



COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS

Bruselas, 25.5.2000  
COM(2000) 318 final

**COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN**

**e-Learning – Concebir la educación del futuro**

## ÍNDICE

Introducción.....	3
1. La urgencia de una movilización europea.....	5
2. Unos objetivos ambiciosos para Europa.....	6
Objetivos en cuanto a infraestructuras: .....	7
Objetivos en cuanto al incremento del nivel de conocimientos de la población: .....	7
Objetivos en cuanto a la adaptación de los sistemas de educación y de formación a la sociedad del conocimiento:.....	7
3. <i>E</i> Learning, cuatro líneas de actuación principales para la sociedad del conocimiento...	8
3.1. Un esfuerzo en materia de equipamiento .....	8
3.2. Un esfuerzo de formación a todos los niveles .....	8
3.3. El desarrollo de servicios y de contenidos multimedia de calidad .....	9
3.4. Desarrollo e interconexión de centros de adquisición de conocimientos .....	10
4. El marco de aplicación.....	10
4.1. <i>E</i> Learning: su aplicación por los Estados miembros .....	10
4.2. <i>E</i> Learning: el marco comunitario de apoyo .....	11
Conclusión.....	15

## INTRODUCCIÓN

En el **Consejo Europeo de Lisboa**, celebrado los días 23 y 24 de marzo de 2000, los Jefes de Estado y de Gobierno, tras constatar que *"la Unión Europea se enfrenta a un enorme cambio fruto de la mundialización y de los desafíos que plantea una nueva economía basada en el conocimiento"*, fijaron a la Unión un **objetivo estratégico esencial** : *«convertirse en la economía basada en el conocimiento más competitiva y dinámica del mundo, capaz de crecer económicamente de manera sostenible con más y mejores empleos y con mayor cohesión social»*.

La consecución de este objetivo supone **la máxima implicación por parte de todos los agentes que participan** en los procesos de educación y de formación, en los que están inmersas gran cantidad de personas: la Unión Europea cuenta con 117 millones de personas de menos de 25 años de edad, de las que 81 millones están escolarizadas, a las cuales se añaden aproximadamente 5 millones de profesores y varios millones de personas en formación. En efecto, en el futuro, el rendimiento económico y social de las sociedades vendrá determinado cada vez más por la manera en que los ciudadanos y las fuerzas económicas y sociales puedan explotar las potencialidades de estas nuevas tecnologías, integrarlas lo mejor posible en la economía y favorecer el desarrollo de una sociedad basada en el conocimiento. Ante esta perspectiva, **la intensificación de los esfuerzos en materia de educación y formación** en la Unión Europea – para conseguir la integración satisfactoria de las tecnologías digitales y para valorizar todo su potencial – es **condición esencial para la consecución** de los objetivos del Consejo Europeo de Lisboa.

El primero y más urgente de estos objetivos es explotar cuanto antes las oportunidades que ofrece la nueva economía y, en particular, Internet. Para ello, los Jefes de Estado y de Gobierno invitaron al Consejo y a la Comisión a que prepararan «...un Plan de Acción Global eEurope... que utilice un método abierto de coordinación basado en una evaluación comparativa de las iniciativas nacionales, combinado con la reciente iniciativa eEurope de la Comisión y su comunicación titulada «Estrategias para la creación de empleo en la sociedad de la información»».

El plan de acción eEurope, desarrollado en este sentido, articula diversos ámbitos de actuación estratégicos y define para cada uno de ellos los desafíos y las propuestas de solución. Dos de estos ámbitos de actuación prioritarios – «La juventud europea en la era digital» y «Una Internet rápida para investigadores y estudiantes» – afectan de forma más específica a la educación; los otros tres están estrechamente vinculados con la formación profesional y con la formación permanente.

Todo ello concuerda con la importancia que el Consejo atribuye a «la educación y la formación para vivir y trabajar en la nueva sociedad del conocimiento». Para este ámbito clave del modelo social europeo, se ha definido una serie completa de objetivos y se ha pedido al Consejo de Educación que lleve a cabo una reflexión general sobre los objetivos concretos futuros de los sistemas educativos, tomando en consideración ante todo las preocupaciones y las prioridades comunes.

La iniciativa eLearning se ha elaborado en este contexto. Elearning no pretende crear procesos nuevos o paralelos ni tampoco viene a solaparse a otras iniciativas. Elearning articula los diferentes componentes de las acciones de eEurope, así como las directrices para el empleo definidas en el proceso de Luxemburgo y en otras acciones comunitarias, como por ejemplo la investigación, de forma que quede garantizada la coherencia conjunta y la eficacia

en la comunicación respecto al mundo de la educación. Por último, *eLearning* constituirá un elemento importante en la reflexión general preconizada por el Consejo respecto a la integración satisfactoria de las nuevas tecnologías de la información en los ámbitos de la educación y de la formación.

Propuesta por la Comisión Europea, **la iniciativa *eLearning*** tiene por objeto movilizar a las comunidades educativas y culturales y a los agentes económicos y sociales europeos para acelerar la evolución de los sistemas de educación y de formación así como la transición de Europa hacia la sociedad del conocimiento.

La destreza de los ciudadanos europeos con las nuevas herramientas que permiten acceder a los conocimientos y la **generalización de una «cultura digital»** – adaptada a los diferentes contextos de aprendizaje y a los diversos grupos destinatarios – constituye el primero de los elementos de esta transición. Así como las sociedades industriales tenían la ambición de que el conjunto de los ciudadanos conociera las técnicas de base de la escritura, la lectura y el cálculo, el desarrollo de la sociedad del conocimiento supone que **cada ciudadano debe poseer una «cultura digital»** y las aptitudes básicas para disponer de una mayor igualdad de oportunidades en un mundo en el que se está multiplicando la comunicación digital. Se trata de un imperativo esencial si se quiere evitar la aparición de nuevas fragmentaciones sociales y si se quiere reforzar la cohesión de nuestras sociedades y la empleabilidad.

Es fundamental poner el **potencial de innovación** de las nuevas tecnologías al servicio de las exigencias y de la calidad de la formación permanente y de la evolución de las prácticas pedagógicas. Puede crearse un nuevo entorno de aprendizaje que favorezca la autonomía, la flexibilidad, la interconexión de las materias y la progresiva relación entre los centros de cultura y de conocimientos, y que facilite el acceso de todos los ciudadanos a los recursos de la sociedad del conocimiento. Es, para Europa, una **oportunidad histórica**: los ciudadanos europeos podrán desarrollar el conocimiento mutuo de sus culturas, sus lenguas, sus patrimonios, sus creaciones e iniciar nuevas formas de cooperación en materia de educación y cultura, dando mayor densidad al espacio cultural y educativo que tienen en común.

Si existe voluntad de adaptación y de modernización en los sistemas de educación y de formación, podrán eliminarse rápidamente los obstáculos de **manera concertada**. Debe efectuarse una movilización urgente a todos los niveles en torno a líneas de actuación y objetivos ambiciosos.

La consecución de este nuevo objetivo estratégico *«que combine competitividad y cohesión social»* fijado a la Unión por el Consejo Europeo de Lisboa requiere, pues, la aplicación de una estrategia global en la que se reserva un papel fundamental a las comunidades educativas y culturales, principalmente dentro de la Agenda Social Europea que se adoptará en el Consejo Europeo de Niza de diciembre de 2000. Deberán ofrecerse las garantías de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación a todas las personas que reciban formación, así como la formación relacionada con el uso de dichas tecnologías, en particular «para aprender»; asimismo, deberá garantizarse la disponibilidad de servicios y productos multimedia europeos de calidad y, por último, incitar a todos los implicados a mobilizarse para la realización de estos objetivos.

## 1. LA URGENCIA DE UNA MOVILIZACIÓN EUROPEA

Mientras a escala mundial se sientan las bases de una nueva economía y se evoluciona hacia sociedades de la información y del conocimiento, Europa, cuyos ciudadanos poseen un nivel educativo de los más elevados del mundo y que cuenta con los mejores sistemas de educación y de formación y con las capacidades de inversión necesarias, sufre aun así **debilidades y retrasos importantes** en la utilización de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación con respecto a Estados Unidos. Son cuatro los ámbitos principales en que se dan estos retrasos y debilidades:

- **Déficit de equipos y programas informáticos:** en la mayoría de países europeos, se registran déficits tanto desde el punto de vista del equipo material como en lo relativo a los programas informáticos. Estos déficits afectan tanto a las escuelas y las universidades como a los centros de formación técnica (públicos o privados) y a la formación de empresa (principalmente las PYME). En la educación escolar, por ejemplo, el índice de equipamiento de las escuelas primarias en Europa varía de forma considerable, con diferencias muy importantes: entre 1 ordenador por cada 400 alumnos y 1 ordenador por cada 25 alumnos.
- Europa sufre una preocupante **penuria de personal cualificado**, en particular de profesores y formadores que dominen las tecnologías de la información y la comunicación. Dentro de cinco años, un empleo de cada dos dependerá de las nuevas tecnologías. El déficit de especialistas en nuevas tecnologías ascendía a 500 000 empleos en Europa en 1998. Si no se pone freno a esta tendencia, debería sobrepasar la cifra de 1,6 millones en 2002.
- No se conoce de forma precisa a escala europea el porcentaje de profesores que poseen, en el ámbito de las nuevas tecnologías, **competencias reales** que les permiten incorporarlas plenamente a sus prácticas pedagógicas, pero sigue siendo muy minoritario, incluso en los países más adelantados de Europa.
- Europa produce un **porcentaje demasiado reducido de los programas, productos y servicios multimedia educativos** disponibles para la formación y la educación. En un mercado mundial estimado<sup>1</sup> en más de 2 mil millones de dólares en 2000, cerca del 80% de los recursos en línea proceden hoy en día de los Estados Unidos<sup>2</sup>. La industria europea de multimedia educativos está infradotada en cuanto a capital, debido al gran número de empresas muy pequeñas, y las relaciones entre esta industria y los sistemas educativos y de formación son insuficientes para generar servicios viables que correspondan verdaderamente a las necesidades en materia de educación y de formación.
- **El desarrollo de programas, contenidos y servicios**, suficientes en número y **adaptados** a las necesidades de la sociedad europea, **constituye un desafío importante para Europa**. ¿Puede desarrollarse en Europa una sociedad del conocimiento si es incapaz de ofrecer a sus ciudadanos y a sus agentes económicos y sociales el contenido de ese conocimiento?

---

<sup>1</sup> Fuente: IDC (*International Data Corporation*).

<sup>2</sup> Fuente: Observatorio de los recursos para la formación.

- **El elevado coste de las telecomunicaciones en Europa** es un obstáculo a la utilización intensiva de Internet y al desarrollo de la cultura digital. Todas las iniciativas que se adopten para reducir en Europa dicho coste, principalmente el que grava a los centros de educación y de formación, constituirán – a semejanza de lo ocurrido en Estados Unidos – factores decisivos para la rapidez de la transición hacia una sociedad del conocimiento.

Estas constataciones exigen una movilización urgente a todos los niveles en los ámbitos de la educación, la formación y la investigación, y una mejor articulación entre las políticas educativas y de formación, por un lado, y las de investigación, por otro.

## **2. UNOS OBJETIVOS AMBICIOSOS PARA EUROPA**

Para permitir a Europa acabar con su retraso, aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías digitales y extraer todos los beneficios posibles en cuanto al aumento de los niveles de conocimientos de sus ciudadanos y al incremento de su competitividad económica y de la creación de empleo, **el Consejo Europeo de Lisboa:**

- fijó objetivos ambiciosos para la evolución de los sistemas de educación y de formación, una parte de los cuales figura ya en las directrices del proceso de Luxemburgo y en el Plan de Acción *eEurope*;
- pidió al Consejo de Educación que procediera a una reflexión general sobre los objetivos concretos futuros de los sistemas de enseñanza, centrada en las preocupaciones y prioridades comunes, y que presentara un informe más completo al Consejo Europeo que se celebrará en primavera de 2001;
- invitó también al Consejo y a la Comisión a elaborar un Plan Global de Acción *eEurope*, que se presentará al Consejo Europeo de junio de 2000, aplicando un método abierto de coordinación basado en la evaluación de los resultados de las iniciativas nacionales.

Para reforzar las sinergias a todos los niveles, la iniciativa *eLearning* tiene por objeto específicamente aplicar, en lo relativo a la educación y la formación, las conclusiones del Consejo Europeo de Lisboa y las directrices para la política de empleo, así como concretar y completar el Plan Global de Acción *eEurope*.

*eLearning* garantizará la coherencia de las acciones emprendidas en estos ámbitos y permitirá movilizar al conjunto de agentes implicados en torno a objetivos ambiciosos. Permitirá también movilizar la investigación mediante una mejor definición de las acciones en el ámbito de la educación y la formación permanentes. Asimismo, se inscribe en la prolongación de la Resolución<sup>3</sup> relativa a los software educativos multimedios en el campo de la educación y de la formación, que el Consejo adoptó el 6 de mayo de 1996 a propuesta de la Comisión.

---

<sup>3</sup> DO C 195 de 6.7. 1996, p. 8. Esta Resolución contribuyó a crear una primera concienciación sobre lo que estaba en juego a escala europea, y a esbozar el marco de una política común. A pesar de los progresos significativos realizados durante el periodo 1996-1999, subsisten múltiples desafíos, tal como subrayan detalladamente el informe «Concebir la educación del futuro. Promover la innovación con las nuevas tecnologías» – COM (2000) 23 final – y la Comunicación «Estrategia para la creación de empleo en la sociedad de la información» – COM (2000) 48 final.

*Objetivos en cuanto a infraestructuras:*

- Dotar a todas las escuelas de la Unión de un acceso a Internet antes de que acabe 2001.
- Favorecer la creación, antes de que acabe 2001, de una red transeuropea de muy alta capacidad para las comunicaciones científicas, que interconectará los centros de investigación, las universidades, las bibliotecas científicas y, progresivamente, las escuelas.
- Conseguir que antes de que acabe 2002 todos los alumnos dispongan en las clases de un acceso rápido a Internet y a los recursos multimedia.

*Objetivos en cuanto al incremento del nivel de conocimientos de la población:*

- Incrementar sustancialmente cada año la inversión por habitante en recursos humanos.
- Dotar a cada ciudadano de las competencias necesarias para vivir y trabajar en la nueva sociedad de la información.
- Permitir al conjunto de la población acceder a la cultura digital.

*Objetivos en cuanto a la adaptación de los sistemas de educación y de formación a la sociedad del conocimiento:*

- Haber formado antes de que acabe 2002 a un número suficiente de profesores para permitirles utilizar Internet y los recursos multimedia.
- Conseguir que las escuelas y los centros de formación se conviertan en centros locales de adquisición de conocimientos polivalentes y accesibles a todos, recurriendo a los métodos más adecuados en función de la gran diversidad de grupos destinatarios.
- Adoptar un marco europeo que defina las nuevas competencias básicas que deban adquirirse mediante la educación y la formación permanentes: tecnologías de la información, lenguas extranjeras y cultura técnica, incluida en particular la creación de un diploma europeo para las competencias básicas en materia de tecnologías de la información, con procedimientos descentralizados de expedición.
- Definir, antes de que acabe el año 2000, los medios que permitan potenciar la movilidad de los estudiantes, los profesores, los formadores y los investigadores, mediante una utilización óptima de los programas comunitarios, la eliminación de los obstáculos y una mayor transparencia en el reconocimiento de las cualificaciones y de los periodos de estudios y de formación.
- Evitar que siga ensanchándose la brecha entre quienes tienen acceso a los nuevos conocimientos y quienes no lo tienen, definiendo acciones prioritarias para grupos destinatarios específicos (minorías, personas de edad avanzada, personas con discapacidad o personas con «bajos niveles de cualificación») y las mujeres.
- Dotar a todos los alumnos de una «cultura digital» global antes de que acabe 2003.

Contribuir a eliminar la brecha existente entre quienes tienen acceso a los nuevos conocimientos y quienes no lo tienen, procurando proporcionar a todos los ciudadanos una sólida educación básica.

### **3. ELEARNING, CUATRO LÍNEAS DE ACTUACIÓN PRINCIPALES PARA LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO**

**La iniciativa eLearning**, propuesta por la Comisión para la consecución de los objetivos fijados por el Consejo Europeo de Lisboa, quiere movilizar a las comunidades educativas y de formación y a los agentes económicos, sociales y culturales para permitir a Europa acabar con su retraso y acelerar el establecimiento de la sociedad del conocimiento.

*E*Learning favorecerá el fortalecimiento de la **cooperación entre los sectores público y privado**, y entre los agentes de la educación, de la formación y de la cultura, por un lado, y los de la industria de los contenidos, por otro. Además, en la aplicación de las cuatro líneas de actuación se prestará especial atención a la cooperación con los agentes económicos y sociales, y principalmente con los interlocutores sociales.

La iniciativa eLearning gira en torno a cuatro ejes principales:

#### **3.1. Un esfuerzo en materia de equipamiento**

El esfuerzo se centrará en la dotación de ordenadores multimedia, para la conexión y mejora del acceso a las redes digitales de los diferentes centros de educación, de formación y de adquisición de conocimientos. *E*learning, asumiendo los objetivos de Lisboa, subraya que se necesita un alto nivel de calidad de las infraestructuras tanto para el acceso a las redes externas como para el acceso a las redes locales o los Intranets. Por lo que se refiere a las escuelas, la proporción de equipamiento en la Unión Europea debería ser, antes de que acabe 2004, de entre 5 y 15 usuarios por ordenador multimedia. En lo relativo a la formación profesional, es importante mejorar el acceso de los centros de formación profesional y de las empresas, especialmente las pequeñas y medianas, a las infraestructuras.

Deben conseguirse unos entornos de aprendizaje adaptados a las necesidades de todo tipo de la educación y la formación permanente. Asimismo, debe preverse el acceso a los demás centros de aprendizaje: bibliotecas, centros culturales, museos... Las asociaciones encargadas de la educación y de la formación informales – por ejemplo, asociaciones e interlocutores sociales – deben poder acceder a infraestructuras de calidad.

La planificación de las infraestructuras requiere una evaluación de los gastos en programas, en productos multimedia y en servicios – por lo que se refiere, en particular, a la formación – del mismo modo que se requiere para los gastos en equipos informáticos.

#### **3.2. Un esfuerzo de formación a todos los niveles**

*E*Learning asume los objetivos de Lisboa, insistiendo en el carácter pedagógico de las competencias requeridas y en los aspectos relacionados con el desarrollo y la utilización de las nuevas tecnologías en el aprendizaje. En efecto, las experiencias piloto más avanzadas ponen de manifiesto que la tecnología va a tener un impacto en la organización y en los métodos, la estructura y los contenidos de los programas de educación y de formación y va a abrir el camino a un nuevo entorno de aprendizaje. Así, la utilización de las nuevas tecnologías debe examinarse desde la perspectiva de las prácticas pedagógicas. Por otra parte,



el uso de estas nuevas tecnologías debe adaptarse a las diferentes disciplinas y favorecer la interdisciplinariedad.

La iniciativa eLearning procurará poner de relieve los modelos educativos innovadores: las nuevas tecnologías permiten en particular establecer nuevos tipos de relaciones entre alumnos y profesores.

El esfuerzo de formación debe centrarse también en el desarrollo de las competencias que se requieren para la utilización de las nuevas tecnologías. Debe llegar a convertirse en parte integrante de la formación inicial y continua de cada profesor y formador. Por lo que se refiere a la formación continua, debe recurrirse a una combinación de las fases de aprendizaje autónomo y en línea y de las fases de trabajo en equipo.

En el ámbito de la **formación profesional**, es necesario profundizar el análisis de las cualificaciones y competencias requeridas para ejercer misiones de formación en la industria y en los servicios, destinadas a los aprendices y trabajadores en el marco de la formación permanente.

Con esta perspectiva, se propondrá una definición de las **competencias básicas** a cuya adquisición deben encaminarse la educación y la formación permanentes, y de las competencias específicas que corresponden a los nuevos perfiles profesionales.

### **3.3. El desarrollo de servicios y de contenidos multimedia de calidad**

Para el pleno éxito de la integración de las tecnologías de la información en la educación y la formación, debe disponerse de servicios y contenidos pertinentes y de calidad. Por un lado, debe reforzarse la industria europea de los multimedia educativos, que padece una infradotación en capital y en personal cualificado; por otra parte, deben establecerse relaciones más estrechas entre esa industria y los sistemas educativos y de formación. Se trata también de desarrollar y estimular un mercado europeo de los contenidos y los servicios, que responda a las necesidades de las comunidades educativas y culturales y de los ciudadanos. Resulta absolutamente esencial a este respecto la implicación de la industria.

En el nuevo entorno de aprendizaje, los alumnos y, más en general, los ciudadanos tendrán acceso a una multitud de contenidos y servicios que pueden responder a sus necesidades de formación y de cultura. Con esta perspectiva se plantean y se plantearán cada vez con más frecuencia cuestiones de calidad, fiabilidad y utilidad y reconocimiento de dichos contenidos. Deberán establecerse criterios de calidad y modalidades de evaluación y de reconocimiento académico o profesional de los contenidos y niveles de formación propuestos para guiar al profesor y al alumno en el nuevo entorno de aprendizaje.

Deberán desarrollarse los **servicios de orientación profesional**. Las aplicaciones de las nuevas tecnologías a la formación abren múltiples posibilidades de acceso a los conocimientos y hacen mucho más compleja la oferta de formación. Antes de que acabe 2002, debería potenciarse significativamente la capacidad de los servicios de orientación profesional para permitir que cada ciudadano pueda acceder a la información sobre las posibilidades de formación inicial y continua en las nuevas tecnologías y sobre las competencias y cualificaciones solicitadas en el mercado de trabajo, para permitirle así orientar o reorientar su trayectoria de formación y de empleo.

### 3.4. Desarrollo e interconexión de centros de adquisición de conocimientos

Las tecnologías de la información van a permitir una intensificación sin precedentes de los intercambios y cooperaciones dentro del espacio educativo y cultural europeo. Esta intensificación presupone, tal como desea el Consejo Europeo de Lisboa, la transformación de los centros de enseñanza y de formación en **centros polivalentes de adquisición de conocimientos** accesibles a todos, así como, evidentemente, su dotación y la formación de su personal docente.

Durante los últimos años, numerosas escuelas y universidades han empezado a construir entornos virtuales de aprendizaje y enseñanza. Estos espacios y campos virtuales han permitido la conexión en red de un número cada vez mayor de profesores, alumnos y tutores. *E*Learning permitirá acelerar este movimiento y fomentará – con pleno respeto de la diversidad cultural y lingüística- **la interconexión de los espacios y campus virtuales y el establecimiento de redes de universidades, escuelas, centros de formación e incluso de centros de recursos culturales**. Estas redes favorecerán los intercambios de experiencias, de buenas prácticas educativas y de formación y también el desarrollo de la enseñanza y la formación a distancia.

## 4. EL MARCO DE APLICACIÓN

La aplicación de *e*Learning se llevará a cabo de acuerdo con el método preconizado por el Consejo Europeo de Lisboa, método abierto de coordinación, acorde al principio de subsidiariedad y que permitirá difundir las mejores prácticas y garantizar una mayor convergencia respecto a los objetivos fijados. Con este método, los Estados miembros, el Consejo y la Comisión se comprometen a adoptar las medidas que correspondan a sus competencias y que permitan alcanzar los objetivos previstos.

La iniciativa no pretende crear nuevos procesos sino basarse en el proceso ya existente de Luxemburgo y contribuir a su enriquecimiento y profundización en los ámbitos de la educación y de la formación

### 4.1. *E*Learning: su aplicación por los Estados miembros

Los objetivos y prioridades fijados por el Consejo Europeo van acompañados de un calendario con plazos precisos y ajustados. Su realización impone una aplicación rápida por parte de los Estados miembros y requiere de los mismos un alto grado de compromiso político y una amplia aceptación por parte de todos los agentes implicados.

Los servicios de la Comisión, en estrecha colaboración con el Comité de educación del Consejo elaborarán un **marco de seguimiento** de las acciones emprendidas. Así, y de conformidad con las conclusiones de Lisboa, se realizará un **análisis de las acciones** en materia de política educativa y de formación que permitirá evaluar:

- los progresos realizados en la consecución de los objetivos fijados
- la eficacia de las medidas y de las políticas aplicadas
- la difusión de las buenas prácticas y el enriquecimiento de la reflexión común.

La evaluación comparativa se efectuará a escala europea recurriendo a los indicadores que se definen en el marco del proceso de Luxemburgo y del Plan de Acción *e*Europe.

De forma complementaria, y al objeto de permitir a los expertos en la materia analizar de manera precisa y profunda las evoluciones en curso, se establecerán mecanismos de observación. En este contexto, se propondrá – en función de los objetivos fijados – blancos de observación que se inspiren en los ya definidos en los Estados miembros y en los principales países, principalmente Estados Unidos y Japón, de acuerdo con las cuatro líneas de actuación de *eLearning*. Así, estarán relacionados con las infraestructuras, la formación, los contenidos y los servicios, así como con la interconexión en red. Serán compatibles con los indicadores definidos en el marco del proceso de Luxemburgo cuya revisión está en curso.

La Comisión presentará periódicamente **informes intermedios *eLearning*** al Consejo de Educación.

La iniciativa *eLearning* contribuirá a la **modificación de las directrices para el empleo** que la Comisión propondrá en otoño de 2000 en el contexto de la evaluación intermedia del proceso de Luxemburgo. Así, está previsto proponer una directriz específica respecto a *eLearning* desarrollando la directriz nº 8 del año 2000 y asignándole objetivos más concretos a su segunda parte. Ello permitiría mejorar la empleabilidad y la adaptabilidad del mercado de trabajo, potenciar la formación permanente e introducir medidas adecuadas de evaluación comparativa.

La iniciativa *eLearning* favorecerá la aceleración de la adaptación, por parte de las autoridades de tutela competentes, de los sistemas de educación y de formación, y permitirá a todos los alumnos, estudiantes, profesores, formadores y personas en formación adquirir una verdadera cultura digital.

Las contribuciones de los Estados miembros respecto a la consecución de los objetivos de la iniciativa *eLearning*, siempre procurando, eso sí, evitar los dobles empleos y los solapamientos con otros informes, constituyen una condición esencial para apreciar los progresos de cada Estado miembro en la aplicación de las conclusiones del Consejo Europeo de Lisboa que la iniciativa asume enteramente.

#### **4.2. *eLearning*: el marco comunitario de apoyo**

El papel de la Comisión es apoyar a los Estados miembros en su aplicación de la iniciativa *eLearning* y coordinar y amplificar sus esfuerzos a escala europea. En octubre de 2000, un documento de trabajo de los servicios de la Comisión presentará el conjunto de acciones previstas a escala comunitaria para apoyar la realización de la iniciativa *eLearning*. *eLearning* debería integrarse en la Agenda Social Europea que está previsto que se adopte en el Consejo Europeo de Niza de diciembre de 2000.

En apoyo de las acciones realizadas a nivel local, regional y nacional, la Comisión, de acuerdo con los Estados miembros, movilizará los instrumentos y programas comunitarios para la consecución de los objetivos comunes. Esta movilización se llevará a cabo en tres direcciones:

- Se animará a los Estados miembros a que utilicen sus dotaciones a título de los **fondos estructurales** para consolidar los esfuerzos de la iniciativa *eLearning*, principalmente para el equipamiento y la formación de los profesores y de los formadores y para la creación de centros locales de adquisición de conocimientos polivalentes y accesibles a todos los ciudadanos.

- Contribución de los **programas comunitarios** en los ámbitos educativos, culturales y de formación (Sócrates, Leonardo da Vinci, Cultura 2000) para el desarrollo de contenidos, prácticas y métodos pedagógicos innovadores, la interconexión en redes y el aumento de la movilidad virtual.
- Contribución de los programas de investigación, tanto en el ámbito tecnológico como el programa IST (*information society technologies*), como en el socioeconómico con el programa TSER (*Targeted Socioeconomic research*). Deberán tenerse en cuenta especialmente las aportaciones específicas de los programas IST y TEN-Telecom, que, en el marco más amplio de la iniciativa eEurope, tienen por objeto hacer entrar a «la juventud en la era digital» y promover «una Internet rápida para investigadores y estudiantes».
- Contribución de los programas de cooperación internacional que tienen un capítulo educativo y de formación, como por ejemplo las iniciativas destinadas a los países en vías de adhesión, el programa MEDA para la zona mediterránea o la iniciativa EUMEDIS que se refiere a la puesta en marcha de proyectos piloto en este ámbito.
- Contribución de los **organismos financieros de la Comunidad** (Banco Europeo de Inversiones) para potenciar la industria europea de contenidos multimedia en los ámbitos de la educación y de la formación.

Deberá prestarse una atención especial a lo siguiente:

- El **reconocimiento de las cualificaciones** y de los periodos de estudio y de formación, reforzando los instrumentos utilizados, como ECTS (*European Curriculum Transfer System*), el foro sobre las cualificaciones, Europass, el ECDL (*European Computer Driving Licence*), sobre la base de proyectos desarrollados en el marco de los programas Sócrates y Leonardo da Vinci.
- El **aprendizaje de las lenguas**: el proyecto «Linguanet Europa», por ejemplo, permite crear un centro virtual de recursos lingüísticos para los profesores de lenguas y para el público en general.
- La **educación en materia de comunicación y de medios de comunicación**: los proyectos financiados en este ámbito para la elaboración de recursos pedagógicos deberán valorizarse y profundizarse con vistas al desarrollo de enfoques críticos y responsables de los medios y herramientas de comunicación.
- El desarrollo prioritario de la movilidad de los profesores, estudiantes, formadores e investigadores, entre otros en el marco de las discusiones sobre «el Espacio Europeo de la Investigación».
- El desarrollo de las **movilidades virtuales** - programas de estudios a distancia, mediante los programas Sócrates y Leonardo da Vinci - para completar y prolongar la movilidad física.

De forma general, la iniciativa eLearning movilizará y amplificará la potencialidad de los programas europeos, al definir, probar y validar los **espacios virtuales** Sócrates (Comenius, Erasmus, Minerva, Lingua, Gruntvig), Juventud y Leonardo da Vinci en Internet, que permitirán a alumnos, profesores, formadores o empresarios encontrar interlocutores y acceder a descripciones de proyectos, síntesis y materiales a partir de los cuales podrán desarrollar sus propios conocimientos.

La Comisión lleva a cabo a escala comunitaria acciones específicas que, a través de la participación de los agentes de la educación, la formación y la cultura, podrán alimentar la reflexión y la acción a escala nacional y comunitaria. Se abordará en concreto:

- La **potenciación** de la cooperación desarrollada en el marco de la red **EUN**<sup>4</sup> (The European Schoolnet) que asocia a veinte Ministerios de Educación de la Unión Europea, de países del EEE y de países de Europa central y oriental, y que persigue dos objetivos principales:
  - el establecimiento de un campus europeo virtual y multilingüe para el aprendizaje y la colaboración entre los centros escolares, que desempeñará el papel de portal hacia las redes educativas nacionales y regionales y hacia los centros de recursos pedagógicos que participan en ellas;
  - el desarrollo de una red europea para la innovación y el intercambio de información en el ámbito de las tecnologías de la información.
- El fomento de la **creación de portales europeos**, que vincularán comunidades educativas coherentes. Dicho movimiento puede estimularse en el contexto del proyecto «The Gateway» en Internet, destinado a facilitar el acceso a un Espacio Europeo virtual de educación y formación.
- El establecimiento de un **marco general de reflexión** sobre las innovaciones en curso, que incluya la constitución de un grupo de alto nivel en el que participen los teóricos más relevantes del mundo educativo y del mundo económico, con el fin de «concebir la educación y la formación del futuro».
- La creación de **mecanismos de observación** que incluyan el desarrollo de hipótesis prospectivas para orientar a las autoridades decisorias sobre las posibles opciones y guiar su reflexión estratégica, así como la formulación de síntesis y conclusiones en torno al trabajo llevado a cabo sobre el terreno y sobre la base de proyectos experimentales realizados tanto a escala comunitaria como de los Estados miembros en los ámbitos de la educación, de la formación y de la investigación.
- El establecimiento de una **red de formación de formadores** expertos en el ámbito de la utilización educativa de las tecnologías, para poder disponer de formadores competentes que respondan a las necesidades actuales y futuras en materia de educación y formación, tanto en lo que se refiere al déficit de cualificaciones técnicas como en lo relativo a la utilización de herramientas, tecnologías y pedagogías adaptadas a las demás necesidades educativas y adecuadas para «enseñar a aprender». Dicha red deberá integrar la formación de los formadores, profesores y gestores de los sistemas educativos.
- El establecimiento de un **sitio eLearning en Internet** para estimular el intercambio de experiencias entre las instituciones educativas, entre los centros encargados de la formación y entre las pequeñas y las grandes empresas, así como el intercambio transversal entre estos diferentes centros de aprendizaje. Esta plataforma deberá garantizar un mejor acceso a todos los métodos relacionados con los nuevos contextos de aprendizaje, en curso de desarrollo y de mejora permanentes. Se basará

---

<sup>4</sup> <http://www.eun.org>.

en los materiales educativos elaborados o que se vayan elaborando en el marco de Leonardo da Vinci y de Sócrates (educación abierta y a distancia, Minerva).

- La promoción de **la empleabilidad** a partir del desarrollo de las cualificaciones y competencias asociadas a la creación y utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación y mediante el aumento del potencial de la educación y la formación permanentes.
- La estimulación del **desarrollo personal y de la motivación** de quienes aprenden a través de la mejora de la calidad de los materiales multimedia y de la pertinencia de las tecnologías, para crear sinergias entre trabajo autónomo y trabajo en grupo, mejorar el diálogo a distancia con el profesor, el formador o el tutor, etc.

## CONCLUSIÓN

En un futuro muy próximo, todos los ciudadanos europeos deberán ser culturalmente diestros en las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación para desempeñar un papel activo en una sociedad cada vez más basada en el conocimiento.

El Consejo Europeo de Lisboa de los días 23 y 24 de marzo de 2000 reconoció la importancia de actuar sin más dilación y la prioridad de conseguir la integración de estas tecnologías en los sistemas de educación y formación. La iniciativa *eLearning* responde a este desafío, y propone concentrar los medios de los programas e instrumentos comunitarios pertinentes en diversas acciones estratégicas que aporten una dimensión y un valor añadido europeos a las iniciativas locales, regionales o nacionales.

Para que dé todos sus frutos, la iniciativa deberá ir acompañada, por un lado, de un compromiso inequívoco de los Estados miembros, las regiones y el sector privado y, por otro, del desarrollo de una concepción y de acciones concertadas a escala europea para preparar la educación y la formación del futuro.

Los objetivos de *eLearning* son especialmente ambiciosos. Requieren esfuerzos suplementarios por parte de la mayoría de los Estados miembros. Pero permitirán a los ciudadanos europeos, si se alcanzan estos objetivos, participar activamente en la construcción de la sociedad más dinámica y cohesionada del mundo.