



Acuerdos y puntos de debate
comisión parlamentaria de Cultura y Educación del Parlamento Europeo 25/02/2021:
adoptado el [Plan de Acción de Educación Digital](#) de la UE 2021-2027

- El plan también debe incluir a adultos, personas mayores, grupos vulnerables y aprendizaje no formal.
- Nuevas iniciativas necesarias en Inteligencia Artificial y robótica y para universidades europeas.
- La política de educación digital de la UE debe configurarse de acuerdo con las brechas expuestas por el cambio repentino impulsado por COVID-19 hacia el teletrabajo y el aprendizaje en línea.

En una resolución adoptada el jueves 25 de febrero, con 26 votos a favor y 2 abstenciones, la comisión parlamentaria de Cultura y Educación del Parlamento Europeo acogió con satisfacción el Plan de Acción de Educación Digital de la Comisión para 2021-2027. En particular, los eurodiputados elogiaron la intención de crear un centro de educación digital para vincular, coordinar, co-crear e intercambiar sobre las políticas de educación digital de los Estados miembros.

Victor Negrescu (S&D, RO) , ponente de la iniciativa, destacó: *"Hoy hemos pedido una política de educación digital más fuerte de la Unión Europea que conduzca a un acceso inclusivo a la educación digital en los Estados miembros y dentro de ellos, para que nadie se quede atrás. La educación digital de calidad ya no debería ser un privilegio y debería ser una característica complementaria de nuestros sistemas educativos diseñados conjuntamente con profesores, alumnos, padres, la sociedad civil, las partes interesadas relevantes y las autoridades locales "*.

Los eurodiputados subrayaron igualmente que la transición digital en educación "no será posible sin una inversión sustancial" y animan a los países de la UE a dedicar al menos el 10% de la financiación del Fondo de Recuperación y Resiliencia (FRR) a la educación y a incrementar el gasto público en educación. Al recordar que el 20% de los fondos del RRF se han destinado a la transición digital, instan a los Estados miembros a utilizar ese dinero para fortalecer la capacidad digital de los sistemas educativos.

Más enfoque en la igualdad de oportunidades: Los eurodiputados señalaron que los Estados miembros tienen "diferentes puntos de partida" en la educación digital, que deberían tenerse en cuenta en la implementación del plan de la UE.

Lamentan la ausencia en el plan de la Comisión de medidas dirigidas a estudiantes adultos menos cualificados y personas mayores, y recomiendan trabajar con las autoridades nacionales y locales en medidas para incentivar la educación digital para adultos. También piden apoyar a los proveedores de educación no formal para que brinden educación y capacitación digital de calidad.



LEHENDAKARITZA

Kanpo Harremanetarako Idazkaritza Nagusia
Euskadiren Europar Batasuneko Ordezkaritza

PRESIDENCIA

Secretaría General de Acción Exterior
Delegación de Euskadi para la Unión Europea

Los planes nacionales de educación digital deben centrarse en mejorar la competencia digital de las personas con discapacidad, las personas de grupos vulnerables y las personas que viven en zonas remotas o rurales; también recuerdan que la brecha de género en las competencias digitales sigue siendo del 11% y exigen medidas para garantizar la igualdad de género.

Nuevas iniciativas en IA y robótica: Preocupados por la falta de investigación y programas de educación superior específicos en Inteligencia Artificial, que socavan la ventaja competitiva de la UE, piden una mayor inversión pública en IA y nuevas iniciativas en educación que hagan pleno uso de la IA y la robótica. Al mismo tiempo, recuerdan la necesidad de garantizar un enfoque ético y centrado en el ser humano en la IA.

El [Plan de Acción de Educación Digital](#) destaca que para el 90 % de los puestos de trabajo en el futuro, en todos los sectores, será necesaria alguna forma de capacidades digitales; sin embargo, el 35 % de los trabajadores en Europa carecen de dichas capacidades. El requerimiento de capacidades digitales crecerá junto con otras capacidades en demanda, que van desde las básicas hasta las avanzadas, e incluyen inteligencia artificial, conocimientos sobre gestión de datos, supercomputación y ciberseguridad.

También subraya que todos los Estados miembros se enfrentan a una escasez de expertos digitales, incluidos analistas de datos, analistas de ciberseguridad, desarrolladores de software, especialistas en accesibilidad digital y expertos en aprendizaje automático. El 58 % de las empresas que quieren contratar especialistas digitales declaran tener dificultades para ello, y el 78 % de las empresas indican como la principal barrera para nuevas inversiones la falta de capacidades adecuadas. La investigación realizada por la Comisión muestra que hay margen para aumentar los programas de postgrado oficiales en inteligencia artificial y ciberseguridad en la UE. Esto dará acceso a las oportunidades pertinentes de aprendizaje de alta calidad en áreas digitales avanzadas en toda la UE. Sin embargo, deben realizarse más esfuerzos para promover las profesiones y carreras en el sector digital. A pesar de que se están llevando a cabo numerosos esfuerzos e iniciativas, también por parte de empresas informáticas profesionales y del Comité Europeo de Normalización (CEN) sobre profesionalidad en el sector de la TI y de las competencias digitales, deben reconocerse, promoverse y ampliarse los esfuerzos actualmente en curso.

Próximos pasos

La resolución será sometida de nuevo a votación por el Pleno en la segunda sesión plenaria de marzo (por confirmar).



PLAN DE ACCIÓN DE EDUCACIÓN DIGITAL DE LA UE (2021-2027). ([Link info](#))

-Presentado por la Comisión Europea el 30 de septiembre del 2020, hace hincapié en la importancia de promover las capacidades y competencias digitales para ofrecer a todas las personas la oportunidad de participar en la transformación digital. El Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027) plantea la visión que tiene la Comisión Europea de una educación digital de alta calidad, inclusiva y accesible en Europa. Es un llamamiento en favor de una mayor cooperación a escala europea para aprender de la crisis de la COVID-19, durante la cual se está utilizando la tecnología a una escala sin precedentes para fines de educación y formación, así como adecuar los sistemas de educación y formación a la era digital.

Por qué es necesario actuar:

- hogares de bajos ingresos no tienen acceso a ordenadores, y el acceso de banda ancha presenta grandes variaciones en la UE según los ingresos de las familias (Eurostat 2019),
- más de uno de cada cinco jóvenes de toda la UE no logran alcanzar un nivel básico de capacidades digitales,
- según un estudio de la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) de 2018, menos del 40 % de los educadores se considera preparado para utilizar tecnologías digitales para dar clase, con grandes diferencias entre los países de la UE,
- la crisis de la COVID-19 está provocando una transición sin precedentes hacia el aprendizaje online y el uso de tecnologías digitales.

Reforzar la cooperación y los intercambios en educación digital a nivel de la UE: La UE puede desempeñar un papel más activo a la hora de:

- identificar, compartir y generalizar buenas prácticas,
- apoyar a los Estados miembros y las comunidades de educación y formación mediante herramientas, marcos de actuación, orientaciones, conocimientos técnicos e investigación,
- reforzar la cooperación entre las partes interesadas creando un **Centro Europeo de Educación Digital** que vincule las iniciativas y los agentes nacionales y regionales de educación digital, así como respaldar la colaboración intersectorial y nuevos modelos para el intercambio de contenidos de aprendizaje digital, abordando cuestiones como normas comunes, interoperabilidad, accesibilidad y garantía de calidad. El Centro servirá como foro de reflexión, apoyando el desarrollo de políticas y prácticas, y supervisará el desarrollo de la educación digital en Europa, incluida la aplicación del nuevo Plan de Educación Digital. Además, el Centro apoyará la innovación impulsada por los usuarios y la participación a través del Hackatón de la Educación Digital (Digital Education Hackaton).

Prioridades estratégicas del Plan de Acción:

1. *Fomentar el desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento*

Esto requiere:

- ✓ infraestructuras, conectividad y equipos digitales,



LEHENDAKARITZA

Kanpo Harremanetarako Idazkaritza Nagusia
Euskadiren Europar Batasuneko Ordezkaritza

PRESIDENCIA

Secretaría General de Acción Exterior
Delegación de Euskadi para la Unión Europea

- ✓ planificación y desarrollo de capacidades digitales eficaces, incluidas capacidades organizativas actualizadas,
- ✓ profesores y personal de educación y formación con competencias y confianza digitales,
- ✓ contenidos de aprendizaje de alta calidad, herramientas fáciles de usar y plataformas seguras que respeten la privacidad y las normas éticas.

Lo que hará la Comisión:

- ✓ lanzar un diálogo estratégico con los Estados miembros de la Unión Europea (UE) para preparar una propuesta de Recomendación del Consejo sobre los factores que harán posible el éxito de la educación digital de aquí a 2022,
- ✓ proponer una Recomendación del Consejo sobre enseñanza en línea y a distancia para la educación primaria y secundaria centrada en un entendimiento común en toda la UE sobre cómo hacer que el aprendizaje a distancia, online y mixto sea eficaz, inclusivo y participativo de aquí a finales de 2021,
- ✓ desarrollar un marco europeo de contenidos de educación digital que aproveche la diversidad cultural y creativa europea y poner en marcha un estudio de viabilidad sobre una posible plataforma de intercambio europea que permita compartir recursos online certificados y esté conectada con las plataformas educativas existentes,
- ✓ contribuir a la conectividad de alta velocidad de los centros educativos y a la conectividad dentro de las escuelas, llevar a cabo actividades de sensibilización de Connectivity4Schools sobre las posibilidades de financiación y animar a los Estados miembros a aprovechar al máximo las ayudas europeas en materia de acceso a internet, compra de equipos digitales y aplicaciones y plataformas de aprendizaje electrónico,
- ✓ apoyar los planes de transformación digital en todos los niveles de la educación y la formación a través de proyectos de cooperación Erasmus, apoyar la pedagogía y los conocimientos especializados en materia digital sobre el uso de herramientas digitales a través de las Academias de Profesores Erasmus y poner en marcha una herramienta de autoevaluación online para los profesores —SELFIE (reflexión personal sobre un aprendizaje efectivo mediante el fomento de la innovación a través de tecnologías educativas)— para los profesores,
- ✓ desarrollar directrices éticas sobre inteligencia artificial (IA) y uso de datos en la enseñanza y el aprendizaje para educadores y apoyar la investigación y la innovación de Horizonte Europa en este campo.

2. *Perfeccionar competencias y capacidades digitales para la transformación digital*

Esto requiere:

- ✓ capacidades y competencias digitales básicas desde una edad temprana,
- ✓ alfabetización digital, incluida la lucha contra la desinformación,
- ✓ educación informática,
- ✓ buen conocimiento y comprensión de las tecnologías intensivas en datos tales como la inteligencia artificial,
- ✓ capacidades digitales avanzadas que generen más especialistas digitales y garanticen que las niñas y las mujeres jóvenes estén representadas por igual en los estudios y carreras digitales.

Lo que hará la Comisión:



LEHENDAKARITZA

Kanpo Harremanetarako Idazkaritza Nagusia
Euskadiren Europar Batasuneko Ordezkaritza

PRESIDENCIA

Secretaría General de Acción Exterior
Delegación de Euskadi para la Unión Europea

- ✓ desarrollar directrices comunes para profesores y personal educativo respecto al uso de la educación y la formación como medio para fomentar la alfabetización digital y abordar la desinformación;
- ✓ colaborar con la sociedad civil, las empresas tecnológicas europeas y los operadores, los organismos de radiodifusión, los periodistas, el Grupo de Expertos en Alfabetización,

- ✓ Mediática, el Observatorio Europeo de los Medios Digitales, las administraciones nacionales, los padres, los estudiantes y los jóvenes,
- ✓ actualizar el Marco Europeo de Competencias Digitales para que incluya la IA y las capacidades relacionadas con los datos y apoye el desarrollo de recursos de aprendizaje de IA para centros educativos, organizaciones de educación y formación profesionales (EFP) y otros proveedores de formación,
- ✓ crear un certificado europeo de capacidades digitales (EDSC) reconocido y aceptado por todos los gobiernos, los empleadores y otros agentes de toda Europa,
- ✓ proponer una Recomendación del Consejo sobre la mejora de la provisión de capacidades digitales en la educación y la formación, lo que incluiría utilizar herramientas de la UE para invertir en el desarrollo profesional del profesorado, intercambiar mejores prácticas sobre métodos pedagógicos en la educación informática de alta calidad y colaborar con la industria para identificar y actualizar las necesidades y capacidades a medida que surjan,
- ✓ fomentar una mayor participación en el Estudio Internacional de Alfabetización Informática e Informática (ICILS), que recopila datos transnacionales sobre las capacidades digitales de los estudiantes e introduce un objetivo de la UE para la competencia digital de los estudiantes de menos del 15 % de aquí a 2030 para estudiantes de entre 13 y 14 años que tengan un rendimiento insuficiente en informática,
- ✓ centrarse en el desarrollo de competencias digitales avanzadas a través de medidas como ampliar los períodos de prácticas de Oportunidades Digitales a los estudiantes y aprendices de EFP y ofrecer oportunidades de desarrollo profesional a profesores, formadores y demás personal educativo,
- ✓ fomentar la participación de las mujeres en las materias CTIM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) con el Instituto Europeo de Innovación y Tecnología (EIT) y apoyar a la Coalición UE-CTIM para desarrollar planes de estudios de educación superior que atraigan a las mujeres a la ingeniería y a las TIC sobre la base del enfoque "CTIAM" (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas).