. La autoeficacia y emancipación son esenciales. La mayoría de los participantes se siente inseguro sobre su capacidad para aprender de modo autónomo, lo que sugiere que

la educación debe centrarse en desarrollar la confianza de los estudiantes en sus capacidades.

3. Las tecnologías, como plataformas de mensajería y correo electrónico, deben integrarse de manera pedagógica en los currículos educativos.

Relaciones

1. Existe una relación directa entre el nivel de competencias digitales de los participantes y sus oportunidades de empleabilidad. La falta de habilidades adecuadas limita su capacidad para acceder a oportunidades laborales, reflejando las conclusiones de estudios previos que destacan la importancia de la alfabetización digital en la reinserción laboral.

2. La urgencia de pericias prácticas para la resolución de problemas técnicos se relaciona estrechamente con el uso efectivo de herramientas digitales. Aquellos que no están familiarizados con la resolución de problemas digitales carecen de confianza, lo que a su vez limita su aprendizaje y éxito en un entorno digital.

3. Hay una relación importante entre la educación en habilidades críticas y el aforo de los aprendices para discernir la calidad de la información en línea. La capacidad de evaluar recursos digitales es fundamental para la formación de ciudadanos informados.

Generalizaciones

1. Es decisivo desarrollar programas de capacitación personalizados que respondan a las necesidades específicas de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, adaptándose a su contexto cultural y socioeconómico.

2. La alfabetización digital es necesaria para la empleabilidad, y actúa como factor de inclusión social y educativa. Aquellos que carecen de competencias digitales adecuadas están en mayor riesgo de exclusión social.

3. Las instituciones educativas deben desempeñarse de modo activo en la

transformación del entorno digital de sus estudiantes. La falta de atención a la capacitación en competencias digitales puede perpetuar las desigualdades existentes.

Excepciones

-Aunque los resultados revelan una integración marcada en plataformas de mensajería, esto no se traduce necesariamente en habilidades críticas y analíticas. Los participantes pueden estar familiarizados con la comunicación digital, pero carecer de competencias esenciales para utilizar herramientas digitales en contextos más formales o académicos.

-La total ausencia de participantes que no saben usar el correo electrónico es un hallazgo positivo, pero podría ocultar un uso superficial de la herramienta. Puede haber confianza en la utilización básica, pero sin la comprensión de su potencial completo (como gestión del tiempo, organización de información o uso de funciones avanzadas).

-Aunque una mayoría muestra confianza en la búsqueda de información en línea, esto no garantiza que la calidad de la información buscada sea adecuada. La confianza en esta habilidad puede no reflejar un verdadero entendimiento crítico, lo que puede resultar en la desinformación.

Falta de Correlación

-Existe una falta de correlación entre el uso regular de tecnologías y la demostración de habilidades complejas. Los participantes pueden utilizar herramientas digitales con frecuencia, pero eso no equivale a tener una competencia alta en su uso. El acceso y utilización no son suficientes para garantizar un nivel adecuado de competencia digital.

-Mientras que los resultados reflejan que muchos participantes se sienten seguros de su capacidad para aprender de forma autónoma, esto no necesariamente significa que tengan las habilidades o estrategias efectivas para hacerlo.

Aspectos no resueltos

-La investigación sugiere la necesidad de intervenciones educativas estratégicas, pero no se han presentado modelos específicos adaptados al contexto cultural y socioeconómico de Ecuador. La creación de un marco adecuado que contemple las realidades locales sigue siendo un aspecto no resuelto.

Concordancias con trabajos anteriormente publicados

Los resultados obtenidos revelan una serie de retos y oportunidades alineadas con las conclusiones de estudios previos. Los resultados de la primera pregunta apuntan a un panorama crítico de exclusión digital, concordando con lo planteado por Kaliyeva et al. (2021), quienes subrayan la importancia de la capacitación en competencias digitales para evitar la marginación en un entorno digitalizado. La identificación de un bajo nivel de competencia en los participantes refuerza la necesidad de programas educativos que se alineen con las recomendaciones internacionales para optimizar las competencias digitales. La escasa competencia en el uso de programas de oficina, registrada en la segunda pregunta, representa un hallazgo que se relaciona directamente con la investigación de Albero et al. (2021), que destaca la importancia de estrategias didácticas enfocadas en el desarrollo de habilidades tecnológicas específicas.

Los resultados de la tercera pregunta también corroboran hallazgos de Duyen (2023), quien señala que, aunque los jóvenes están expuestos a la tecnología, la profundidad de su comprensión y uso efectivo todavía requiere atención pedagógica. La capacitación debe ser complementada con reflexiones sobre cómo maximizar el acceso y uso crítico de recursos digitales, asegurando que interactúan, y lo hacen de modo significativo.

La limitada capacidad técnica evidenciada en esta pregunta se alinea con las observaciones de Molina (2022), quien identifica las barreras para la reinserción educativa. La combinación de participantes que no saben instalar software

y aquellos que necesitan asistencia resalta la necesidad urgente de diseñar programas de capacitación práctica que desplieguen competencias digitales robustas y un sentido de confianza para emplear tecnologías.

La intensa utilización de plataformas de mensajería, tal como se refleja en los resultados, es un indicador positivo que destaca el potencial de integrar estas herramientas en el ámbito educativo, similar a lo que sugieren los enfoques adoptados por Benalcázar et al. (2024). Dada la alta frecuencia de uso, se recomienda desarrollar actividades educativas que utilicen la inmediatez y accesibilidad de estas plataformas para fomentar la colaboración y el aprendizaje en línea. El panorama positivo presentado en el uso del correo electrónico es alentador y se conecta con los hallazgos de otras investigaciones que evidencian la importancia de este medio en la comunicación efectiva.

Los resultados que ilustran una mezcla de habilidades para buscar información en línea están alineados con las observaciones de Kaliyeva et al. (2021), sobre la brecha existente en el uso crítico de la información digital. A pesar de que muchos participantes tienen acceso básico, la atención a la profundidad y calidad del uso del internet debe ser priorizada para capacitarlos en la búsqueda efectiva y evaluación de la información.

La capacidad de distinguir entre información confiable y no confiable, aunque presenta un panorama mixto, se vincula con la necesidad de educación en habilidades estratégicas para el uso de la información en contextos digitales, como se mencionó en estudios previos. La capacitación en literacidad mediática es esencial para desarrollar la criticidad que permita a los participantes navegar el vasto mar de información disponible. Duyen (2023) destaca la necesidad de un enfoque educativo que desarrolle habilidades críticas en el uso de la tecnología, lo que refuerza la importancia de enseñar a los estudiantes a evaluar la calidad de la información que encuentran en línea. Albero et al. (2021), también enfatizan la importancia

de la alfabetización mediática en su propuesta de itinerarios formativos.

El hallazgo de la pregunta 9, evidencia que, aunque un porcentaje significativo de participantes se siente cómodo con algún grado de resolución de problemas técnicos, hay una alta representación de aquellos que necesitan ayuda o no se sienten completamente cómodos. Se vincula con el estudio de Molina (2022), quien subraya la importancia de abordar las barreras educativas que enfrentan los adultos, especialmente en la reinserción escolar y la capacitación técnica. La identificación de deficiencias en la resolución de problemas técnicos corrobora la necesidad de formaciones prácticas que faciliten la superación de estos obstáculos, proporcionando a los estudiantes las herramientas para desenvolverse con seguridad en un entorno digital. Kaliyeva et al. (2021), sostienen que la capacitación en competencias digitales debe incluir el uso de herramientas, y el aforo por solventar problemas que surjan durante su uso.

Los resultados de la pregunta 10 revelan que, a pesar de que muchos encuestados se sienten seguros en su capacidad para aprender de forma independiente, un porcentaje significativo no comparte esta confianza. Esto se vincula con Molina (2022) quien indica que la falta de motivación y confianza en las habilidades puede contribuir a la deserción educativa. Duyen (2023) menciona la importancia de crear un entorno de aprendizaje que fomente la autoeficacia al integrar tecnologías en su formación. Esta perspectiva es relevante para este contexto, donde se debe alentar a los estudiantes a sentirse seguros en su capacidad de aprender de manera autónoma, aprovechando los recursos digitales disponibles.

Consecuencias Teóricas

-La identificación de brechas en la alfabetización digital sugiere la necesidad de revisar y actualizar los marcos teóricos existentes que abordan la educación de adultos y jóvenes con escolaridad incompleta. Esto podría llevar a la creación de nuevos modelos educativos que integren competencias digitales específicas

en contextos culturales y socioeconómicos particulares, especialmente en Ecuador.

-La interrelación entre la alfabetización digital y otras áreas de conocimiento, como la sociología, psicología y economía, sugiere que un enfoque interdisciplinario podría enriquecer la comprensión de cómo las competencias digitales afectan la inclusión social y laboral.

-La discrepancia observada entre la autoeficacia y la competencia real podría llevar a un mayor interés en la investigación sobre teorías de autoeficacia, específicamente en el contexto de la alfabetización digital.

-La falta de correlación entre uso y competencia real sugiere la necesidad de nuevos enfoques en la evaluación educativa, que vayan más allá del simple uso de tecnología, y que incluyan una evaluación más holística de habilidades.

Posibles aplicaciones prácticas

-Basándose en los hallazgos, se pueden diseñar programas de capacitación que sean adaptables a las necesidades específicas de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa. Estos programas podrían incluir formación en competencias digitales.

-Crear talleres dirigidos a aumentar la autoeficacia en el aprendizaje digital puede ayudar a los estudiantes a desarrollar confianza en sus habilidades.

-Desarrollar modelos educativos que consideren las realidades socioeconómicas y culturales de la población estudiantil.

-Fomentar investigaciones más profundas que examinen la relación entre competencias digitales y oportunidades laborales en el contexto ecuatoriano.

-Crear recursos didácticos accesibles en línea que ofrezcan tutoriales, materiales y cursos gratuitos sobre competencias digitales, evaluando y utilizando plataformas que los

estudiantes ya conocen para asegurar una curva de aprendizaje más suave y accesible.

Conclusiones

El estudio propuso una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri; al respecto se concluye específicamente:

1. Al determinar las competencias digitales de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Gabriel Arsenio Ullauri, se concluye que existe una base de inclusión digital entre los participantes, evidenciada por su comodidad en el uso de aplicaciones básicas como plataformas de mensajería y correos electrónicos. Sin embargo, se señala una notable falta de confianza y competencia en habilidades técnicas más complejas, lo que genera una dependencia de otros para la resolución de problemas tecnológicos. A pesar de que muchos se sienten medianamente competentes en la búsqueda de información, la escasa capacidad para evaluar la confiabilidad de las fuentes puede perjudicar la toma de decisiones informadas. Es relevante destacar el interés manifestado por más de la mitad de los encuestados en aprender nuevas herramientas digitales de manera independiente, aunque existe un grupo significativo que enfrenta desafíos en este aspecto. La necesidad de intervención educativa se vuelve evidente, enfocándose en áreas críticas como la alfabetización mediática, la evaluación de información y el desarrollo de habilidades de autoeficacia.

2. Se diseñó una estrategia didáctica basada en Mil Aulas para el fortalecimiento de competencias digitales de estos jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa; se tituló estrategia didáctica “Millas de Conocimiento Digital”, se presenta como herramienta innovadora y necesaria para el fortalecimiento de competencias digitales en jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, se espera que los participantes adquieran competencias digitales fundamentales. Además, se pretende fomentar

una cultura de aprendizaje continua entre los estudiantes, donde se reconozca el valor de las tecnologías como facilitadoras del aprendizaje y herramientas para el éxito.

3. Al validar el diseño de la estrategia didáctica propuesta mediante el criterio de expertos, se concluye que se develan categorías clave para la efectividad de la estrategia didáctica diseñada. Los expertos validan la pertinencia de la propuesta, y ofrecen perspectivas valiosas para su aplicación exitosa. Validaron su diseño inclusivo y flexible, que aborda insuficiencias específicas de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, asegurando su éxito y sostenibilidad en el tiempo.

En general la alfabetización digital de jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa en Ecuador necesita ser priorizada con intervenciones educativas estratégicas y efectivas. Abordar estas áreas es imperativo para asegurar la inclusión digital, el desarrollo personal y profesional de estos grupos, permitiéndoles participar plenamente en la sociedad.

Referencias bibliográficas

- Albero, J. R., Iglesias, R. S., Solano, C., Estrada, L. G., & Ribelles, J. G. (2021). *De la alfabetización a la formación digital y tecnológica: Curso personalizado para la formación digital de personas adultas*. En *Actas de la 13ª Conferencia Internacional sobre Educación y Nuevas Tecnologías de Aprendizaje*. IATED. <https://library.iated.org/view/RIZOALBERO2021FRO>
- Benalcázar, E., Valencia, K., Vázquez, G., & Tapia, T. (2024). Evaluación del aprendizaje en estudiantes con escolaridad inconclusa mediante recursos digitales. *MQR Investigar*, 8(1), 2859–2878. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1032>
- Choudhary, H., & Bansal, N. (2022). Barreras que afectan la eficacia de los programas

- de alfabetización digital (DLTP) para poblaciones marginadas: Una revisión sistemática de la literatura. *Revista de Educación y Formación Técnica*, 14(1), 110–127. <https://publisher.uthm.edu.my/ojs/index.php/JTET/article/view/10586>
- De Schutter, O., Frazer, H., Guio, A., & Marlier, E. (2023). *El escape de la pobreza: Rompiendo los círculos viciosos que perpetúan la desventaja*. Policy Press. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/76588>
- Duyen, H. (2023). Modelo de competencia digital de estudiantes en instituciones de educación superior: Encuesta en la Universidad de Nha Trang. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research Studies*, 3(5), 313–319. <https://www.multiresearchjournal.com/admin/uploads/archives/archive-1695050591.pdf>
- Kaliyeva, S., Buitek, E., & Eldakhanova, M. (2021). Nuevas tendencias en la formación profesional de jóvenes en el contexto actual. *Revista Euroasiática de Estudios Económicos y Empresariales*, 60(2), 53–71. <https://ejeb.com/index.php/main/article/view/54/78>
- Molina, L. (2022). *Estrategia pedagógica para la reinserción educativa de los adultos con escolaridad inconclusa en el rango etario de 30 a 40 años en la zona rural de San Bartolomé, parroquia General Plaza, cantón Limón Indanza, provincia de Morona Santiago* (Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación). <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2536/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Osian, J. A. (2024). El impacto de la disrupción digital en la desigualdad social: Desafíos y oportunidades para la práctica del trabajo social. *Arabian Journal of Business and Management Review (Capítulo de Omán)*, 11(2), 45–49. <https://j.arabianjbmr.com/index.php/ocAJBMR/article/view/1242>
- Reis, J., & Melão, N. (2023). Transformación digital: Una metarrevisión y directrices para futuras investigaciones. *Heliyon*, 9(1), e14125. [https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440\(23\)00041-5](https://www.cell.com/heliyon/fulltext/S2405-8440(23)00041-5)
- Santana, E., Pires, W., de Lima, J., & Ferreira, J. (2025). Contribución del microaprendizaje en la educación básica: Una revisión sistemática. *Ciencias de la Educación*, 15(3), Art. 302. <https://www.mdpi.com/2227-7102/15/3/302>