Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

YOLO
Youth Online Learning Opportunities

MANUAL PARA EDUCACIÓN NO FORMAL ONLINE

YOLO - YOUTH ONLINE LEARNING OPPORTUNITIES

SAL FUERA ONG

Versión en español del
"MANUAL FOR ONLINE LEARNING IN NON-FORMAL EDUCATION"

Proyecto financiado por la programa Erasmus+ de la Unión Europea
Acción Clave 2
"YOLO - Youth Online Learning Opportunites"

INTRODUCCIÓN

La competencia digital es esencial para el aprendizaje, el trabajo y la participación activa en la sociedad. El proceso de globalización y el auge de las nuevas tecnologías han revolucionado nuestros métodos de aprendizaje y, por consiguiente, nuestro sistema de enseñanza y de trabajo de los jóvenes debe ser objeto de una profunda revisión. Hoy en día, los sistemas educativos no pueden centrarse únicamente en el contenido, ya que éste caduca muy rápidamente. Además, debemos educar a los estudiantes en las habilidades digitales, ya que serán clave para desarrollar correctamente las oportunidades de carrera en el mundo que les espera una vez que dejen la escuela. El aprendizaje en línea es una educación que tiene lugar a través de Internet. A menudo se denomina e-learning entre otros términos. Sin embargo, la enseñanza en línea es sólo un tipo de "enseñanza a distancia", término genérico que engloba cualquier tipo de aprendizaje que tenga lugar a distancia y no en un aula tradicional.

El manual para el aprendizaje en línea en la educación no formal forma parte del proyecto ''Youth Online Learning Opportunities - YOLO'', financiado por la Comisión Europea en el marco de la Acción clave 2, Creación de capacidad en el ámbito de la juventud bajo la ventana de los Balcanes occidentales, dentro del programa Erasmus + Juventud en Acción.

El manual consistirá en tres secciones principales con diferentes temas que están interconectados:

I. Principales formas de educación no académica y grupos destinatarios que se elaborarán en la primera sección.

II. Las tecnologías de la información y las comunicaciones (en adelante, las TIC) y, en particular, el e-learning que formará parte de la segunda sección del manual.

III. competencia digital e instrumentos en línea en la educación no formal que ser parte de la última sección del manual.

INTRODUCCIÓN

El manual para el aprendizaje en línea en la educación no formal tiene por objeto reunir todas las nuevas herramientas que pueden utilizarse para el aprendizaje en línea en la educación no formal y el trabajo con jóvenes. Por lo tanto, el manual va a informar a los trabajadores juveniles, educadores y capacitadores en ENF sobre las diversas herramientas en línea existentes y cómo pueden utilizarlas en su trabajo diario con los jóvenes para un mejor proceso de aprendizaje y educación. Creemos que la integración de la tecnología de la información en la educación y en el trabajo con jóvenes también se acelerará aún más cuando el aprendizaje en línea se convierta en un componente integral de cualquier educación en el futuro. Esperamos que el Manual sirva a todos los trabajadores juveniles, formadores y educadores en ENF y que encuentren información y herramientas útiles que puedan apoyar el desarrollo personal y social de los jóvenes que participan en sus programas y actividades en el entorno online.

SOBRE EL PROYECTO

Youth Online Learning Opportunities

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea, programa Erasmus+ y tendrá una duración de 24 meses (15 de diciembre de 2018 - 14 de diciembre de 2020). El siglo XXI y la imparable evolución de las tecnologías han traído un nuevo orden en todas las esferas de la sociedad, incluida la educación. El desarrollo del e-learning es uno de los ámbitos de la educación y la formación que más rápidamente se está expandiendo, también en lo que respecta a las actividades de educación y formación no académica. En el trabajo con los jóvenes, se necesitan constantemente nuevos instrumentos para mantenerse al día con los rápidos cambios mundiales, apoyar la participación de los jóvenes en la sociedad, la ciudadanía activa y prevenir nuevas formas de exclusión social.

Históricamente, los trabajadores de la juventud se han mostrado muy interesados en absorber las nuevas tendencias, pero con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones y los instrumentos en línea, los conocimientos técnicos sobre la forma de utilizar esos enfoques innovadores no son fáciles de obtener e incluso cuando algunos trabajadores de la juventud tienen esos conocimientos técnicos, no es fácil incorporarlos.

Por ello, nosotros, los trabajadores de la juventud, necesitamos mejorar el conocimiento sobre el uso creativo de las TIC y las herramientas en línea en nuestro trabajo. Necesitamos nuevas formas de trabajar con los jóvenes. El objetivo principal de este proyecto es construir la capacidad de una organización asociada para utilizar las herramientas en línea en la educación no formal, mejorando la calidad de la educación no formal y el trabajo con los jóvenes. Las actividades del proyecto irán construyendo paso a paso la capacidad de los trabajadores juveniles, los formadores y los líderes juveniles de los países asociados.

SOBRE EL PROYECTO

Youth Online Learning Opportunities

OBJETIVOS

- Explorar formas de mejorar los instrumentos existentes y crear otros nuevos a fin de que sean más interactivos, experimentales y adecuados para desarrollar conocimientos, aptitudes, actitudes y valores importantes en el trabajo con los jóvenes.
- Explorar los beneficios y las limitaciones del aprendizaje en línea en el contexto de la ENF.Aportar innovación en la ENF creando nuevos métodos, técnicas y herramientas concretas para el aprendizaje en línea.
- Fomentar la capacidad de los instructores, trabajadores juveniles, activos en el ámbito de la educación no formal de los jóvenes para utilizar los instrumentos de aprendizaje en línea en la educación no formal.
- Crear y poner en práctica cursos en línea a nivel nacional o internacional.
- Crear un curso de e-learning vinculado a las prioridades de los jóvenes de cada socio.

SOCIOS DEL PROYECTO

NGO Iuventa (Serbia)
Associazione TDM 2000 (Italy)
Beyond Barriers (Albania);
Blink Kosova (BETTER LIFE IN KOSOVA) (Kosovo);
Sal Fuera Elche (SAL FUERA ELX) (Spain);
Youth and Civil Initiatives in the Rose Valley (Bulgaria);
Eesti People to People(Estonia)
SIEDAS SOCIAL INNOVATION AND ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT ASSOCIATION (Slovakia)

PLAN DE ACTIVIDADES

- Crear una identidad visual del proyecto.
- Creación del sitio web del proyecto.
- Investigación.
- Reunión inicial.
- Seminario "ENF y las TIC y las herramientas de la web para la educación no formal - dónde estamos".
- Crear una plataforma de aprendizaje en línea.
- Mesa redonda - en cada país socio.
- 2º Seminario - Mejorar las herramientas online existentes y crear otras nuevas.
- Curso de formación para el aprendizaje en línea.
- Desarrollo de las habilidades de e-learning / Introducción a Moodle.
- Actividad local: Prueba de nuevas herramientas y cursos en línea.
- Webinars - 4 webinars nacionales sobre el tema.
- Manual para el aprendizaje en línea en la educación no formal.
- Conferencia - aprendizaje en línea y herramientas en línea en ENF.
- Reunión de evaluación.
- Promoción y difusión.

I. EDUCACIÓN NO FORMAL

1. Historia y definición de la educación no formal.

La educación no formal es un concepto relativamente nuevo que se remonta a 1968, cuando Coombs comenzó a hablar de la educación no formal que surge de las lagunas del fracaso de la educación formal sistema educativo. Más tarde, en 1974, los pedagogos Coombs y Ahmed definieron la diferencia entre la educación formal, no formal e informal afirmando que: "La educación formal, tal como se utiliza aquí, es, por supuesto, el 'sistema educativo' altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado, que abarca el primer ciclo de la escuela primaria y el segundo ciclo de la universidad".

Mientras que "**La educación no formal**... es cualquier actividad educativa organizada, sistemática y llevada a cabo fuera del marco del sistema formal para proporcionar tipos seleccionados de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños (Coombs y Ahmed 1974: 8)".

El uso de las palabras "por supuesto" en la cita para la educación formal muestra que se asumió que todo el mundo podía reconocer el sistema de educación formal, mientras que la educación no formal fue interpretada de manera diferente por los distintos países. Para algunos, se refería a todos los programas educativos ofrecidos por el Ministerio de Educación, aparte de las escuelas y colegios (por ejemplo, las clases de alfabetización de adultos). Para otros, significaba programas educativos como cursos de capacitación, foros de debate, seminarios proporcionados por organizaciones no gubernamentales (ONG).

La definición de la educación informal era más bien una descripción del aprendizaje informal en la que se afirmaba que: "La educación informal, tal como se utiliza aquí, es el proceso de toda la vida por el cual toda persona adquiere y acumula conocimientos, aptitudes, actitudes y percepciones a partir de las experiencias cotidianas y la exposición al medio ambiente -en el hogar, el trabajo, el juego; a partir del ejemplo y las actitudes de la familia y los amigos; a partir de los viajes, la lectura de periódicos y libros; o a partir de la escucha de la radio o el visionado de películas o televisión. Por lo general, la educación informal no está organizada y a menudo no es sistemática; sin embargo, representa la mayor parte del aprendizaje total de cualquier persona a lo largo de su vida -incluida la de una persona altamente "escolarizada" (Coombs y Ahmed 1974:8)".

Las tres formas de educación contribuyen al proceso de aprendizaje permanente, cada una de las cuales tiene su importancia, ventajas y desventajas. En los cuadros siguientes se muestra una breve reseña de las similitudes y diferencias entre las tres formas de educación:

EDUCACIÓN FORMAL	EDUCACIÓN NO FORMAL	EDUCACIÓN INFORMAL
Normalmente en la escuela.	**En una institución fuera de la escuela.**	**En todas partes.**
Puede ser represiva.	Normalmente de apoyo.	Apoyo
Estructurada. Normalmente arreglada de antemano.	**Estructurada.** Normalmente arreglada de antemano.	**No estructurada.** Espontánea.
La motivación es típicamente más extrínseca.	**La motivación puede ser extrínseca pero es típicamente intrínseca.**	**La motivación es principalmente intrínseca.**
Obligatoria.	Normalmente es voluntaria.	Voluntaria.
Dirigida por un profesor.	**Guiada o dirigida.**	**Normalmente orientada al aprendiz.**
El aprendizaje se evalúa.	El aprendizaje no suele ser evaluado.	El aprendizaje no se evalúa.
Secuencial.	**Normalmente no secuencial.**	**No secuencial**

De la unión del aprendizaje dentro y fuera de la escuela: Educación formal, no formal e informal. (p.174), por Eshach, H. (2007). Journal of Science Education and Technology, 16 (2), 171-190.

Hoy en día, la ENF y la LNF están más estrechamente vinculadas a la labor de las ONG, especialmente en el ámbito de la juventud. Dado que el aprendizaje no formal es un elemento clave en el trabajo con la juventud, lo examinaremos más de cerca con sus principales ventajas y desventajas, grupos objetivo y desarrollos. El aprendizaje no formal en las actividades juveniles está estructurado, planificado y basado en objetivos de aprendizaje, con el apoyo de un facilitador o formador. Es intencional en nombre del aprendiz aunque voluntario, por lo que podemos decir que cualquier forma de intercambio juvenil, curso de capacitación o seminario con un programa predefinido con objetivos de aprendizaje es un tipo de educación no formal.

Los principios del aprendizaje no formal en las actividades juveniles son múltiples:

- El carácter voluntario y a menudo auto-organizado del aprendizaje.
- Diseñado para mejorar una serie de habilidades y competencias.
- La motivación intrínseca del aprendiz.
- El enfoque participativo y centrado en el alumno.
- El estrecho vínculo con las aspiraciones e intereses de los jóvenes,
- El carácter abierto, la estructura y la flexibilidad de los planes de estudio.
- El proceso de evaluación diverso con elementos de autoevaluación, evaluación colectiva/grupal sin juzgar el éxito o el fracaso individual, dando al alumno el "derecho a cometer errores" y "aprender haciendo e intentando".
- El entorno de apoyo de los instructores/facilitadores y/o trabajadores juveniles.
- El intercambio y la multiplicación de los resultados y el posible seguimiento para llegar a más beneficiarios indirectos.

Las actividades juveniles no formales tienen por objeto ofrecer oportunidades de aprendizaje tanto pasivas como activas como se define en el Cono de Aprendizaje de Edgar Dale (1969) para garantizar una mejora sostenible de los conocimientos, habilidades y competencias.

2. Principales formas de educación no formal y grupos destinatarios.

Las actividades de educación no académica pueden ser proporcionadas por diferentes actores para una variedad de grupos objetivo. Los proveedores de ENF pueden ser tanto estructuras de educación formal como agentes de educación no formal, tales como ONG, centros culturales, organismos de formación de recursos humanos y empresas, etc. Las actividades de educación no formal como cursos de capacitación, seminarios, foros de debate o discusiones pueden tener lugar tanto en línea como fuera de línea. Sin embargo, los intercambios de jóvenes son más beneficiosos si se organizan fuera de línea, de modo que el intercambio de cultura y la participación de la enseñanza no académica en el proceso de educación no académica puedan contribuir a la adquisición de nuevos conocimientos, aptitudes y competencias.

3. Reconocimiento del aprendizaje no formal.

Aunque muchos participantes en actividades de educación no formal dicen que...*"He aprendido mucho de este curso de capacitación"* o *"Aprendí más sobre este tema aquí que a lo largo de todos mis estudios de educación formal"*, todavía hay una falta de comprensión de los beneficios de la educación no formal. Por ello, es necesario fortalecer la conciencia de personas e instituciones clave de la sociedad, las empresas y la política, así como de los propios jóvenes, a fin de promover la educación no académica como parte integral del aprendizaje y mejorar su reconocimiento político, social y formal.

Reconocimiento político:

El reconocimiento político de los proveedores de ENF es el primer paso necesario. Las estructuras políticas en todos los niveles de la sociedad deben reconocer la importancia de los proveedores de ENF. Los gobiernos y las organizaciones internacionales deben apoyar activamente la investigación de los efectos que la ENF tiene en el desarrollo tanto del individuo como de la sociedad en general. El siguiente paso es el necesario apoyo financiero de las organizaciones juveniles como demostración de su compromiso. Esto ayudaría a garantizar la sostenibilidad y el desarrollo del sector de las ONG juveniles, que es el principal proveedor de ENF.

Reconocimiento social:

Es importante que las instituciones y las personas de todos los niveles de la sociedad comiencen a cambiar y adaptar sus percepciones del valor de la ENF y del trabajo de los jóvenes en general. Es necesario que la actitud de la sociedad hacia la educación cambie de una en la que se valora la educación formal por encima de la educación no formal a una en la que ambas formas de educación se ponderen por igual por los diferentes atributos que ofrecen y por las variadas aptitudes y beneficios que aportan a los jóvenes.

Reconocimiento formal:

Los principales esfuerzos por lograr el reconocimiento oficial del aprendizaje no formal se hicieron con la introducción del Certificado **Youthpass** en 2006, que tenía por objeto reconocer el aprendizaje obtenido a través del programa Youth de la Comisión Europea en ese momento. **Youthpass** incluye elementos de autoevaluación en nombre de los participantes de las competencias clave desarrolladas o mejoradas durante los intercambios de jóvenes, los cursos de capacitación y el Servicio Voluntario Europeo con una descripción general de la actividad no formal con sus metas y objetivos, organizaciones asociadas realizadas por los organizadores.

En noviembre de 2005 la Comisión Europea aprobó una propuesta de recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Esta recomendación proporcionó por primera vez un instrumento de referencia europeo sobre las competencias clave que los jóvenes necesitan para la vida adulta, para seguir aprendiendo y para participar activamente en la sociedad. El marco de referencia establecía las ocho competencias clave siguientes, que más tarde se incorporaron al certificado **Youthpass** como elemento de autoevaluación:

1. Comunicación en la lengua materna - la capacidad de expresar e interpretar los pensamientos, sentimientos y hechos tanto en forma oral como escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), e interactuar lingüísticamente de manera adecuada en toda la gama de contextos sociales y culturales: educación y formación, trabajo, hogar y ocio.

2. La comunicación en idiomas extranjeros - la capacidad de comprender, expresar e interpretar pensamientos, sentimientos y hechos de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir) en una gama apropiada de contextos sociales -trabajo, hogar, ocio, educación y formación- según los deseos o necesidades de cada uno. La comunicación en idiomas extranjeros también requiere aptitudes como la mediación y el entendimiento intercultural.

3. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

A. La competencia matemática es la capacidad de desarrollar y aplicar el pensamiento matemático para resolver una serie de problemas en situaciones cotidianas. Implica, en diferentes grados, la capacidad y la voluntad de utilizar el pensamiento lógico y espacial y la presentación (fórmulas, modelos, gráficos constructivos, tablas).

B. La competencia en materia de ciencia se refiere a la capacidad y la voluntad de utilizar el conjunto de conocimientos y la metodología empleados para explicar el mundo natural, a fin de identificar las preguntas y sacar conclusiones basadas en pruebas. La competencia en la ciencia y la tecnología implica la comprensión de los cambios causados por la actividad humana y la responsabilidad como ciudadano individual.

4. Competencia digital - que implica el uso seguro y crítico de la Tecnología de la Sociedad de la Información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en los conocimientos básicos de las TIC: el uso de las computadoras para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

5. Aprender a aprender - la habilidad de perseguir y persistir en el aprendizaje. Los individuos deben ser capaces de organizar su propio aprendizaje, incluso mediante una gestión eficaz del tiempo y la información, tanto individualmente como en grupo. Incluye la conciencia del proceso de aprendizaje y las necesidades de cada uno, la identificación de las oportunidades disponibles y la capacidad de manejar los obstáculos para aprender con éxito. Significa obtener, procesar y asimilar nuevos conocimientos y aptitudes, así como buscar y hacer uso de la orientación.

Aprender a aprender compromete a los alumnos a basarse en el aprendizaje y las experiencias de vida anteriores a fin de utilizar y aplicar los conocimientos y aptitudes en diversos contextos: en el hogar, en el trabajo, en la educación y en la capacitación. La motivación y la confianza son cruciales para esta competencia.

6. Competencias interpersonales, interculturales y sociales, competencia cívica - Estas competencias abarcan todas las formas de comportamiento que dotan a los individuos de los conocimientos y aptitudes necesarios para participar de manera eficaz y constructiva en la vida social y laboral, y en particular en sociedades cada vez más diversas, y para resolver conflictos cuando sea necesario. La competencia cívica equipa a los individuos para participar plenamente en la vida cívica, sobre la base del conocimiento de los conceptos y estructuras sociales y políticas y el compromiso de una participación activa y democrática.

7. Sentido de la iniciativa y el espíritu empresarial - se refiere a la capacidad de un individuo de convertir las ideas en acciones. Incluye la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos para alcanzar objetivos. Esto apoya a todos en el día a día en el hogar y en la sociedad, a los empleados a ser conscientes del contexto de su trabajo y a ser capaces desaprovechan las oportunidades, y es una base para las aptitudes y conocimientos más específicos que necesitan los empresarios que establecen una actividad social o comercial.

8. Conciencia y expresión cultural - Apreciación de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones en una gama de medios, incluyendo la música, las artes escénicas, la literatura y las artes visuales.

El marco de las Competencias clave para el aprendizaje permanente ha sido revisado en mayo de 2018. En el caso del Erasmus+, el nuevo marco aparece en todos los proyectos que se han introducido en la base de datos de **Youthpass** el 20 de agosto o después. El cambio no afecta a los proyectos Erasmus+ que se han introducido en la base de datos de **Youthpass** antes de esa fecha, aunque los certificados se generen de nuevo más tarde. Las nuevas competencias clave también aparecen en todos los certificados **Youthpass** del programa del Cuerpo de Solidaridad Europeo.https://www.youthpass.eu/sk/help/faqs/keycompetences/

Las competencias clave revisadas son:

1. Competencia multilingüe - La competencia multilingüe es la capacidad de utilizar diferentes idiomas para la comunicación y de comprender y expresar pensamientos, sentimientos y hechos de forma oral o escrita. Es necesario conocer la gramática y el vocabulario de un determinado idioma. También es importante la capacidad de aprender un idioma de diversas maneras. La apreciación de la diversidad cultural y la curiosidad por la comunicación intercultural son actitudes relacionadas con esta competencia.

2. Competencia personal, social y de aprendizaje - La competencia personal, social y de aprendizaje es la capacidad de aprender a aprender, de gestionar el propio aprendizaje y de reflexionar sobre uno mismo. Se trata de la gestión del tiempo y de la información. Las competencias sociales incluyen trabajar con otros de manera constructiva y gestionar los conflictos de manera solidaria. Las competencias personales incluyen la resistencia, la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad y de mostrar empatía. La capacidad de apoyar el bienestar físico y emocional también es pertinente en esta esfera de competencia.

3. La competencia ciudadana - La competencia ciudadana es la capacidad de actuar como ciudadanos responsables y de participar plenamente en la vida cívica y social, sobre la base de la comprensión de los conceptos sociales, económicos, jurídicos y políticos, así como de los acontecimientos mundiales y la sostenibilidad.

4. La competencia emprendedora- La competencia emprendedora se refiere a la capacidad de aprovechar las oportunidades y convertir las ideas en acciones que tengan valor para los demás. Incluye la toma de iniciativa, la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico y la solución de problemas. Requiere la capacidad de trabajar en colaboración y de planificar proyectos de valor cultural, social o financiero.

5. Competencia en conciencia y expresión cultural - Competencia en conciencia cultural y la expresión es la comprensión de cómo las ideas se expresan creativamente en diferentes culturas, a través de diferentes artes. Implica desarrollar y expresar las propias ideas.

Requiere el conocimiento de las culturas locales, europeas y mundiales y la capacidad de expresar ideas y emociones en diferentes formas artísticas y culturales. La apertura y la curiosidad son actitudes importantes.

6. Competencia digital - La competencia digital implica el uso responsable de las tecnologías digitales; la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales, la seguridad, las cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual, la solución de problemas y el pensamiento crítico. Incluye la capacidad de utilizar la información mediante una serie de tecnologías digitales, de cuestionar la información disponible, la curiosidad y la actitud de apertura.

7. La competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología, ingeniería (STEM) - La competencia matemática y la competencia en ciencia, tecnología, ingeniería (STEM) es la habilidad de usar el pensamiento matemático para resolver problemas en situaciones cotidianas. La competencia en ciencias se refiere a la habilidad de usar el conocimiento; de identificar preguntas y de basar las opiniones en la evidencia. Incluye la capacidad de utilizar el pensamiento lógico y crítico, de manejar herramientas tecnológicas y de comunicar las conclusiones y el razonamiento que las respaldan.

8. Competencia de alfabetización - La competencia de alfabetización es la capacidad de comprender y expresar pensamientos, sentimientos y hechos de forma oral, escrita o de otra forma, y de interactuar con los demás. Es la base para el aprendizaje posterior. La apertura al diálogo crítico y constructivo y la conciencia sobre el impacto del lenguaje en los demás son elementos importantes de esta competencia.

¿Qué es el Youthpass?

Youthpass es una herramienta para documentar y reconocer los resultados de aprendizaje del trabajo con jóvenes y las actividades de solidaridad. Está disponible para los proyectos financiados por Erasmus+: Juventud en Acción y los Programas de los Cuerpos de Solidaridad Europeos. Forma parte de la estrategia de la Comisión Europea para fomentar el reconocimiento del aprendizaje no formal, poniendo la política en práctica y la práctica en la política:

- Al crear su certificado **Youthpass** junto con una persona de apoyo, los participantes en el proyecto tienen la posibilidad de describir lo que han hecho en su proyecto y qué competencias han adquirido. Así pues, **Youthpass** apoya la reflexión sobre el proceso y los resultados del aprendizaje personal no formal.

- En su calidad de instrumento de reconocimiento en toda Europa para el aprendizaje no formal en el ámbito de la juventud, **Youthpass** refuerza el reconocimiento social del trabajo de los jóvenes.

- **Youthpass** apoya la ciudadanía europea activa de los jóvenes y de los trabajadores de la juventud mediante describiendo el valor añadido de su proyecto.

- **Youthpass** también tiene por objeto apoyar la capacidad de empleo de los jóvenes y de los trabajadores juveniles, sensibilizándolos y ayudándolos a describir sus competencias, y documentando su adquisición de competencias clave en un certificado.
-

¿Quién puede usar **Youthpass**?

Los certificados **Youthpass** están disponibles para todo tipo de proyectos y actividades dentro de los programas Erasmus+: Juventud en Acción y Cuerpo Europeo de Solidaridad.

Los certificados también pueden expedirse para proyectos que se hayan concedido en el marco del anterior programa Juventud en Acción (2007-2013).

Todos los participantes en los proyectos aprobados dentro de esos marcos tienen derecho a recibir un certificado **Youthpass** y, por lo tanto, el reconocimiento de sus resultados de aprendizaje no formal.

La responsabilidad de expedir los certificados del **Youthpass** a los participantes/voluntarios, en caso de que deseen recibirlos, recae en la organización que firma el contrato de la beca Erasmus+.

¿Por qué el **Youthpass**? El uso de **Youthpass** puede añadir valor a los proyectos juveniles en los que se utiliza, de varias maneras:

- Mediante el proceso de **Youthpass**, la reflexión sobre el aprendizaje se hace más estructurada y se refuerza el valor educativo del proyecto. Hace que el aprendizaje de los participantes sea más consciente. Al ser más conscientes de sus competencias, se facilita que los participantes las utilicen en el futuro. Así pues, **Youthpass** apoya los futuros caminos de los jóvenes.

- Al hacer hincapié en los procesos de aprendizaje y los resultados del trabajo con los jóvenes, el uso de **Youthpass** ayuda a aumentar la llamada competencia de Aprender a Aprender. Aumenta la conciencia de los participantes sobre el aprendizaje en una diversidad de contextos y les ayuda a reflexionar sobre sus deseos y necesidades de aprendizaje.

- La descripción de las competencias desarrolladas por la participación en los proyectos para jóvenes también ayuda a aumentar la visibilidad del valor del trabajo con los jóvenes - ¡de tu trabajo!

YOUTHPASS ES/ESTÁ

Un proceso de reflexión que ayuda a definir y describir los resultados del aprendizaje en un proyecto para jóvenes, lo que conduce a un certificado que documenta estos resultados del aprendizaje.

Una confirmación de la participación de los organizadores de una actividad específica.

Una descripción de la actividad en la que participó la persona.Una descripción individualizada de las actividades específicas realizadas y de los resultados del aprendizaje.

Un certificado para las personas que participan en las actividades apoyadas por los programas Erasmus+: Juventud en Acción y el Cuerpo de Solidaridad Europea.

YOUTHPASS NO ES/ NO ESTÁ

Algo que da cualquier derecho al titular.Una acreditación formal de competencias.

Un reemplazo para cualquier calificación formal.

Disponible para demostrar el aprendizaje resultados de las actividades emprendidas en el programa Juventud (que llegó a su fin en 2006).

Una herramienta que pone en práctica las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Firmemente basado en los principios de la educación y el aprendizaje no formales.

Una forma de mejorar la visibilidad del aprendizaje en los proyectos juveniles y de solidaridad.

Por qué deberían los participantes elegir utilizar **Youthpass**?

- Pueden describir lo que han hecho y aprendido en un proyecto.- Aprenden a encontrar las palabras adecuadas para describir sus competencias.
- Se vuelven más conscientes de las competencias que tienen.
- Se vuelven más conscientes de los diferentes contextos y formas en que la gente aprende.
- Pueden mostrar y explicar mejor sus competencias a los demás, por ejemplo en una entrevista de trabajo, en la escuela o para otros proyectos.
- Pueden hacer más planes sobre lo que aún les gustaría aprender y cómo.- Tendrán una confirmación oficial de su participación en un proyecto.- ¡Pueden mostrarlo a sus amigos y familiares!

4. Educación no formal (ENF) y Oportunidades de Aprendizaje en Línea para Jóvenes (YOLOs).

Las oportunidades de aprendizaje en línea para jóvenes (*YOLOs*) pueden ser tanto formales como no formales dependiendo de las instituciones que las ofrecen y del reconocimiento formal o no formal del curso u oportunidad de aprendizaje en línea. Cuando las universidades, los colegios, las escuelas y los centros de formación profesional ofrecen educación a distancia que termina con algún diploma o créditos asignados al alumno que es un *YOLO* formal.

Las organizaciones no gubernamentales o las escuelas que ofrecen oportunidades de aprendizaje en línea en el marco de proyectos también contribuyen a la creación de aptitudes, conocimientos y competencias en el alumno. Se trata de *YOLOs* no formales que a menudo terminan con alguna herramienta de reconocimiento no formal como **Youthpass**, Europass o cualquier otro certificado de finalización.

Hay muchas plataformas de *YOLO* que ofrecen oportunidades de educación en línea y herramientas útiles en línea para los jóvenes estudiantes, que se describen en los siguientes capítulos de este manual.

II. TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TIC). EL E-LEARNING.

Las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante, TIC) y, concretamente, el e-learning es esencial hoy en día en la relación entre el individuo y la sociedad que correlacionan los cuatro subsistemas que se pueden reconocer en la sociedad, y que son esenciales para su existencia: La dimensión político-jurídica, la dimensión social, la dimensión cultural y la dimensión económica, y han marcado una encrucijada en los actuales paradigmas de aprendizaje y comunicación.

El Consejo Europeo de Lisboa, promover un enfoque centrado en el estudiante incluye el uso de nuevas las tecnologías multimedia y la Internet, para mejorar la calidad de la enseñanza facilitando el acceso a los recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia. Hoy en día no cabe duda de que el e-learning es un concepto en evolución, que sigue el ritmo de la innovación tecnológica. Algunos expertos han considerado que el desarrollo de la enseñanza electrónica es un cambio de paradigma en el aprendizaje.

Ello requiere, por ejemplo, que los proveedores de enseñanza en línea, al tiempo que fomentan el uso activo, crítico y perspicaz de esas tecnologías, mantengan los mismos niveles de calidad que en otras formas de enseñanza, en particular en lo que respecta al concepto de educación, la democracia electrónica, el proceso de lucha contra el acoso cibernético, la gobernanza de Internet y la protección de los datos personales en línea. A este respecto, se considera que las TIC son formas innovadoras de introducir nuevos métodos e instrumentos para la educación y la relación con el alumno y el profesor/facilitador para mejorar la calidad de la educación hasta la entrega de los contenidos.

Desde una perspectiva de abajo hacia arriba, los profesores y las organizaciones pueden utilizar estos recursos para llegar a un mayor número de jóvenes que usan herramientas sencillas para los jóvenes, especialmente aquellos que vienen de un entorno con menos oportunidades. Para promocionar un nuevo entorno para la comunicación más sostenible para la necesidad del desarrollo y empoderamiento.

Consideramos que este enfoque es muy importante y urgente para captar los retos de una estrategia de capacitación más inclusiva con respecto a la información y las tecnologías y la importancia de desarrollar la competencia en esta esfera, en particular mediante la capacitación en todos los niveles del sistema educativo, formal e informal, y a lo largo de toda la vida.

Estos acontecimientos demuestran un creciente interés por el uso de las TIC para el desarrollo de una sociedad de conocimiento, por un lado, y por otro lado promueven también un cambio en el uso de herramientas en línea con fines educativos. Por ejemplo, nociones como "comunidad de práctica" y "contenido producido por homólogos", esenciales en los procesos de e-learning, son significativamente pertinentes también para los procesos de educación no formal. La mayoría de las infraestructuras y programas informáticos de e-learning incluyen hoy en día características basadas en la visión constructivista del proceso educativo, que también está en la base de las teorías y prácticas de aprendizaje no formal.

Estas similitudes, junto con otras, permitieron en los últimos años que el e-learning se utilizara en las prácticas de capacitación de los principales interesados en la juventud europea, como el Consejo de Europa, SALTO, la Comisión Europea y el Programa Erasmus+.

E-learning **en entornos de educación no formal.**

La situación actual de la educación refleja cómo se está convirtiendo el sector de la educación formal informal, mientras que el aprendizaje no formal se está convirtiendo simultáneamente en más formal. Insta a "repensar" la educación para adecuarla a la era en línea, en la que los nuevos medios "democratizan la educación", capacitan a los jóvenes y abren caminos a la tolerancia para vivir y trabajar en una Europa multicultural. El desdibujamiento de las fronteras entre lo formal, lo no formal y lo informal requerirá nuevas habilidades de enseñanza y una evolución constante de los perfiles de los trabajadores juveniles o de los maestros de escuela. Un enfoque holístico de la educación, métodos individualizados, entrenamiento profesional y aprendizaje basado en la experiencia también invitaría a las personas a dar un paso atrás de la rutina y promover el cambio.

Aunque la idea de aprender a lo largo de la vida no es nueva, ha ganado más importancia en el discurso internacional sobre la política educativa en las últimas dos décadas. Se han desarrollado muchos programas para apoyar el aprendizaje permanente. El enfoque principal de estos programas es permitir a los individuos ir en busca de oportunidades de aprendizaje por razones personales o profesionales a lo largo de la vida. La mejora personal, la empleabilidad, la competitividad y una ciudadanía más activa son algunos de los resultados esperados de un programa de aprendizaje permanente (LLP).

Debido a la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación en nuestra sociedad actual, la competencia digital desempeña un papel importante en los programas de aprendizaje permanente. Los individuos deben ser capaces de utilizar las computadoras para "recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet".

No obstante, los cambios e innovaciones en los paradigmas de aprendizaje plantean nuevas cuestiones de calidad e inclusión. ¿Refleja la oferta de e-learning hoy en día los mismos estándares de calidad en el aprendizaje residencial? ¿Es el E-learning hoy en día lo más inclusivo posible? ¿Es eficaz el e-learning? ¿En qué contextos? ¿Para qué grupos de alumnos? ¿Cómo responden los distintos alumnos? ¿El entorno sociocultural marca la diferencia? ¿Qué problemas tiene el e-learning en las actividades interculturales de educación y formación no formal? Estas son preguntas que animan el debate en torno al E-learning y a las que aún no hemos encontrado respuestas.

Es particularmente importante la cuestión de cómo puede tener éxito el e-learning, especialmente en esta fase de la sociedad que está pasando urgentemente de una etapa de "adopción temprana" a una oferta más general y, en este asunto, es de importancia crítica comprender la calidad del e-learning en un mercado educativo europeo.

Hasta ahora se han desarrollado muchos conceptos y enfoques diferentes para muchos contextos y propósitos diferentes. En relación con la calidad, el debate se desarrolla también en términos de aprendizaje de los profesionales, no sólo en la educación formal, donde el campo del e-learning se ha explorado bastante ampliamente, sino también en los procesos de educación no formal, donde hasta el momento el debate se ha llevado a cabo principalmente en términos de compatibilidad de normas, principios, bases teóricas, valores y métodos.

El e-learning se prevé como un amplio conjunto de aplicaciones y procesos que incluyen el aprendizaje basado en la web, el aprendizaje basado en la computadora, las aulas virtuales y el aprendizaje digital.

El desarrollo del e-learning es una de las áreas de educación y formación, también en lo que respecta a la educación intercultural no formal y a las actividades de formación.

Sin embargo, lo que se sabe sobre el e-learning es muy limitado debido a la escasez de estudios de evaluación. Se trata de un desafío particularmente vinculado a la identificación de criterios de calidad, enfoques pedagógicos en el e-learning y al impacto intercultural en la educación no formal en las actividades de capacitación.

El uso de la enseñanza electrónica se está convirtiendo en una práctica común en los entornos no formales hoy en día, las personas que todavía visitan las escuelas y universidades están de alguna manera acostumbradas a las tecnologías multimedia y a la Internet como medio para mejorar y facilitar su aprendizaje.

No ocurre lo mismo con la gente que ya ha dejado la escuela o terminado la universidad. Algunos de ellos se sienten incluso incómodos en los escenarios de e-learning, especialmente si tienen que elegir entre la "forma clásica / tradicional de aprendizaje" y el E-learning.

Aunque reconocen que las herramientas de aprendizaje en línea pueden facilitar y mejorar el ritmo de su proceso de aprendizaje, parecen no hacer uso de estas herramientas.

La brecha digital, la alfabetización digital y la educación no formal.

Aunque muchas personas son capaces de usar computadoras, la competencia digital es desigual entre individuos. Según investigaciones recientes, es posible identificar a los "nativos digitales" (personas que nacieron y se criaron rodeadas de computadoras, correos electrónicos, Internet, teléfonos celulares y todas las demás tecnologías de la era digital y las utilizan) y los "inmigrantes digitales" (personas que no nacieron en el mundo digital, pero que adoptaron y aprendieron a utilizar las nuevas tecnologías más adelante en su vida). Más adelante, en un análisis más profundo, podemos hacer una distinción entre las personas que pueden comunicarse, acceder y publicar información utilizando las tecnologías de la era digital o no tan capaces. La competencia digital tiene también diferentes niveles de alfabetización de manera similar a la lectura y la escritura.

Teniendo en cuenta las diferentes perspectivas de la sociedad actual sobre la brecha digital, es seguro de que una parte de la población está al margen de la competencia digital. Definitivamente la edad, la disponibilidad de dispositivos informáticos y el acceso a Internet son factores importantes, pero ser competente en materia digital es comprender y poder evaluar las posibilidades y ventajas de la utilización de las TIC son.Como apoyo al desarrollo de la competencia digital, el entorno educativo - formal, no formal o informal - juega un papel importante.

La educación y la capacitación que no forma parte de un sistema regular de escuelas, colegios y universidades, pero que tiene objetivos estructurados, se considera como educación no formal. Este tipo de educación no conduce principalmente a la certificación, sino sobre todo al reconocimiento y validación del aprendizaje mediante la experimentación y el intercambio de experiencias entre los alumnos.

Posibles dificultades para adoptar y aplicar instrumentos de e-learning.

Los entornos educativos no formales se enfrentan a algunos problemas como:

- Presupuesto: las pequeñas instituciones de educación no formal suelen trabajar con un presupuesto ajustado. Aún así, se debe invertir dinero para entrenar al personal y organizar el equipo tecnológico, pero se espera que las inversiones tengan resultados positivos lo más rápido posible.

- Personal: a menudo es limitado y lleva a una situación en la que una persona es responsable de diferentes tareas nuevas, como la creación de contenidos, el diseño y la tutoría, además de las habituales.

- Los estudiantes: si perciben el entorno de e-learning como un simple cambio de medio, es probable que no participen, al menos no de forma espontánea.

- Otras variables: las escuelas de idiomas comerciales difieren en tamaño, interés y calidad. Incluso cuando un proyecto de e-learning se ajusta al presupuesto, la dirección de la escuela puede optar por no llevarlo a cabo.

Ventajas del uso de herramientas de e-learning.

- Algunos de los elementos que los participantes del proyecto que dirigimos en la educación digital mencionan esos elementos como ventajas del uso de herramientas de e-learning.

- Es flexible y cómodo, puedes acceder cuando quieras y desde cualquier sitio que esté conectado a Internet.

- Da libertad de elección porque las fuentes pueden ser seleccionadas por el estudiante, un sistema a la medida de cada persona.

- Promueve un espacio más amplio para la autoevaluación y la retroalimentación.

- Es interactivo, y eso da la sensación de ser más participativo y más interesantes y los recursos son ilimitados y fáciles de compartir con otros compañeros.

- Es evidentemente más ecológico.

III. COMPETENCIA DIGITAL Y HERRAMIENTAS EN LÍNEA EN NFE.

El concepto de competencia digital ha surgido simultáneamente con el desarrollo tecnológico y cómo la sociedad ha reconocido la necesidad de nuevas competencias. El desarrollo de las tecnologías permite y crea constantemente nuevas actividades y objetivos, por lo que la importancia de la competencia digital está en constante evolución y debe considerarse siempre en relación con la tecnología actual y su aplicación.

Aunque el uso de las computadoras, los móviles e Internet está aumentando en casi todos los grupos de personas, no significa necesariamente que desarrollen habilidades y puedan beneficiarse de ellas en los muchos aspectos diferentes de la vida. Las investigaciones han demostrado que el uso de grandes cantidades de computadoras, teléfonos móviles e Internet sólo contribuye a la adquisición de aptitudes digitales a nivel operacional. La mayor capacidad cognitiva para la búsqueda y selección crítica de información no es consecuencia de un mayor consumo. Los usuarios pueden simplemente permanecer en el mismo nivel y utilizar sólo algunas aplicaciones específicas. Por lo tanto, el alto consumo de tecnología como tal no debe considerarse una prueba de competencia digital (Van Deursen, 2010).

Definición de la competencia digital.

La competencia digital es una combinación de conocimientos, aptitudes y actitudes con respecto al uso de la tecnología para realizar tareas, resolver problemas, comunicarse, gestionar información, colaborar, así como para crear y compartir contenidos de manera eficaz, apropiada, segura, crítica, creativa, independiente y ética.

Marco de Competencia Digital para Educadores (DigCompEdu)

Las profesiones de la enseñanza se enfrentan a exigencias que cambian rápidamente y que requieren un nuevo conjunto de competencias más amplias y sofisticadas que antes. La ubicuidad de los dispositivos y aplicaciones digitales, en particular, exige que los educadores desarrollen su competencia digital.

El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu) es un marco científicamente sólido que describe lo que significa para los educadores ser digitalmente competentes. Proporciona un marco de referencia general para apoyar el desarrollo de las competencias digitales específicas de los educadores en Europa. DigCompEdu está dirigido a educadores de todos los niveles de la educación, desde la primera infancia hasta la educación superior y de adultos, incluida la educación y formación general y profesional, la educación para necesidades especiales y los contextos de aprendizaje no formal.

DigCompEdu detalla 22 competencias organizadas en seis áreas. El enfoque no se centra en las competencias técnicas. Más bien, el marco pretende detallar cómo se pueden utilizar las tecnologías digitales para mejorar e innovar la educación y la formación. El estudio DigCompEdu se basa en el trabajo previo realizado para definir la Competencia Digital de los ciudadanos en general y las Organizaciones de Educación con Competencia Digital (DigCompOrg). Contribuye a la Agenda de Calificaciones para Europa, recientemente aprobada por la Comisión, y a la iniciativa insignia de Europa 2020, Agenda de Nuevas Calificaciones para Nuevos Empleos.

¿Qué es el Marco de Competencia Digital para los Ciudadanos y por qué es necesario?

Los europeos viven en un mundo digital cada vez más complejo, que está revolucionando la forma en que trabajan, hacen negocios, aprenden y se comportan como ciudadanos activos en la sociedad actual. Tanto si se trata de rellenar una solicitud de empleo en línea, como de utilizar el comercio electrónico para comprar o realizar operaciones bancarias a través de una aplicación, la gente necesita las habilidades, los conocimientos y la confianza para sacar el máximo partido de la revolución digital. La falta de habilidades digitales puede tener un profundo efecto en las oportunidades de la vida general de las personas y en su empleabilidad.

Alrededor del 40% de la población de la Unión Europea (UE) tiene un nivel insuficiente de conocimientos digitales, de los cuales el 22% no tiene ninguno. A menudo se trata de ciudadanos de más edad, jóvenes con menor nivel de educación, familias con ingresos más bajos e inmigrantes.

Además, el 32 % de la fuerza laboral de la UE no tiene suficientes conocimientos digitales, y se estima que el 13 % no tiene ninguno (1). También hay que señalar que en toda la UE, el 42 % de los ciudadanos sin conocimientos informáticos están inactivos en el mercado laboral.

La UE es muy consciente de que muchos ciudadanos carecen de la capacidad de explotar todo el potencial de las tecnologías digitales en su vida cotidiana. Además, no ha habido un entendimiento común de lo que son las habilidades digitales o cómo evaluarlas. Por ello, la Comisión Europea ha desarrollado el Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos, conocido como DigComp, y una herramienta de autoevaluación conexa.

Esencialmente, el marco identifica 21 competencias en cinco áreas clave, describiendo lo que significa ser un experto en tecnología digital. Las personas deben tener competencias en cada una de estas áreas para poder alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio y la participación en la sociedad.

Ser digitalmente competente es más que ser capaz de usar el último teléfono inteligente o computadora se trata de ser capaz de usar esas tecnologías digitales de una manera crítica, colaborativa y creativa. Por eso DigComp pide a la gente que piense en una serie de cuestiones como el almacenamiento de información, la protección de su identidad digital, el desarrollo de contenidos digitales y la "Netiqueta".

¿QUIÉN PUEDE USAR EL DIGCOMP?

El marco puede ser utilizado por una serie de personas y organizaciones para evaluar la competencia digital en tecnología. Los ciudadanos de la UE con escasas competencias digitales pueden utilizarlo para identificar los conocimientos que necesitan para ser más activos en la sociedad. Alguien que esté desempleado y buscando trabajo puede utilizar el DigComp para identificar las competencias digitales que ya tiene y añadir esa información a su CV y a sus solicitudes de empleo. Además, el marco puede ayudarles a identificar las habilidades de las que carecen, facilitando la búsqueda de las oportunidades de desarrollo y aprendizaje adecuadas.

Los empleadores que buscan nuevos miembros del personal pueden utilizar el DigComp para definir con precisión las competencias y cualificaciones necesarias para elaborar una descripción de puesto o cubrir una vacante.

Los servicios de empleo pueden utilizar el marco para intercambiar información pertinente sobre el mercado de trabajo -como currículos y vacantes- y ofrecer a los solicitantes de empleo una orientación profesional informada para todos los empleos que requieran aptitudes digitales pero que no sean profesiones relacionadas con las TIC.

El DigComp es una guía de los requisitos de aprendizaje, lo que significa que también es un recurso valioso para el sector de la educación y la capacitación. Por ejemplo, los profesores pueden utilizarlo para elaborar cursos y evaluar el progreso de los estudiantes mientras trabajan para mejorar sus competencias digitales. Los profesores también deben ser competentes en materia digital.

¿CÓMO FUNCIONA EL DIGCOMP?

Cualquier persona puede describir libremente su competencia digital en 27 idiomas a través de la herramienta de autoevaluación EUROPASS basada en el marco DigComp.

Véase: https://europass.cedefop.europa.eu/en/about

El EUROPASS es un servicio de la UE que permite a los solicitantes de empleo mostrar sus habilidades y cualificaciones en formatos que pueden ser fácilmente entendidos en toda Europa.

El Marco de Competencia Digital para los Ciudadanos fue desarrollado por la Investigación Conjunta de la UE en nombre de la Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión. Para más información, véase: http://ec.europa.eu/jrc/digcomp.

HERRAMIENTAS Y MÉTODOS EN LÍNEA PARA EL TRABAJO DIGITAL DE LOS JÓVENES Y EL APRENDIZAJE EN LÍNEA EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL.

Sistema de gestión de aprendizaje de código abierto (LMS) = MOODLE

Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) libre y de código abierto escrito en PHP y distribuido bajo la Licencia Pública General GNU. Desarrollado sobre principios pedagógicos, Moodle se utiliza para el aprendizaje mixto, la educación a distancia, el aula volteada y otros proyectos de e-learning en escuelas, universidades, lugares de trabajo y otros sectores. Moodle fue desarrollado originalmente por *Martin Dougiamas* para ayudar a los educadores a crear cursos en línea con un enfoque en la interacción y la construcción colaborativa de contenido, y está en continua evolución.

La primera versión de Moodle fue lanzada el 20 de agosto de 2002El Proyecto Moodle está dirigido y coordinado por el Cuartel General de Moodle, una empresa australiana de 50 promotores que cuenta con el apoyo financiero de una red de ochenta y cuatro empresas de servicios asociadas a Moodle en todo el mundo. El desarrollo de Moodle también ha sido asistido por el trabajo de programadores de código abierto.

Moodle es una plataforma de aprendizaje que se utiliza para aumentar y mover los entornos de aprendizaje existentes en línea. Como herramienta de e-learning, Moodle desarrolló una serie de características que ahora se consideran estándar para los sistemas de gestión del aprendizaje, como un calendario y un libro de notas. Moodle es un entorno de aprendizaje virtual y puede utilizarse en muchos tipos de entornos como la educación, la capacitación y el desarrollo, así como en entornos empresariales.

Más información en https://moodle.org/

HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN EN LÍNEA.

La comunicación efectiva es la clave para el éxito de la enseñanza y el aprendizaje, ya sea en un aula física o en un aula virtual. Sin embargo, mantener la comunicación en línea no con uno, sino con más de veinte estudiantes es sin duda un desafío.

Las plataformas de comunicación ayudan a superarlo; permiten la comunicación con grupos más grandes, con videoconferencias, mensajería instantánea, llamadas de audio, salas virtuales y más, con cualquier dispositivo y desde cualquier lugar.

Algunas de las herramientas en demanda son:

- Zoom
- MS Teams
- Skype
- Google Meet

Zoom - Con equipos de todo el mundo trabajando a distancia durante la pandemia de COVID-19, vídeo las herramientas de conferencia como el Zoom se han vuelto extremadamente populares. Zoom ayuda a las empresas y organizaciones a reunir a sus equipos en un entorno sin fricciones para hacer más cosas. Su plataforma en la nube, fácil y fiable, para compartir vídeo, voz, contenido y chat funciona en dispositivos móviles, ordenadores de sobremesa, teléfonos y sistemas de habitaciones. Zoom cotiza en el Nasdaq (ZM) y tiene su sede en San José, California.

Zoom es una herramienta de videoconferencia basada en la nube que permite organizar fácilmente reuniones virtuales individuales o de equipo. Con potentes funciones de audio, vídeo y colaboración, esta herramienta de comunicación remota conecta a los miembros remotos del equipo entre sí.

Las características principales de Zoom incluyen:

- Videoconferencia y video-chat de alta definición.
- Conferencias de audio usando VoIP (Voz sobre Protocolo de Internet).
- Mensajería instantánea.
- Fondos virtuales para videollamadas.
- Compartir pantalla y pizarras de colaboración.
- Organizar seminarios web de vídeo

Microsoft Teams MS

Es es un software de colaboración de equipos basado en la nube, que forma parte del conjunto de aplicaciones de Office 365. Las capacidades principales de Microsoft Teams incluyen la mensajería empresarial, las llamadas, las reuniones de vídeo y el intercambio de archivos. Las empresas de todos los tamaños pueden utilizar los equipos.

Teams es el núcleo de la oferta de comunicaciones unificadas basadas en la nube de Microsoft, y compite conproductos similares como Slack, Cisco Webex Teams y Google Hangouts. Como aplicación de comunicaciones empresariales, Teams permite a los trabajadores locales y remotos colaborar en el contenido en tiempo real y casi en tiempo real a través de diferentes dispositivos, incluidos ordenadores portátiles y dispositivos móviles.

Microsoft Teams se integra con otras aplicaciones de Office 365, incluyendo Exchange, PowerPoint y SharePoint. Los equipos de Microsoft se lanzaron en marzo de 2017. En septiembre de 2017, Microsoft anunció que los equipos reemplazarían a Skype para empresas en Internet en Office 365. Durante los últimos meses, Microsoft ha estado incorporando a los equipos las características de Skype para empresas en Internet, entre las que se incluyen funciones de mensajería, reuniones y llamadas. Con frecuencia se agregan nuevas características a los equipos.

Skype

Skype es una aplicación de telecomunicaciones que se especializa en proporcionar videoconferencias y llamadas de voz entre ordenadores, tabletas, dispositivos móviles, la consola Xbox One y relojes inteligentes a través de Internet. Skype también proporciona servicios de mensajería instantánea. Los usuarios pueden transmitir texto, video, audio e imágenes. Skype permite llamadas de videoconferencia.

Aunque Skype es un producto comercial, su versión gratuita se utiliza cada vez con más frecuencia entre profesores, escuelas y organizaciones benéficas interesadas en proyectos educativos globales.

Google Meet

Google Meet (antes conocido como Hangouts Meet) es un servicio de video-comunicación desarrollado por Google. Es una de las dos aplicaciones que sustituyen a Google Hangouts, la otra es Google Chat. Google planeó comenzar a retirar Google Hangouts en octubre de 2019.

Las características de Google Meet incluyen:

- Llamadas de audio y video bidireccionales y multidireccionales con una resolución de hasta 720p.
- Un chat de acompañamiento.
- Cifrado de llamadas entre todos los usuarios.
- Filtro de audio con cancelación de ruido.
- Modo de luz baja para el video.
- Capacidad de unirse a las reuniones a través de un navegador web o a través de aplicaciones Android o iOS.
- Integración con Google Calendar y Google Contacts para llamadas de reuniones con un solo clic.
- Compartir la pantalla para presentar documentos, hojas de cálculo, presentaciones o (si se utiliza unanavegador) otras pestañas del navegador.
- Capacidad de llamar a reuniones usando un número de marcación en los EE.UU.
- Los anfitriones pueden negar la entrada y eliminar a los usuarios durante una llamada.

Google Meet (antes conocido como Hangouts Meet) es un servicio de video-comunicación desarrollado por Google. Es una de las dos aplicaciones que sustituyen a Google Hangouts, la otra es Google Chat.

Conectar, colaborar y celebrar con seguridad desde cualquier lugar. Con Google Meet, todo el mundo puede crear y participar de forma segura en reuniones de vídeo de alta calidad para grupos de hasta 250 personas.

A partir de principios de mayo de 2020, cualquier persona con una dirección de correo electrónico puede inscribirse en Meet y disfrutar de muchas de las mismas características disponibles para nuestros usuarios de negocios y educación, como una programación y una pantalla compartida sencillas, subtítulos en tiempo real y diseños que se adaptan a sus preferencias, incluida una vista ampliada en mosaico.

Más información en: https://meet.google.com/

Pizarras en línea.

Las pizarras en línea o pizarras digitales ayudan a emular la experiencia de la pizarra en el aula con los estudiantes. La mayoría de estas herramientas ofrecen un lienzo infinito con bibliotecas de formas para crear diferentes tipos de diagramas, tablas, gráficos y otros propósitos de visualización (es decir, crear carteles, organizadores gráficos, etc.).

Son ampliamente utilizadas por los educadores para una variedad de propósitos. El espacio de trabajo visual para la colaboración en equipo (planificación, lluvia de ideas o diseño visual, dibujo de diagramas de flujo, diagramas, mapas mentales y más).

Creately es una de las formas más simples de trabajar visualmente y colaborar con su equipo - Desde esbozar conceptos, analizar procesos hasta hacer planes de lluvia de ideas, usar los diagramas de Creately para pensar y colaborar visualmente.

Más información en: https://creately.com/

Jamboard es la pizarra digital de Google Suit que ofrece una rica experiencia de colaboración para equipos y aulas. Observa cómo se desarrolla tu creatividad: puedes crear una Jam, editarla desde tu dispositivo y compartirla con los demás. Todo el mundo puede colaborar en el Jam en cualquier momento y lugar. Para las empresas y escuelas que utilizan el hardware de la pizarra electrónica, puedes utilizar tu teléfono o tu tableta para unirte o abrir un Jam en una pizarra cercana.

Más información en: https://edu.google.com/products/jamboard/

Herramientas de planificación de trabajo.

Mantener un horario de trabajo es aún más importante cuando se trabaja desde casa; especialmente durante los momentos de estrés, una rutina sólida puede ayudar a maximizar el uso de su tiempo. Puedes usar aplicaciones de administración del tiempo y de programación como Google Calendar y Calendly para agilizar.

Calendly te ayuda a programar reuniones sin los correos electrónicos de ida y vuelta. Calendly puede conectarse con hasta seis de sus calendarios para comprobar automáticamente la disponibilidad y ayudarle a conectarse con sus mejores contactos, clientes potenciales y clientes.

Más información en: https://calendly.com/

Herramientas de gestión de documentos.

Desde los exámenes hasta los planes de estudio, hay una serie de documentos que los profesores tienen que mantener regularmente. Una ubicación central para almacenar, organizar y gestionar todos estos documentos es esencial para llevar un seguimiento adecuado de los mismos, especialmente cuando se enseña a distancia.

Herramientas como GSuite, MS office, OneDrive, Dropbox y Evernote simplifican el proceso de manteniendo los documentos que usted posee. Almacene todos los documentos, archivos, etc. en la nube, lo que le permite a usted y a sus alumnos acceder a ellos con cualquier dispositivo desde cualquier lugar. Organizar ordenadamente los documentos en las carpetas y subcarpetas relevantes facilitando su recuperación.

Compartir rápidamente archivos y documentos con cualquiera que tenga un solo enlace o como un archivo. También puedes ajustar la configuración de los permisos, cambiándolos al modo Editar, Ver y Sugerir en las aplicaciones de GSuite.

Colaborar con los estudiantes en la edición y revisión de los documentos, añadir comentarios y sugerencias y hacer un seguimiento de los cambios con el historial de versiones.

Más información en:
https://workspace.google.com/
https://www.microsoft.com/en/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage
https://evernote.com/

Herramientas de video en línea.

YouTube y *Loom* son grandes herramientas de vídeo en línea para crear y compartir vídeos con sus alumnos. Puedes usar estas herramientas de varias maneras; Graba tus clases o conferencias en línea y compártelas con los estudiantes.

Los estudiantes pueden volver a ver los videos si estuvieron ausentes o durante las revisiones de los exámenes. También pueden tener el video grabado antes de la lección y compartirlo con los estudiantes cuando estén de permiso.

Si está enseñando la misma lección a diferentes clases, puede hacer uso de una lección pregrabada para evitar la enseñanza repetitiva.Anime a los estudiantes a aprender de forma independiente con lecciones de vídeo pregrabadas. La oportunidad de los estudiantes que aprenden mejor un concepto es más alto cuando lo entienden por sí mismos.

Compartir enlaces a recursos de video existentes en línea.

Más información en: https://www.loom.com/

Creadores de cuestionarios en línea.

Ya sea que estés enseñando en línea o en un salón de clases físico o en el trabajo juvenil, los cuestionarios son una gran manera de comprobar el rendimiento de un estudiante y un participante. Los cuestionarios en línea lo hacen fácil:

- Crear, formatear y compartir evaluaciones en línea.
- Crea hojas de respuestas que te permitan rastrear fácilmente y anotar las respuestas de cada estudiante.

Kahoot: esta es la herramienta online más famosa para la educación. Si has empezado a usarla en tu clase, probablemente también has oído a tus estudiantes pidiendo jugar más de una vez.

Quizizz: un creador de quiz que puede ser comparado con Kahoot, menos conocido pero técnicamente genial, con muchas opciones de preguntas y una característica de meme realmente atractiva.

Plataforma de tareas en línea.

Una de las cosas más difíciles de enseñar desde casa es llevar la cuenta de los deberes de los estudiantes. Los deberes pueden presentarse de diferentes formas: ensayos, discursos, pruebas, etc. Puedes usar una combinación de las plataformas anteriores para que los estudiantes presenten sus tareas:

- Google Docs - para ensayos y otros trabajos escritos.
- Zoom, Skype, y otras aplicaciones de videoconferencia - para asignaciones verbales.
- Loom, YouTube, Prezi, Google Slides - para videos y presentaciones.
- Google Classroom - Distribuye tareas, califica y envía comentarios.

LAS HERRAMIENTAS CREATIVAS - *Creador de diseño gráfico, presentación y editor de fotos.*

PIKTOART

Piktochart es una aplicación infográfica basada en la web que permite a los usuarios sin experiencia intensiva como diseñadores gráficos crear fácilmente infografías de calidad profesional utilizando plantillas temáticas. Una característica importante de Piktochart es su capacidad de publicación en HTML, que genera infografías que se pueden ver en línea con múltiples elementos sobre los que los usuarios pueden hacer clic. Además, el programa proporciona herramientas para añadir mapas interactivos, gráficos, vídeos e hipervínculos.

https://piktochart.com/

CANVA

Canva es una plataforma de diseño gráfico que se utiliza para crear gráficos de medios sociales, presentaciones, carteles, documentos y otros contenidos visuales. La aplicación ya incluye plantillas para que los usuarios las usen.La plataforma es de uso gratuito pero ofrece suscripciones de pago como Canva Pro y Canva for Enterprise para una funcionalidad adicional. Canva es una herramienta cargada con suficientes características y funcionalidades fáciles de usar que cualquiera puede crear una variedad de contenido atractivo que se comparte.

https://www.canva.com

PICMONKEY

PicMonkey es una de las mejores alternativas de Canva que es un editor en línea y creador de diseño gráfico. Puedes editar fotos, crear nuevos diseños usando plantillas y crear un diseño desde cero. Te ofrece más de 40 filtros de fotos, más de 4K de gráficos y texturas para elegir y más de 300 fuentes.

https://www.picmonkey.com/

VISME

Si estás cansado de PowerPoint, **Visme** ofrece unas bonitas plantillas de presentación para que las utilices, cada una con su propia colección de diseños de diapositivas. Desde imágenes a infografías, libros electrónicos y vídeos, estas herramientas basadas en la Web utilizan plantillas prediseñadas junto con la funcionalidad de arrastrar y soltar para permitirle crear toda una serie de contenidos atractivos para alimentar sus esfuerzos de marketing.

https://www.visme.co/

Mentimeter

Mentimeter le permite convertir las reuniones, talleres, entrenamientos, conferencias o clases en experiencias interactivas que son divertidas tanto para usted como para sus participantes. Cree nubes de palabras basadas en las impresiones de su público, haga una pregunta rápida de opción múltiple para que su público pueda votar, o anime a toda la sala con un concurso de preguntas y respuestas. Más de 25 millones de personas en todo el mundo ya usan Mentimeter para presentaciones interactivas.

https://www.mentimeter.com/

SLIDO

Slido es una plataforma de preguntas y respuestas y de votación fácil de usar. Ayuda a la gente a sacar el máximo provecho de las reuniones y eventos, cerrando la brecha entre los oradores y sus audiencias.Desde profesionales de la comunicación interna hasta entrenadores, líderes de equipos, organizadores de conferencias y presentadores individuales, Slido es utilizado por cualquiera que busque habilitar una conversación abierta en una reunión en vivo, ya sea en persona o virtual.

https://www.sli.do/

APLICACIONES DE BRAINSTORMING PARA UN EQUIPO DE COLABORACIÓN

Trello es una herramienta de lista visual que puede ser utilizada para la gestión de proyectos, colaboración y ¡mucho más! Cuando Trello se lanzó en 2011, los desarrolladores lo describieron como "una página web en la quehacer un montón de listas". Cada lista contiene tarjetas. Cada tarjeta es una cosa en la que alguien podría querer trabajar". En el reverso de cada tarjeta, hay espacio para incluir una descripción, conversaciones, archivos adjuntos, enlaces, listas de control, etiquetas y más. Así que, ¿por qué usar esto en lugar de cubrir la pizarra con notas postales? Puedes invitar a otros a colaborar contigo en tu pizarra Trello. Así que esta herramienta termina siendo útil para proyectos de grupo, colaboraciones con tus colegas, etc.

Padlet es una herramienta similar a Trello, pero simplificada. Se presenta más bien como un tablero de Pinterest, pero sin todo el desorden y los anuncios. El sitio web de Padlet describe la herramienta como: "En algún lugar entre un doc y un constructor de sitios web completo, Padlet permite a todos hacer el contenido que quieran, ya sea un tablón de anuncios rápido, un blog o un portafolio".

La versión "gratuita" de Padlet es lo suficientemente generosa como para ser utilizada en un aula o para proyectos de grupo. Puedes colaborar con compañeros de clase o colegas en Padlet simplemente conociendo su dirección de correo electrónico.

Comparado con Trello, que está orientado a proyectos, Padlet está configurado más como un medio social -un usuario publica un texto, un enlace o un archivo- y otros usuarios pueden comentar, preferir, clasificar o incluso calificar la publicación (basado en la configuración que usted seleccione). Una ventaja de Padlet es que se puede configurar para que sea privado. Padlet ofrece aplicaciones para móviles y la opción de compartir o incrustar un tablero completo en el lienzo.

Actualmente no hay integración de LTI para el Canvas, pero Padlet proporciona instrucciones simples sobre cómo incrustar en el Canvas. También hay aplicaciones para móviles y plug-ins para el navegador disponibles para hacer más fácil la adición a tu pared de Padlet.

Más información en: https://padlet.com/

Popplet es quizás la herramienta más simple para capturar y organizar ideas. Con unos pocos clics en su pantalla puede hacer "Popplets" (pequeños cuadrados) y añadir texto e imágenes. Es fácil conectar los Popplets, reorganizarlos, cambiar su color e incluso ajustar su forma. Popplet es genial para aprender en el aula y en casa. Los estudiantes usan Popplet para pensar y aprender visualmente.

Los estudiantes aprenden a generar nuevas ideas capturando hechos, pensamientos e imágenes. Aprenden a hacer mapas mentales simples con sólo unos pocos pasos.

Más información en: https://www.popplet.com/

MIRO es la plataforma de colaboración en línea de pizarra para reunir a los equipos, en cualquier momento y en cualquier lugar. Miro es una pizarra virtual sin fin para hacer una brainstorming y escribir proyectos visuales. Puedes agregar videos de YouTube y Vimeo y Google Docs desde tu disco de Google a la pizarra.

Los estudiantes pueden colaborar en el trabajo en equipo en diferentes dispositivos. Pueden añadir pequeños memos y comentarlos con la mini-charla.

Más información en: https://miro.com/

iBrainstorm permite captar y compartir la mente creativa de un estudiante nunca ha sido tan fácil. iBrainstorm les permite hacer una brainstorming de la manera más fácil. Los estudiantes pueden escribir y agregar notas al pizarrón. Incluso pueden invitar hasta tres compañeros a participar en la brainstorming.

Más información en: http://www.ibrainstormapp.com

Flipgrid es una experiencia de discusión en video simple, gratuita y accesible para educadores, estudiantes y familias de preescolar a doctorado. Crea un tema e involucra a tu comunidad... ¡juntos!

Flipgrid es una plataforma activa de aprendizaje social que involucra a los estudiantes a través de discusiones basadas en video. La aplicación amplía el entorno basado en la web y crea nuevas posibilidades de reflexión, discusión, demostración y colaboración".

Los instructores crean una "cuadrícula" con un tema, y crean un corto (2,5 min. o menos) vídeo de aviso para compartirlo con la clase. Luego los estudiantes responden con sus propios videos! Los estudiantes pueden responder a otros videos con sus propios videos (90 segundos o menos).

Más información en: https://info.flipgrid.com/

piazza

Piazza es una plataforma de discusión de preguntas y respuestas gratuita y fácil de usar para que educadores y profesores puedan gestionar de forma eficiente las preguntas y respuestas en clase/taller/formación. Los estudiantes y participantes pueden publicar sus preguntas y colaborar para editar las respuestas a esas preguntas. Los instructores, formadores y profesores también pueden responder a las preguntas, respaldar las respuestas de los estudiantes y editar o eliminar cualquier contenido publicado.

Ahorra tiempo y ayuda a los estudiantes a aprender usando el poder de la comunidad:

- El formato de estilo Wiki permite la colaboración en un solo espacio- Incluye un editor LaTeX, sintaxis resaltada y bloqueo de código.

- Se destacan las preguntas y los puestos que requieren una acción inmediata.

- Los instructores aprueban las respuestas para mantener la clase en el buen camino.

REFERENCIAS

1. Mini-compendium on non-formal education, 2007 / Directorate of Youth and Sport at Council of Europe
2. Manual for facilitators in non-formal education, 2009/Council of Europe
3. Coyote Magazines-Issues №1/1999, №6/2002, №11/2006
4. Compass: A manual on human rights education with young people, 2009/Council of Europe
5. Coombs, P. H. (1968) World Educational Crisis: a systems approach, New York: Oxford University Press.
6. Coombs, P. H. and Ahmed, M. (1974) Attacking Rural Poverty: How non-formal education
can help, Baltimore: John Hopkins University Press.
7. Youthpass website - https://www.youthpass.eu
8. https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu
9. https://digital-competence.eu/front/what-is-digital-competence/
10. https://wp.wpi.edu/atc-ttl/2018/01/31/my-top-5-free-ish-cool-tools-that-integrate-intocanvas/
11. https://wp.nyu.edu/shanghai-online_teaching/piazza/
12. https://www.bookwidgets.com/blog/2017/03/8-intuitive-brainstorm-apps-for-a-collaborative-classroom
13. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mentimeter.voting&hl=en&gl=U

AUTORES

Milisav Milinkovic - NGO Iuventa - Serbia
Gianluca Massimiliano Frongia - TDM 2000 - Italy
Tsvetina Zaharlieva - Youth and Civil Initiatives in the Rose valley - Bulgaria

Publisher and Editor:
Dijana Puskar - NGO Iuventa

Year of publishing:
2020

YOLO
Youth Online Learning Opportunities

NGO Iuventa
Prote Gligorija Babovica 26, 15000 Sabac
+38162625973
office@ngoiuventa.org
www.ngoiuventa.org