



Comisión  
Europea

# Directrices de aplicación. Estrategia Digital de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad

Erasmus+

## **COMISIÓN EUROPEA**

Dirección General de Educación, Juventud, Deporte y Cultura  
Dirección B: Juventud, Educación y Erasmus+  
Unidad B.4: Coordinación de Erasmus+

Correo electrónico: [eac-unite.b.4@ec.europa.eu](mailto:eac-unite.b.4@ec.europa.eu)

*Comisión Europea*

*B-1049 Bruselas*

© Unión Europea, 2025

Se autoriza la reutilización a condición de que se mencione la fuente.

La política de reutilización de los documentos de la Comisión Europea se establece en la Decisión 2011/833/UE (DO L 330 de 14.12.2011, p. 39).

Para cualquier uso o reproducción de fotografías u otros materiales que no estén sujetos a los derechos de autor de la UE, deberá solicitarse autorización directamente a los titulares de los derechos de autor.

Print ISBN 978-92-68-22882-1  
PDF ISBN 978-92-68-22881-4

doi: 10.2766/0776153  
doi: 10.2766/5549736

NC-01-24-061-ES-C  
NC-01-24-061-ES-N

# **Directrices de aplicación. Estrategia Digital de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad**

Versión 1 – 28.11.2024

## Índice

1. Introducción.....	5
2. Marco estratégico .....	6
3. Objetivos de las directrices de aplicación .....	10
4. Mecanismos del programa en apoyo de la prioridad digital .....	11
4.1. Proyectos que abordan directamente la prioridad digital .....	11
4.2. Incorporación de herramientas y métodos digitales para mejorar la ejecución de proyectos o como parte del diseño de actividades .....	14
4.3. La contribución de la prioridad digital a otras prioridades de Erasmus+ .....	17
5. El papel de las organizaciones en la preparación, la ejecución y el seguimiento de los proyectos que abordan la prioridad digital.....	18
5.1. Antes del proyecto.....	18
5.2. Durante el proyecto .....	18
5.3. Después del proyecto.....	19
6. El papel de las agencias nacionales, el Centro de Recursos Digitales de SALTO y la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA) .....	19
6.1. Información y sensibilización .....	21
6.2. Apoyo a posibles solicitantes y beneficiarios .....	21
6.3. Puntos de contacto digitales .....	21
6.4. Evaluadores expertos.....	22
6.5. Formación y creación de redes para las organizaciones y el personal de las agencias nacionales .....	22
6.6. Recopilación de pruebas seguimiento y maximización de la repercusión .....	23
6.7. Sinergias con otros programas.....	24
Anexo I: Marcos y herramientas de utilidad .....	25

## 1. Introducción

La transformación digital en curso afecta continuamente a nuestras sociedades y economías. Crea nuevas formas de aprender, formar, trabajar y participar activamente en la sociedad, entretener y comunicarse. Las tecnologías digitales y otras tecnologías emergentes ofrecen múltiples posibilidades al permitir nuevas funciones y procesos difíciles o incluso imposibles de ejecutar con los métodos y herramientas tradicionales.

Las capacidades y competencias digitales son la piedra angular de la inclusión social, la ciudadanía activa, la empleabilidad, la productividad, la seguridad y el crecimiento. La educación y la formación están llamadas a desempeñar un papel crucial. Los Estados miembros de la UE han subrayado su compromiso de hacer de la educación digital una prioridad. Este compromiso ha quedado reflejado en las Recomendaciones del Consejo de 2023 sobre capacidades y competencias digitales, y sobre los factores facilitadores clave para el éxito de la educación y la formación digitales

Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad son poderosos programas de aprendizaje a escala europea. Estos programas aspiran a llegar a 10 millones de participantes en el período 2021-2027, principalmente jóvenes, por lo que ofrecen un gran potencial para impulsar las capacidades y competencias digitales. Los programas pueden desempeñar un papel activo en el fomento de nuevas capacidades, propiciando de esta forma la transición digital. Sirven como poderosos instrumentos para llegar a un amplio espectro de partes interesadas e interactuar con ellas, entre las que cabe citar centros escolares, universidades, proveedores de educación y formación profesionales (EFP), organizaciones juveniles y deportivas, organizaciones no gubernamentales (ONG), autoridades locales y regionales, organizaciones de la sociedad civil y empresas. Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad desempeñan un importante papel en el desarrollo de la preparación, la capacidad y las competencias digitales individuales e institucionales, ofreciendo así a cada persona las mismas oportunidades para prosperar en la vida, encontrar empleo y ser ciudadanos comprometidos<sup>1</sup>. Los programas pueden servir de modelos de referencia y tener un efecto multiplicador a escala europea, nacional y local. Para contribuir a la consecución de estos objetivos, Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad han puesto de relieve su contribución a la transición digital como una de sus cuatro prioridades clave para 2021-2027 (junto con la inclusión y la diversidad, el medio ambiente y la lucha contra el cambio climático, y la participación en la vida democrática, los valores comunes y el compromiso cívico).

**El presente documento ofrece orientaciones sobre cómo garantizar que Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad contribuyan sistemáticamente a la transición digital** con actividades de gran repercusión. El objetivo de las presentes directrices es implicar, inspirar y motivar a los participantes, beneficiarios, coordinadores y socios de proyectos, y organismos de ejecución de Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad, así como a otras partes interesadas que participan en dichos programas, para que desempeñen un papel activo en la transición digital.

---

<sup>1</sup> Los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad contribuyen al logro de los objetivos de la UE en sinergia con la financiación nacional de los Estados miembros y otros regímenes de financiación de la UE, como por ejemplo el Programa Europa Digital, Horizonte Europa, el Fondo Social Europeo Plus, el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia, el Fondo de Transición Justa o el Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

Constituye la base para que los organismos de ejecución y SALTO Digital continúen trabajando en la elaboración de directrices, conjuntos de herramientas, sesiones de formación y otras actividades operativas y recursos específicos.

El presente documento ha sido redactado conjuntamente por todas las partes que contribuyen a la ejecución de los dos programas: la Comisión Europea, las agencias nacionales<sup>2</sup> y la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA), el centro de recursos SALTO sobre transición digital en el marco de Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad, así como un grupo de partes interesadas que representan, entre otros, a organizaciones beneficiarias, investigadores, profesionales y antiguos participantes.

## 2. Marco estratégico

Existen diversas iniciativas a escala de la UE<sup>3</sup> que tienen por objeto hacer frente a los retos de la transición digital y satisfacer la demanda cada vez mayor de capacidades digitales. La **Brújula Digital**<sup>4</sup> y el **Plan de Acción del Pilar Europeo de Derechos Sociales**<sup>5</sup> establecen objetivos ambiciosos para apoyar a los Estados miembros de la UE en el desarrollo de las capacidades digitales desde la perspectiva del aprendizaje permanente. Aspiran a garantizar que el 80 % de los adultos tengan al menos capacidades digitales básicas y que 20 millones de especialistas en tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) tengan empleo en la UE para 2030 y entre los cuales se cuenten más mujeres. Estos objetivos se reflejan en la Decisión por la que se establece el **programa estratégico de la Década Digital para 2030**<sup>6</sup> y se complementan con un objetivo establecido en el **Espacio Europeo de Educación**<sup>7</sup> de reducir para 2030 a menos del 15 % la tasa de alumnos en el octavo curso de escolarización con un bajo rendimiento en alfabetización informática y en materia de información. Sin embargo, los indicadores clave muestran que aún queda un largo camino por recorrer para alcanzar los objetivos en materia de capacidades digitales:

- **el 44 % de los ciudadanos de la UE carece de capacidades digitales básicas**<sup>8</sup>;
- en 2023, **cerca de 10 millones de especialistas en TIC** tenían empleo, de los cuales el **81 %** eran **hombres**<sup>9</sup>;

---

<sup>2</sup> Agencias nacionales encargadas de ejecutar los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad: [https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es/contacts/national-agencies?facets\\_\\_permanent%7Cfield\\_eac\\_topics=1964](https://erasmus-plus.ec.europa.eu/es/contacts/national-agencies?facets__permanent%7Cfield_eac_topics=1964).

<sup>3</sup> Una Europa Adaptada a la Era Digital - Comisión Europea (europa.eu); Reglamento de Inteligencia Artificial | Configurar el futuro digital de Europa (europa.eu); Protección de datos en la UE — Comisión Europea (europa.eu); Reglamento de Servicios Digitales de la UE (europa.eu); Una Estrategia Europea para una Internet Mejor para los Niños (BIK+) | Configurar el futuro digital de Europa (europa.eu).

<sup>4</sup> COM(2021) 118 final.

<sup>5</sup> COM(2021) 102 final.

<sup>6</sup> Decisión (UE) 2022/2481, 14.12.2022.

<sup>7</sup> 2021/C 66/01.

<sup>8</sup> Digitalización en Europa — Edición de 2024 — Eurostat (europa.eu).

<sup>9</sup> Véase la nota anterior.

- **el 43 % de los alumnos que están en el octavo curso de escolarización seguían teniendo un rendimiento insuficiente** en alfabetización informática y en materia de información<sup>10</sup>;
- **solo el 39 % de los profesores se siente bien preparado** para utilizar las tecnologías digitales en la enseñanza<sup>11</sup>.

La transformación digital es especialmente importante para la educación y la formación, la juventud y el deporte **como proceso sistemático de cambio en el que se utiliza la tecnología para posibilitar nuevos procesos y métodos**, con el objetivo de **augmentar la calidad y el carácter inclusivo de la educación, la formación y el trabajo en el ámbito de la juventud**. El uso de las tecnologías digitales y otras tecnologías emergentes con un propósito específico ofrece nuevas posibilidades de aprendizaje y comunicación, favorece el acceso a la información y propicia enfoques pedagógicos modernos para que los educadores continúen mejorando el proceso de enseñanza y los aprendientes mejoren su aprendizaje, tanto en contextos formales como no formales. Contar con **infraestructuras y equipos digitales**, por un lado, y con **capacidades digitales**, por otro, es un requisito previo para el éxito de la educación y la formación digitales y el trabajo digital en el ámbito de la juventud.

La educación y la formación son elementos clave para el desarrollo personal, la cohesión social, la competitividad y la innovación. El **Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027**<sup>12</sup> es la iniciativa emblemática más destacada de la Comisión Europea para adecuar la educación y la formación a la era digital. **Abarca toda la educación y la formación formales, desde la perspectiva del aprendizaje permanente, y todos los niveles de capacidades digitales (desde el básico hasta el avanzado), incluidos el aprendizaje informal y no formal y el trabajo en el ámbito de la juventud para el desarrollo de las capacidades digitales.**

Las dos prioridades estratégicas del Plan de Acción de Educación Digital tienen por objeto:

- 1) **desarrollar un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y**
- 2) **mejorar las competencias y capacidades digitales para la transformación digital,**

y ambas constituyen la **base sobre la que se sustenta la prioridad digital de Erasmus+** y el Cuerpo Europeo de Solidaridad.

Las dos prioridades estratégicas del Plan de Acción de Educación Digital engloban otros ámbitos no exhaustivos que se reflejan en la prioridad digital de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad:

- **Desarrollo de capacidades y competencias digitales básicas y avanzadas por parte de los aprendientes y el personal.**
- **Pedagogía y conocimientos especializados digitales para educadores y trabajadores en el ámbito de la juventud** (incluidos, entre otros, el

<sup>10</sup> <https://data.europa.eu/doi/10.2766/5221263>.

<sup>11</sup> TALIS - Estudio internacional de la OCDE sobre la enseñanza y el aprendizaje - OCDE.

<sup>12</sup> COM(2020) 624 final.

bienestar digital de los aprendientes y del personal, la lucha contra la desinformación o el fomento de la alfabetización digital).

- **Tecnologías emergentes e innovación en la educación y la formación** (incluidos, entre otros, la creación y el uso innovador de contenido educativo digital, la garantía de la calidad y la interoperabilidad).
- **Tecnologías disruptivas, como la inteligencia artificial (IA)** (incluido, entre otros, el uso de la IA con un propósito específico en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación, así como el desarrollo de las pedagogías, capacidades y competencias digitales necesarias relacionadas con el uso de la IA de forma segura y responsable).
- **Preparación y capacidad digital de las instituciones** (incluidos, entre otros, la formación inicial y continua del profesorado y el diseño de enfoques pedagógicos eficaces, por ejemplo, en materia de informática).
- **Inclusión digital y lucha contra las desigualdades digitales** (incluidos, entre otros, la participación de niñas y mujeres en las materias CTIM o un enfoque CTIAM, esto es, ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas).
- **Uso de herramientas digitales y marcos en materia de educación y capacidades digitales de la UE.**

Las dos prioridades estratégicas del Plan de Acción de Educación Digital se han desarrollado en mayor profundidad a través de dos Recomendaciones del Consejo adoptadas en noviembre de 2023. La **Recomendación del Consejo sobre los factores facilitadores clave para el éxito de la educación y la formación digitales**<sup>13</sup> expone a grandes rasgos la visión del acceso universal a una educación y formación digitales inclusivas y de alta calidad para todos en el marco de la educación y la formación formales, y propone un marco coherente para la inversión, la gobernanza y el desarrollo de capacidades. La **Recomendación del Consejo sobre la mejora de la provisión de capacidades y competencias digitales en la educación y la formación**<sup>14</sup> tiene por objeto ayudar a los Estados miembros a hacer frente a retos comunes relacionados con el bajo nivel de capacidades digitales en distintos segmentos de la población.

En esa misma línea, **la Estrategia de la UE para la Juventud 2019-2027** establece el marco para la cooperación europea en favor de los jóvenes. Promueve enfoques intersectoriales para abordar las necesidades de los jóvenes en diversos ámbitos políticos, entre ellos la digitalización. La Resolución del Consejo sobre el marco para establecer una **agenda europea de trabajo en el ámbito de la juventud**<sup>15</sup> incluye una referencia al trabajo digital en el ámbito de la juventud. El grupo de expertos creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud para 2016-2018<sup>16</sup> ha proporcionado una definición común de «trabajo digital en el ámbito de la juventud»<sup>17</sup> como herramienta, actividad y contenido aplicables a un ámbito de prácticas variado y complejo.

<sup>13</sup> Texto en pdf ([europa.eu](https://europa.eu)).

<sup>14</sup> Texto en pdf ([europa.eu](https://europa.eu)).

<sup>15</sup> Resolución del Consejo sobre el marco para establecer una agenda europea de trabajo en el ámbito de la juventud (1.12.2020).

<sup>16</sup> Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud para 2016-2018.

<sup>17</sup> *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018* [«Desarrollo del trabajo digital en el ámbito de la juventud. Recomendaciones políticas, necesidades formativas y ejemplos de buenas prácticas para los trabajadores y responsables de la toma de decisiones en el ámbito de la juventud: grupo de expertos creado en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud para 2016-2018», documento en inglés].

El **Plan de Trabajo de la UE para el Deporte** reconoce el papel del deporte como un importante facilitador de la innovación y la digitalización a través del apoyo de la cooperación intersectorial. Para lograrlo, el plan se centra, por ejemplo, en el uso de herramientas digitales en la educación de los entrenadores.

Las Recomendaciones del Consejo, estrategias y planes de trabajo también han sido objeto de seguimiento con más directrices, marcos y herramientas operativos para respaldar la transformación digital en la educación, la formación y la juventud:

El **Marco de Competencias Digitales para los ciudadanos (DigComp 2.2)**<sup>18</sup> ofrece una interpretación común de competencia digital.

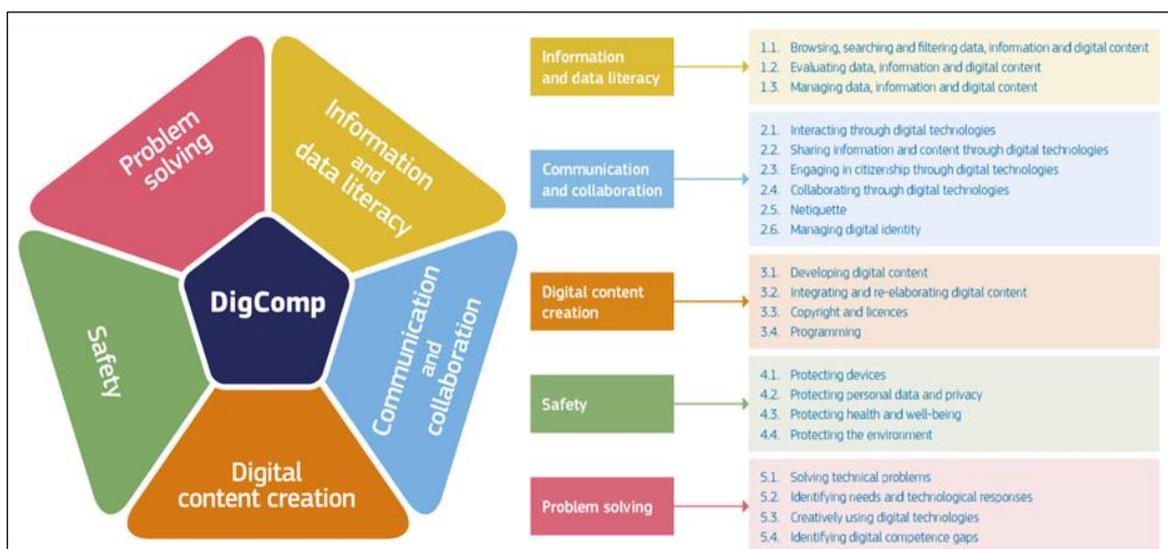


Gráfico 1. Marco de Competencias Digitales para los Ciudadanos

El **Marco Europeo de Competencia Digital Docente (DigCompEdu)**<sup>19</sup> presenta las capacidades digitales que necesitan los educadores. El Marco Europeo para unas **Organizaciones Educativas con Competencias Digitales (DigCompOrg)**<sup>20</sup> guía un proceso de autorreflexión dirigido a las organizaciones para la integración efectiva de las tecnologías digitales de aprendizaje.

Las **Directrices éticas sobre el uso de la inteligencia artificial y los datos en la educación y formación para los educadores**<sup>21</sup> se centran en las capacidades digitales avanzadas y tienen por objeto **ayudar a los educadores** a gestionar datos eficazmente, informarles sobre la contribución de los sistemas de IA en los entornos educativos y sobre el uso de la analítica predictiva, y promover el uso de tecnologías emergentes en la educación.

<sup>18</sup> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.

<sup>19</sup> DigCompEdu.

<sup>20</sup> [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework\\_es](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_es).

<sup>21</sup> <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

Las **Directrices sobre la lucha contra la desinformación y la promoción de la alfabetización digital a través de la educación y la formación**<sup>22</sup> abarcan la educación primaria y secundaria y buscan generar una comprensión más amplia de la alfabetización digital lograda a través de la educación y la formación, promover un uso responsable y seguro de las tecnologías digitales, y mejorar la sensibilización y el conocimiento del público sobre la desinformación.

### 3. Objetivos de las directrices de aplicación

El presente documento ofrece orientaciones sobre cómo poner en práctica la prioridad digital horizontal en todos los niveles de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad. Aborda las actividades de los propios programas, los proyectos financiados y la manera en que los programas preparan e involucran a los participantes y las instituciones para que contribuyan activamente a la transición digital.

Sus objetivos son los siguientes:

- a) reforzar la calidad y la repercusión de los proyectos de Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad que abordan la prioridad digital horizontal;
- b) seguir promoviendo la adopción de la prioridad digital horizontal en los programas;
- c) desarrollar y reforzar el papel de Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad como ejemplos a la hora de usar prácticas y herramientas digitales en las actividades a nivel de proyecto, organización y programa;
- d) apoyar a las organizaciones participantes en el desarrollo de su capacidad digital mediante el intercambio de buenas prácticas y experiencias;
- e) fomentar el desarrollo de un enfoque para el seguimiento de la aplicación de la prioridad digital;
- f) ayudar a concienciar y capacitar a los participantes para que configuren la transición digital y contribuyan activamente a ella;
- g) en última instancia, ayudar a dotar a los participantes de los conocimientos y las capacidades que necesitan para participar plenamente en la transición digital.

De esta forma, la estrategia respaldará en último término la consecución de los objetivos esbozados en el Plan de Acción de Educación Digital y en otros documentos conexos, y contribuirá a dar seguimiento a las conclusiones de un Informe especial del Tribunal de Cuentas Europeo sobre el apoyo de la UE a la digitalización de las escuelas, en el que se pide que se utilice Erasmus+ de manera estratégica y coordinada para cumplir los objetivos, satisfacer las necesidades y alcanzar los resultados de aprendizaje esperados de los centros escolares, vinculándolo con estrategias nacionales o regionales para la digitalización de las escuelas.

---

<sup>22</sup><https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

## Grupos destinatarios de la estrategia

La presente estrategia se dirige a todas las partes implicadas en la ejecución de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad, y debe utilizarse como un marco útil para promover la dimensión digital de las actividades e inspirar ejemplos de buenas prácticas.

Los principales grupos destinatarios de la presente estrategia son los siguientes:

- las agencias nacionales, incluidos los evaluadores que participan en la selección de proyectos;
- la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA);
- los centros de recursos SALTO, en particular el centro de recursos SALTO sobre transición digital;
- los solicitantes y posibles solicitantes;
- las organizaciones beneficiarias que ejecuten proyectos;
- los formadores, facilitadores, investigadores, etc., interesados en Erasmus+;
- los responsables políticos en los ámbitos de la educación y la formación, la juventud y el deporte.

## 4. Mecanismos del programa en apoyo de la prioridad digital

En estrecha sintonía con el **Plan de Acción de Educación Digital** y la **Estrategia de la UE para la Juventud**, existen distintas formas en que Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad abordan la prioridad digital y promueven usos significativos y con un propósito específico de las tecnologías digitales con miras a mejorar la práctica de la educación y la formación y desarrollar competencias digitales. En primer lugar, por medio de **proyectos que aborden directamente los objetivos de la prioridad digital** a través de la movilidad, la cooperación y el apoyo a las políticas (véase la sección 4.1). En segundo lugar, a través del **uso de herramientas y métodos digitales** como parte de la realización de diferentes actividades, tal como se describen en la sección 4.2. En tercer lugar, abordar elementos de la prioridad digital también puede ser fundamental para ejecutar las demás prioridades clave de los programas: la inclusión, la transición ecológica y la participación democrática (véase la sección 4.3).

### 4.1. Proyectos que abordan directamente la prioridad digital

Uno de los objetivos de los programas Erasmus+ y del Cuerpo del Europeo de Solidaridad es contribuir a la realización de las prioridades y acciones del Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027. Así pues, el hincapié se hace en los **usos significativos y con un propósito específico de las tecnologías digitales y otras tecnologías emergentes**, en consonancia con la idea de mejorar la práctica de la educación y la formación y de desarrollar las competencias digitales. El foco se pone en la manera en que a los aprendientes, los educadores y los trabajadores en el

ámbito de la juventud les reportaría una ventaja utilizar la tecnología junto con las herramientas tradicionales. Así pues, el foco no solo se pone en **qué** herramientas digitales usar, sino también en **cómo** utilizarlas. En el ámbito de la juventud, además, los esfuerzos se basan en la Estrategia de la UE para la Juventud y las Metas de la Juventud Europea a fin de implicar, capacitar y conectar a los jóvenes para que participen en el desarrollo de las políticas en materia de transformación digital.

#### 4.1.1. Acción clave 1 de Erasmus+: movilidad:

- Existe un sólido vínculo entre los aprendientes, educadores y profesionales que llevan a cabo una experiencia de aprendizaje en el extranjero, por un lado, y el impulso de sus capacidades y competencias en ámbitos específicos, por otro. Así pues, esta acción puede brindar una oportunidad para el **desarrollo de las capacidades digitales**. Existen actividades de movilidad para los aprendientes y el personal de los centros escolares, la educación y formación profesionales (EFP) y los ámbitos de la educación superior y de personas adultas, así como en el ámbito de la juventud, especialmente diseñadas para impulsar sus capacidades digitales en general o en relación con una disciplina en particular (p. ej., un estudiante de EFP que aprende a usar un nuevo *software* de mecánica de automóviles en una empresa)<sup>23</sup>.
- **Un ejemplo concreto de ello son la formación o los períodos de formación práctica «Oportunidad Digital».** Se trata de actividades de **movilidad** específicas que permiten a los aprendientes de la educación y formación profesionales y de la educación superior, así como al personal de todos los ámbitos de la educación y la formación, adquirir capacidades digitales avanzadas y desarrollar su capacidad para formar, enseñar y llevar a cabo otras tareas con ayuda de herramientas digitales. Son factibles los mismos formatos que en la movilidad para el aprendizaje general, como por ejemplo el aprendizaje por observación, un período de observación, las visitas de estudios, la asignación de tareas docentes, los períodos de formación práctica u otras actividades de formación.

#### 4.1.2. Acción clave 2 de Erasmus+: cooperación entre organizaciones e instituciones:

- Las **asociaciones para la cooperación** incluyen los proyectos de asociaciones de cooperación y de asociaciones a pequeña escala. La convocatoria de propuestas anual especifica la manera en que estas asociaciones deben abordar la prioridad digital horizontal para respaldar, por ejemplo, el desarrollo de planes de transformación digital para las instituciones educativas, y de prácticas y métodos innovadores en la educación, la formación y el trabajo en el ámbito de la juventud a fin de mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en las instituciones y las organizaciones participantes. Otros ejemplos de proyectos

---

<sup>23</sup> Según lo notificado por los participantes, el 53 % de los participantes en actividades de movilidad han mejorado sus competencias digitales y el 38 %, sus competencias relacionadas con los medios sociales (Erasmus+: informe anual de 2022). Las agencias nacionales también han observado que la mejora de las capacidades y competencias digitales a través de la movilidad trae consigo cambios positivos concretos o mejoras a nivel local. «Facts Express 1C/2017: New perspectives on everyday schoolwork» [«Facts Express 1C/2017: nuevas perspectivas en el trabajo diario en los centros escolares», documento en inglés] | Agencia Nacional de Educación de Finlandia (oph.fi).

que cabe citar son los centros escolares o los proveedores de EFP que aúnan esfuerzos para estudiar o probar los beneficios y riesgos de determinados sistemas de IA generativa para la labor docente en un ámbito concreto (p. ej., lengua o matemáticas); o las instituciones educativas que elaboran directrices para otros centros escolares acerca de los principios del diseño de los planes o estrategias de educación digital, así como los factores de éxito para su aplicación (en la sección del documento dedicada al marco estratégico se facilita un listado de posibles ámbitos).

- **Las asociaciones de excelencia o para la innovación** (gestionadas por la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura, EACEA): las iniciativas emblemáticas «Universidades Europeas», los centros de excelencia profesional y las academias de profesores Erasmus+, así como las asociaciones para la innovación (alianzas y proyectos con visión de futuro), suelen abordar la transición digital de los sistemas de educación y formación en el marco de su trabajo. Entre los enfoques o prácticas innovadores se incluye el uso de herramientas digitales o de pedagogías basadas en dichas herramientas con el fin de preparar a los estudiantes y alumnos para la transición digital y contribuir a la búsqueda de soluciones para los retos sociales.
- **Las acciones de desarrollo de capacidades**, gestionadas por la EACEA, van dirigidas a terceros países de distintas regiones del mundo para fomentar las asociaciones internacionales y abordan la transformación digital promoviendo la alfabetización digital, el emprendimiento digital y el desarrollo y la adopción de capacidades digitales, específicamente en países de renta baja y media.

#### 4.1.3. Acción clave 3 de Erasmus+: apoyo al desarrollo de políticas y a la cooperación:

- Erasmus+ presta apoyo a **proyectos de experimentación de políticas** gestionados por la EACEA, que a menudo abordan prioridades en materia de educación y formación digitales y se ejecutan **a gran escala** en cuanto a presupuesto y repercusión. Se trata de proyectos que aspiran a determinar, desarrollar y evaluar enfoques innovadores (en el ámbito de las políticas) que tengan el potencial de generalizarse a fin de dar con soluciones transferibles o escalables que mejoren los sistemas de educación y formación. Se establecen temas específicos en función de las tendencias y necesidades emergentes.
- El programa también presta apoyo a las herramientas y plataformas creadas específicamente para favorecer el desarrollo de la educación y la formación digitales. Entre ellas figuran, por ejemplo, la herramienta de diagnóstico **SELFIE**, para adoptar un enfoque escolar integral respecto a la implantación de una educación digital satisfactoria e inclusiva, y **SELFIE para profesores**, que se centra en la autoevaluación por parte del personal docente de sus propias capacidades digitales, así como de sus competencias pedagógicas digitales. En el ámbito de la **juventud**, el aprendizaje informal y no formal en los intercambios a menudo está relacionado con temas asociados a la digitalización, como el juego, la desinformación y la alfabetización mediática, así como los medios sociales y sus efectos en el bienestar de los jóvenes.

- La **herramienta de autoevaluación de las capacidades digitales de Europass** sirve para evaluar el nivel de las capacidades digitales de cada persona, y las credenciales digitales europeas para el aprendizaje proporcionan una herramienta con la que obtener o expedir una versión digitalizada de un diploma u otras credenciales.
- En el marco de esta misma acción clave, Erasmus+ financia el **Centro Europeo de Educación Digital**, una comunidad en línea que conecta a expertos en educación de toda Europa. La misión del Centro es solventar la actual fragmentación de la política, la investigación y las prácticas de aplicación en materia de educación digital a escala europea. Al recurrir al Centro, sus miembros aspiran a alcanzar este objetivo mediante el intercambio de mejores prácticas, el aprendizaje entre iguales y la colaboración entre sectores de la educación y la formación.

#### 4.1.4. Proyectos solidarios y de voluntariado con el Cuerpo Europeo de Solidaridad

- **Los equipos de voluntariado** reúnen a grupos de voluntarios internacionales para llevar a cabo tareas en el marco de un proyecto durante un breve período de tiempo. Como ejemplo del trabajo que pueden realizar los equipos de voluntariado cabe citar dotar de capacidades digitales a las generaciones de edad más avanzada para que usen en sus hogares los servicios digitales en línea pertinentes, obteniendo de esta manera acceso a la información y las capacidades necesarias en esta era digital.
- Los **proyectos solidarios** son actividades dirigidas por jóvenes en las que grupos informales de al menos cinco jóvenes pueden obtener financiación para ejecutar, por ejemplo, proyectos y actividades que fomenten la alfabetización digital o aspiren a combatir la desinformación en el mundo en línea. La financiación puede ayudarles a introducir cambios positivos en sus comunidades locales, a hacerse oír y a desarrollar capacidades valiosas.

## 4.2. Incorporación de herramientas y métodos digitales para mejorar la ejecución de proyectos o como parte del diseño de actividades

### 4.2.1. Acción clave 1 de Erasmus+: movilidad

- **Componentes virtuales en las actividades de movilidad:** para complementar la movilidad física, todas las actividades de movilidad en los ámbitos de la educación y la formación, la juventud y el deporte pueden ser combinadas, es decir, también pueden incluir actividades virtuales. La combinación de movilidad física con un componente virtual facilita el intercambio educativo colaborativo en línea y el trabajo en equipo. Por ejemplo, muchos centros escolares participan hoy en día en proyectos de hermanamiento electrónico (eTwinning) y también organizan actividades de movilidad con las mismas instituciones asociadas.

- **Programas intensivos combinados en la educación superior:** se trata de programas intensivos combinados de corta duración durante los cuales los grupos de estudiantes o de personal participan en una actividad de movilidad física de corta duración en el extranjero en combinación con un componente virtual obligatorio que facilite el intercambio educativo colaborativo en línea y el trabajo en equipo. El componente virtual reúne en línea a los participantes para que trabajen de manera colectiva y simultánea en tareas específicas integradas en el programa intensivo combinado que cuentan de cara a los resultados de aprendizaje globales.
- **Intercambios virtuales de Erasmus+ en el ámbito de la educación superior y la juventud** (centralizados por la EACEA) entre países asociados al programa y terceros países no asociados al programa. Esta acción ofrece la oportunidad de organizar actividades interpersonales en línea que promueven el diálogo intercultural y el desarrollo de capacidades genéricas entre personas, sobre la base de tecnologías digitales adaptadas a los jóvenes. Los intercambios virtuales de Erasmus+ permiten a todos los jóvenes acceder a una educación internacional e intercultural de alta calidad. Aunque el debate o la formación en línea no sustituyen plenamente a los beneficios de la movilidad física, los participantes en intercambios virtuales aprovechan las ventajas de las experiencias educativas internacionales. En algunos casos, los intercambios virtuales de Erasmus+ ofrecen ideas y preparan el terreno para los intercambios físicos.
- **Criterios de adjudicación específicos:** en el marco de la acción de movilidad, la dimensión digital se incluye entre los **criterios de adjudicación** y debe tenerse en cuenta a la hora de evaluar las solicitudes de proyectos y las solicitudes de acreditación. La evaluación no solo abarca las prioridades a las que contribuye la propuesta de proyecto, sino también la forma en que el proyecto tiene intención de utilizar herramientas y tecnologías digitales para llevar a cabo las actividades del proyecto. En los ámbitos de la educación escolar, la educación y formación profesionales y la educación de personas adultas, el uso de herramientas digitales está consagrado en las **normas de calidad Erasmus** que los solicitantes deben cumplir al diseñar sus proyectos. En el programa del Cuerpo Europeo de Solidaridad, las organizaciones que soliciten el sello de calidad deben cumplir los criterios de adjudicación sobre transformación digital e indicar su contribución al logro de esta prioridad.
- **Aprendizaje de idiomas en línea:** el programa Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad ofrecen **oportunidades de aprendizaje de idiomas** a los participantes que estudien o se formen en el extranjero. Dicho apoyo se ofrece a través de la herramienta de apoyo lingüístico en línea (OLS) disponible en la plataforma de la Academia de la UE, adaptada, en su caso, a sectores concretos, pues el aprendizaje electrónico de las lenguas presenta ventajas en términos de acceso y flexibilidad<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> En los casos en los que el aprendizaje en línea no sea la herramienta más idónea para llegar a un grupo destinatario determinado, se ofrecerán formas adicionales de apoyo lingüístico.

#### 4.2.2. Acción clave 2: cooperación entre organizaciones e instituciones

- **Componentes digitales en la gestión de proyectos:** en el caso de las asociaciones para la cooperación, los componentes digitales pueden utilizarse para ejecutar mejor las tareas y para que los socios de estos proyectos se coordinen entre sí. Estos elementos se presupuestan como parte del importe global a tanto alzado del proyecto y se tienen en cuenta en la evaluación en términos de rentabilidad y calidad de la propuesta. Por ejemplo, parte del importe a tanto alzado puede utilizarse para comprar licencias de *software* con el fin de desarrollar actividades innovadoras en línea en lugar de actividades físicas.
- **Alianzas para la innovación:** los criterios de adjudicación consideran, en el apartado de «pertinencia de la propuesta», en qué medida integra la propuesta las capacidades digitales en el contenido de la formación dirigida a los correspondientes perfiles profesionales. De manera análoga, en el caso de las asociaciones de excelencia, como los centros de excelencia profesional, las academias de profesores Erasmus+ o las universidades europeas, entre los enfoques o prácticas innovadores que se tendrán en cuenta en la evaluación se incluye el uso de herramientas digitales o de pedagogías basadas en dichas herramientas con el fin de preparar a los estudiantes y alumnos para la transición digital.
- Además, los programas prestan apoyo a numerosas **plataformas en línea europeas** en favor de la cooperación virtual y la educación digital y la juventud. Entre ellas figuran la Plataforma Europea de Educación Escolar (que incluye a eTwinning), la plataforma electrónica para el aprendizaje de adultos en Europa (EPALE), el Portal Europeo de la Juventud y el portal del Cuerpo Europeo de Solidaridad. Dichas plataformas ofrecen espacios virtuales de colaboración y bases de datos para la búsqueda de socios. Propician el aprendizaje mutuo en línea entre países acerca del desarrollo sistémico, institucional y profesional/individual, y engloban las comunidades de práctica y otros servicios en línea para profesores, formadores, trabajadores en el ámbito de la juventud, responsables políticos y otros profesionales, así como para alumnos, jóvenes y aprendientes adultos de Europa y fuera de ella.

#### 4.2.3. Acción clave 3: apoyo al desarrollo de políticas y a la cooperación

- La acción **Juventud Europea Unida** contribuye a ampliar el acercamiento a los jóvenes y abarca una serie de canales tradicionales y digitales para facilitar el desarrollo de asociaciones y redes, permitiendo la participación y el acceso de organizaciones no gubernamentales (ONG) de base y movimientos juveniles.

#### 4.2.4. Actividades solidarias y de voluntariado en el marco del Cuerpo Europeo de Solidaridad

- En el marco del programa del **Cuerpo Europeo de Solidaridad**, se anima a las organizaciones participantes a que utilicen herramientas y métodos de

aprendizaje digitales para complementar y añadir valor a sus actividades independientemente de los temas sobre los que verse su proyecto, mejorar la cooperación entre las organizaciones asociadas, contribuir a una mayor difusión de los resultados o respaldar la creación de comunidades. También deben utilizarse las plataformas de la formación general en línea<sup>25</sup> y de la Academia de la UE<sup>26</sup>.

- El Cuerpo Europeo de Solidaridad respalda asimismo la incorporación del uso de herramientas y métodos de aprendizaje digitales en los **proyectos solidarios**. Se anima a los grupos de jóvenes que ejecuten estos proyectos a que utilicen herramientas y métodos de aprendizaje digitales para complementar las actividades físicas y reforzar la calidad del proyecto.

### 4.3. La contribución de la prioridad digital a otras prioridades de Erasmus+

La definición y la aplicación efectiva de la prioridad digital horizontal en el marco del programa también pueden **contribuir de forma paralela a la consecución de otros objetivos horizontales, como la inclusión, la internacionalización, la sostenibilidad medioambiental y la participación en la vida democrática**.

- El apoyo a la transformación digital de la educación y la formación, la juventud y el deporte puede ofrecer formatos más **inclusivos** que nos permitan llegar mejor a participantes que no pueden participar (plenamente) en actividades de movilidad en el extranjero, en particular a aquellos que gozan de menos oportunidades. Además, Erasmus+ complementa la movilidad física con oportunidades de aprendizaje digital e intercambios virtuales para terceros países no asociados al programa. Si bien el objetivo no es reemplazar el aprendizaje presencial y la inmersión en el entorno laboral, de estudio o cultural, las oportunidades de aprendizaje digital y los intercambios virtuales pueden utilizarse siempre que reporten un **valor añadido a los participantes**.
- En cuanto a la mejora de la internacionalización o la dimensión transnacional, los proyectos también están aumentando la capacidad de las organizaciones para iniciar y desarrollar su cooperación internacional o transnacional y sus intercambios culturales mediante el despliegue de herramientas digitales con nuevos métodos, plataformas y formatos.
- La prioridad digital del programa puede desempeñar un papel en la sensibilización sobre el cambio climático y cuestiones de sostenibilidad. Por ejemplo, las visitas preparatorias pueden ser digitales antes de que tenga lugar la actividad de movilidad presencial.
- La alfabetización digital se ha convertido en un factor importante para que todos los grupos de la sociedad **participen en la vida democrática** y para darles la oportunidad de ser ciudadanos activos que se beneficien plenamente de los servicios y procesos públicos o de otro tipo que se han trasladado a

---

25

26

internet. Por lo tanto, se ha observado que una serie de proyectos que abordan la prioridad de la participación en la vida democrática hacen uso de las capacidades que ofrecen las herramientas y plataformas digitales para llegar a determinados grupos destinatarios. También los capacitan para utilizarlas con el fin de participar en procesos democráticos, hacer frente a la desinformación e integrarse en mayor medida en la sociedad.

## **5. El papel de las organizaciones en la preparación, la ejecución y el seguimiento de los proyectos que abordan la prioridad digital**

### **5.1. Antes del proyecto**

Durante la fase de diseño, los proyectos que aborden la prioridad digital deben tener en cuenta los objetivos políticos y directrices anteriormente descritos en el presente documento (como el desarrollo de capacidades digitales y el uso de medios digitales para mejorar el proceso de aprendizaje). Además, e independientemente del tema sobre el que verse el proyecto, las organizaciones deben considerar qué herramientas, métodos y actividades digitales pueden contribuir positivamente a la ejecución y distribución de las actividades del proyecto.

En el caso de los proyectos de movilidad, las organizaciones que se pongan en contacto con posibles participantes para comunicarles las oportunidades que brindan los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad deben hacer alusión también al desarrollo de capacidades digitales y al uso de herramientas digitales.

### **5.2. Durante el proyecto**

Al preparar y ejecutar sus diferentes actividades, las organizaciones deben incorporar el uso de herramientas y métodos de aprendizaje digitales para complementar las actividades físicas y mejorar la cooperación entre las organizaciones asociadas. Para ello, pueden inspirarse en las distintas dimensiones del Marco Europeo para unas Organizaciones Educativas con Competencias Digitales. Durante el proyecto, deben prestar especial atención al proceso de aprendizaje y a sus resultados y, en la medida de lo posible, documentar también las capacidades digitales o pedagógicas desarrolladas a lo largo del proyecto.

A modo de ejemplo, un proyecto puede consistir en que una serie de centros escolares utilicen la herramienta SELFIE en primer lugar para localizar aquellos ámbitos que necesitan un mayor desarrollo en el marco de su trayectoria hacia el uso de las tecnologías digitales con un propósito específico y hacia la educación digital inclusiva. A continuación, el proyecto puede trabajar en la elaboración de un informe o de recomendaciones sobre la manera en que los centros escolares abordan estos ámbitos, qué acciones han de ponerse en marcha, quién debe participar y cómo supervisar los avances y la repercusión en la enseñanza, el aprendizaje, la evaluación

o incluso la administración. En todos los casos, los proyectos deben demostrar el valor de un aspecto (p. ej., el bienestar digital, las competencias digitales de los educadores o formadores, etc.) para mejorar el proceso educativo, la motivación, la involucración o la participación del grupo destinatario.

La participación en las oportunidades de creación de redes que brindan los programas puede reforzar la capacidad de las organizaciones y mejorar el intercambio de buenas prácticas y prácticas inspiradoras, entre otras cosas, sobre temas relacionados con la transformación digital, como el desarrollo de pedagogías digitales, los contenidos o planes de estudios digitales, la puesta a prueba de tecnologías emergentes y la evaluación de su repercusión en las prácticas de las instituciones educativas.

### **5.3. Después del proyecto**

Es importante que se aborde la prioridad digital cuando las organizaciones evalúen los proyectos y la repercusión de las actividades en los participantes y en las propias organizaciones. También deben abordar esta dimensión al promover los resultados de los proyectos y compartir sus buenas prácticas entre homólogos y partes interesadas. Esto incluye a los proyectos que hayan abordado específicamente la mejora de las capacidades y pedagogías digitales como tema principal, así como a los proyectos que aborden esta dimensión junto con otras.

Las organizaciones deben sensibilizar a sus aprendientes, su personal y sus directivos sobre las oportunidades que brindan los programas para adquirir y desarrollar las capacidades y competencias digitales pertinentes en todos los ámbitos de estudio, y basarse en ellas para progresar con su aprendizaje en otros ámbitos. La experiencia en el marco de un proyecto Erasmus+ o del Cuerpo Europeo de Solidaridad puede constituir un trampolín para una mayor digitalización de las organizaciones o para el desarrollo de competencias digitales a título personal que pueden ser objeto de seguimiento y de mejora tras la conclusión del proyecto.

Además, las organizaciones pueden beneficiarse de oportunidades de formación a través de actividades de creación de redes y de los recursos ofrecidos por las agencias nacionales y SALTO Digital para profundizar en sus conocimientos, mejorar sus capacidades y promover buenas prácticas. La Plataforma Europea de Educación Escolar y la plataforma electrónica para el aprendizaje de adultos en Europa (EPALE) también ofrecen multitud de oportunidades de aprendizaje en línea.

## **6. El papel de las agencias nacionales, el Centro de Recursos Digitales de SALTO y la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA)**

Las agencias nacionales, los centros de recursos y la EACEA se encargan de dar a conocer las diversas opciones y mecanismos de apoyo existentes para los proyectos destinados a contribuir a la ejecución de la prioridad digital en el marco de los

programas. Interactúan con los participantes dentro de sus respectivas redes y adecúan sus enfoques para dar respuesta a necesidades de información específicas.

Las agencias nacionales desempeñan un **papel crucial a la hora de apoyar la adopción, la ejecución y el seguimiento de proyectos** que aspiran a promover la transformación digital. Para ejecutar eficazmente los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad, las agencias nacionales se atienen a unas directrices comunes (p. ej., las recogidas en la Guía para las agencias nacionales), manteniendo al mismo tiempo la flexibilidad necesaria para adaptarse a sus contextos nacionales específicos.

El **Centro de Recursos Digitales de SALTO** está ayudando a las agencias nacionales a aplicar la presente estrategia. Se ocupa de reunir conocimientos y apoyo para la organización de actividades de desarrollo de capacidades dirigidas al personal de las agencias nacionales y a los beneficiarios de los programas. SALTO Digital liderará la creación de actividades para el desarrollo de capacidades y el apoyo a las agencias nacionales en su trayectoria hacia la plena incorporación de la prioridad digital a su manera de trabajar en el marco de los programas. Además, SALTO Digital proporciona directrices, materiales y herramientas que traducen los documentos estratégicos y los últimos avances en materia de políticas en formatos útiles destinados a las agencias nacionales, los beneficiarios y otras partes interesadas de los programas y que están disponibles en el sitio web de SALTO Digital<sup>27</sup>. Por ejemplo, los resúmenes de una página de SALTO Digital ofrecen directrices concisas e ideas concretas sobre cómo utilizar distintos marcos y herramientas de la UE en los proyectos Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad. Otros recursos y actividades de SALTO Digital, tales como los Diálogos Digitales (seminarios web), los talleres de Transformación Digital, las mejores prácticas compartidas, los materiales didácticos, los trabajos de investigación sobre la prioridad digital y los marcos para determinar buenas prácticas, ayudan a las partes interesadas de Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad a poner en práctica la prioridad digital horizontal en el marco de los programas. Estas actividades contribuyen a aplicar la prioridad digital en el marco de los programas e impulsan la capacidad de las agencias nacionales en materia de transformación digital desde un punto de vista práctico y de las políticas. SALTO Digital también recopila, analiza y comparte ejemplos y buenas prácticas desarrollados por las agencias nacionales. Por último, SALTO Digital mantiene al tanto al grupo director en materia digital sobre la situación y la aplicación de la prioridad digital de los programas.

De manera análoga, la **Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA)** de la Comisión Europea gestiona directamente algunas acciones del programa. En terceros países no asociados al programa, las delegaciones de la UE y, en su caso, las oficinas nacionales Erasmus+ y los centros de referencia nacionales Erasmus+ desempeñan un destacado papel a la hora de dar a conocer entre los grupos destinatarios señalados en la presente estrategia las oportunidades que ofrecen los programas, incluidas las relacionadas con la transformación digital.

---

<sup>27</sup> <https://saltodigital.eu>.

## 6.1. Información y sensibilización

Las agencias nacionales deben contribuir a la aplicación de la prioridad digital y a la transformación digital a través de los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad, teniendo en cuenta las realidades nacionales y en consonancia con las orientaciones facilitadas a nivel europeo. Se anima a las agencias nacionales a que den a conocer su trabajo relacionado con la prioridad digital en el marco de Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad.

Las agencias nacionales y la EACEA —con el apoyo de SALTO Digital y la Comisión Europea— pueden proporcionar directrices a todas las organizaciones que participan en Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad a escala nacional, así como a otras autoridades nacionales, a SALTO Digital y al Centro Europeo de Educación Digital, además de promover o compartir con dichas partes interesadas ejemplos de buenas prácticas. Los criterios para la selección de dichos ejemplos de buenas prácticas podrán elaborarlos las agencias nacionales colaborando entre sí, con la orientación y el apoyo de SALTO Digital. Con el mismo ánimo de fomentar las sinergias, las agencias nacionales y la EACEA ofrecen a las partes interesadas oportunidades de creación de redes, como por ejemplo las actividades de formación y cooperación o las actividades de creación de redes.

Las agencias nacionales y la EACEA también deben elaborar material informativo apropiado en formatos accesibles y adecuados, utilizar diferentes canales de difusión e información y entablar contacto de forma proactiva con organizaciones que intervengan en ámbitos pertinentes que ofrezcan posibilidades de creación de redes a las partes interesadas.

## 6.2. Apoyo a posibles solicitantes y beneficiarios

Las agencias nacionales prestan apoyo sistemático, equitativo y adaptado a los posibles solicitantes y beneficiarios en relación con la prioridad digital en el marco de los proyectos, en todas las fases del ciclo de cada proyecto. Este apoyo es especialmente importante para los participantes que acaben de incorporarse a los programas. Las agencias nacionales pueden organizar por sí mismas la creación de redes, talleres y actividades de aprendizaje entre iguales de conformidad con los requisitos del programa, o implantar sistemas de agentes multiplicadores, orientadores, visitas a proyectos, consultoría, etc. Dichas agencias necesitan suficientes recursos humanos y financieros para desplegar este enfoque de manera efectiva y continuada.

Las agencias nacionales pueden preparar talleres o invitar a partes interesadas o instituciones regionales y locales para presentarles el valor añadido de participar en los programas de la UE y animarlas a participar.

## 6.3. Puntos de contacto digitales

Cada agencia nacional se encarga de designar un punto de contacto digital que coordina o promueve acciones relacionadas con la transición digital en el seno de la

propia agencia y que ejerce de persona de contacto para otras agencias nacionales, la Comisión y SALTO Digital en relación con esta cuestión.

El personal de las agencias nacionales, con el apoyo del punto de contacto digital, debe estar al tanto de las políticas pertinentes en materia de tecnologías digitales en el ámbito de la educación, la formación, la juventud y el deporte y aplicarlas en todas las acciones de los programas. Estas reciben el apoyo necesario a través de formación, directrices y herramientas facilitadas por SALTO Digital que les permite ampliar sus conocimientos en el ámbito de la transformación digital.

Los puntos de contacto digitales ayudan a desarrollar los conocimientos y capacidades de la agencia nacional, promueven acciones relacionadas con la prioridad digital en su correspondiente agencia y comparten su experiencia y sus conocimientos con sus homólogos. También ayudan a localizar a los grupos destinatarios a los que podría ser necesario llegar a través de esta estrategia.

#### **6.4. Evaluadores expertos**

Los proyectos Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad se evalúan en función de una serie de criterios especificados en las convocatorias de propuestas, en el marco de un proceso competitivo en el que se tienen en cuenta todas las solicitudes admisibles presentadas y en el que participan personal de las agencias y expertos externos. La evaluación de los proyectos centrados en la prioridad digital también requiere que las capacidades y competencias en relación con el tema sean lo más precisas posible. Se invita a las agencias nacionales a incluir en su grupo de evaluadores y comités de evaluación a personas con experiencia en tecnologías digitales en el ámbito de la educación, la formación y la juventud, y en la transformación digital en general. Al hacerlo, se basarán en sus conocimientos especializados y los compartirán con otros evaluadores a fin de aumentar la sensibilización y garantizar que los proyectos se evalúen mejor. Para determinar mejor el potencial y proporcionar orientación a los proyectos encaminados a fomentar la transformación digital, SALTO Digital puede ofrecer directrices concretas y oportunidades de formación específicas para el personal de las agencias nacionales y los evaluadores expertos.

#### **6.5. Formación y creación de redes para las organizaciones y el personal de las agencias nacionales**

Es necesario que los profesionales pertinentes impartan formación específica al personal de las agencias nacionales a fin de que este desarrolle sus capacidades para guiar, gestionar y evaluar mejor los proyectos que aborden la prioridad digital. SALTO Digital contribuye al desarrollo de capacidades de las agencias nacionales en relación con la prioridad digital de los programas, especialmente a través de los puntos de contacto digitales, mediante la organización y promoción de sesiones de formación y oportunidades de aprendizaje entre iguales.

Con el apoyo de SALTO Digital, las agencias nacionales pueden organizar actividades de aprendizaje entre iguales y de creación de redes para organizaciones que actúen en

el ámbito de la educación, la formación y la juventud digitales, así como participar en dichas actividades, tanto a escala nacional como de la UE.

Aparte de los instrumentos nacionales, las actividades de formación y cooperación de Erasmus+ y las actividades de creación de redes del Cuerpo Europeo de Solidaridad son herramientas importantes de cara a la creación de capacidad y de redes de manera coordinada. Las actividades a largo plazo proporcionan un medio para la cooperación con visión de futuro y el desarrollo de la ejecución, así como para reforzar la influencia de la prioridad digital de los programas a través de actividades llevadas a cabo a lo largo de varios años por múltiples agencias nacionales. SALTO Digital presta apoyo con sus conocimientos especializados a las agencias nacionales en la planificación y ejecución de actividades a largo plazo centradas en la transformación digital. Además, SALTO Digital ofrece material didáctico y módulos en línea para que las agencias nacionales puedan utilizarlos en actividades de formación y cooperación.

Para respaldar la capacidad de las agencias nacionales en el proceso de la estrategia digital, SALTO Digital les proporciona directrices, plantillas, herramientas, formación y sesiones de tutoría cuando resulta necesario.

## 6.6. Recopilación de pruebas seguimiento y maximización de la repercusión

Uno de los principios clave para comprender el efecto de todas nuestras acciones en el marco de los programas depende de la correcta interpretación de los resultados de los proyectos sobre el terreno. Las cifras plasmadas en los informes anuales de Erasmus+ muestran que las instituciones educativas y de otra índole de todo tipo de ámbitos tienen un gran interés en comprender, desarrollar, aplicar y evaluar métodos de enseñanza y aprendizaje que integren nuevas tecnologías, o en desarrollar herramientas digitales apropiadas adaptadas a disciplinas específicas o concebidas para llegar a grupos determinados de aprendientes. En la plataforma de resultados de los proyectos Erasmus+ se enumeran los proyectos centrados en un ámbito específico, como el digital.

Las agencias nacionales, los centros de recursos y la EACEA recopilarán la gran variedad de resultados, soluciones pedagógicas y mejores prácticas de manera sistemática, los analizarán y los compartirán con las partes interesadas pertinentes, en particular los responsables políticos. Además, la Comisión está decidida a cumplir su compromiso de integrar la *prospectiva* en el ciclo político y reforzar la cultura de la gobernanza basada en datos contrastados<sup>28</sup>. La prospectiva puede ayudar a responder a preguntas clave relacionadas con la repercusión de la transformación digital en la enseñanza y el aprendizaje.

Para poder hacer un uso eficaz de los conocimientos adquiridos a partir de las acciones del programa, debemos establecer un proceso de obtención de información de retorno sobre las políticas y las mejores prácticas, tanto de las acciones descentralizadas como de las centralizadas. Las estructuras de análisis y presentación de informes, por

---

<sup>28</sup> La prospectiva es un tipo de investigación atractivo y orientado al futuro con un gran potencial de visibilidad política.

ejemplo a través de SALTO Digital, pueden garantizar que las recomendaciones lleguen a quienes se encargan de llevar a cabo las reformas.

SALTO Digital ayuda a las agencias nacionales a facilitar información sobre la aplicación de la prioridad digital y sugerencias para **normalizar los enfoques de presentación de informes, el desarrollo de capacidades y las orientaciones**. SALTO Digital puede contribuir al desarrollo de una metodología común para medir la repercusión de los resultados de los proyectos de manera comparable entre agencias nacionales. Esto también implica que, una vez combinados, estos resultados pueden ofrecer una visión más amplia de la repercusión que está teniendo el programa en el ámbito de la educación y la formación digitales. Además, SALTO Digital elaborará un informe general sobre la aplicación de la estrategia digital, partiendo de la información facilitada por las agencias nacionales.

La EACEA ha desarrollado un **mecanismo estructurado para la información de retorno sobre las políticas**, que comprende la Estrategia y el Plan de Acción 2023-2024 para la Información de Retorno sobre las Políticas («Feedback to Policy», F2P) y el primer plan piloto de Información de Retorno sobre las Políticas (F2P) en materia de transformación digital. Este marco estratégico tiene por objeto garantizar que el proceso de elaboración de políticas de la Comisión se enriquece con datos contrastados procedentes de los proyectos financiados con cargo a los programas gestionados por la EACEA, entre ellos Erasmus+ y el Cuerpo Europeo de Solidaridad. El plan piloto F2P Digital esboza las necesidades políticas en el ámbito de la transformación digital, ordena por prioridad las acciones políticas pertinentes, asigna distintas funciones y establece un calendario.

## 6.7. Sinergias con otros programas

Las agencias nacionales pueden ayudar a los beneficiarios a encontrar la acción más apropiada (formato de proyecto) para su proyecto, de forma que aborde la prioridad digital en el marco de los programas, u orientarles para que accedan a oportunidades de financiación distintas o adicionales. Otros programas, como el Fondo Social Europeo Plus, Horizonte Europa o el Programa Europa Digital, son ejemplos pertinentes de ello, ya que todos ellos destinan fondos al desarrollo de capacidades y competencias digitales por parte de distintos grupos destinatarios.

Un ejemplo de creación de sinergias con los programas de inversión de la UE mencionados es la concesión del Sello de Excelencia, que se puso a prueba en 2023 en el marco de Erasmus+. Nueve alianzas de universidades europeas recibieron un certificado de Sello de Excelencia que da fe de la elevada calidad de estas propuestas y las recomienda de cara a la obtención de financiación con cargo a otros regímenes.

Las buenas prácticas en materia de sinergias con otros programas se documentarán como parte de los enfoques de presentación de informes anteriormente mencionados y se compartirán para multiplicar su uso y liberar todo su potencial. Además, se invita a todas las organizaciones que ejecutan los programas Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad a reflexionar sobre el papel de la digitalización en sus propias estructuras y actividades.

## Anexo I: Marcos y herramientas de utilidad

Los marcos y herramientas enumerados a continuación pueden utilizarse en los proyectos Erasmus+ y del Cuerpo Europeo de Solidaridad para contribuir a la aplicación de la prioridad digital.

Los **marcos** (como DigComp o DigCompOrg) pueden utilizarse además del Plan de Acción de Educación Digital para determinar las necesidades, los objetivos y las actividades a la hora de diseñar proyectos. Proporcionan un marco común de referencia para adecuar un proyecto a un contexto europeo más amplio.

Durante el proyecto, las **herramientas** y los marcos pueden utilizarse para sustentar las actividades del proyecto, como el desarrollo de capacidades digitales y la autoevaluación (p. ej., SELFIE). Además, pueden utilizarse distintas herramientas y marcos para reflexionar sobre las actividades del proyecto y evaluar su repercusión.

Las **plataformas y comunidades** (como el Centro Europeo de Educación Digital) pueden servir para encontrar socios y redes, hacer evaluaciones comparativas y compartir buenas prácticas. También aportan considerables conocimientos especializados, posibilidades de aprendizaje y materiales sobre transformación digital.

Los **resúmenes de una página de SALTO Digital** ofrecen a las organizaciones directrices e ideas concretas sobre cómo utilizar en los proyectos los marcos y herramientas correspondientes. Las **tarjetas temáticas de SALTO Digital** ofrecen breves presentaciones sobre diversos temas digitales (como la IA, las CTIAM o la alfabetización digital) y ayudan a los proyectos a abordar la prioridad digital. Véase la página web de SALTO Digital: <https://saltodigital.eu>.

Los siguientes recursos proporcionan acceso a prácticas, materiales, marcos y herramientas en materia de transformación digital:

- **Plataforma de resultados de los proyectos Erasmus+:** acceso a todos los proyectos financiados por Erasmus+  
  
(<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects?etrans=es>)
- **Base de datos de resultados de los proyectos del Cuerpo Europeo de Solidaridad:** acceso a todos los proyectos financiados por el Cuerpo Europeo de Solidaridad  
  
(<https://youth.europa.eu/solidarity/projects>)
- **Centro de Recursos Digitales de SALTO:** materiales, directrices y recursos sobre la transformación digital en los ámbitos de la educación, la formación y la juventud (p. ej., resúmenes de una página y tarjetas temáticas)  
  
(<https://salto-digital.eu>)
- **DigComp 2.2:** el Marco Europeo de Competencias Digitales para los Ciudadanos  
  
(<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>)
- **DigCompOrg:** el Marco Europeo para unas Organizaciones Educativas con Competencias Digitales

- ([https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework\\_es](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_es))
- **DigCompEdu:** el Marco Europeo de Competencia Digital Docente
- ([https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en?prefLang=es](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en?prefLang=es))
- **Herramienta SELFIE para la planificación del centro escolar en su totalidad:** para evaluar los puntos fuertes y las lagunas de los centros escolares en el uso de la tecnología
- (<https://education.ec.europa.eu/es/selfie>)
- **SELFIE para profesores:** herramienta para que el personal docente autoevalúe sus puntos fuertes y sus lagunas en el uso de la tecnología
- (<https://education.ec.europa.eu/es/selfie-for-teachers>)
- **Centro Europeo de Educación Digital:** comunidad para colaborar, intercambiar mejores prácticas y desarrollar soluciones con las partes interesadas de todos los sectores de la educación y la formación
- (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub?etrans=es>)
- **Plataforma Europea de Educación Escolar:** un punto de encuentro para que todas las partes interesadas, desde la educación infantil hasta la enseñanza primaria y secundaria, incluida la formación profesional inicial, descubran noticias, entrevistas, publicaciones, ejemplos de prácticas, cursos y socios para sus proyectos Erasmus+
- (<https://school-education.ec.europa.eu/es>)
- **eTwinning:** comunidad de colaboración entre centros escolares europeos, incluidas las instituciones de formación profesional inicial
- (<https://school-education.ec.europa.eu/es/etwinning>)
- **EPALE:** plataforma electrónica para el aprendizaje de adultos en Europa, una comunidad de profesionales del ámbito del aprendizaje de adultos
- (<https://epale.ec.europa.eu/es>)
- **Herramienta de autoevaluación de las capacidades digitales de Europass:** para evaluar el nivel de capacidades digitales de cada persona
- (<https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?lang=es>)
- **Euroguidance:** red de centros nacionales de información y recursos con fines de orientación de los países europeos
- (<https://euroguidance.eu>)
- **HEInnovate:** herramienta de reflexión personal para las instituciones de educación superior que desean explorar su potencial innovador
- (<https://www.heinnovate.eu>)
- **Iniciativa del carné europeo de estudiante:** una iniciativa para ayudar a los estudiantes y a las instituciones de educación superior durante los intercambios de Erasmus+ simplificando los procesos administrativos y

mejorando la digitalización. La iniciativa consta de tres herramientas: la aplicación móvil Erasmus+, la red de intercambio de datos Erasmus sin papel y el carné europeo de estudiante (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/european-student-card-initiative?etrans=es>)





Oficina de Publicaciones  
de la Unión Europea