



# Guía Metodológica para Aprender con bEUjo+



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



## Contenido

Introducción a las directrices	3
Aprendizaje entre iguales	4
Introducción al aprendizaje entre iguales	4
Comprender el papel de un formador inter pares	4
Los principios del aprendizaje entre iguales	4
El aprendizaje experimental como base del aprendizaje entre iguales	5
Técnicas de aprendizaje entre iguales	6
Incorporación del aprendizaje entre iguales en las actividades de formación	7
Competencias digitales	8
Niveles de competencia DigCompEdu (europa.eu)	11
Área 1: Compromiso	11
Área 2: Recursos	13
Área 3: Enseñanza y	16
Área 4: Evaluación	19
Área 5: Capacitar a los alumnos	21
Área 6: Facilitar la competencia digital de los alumnos	23
Buenas prácticas en el aprendizaje entre iguales mediante la aplicación bEUjo	25
Ámbito 1: Redacción de una propuesta	25
Área 2: Gestión e información	28
Área 3: Desarrollo de resultados	31
Ámbito 4: Captación del público destinatario y las partes interesadas	34
Área 5: Promoción y difusión de	38
Área 6: Evaluar y generar impacto	41
Buenas prácticas en el aprendizaje entre iguales en línea	44
Myskillcamp	44
Vhs.cloud	44
Aprender en el futuro	44
Piensa-Pareja-Comparte	44
Inspirador	44
Conexión híbrida	44
42 Madrid:	44
Presidencia Aprendizaje entre iguales	44
LearnGen	45





## Introducción a la Guía Metodológica

Esta guía metodológica se ha creado para los coordinadores de proyectos ERASMUS+ ad aids con el fin de orientarles y darles las claves para una formación eficaz y completa de sus colegas, aunque haya distancia entre ellos. Las páginas siguientes se centran en la metodología del aprendizaje entre iguales, un proceso que existe desde hace décadas. El factor innovador de las próximas páginas es aportar un concepto que ahora también se centra no sólo en el aprendizaje entre iguales, sino más concretamente en cómo transferir los conocimientos de los coordinadores de proyectos experimentados a sus colegas. Las secciones se centrarán en las mejores prácticas en el aprendizaje entre iguales, seguidas de un análisis detallado de la aplicación bEUjo+ y de cómo puede utilizarse también para el aprendizaje entre iguales. Además, una sección examina la caja de herramientas con plantillas de diferentes aspectos de la coordinación de proyectos Erasmus+ e identifica las herramientas digitales en línea existentes que pueden utilizarse para acompañar el proceso de aprendizaje entre iguales. Por ejemplo, qué herramienta en línea podrían utilizar los gestores de proyectos para redactar un plan de Garantía de Calidad. Esto va más allá de compartir un documento de Word por correo electrónico, ya que se centrará no sólo en cómo crear un plan, sino también en cómo facilitar la transferencia de habilidades y conocimientos en el proceso. Por último, estas directrices examinan las competencias digitales que debe poseer un coordinador de proyectos. Así pues, la sección final del documento se basa en el marco DIGCOMPEDU para formadores y ha creado criterios adicionales de lo que debe ser capaz de hacer un coordinador de proyectos Erasmus+. Confiamos en que estas páginas puedan ser útiles en los distintos momentos de la formación inter pares para incidir en la calidad de los resultados de los proyectos Erasmus+ y en los niveles de capacidad de gestión en toda Europa.



## Aprendizaje entre iguales

### Introducción al aprendizaje entre iguales

El aprendizaje entre iguales es un proceso confidencial a través del cual dos o más colegas profesionales trabajan juntos para reflexionar sobre las prácticas actuales; ampliar, perfeccionar y crear nuevas habilidades; compartir ideas; enseñarse unos a otros; realizar investigaciones en el aula o resolver problemas en el lugar de trabajo (Robbins, 1991). Como se desprende de la definición, el aprendizaje entre iguales, también denominado enseñanza, aprendizaje o educación entre iguales, estaba destinado originalmente a las personas que ejercían la misma actividad (profesional), pero puede utilizarse en una variedad mucho más amplia de entornos. Para la metodología de bEUjo+, el aprendizaje y el apoyo entre iguales son una parte importante, ya que los gestores de proyectos experimentados deben transmitir a otros colegas y compañeros los conocimientos adquiridos con el uso de la aplicación. El valor y las ventajas del aprendizaje entre iguales son de sobra conocidos: la mejora de las competencias y la experiencia son fácilmente transferibles cuando se utiliza una metodología entre iguales. La innovación en el aprendizaje entre iguales radica en que los contenidos de aprendizaje no proceden "de fuentes externas", sino que de alguna manera están "dentro" de un equipo. El aprendizaje entre iguales ofrece ventajas considerables, como:

- mejora del aprendizaje;
- activación de mecanismos de confianza y colaboración;
- desarrollo de la autoestima;
- mejora de las capacidades relacionales y de comunicación.

Los materiales de formación de bEUjo+ se diseñaron para centrarse en los principales aspectos de la gestión de proyectos europeos y deberían resultar motivadores para los gestores de proyectos que acaban de iniciar su carrera o son nuevos en el Erasmus+. Debería ayudarles a comprometerse en el desarrollo de sus propios materiales de gestión de proyectos. Mientras los alumnos elaboran los materiales, se animará a los formadores a que apoyen a los demás para mejorar los resultados.

Estas directrices abarcarán el tema del aprendizaje entre iguales teniendo especialmente en cuenta el aprendizaje digital, que incluirá técnicas, consejos y sugerencias para practicar el aprendizaje entre iguales para formadores y alumnos que deseen transmitir sus conocimientos y habilidades a sus compañeros.

### Comprender el papel de un formador inter pares

Hay algunas habilidades y competencias que debe poseer un buen formador inter pares para desempeñar su trabajo de la mejor manera posible. En general, un formador inter pares debe tener (Habilidades necesarias):

- Alta inteligencia emocional: debe saber comprender y relacionarse con la gente, e interesarse por ella;
- empatía y saber establecer relaciones;
- gran capacidad de comunicación;
- Es bueno recopilando información y aclarándola para la persona que recibe el coaching. Por lo general, un coach entre iguales tiene una gran capacidad de escucha, incluida la escucha activa;





- Un tutor de compañeros no responde de inmediato, sino que se asegura de que han entendido bien la cuestión, reflexionando y aclarando;
- suele llevar tiempo desarrollar una gran capacidad para formular preguntas;
- la paciencia para dar espacio y tiempo a las personas para que prueben cosas. Un formador entre iguales no se exalta ni se enfada por los errores, sino que se concentra en cómo recuperar la situación con calma y con la participación de la persona que ha cometido el error. Sabe dar su opinión con tacto y diplomacia.

Estas son algunas de las habilidades y competencias que pueden practicarse durante la formación de bEUjo+ y aplicarse más adelante al transferir los propios conocimientos y experiencia a otros formadores inter pares.

## Los principios del aprendizaje entre iguales

Los facilitadores/formadores y los participantes/aprendices que ya han participado en el programa de formación, en este sentido tienen experiencia en proyectos Erasmus+, y están dispuestos a transmitir sus competencias y experiencia adquiridas a sus compañeros pueden seguir algunas directrices y consejos. Shana Montesol Johnson (2011), experta en aprendizaje entre iguales, enumera algunos de los siguientes principios sobre cómo ser un buen formador entre iguales:

1. Identifique a un socio en el que confíe.
2. Invíteles a colaborar con usted como formadores.
3. Concierte una cita personal o en línea.
4. Durante la sesión de aprendizaje, tómese el mismo tiempo como formador y como alumno.
5. Cuando sea usted el formador, preste toda su atención al alumno mientras piensa en voz alta sobre el tema en el que decidan centrarse.
6. Céntrate en lo positivo y en las medidas que puedes tomar en el futuro.
7. Hay dos preguntas que pueden ayudar a cerrar cada sesión y a darle impulso: al final de las conversaciones de aprendizaje, el moderador puede preguntar: "¿Cuál es su principal conclusión de esta sesión de aprendizaje?" y "¿Qué medidas va a tomar a continuación?".
8. Al final de cada sesión de aprendizaje entre iguales, programa la siguiente.

Meier (2014) también añade 5 consejos útiles sobre cómo hacer más eficiente el aprendizaje entre iguales:

- Los comentarios deben darse de forma que abran nuevas posibilidades que explorar.
- El socio experimentado debe creer en el aprendiz, apoyando sus puntos fuertes y no sólo sus puntos débiles.
- Hay que intentar despertar la curiosidad, la imaginación y la inspiración de los compañeros.
- El formador entre iguales debe mantener la confidencialidad y no emitir juicios de valor.
- Un formador de iguales plantea preguntas abiertas que crean espacio para una conversación sustancial.

Se capacitará a las personas que participen en el aprendizaje entre iguales para que diseñen su propio futuro explotando su propio potencial y capacidad, al tiempo que se capacita a la comunidad para gestionar proyectos europeos.





## El aprendizaje experimental como base del aprendizaje entre iguales

Como afirmó Brandon Carson (2015), "aprender como adulto es diferente a aprender como niño. Como adulto, acumulas experiencias vitales y formas determinadas mentalidades a lo largo del tiempo. También se tiende a aprender de manera más eficaz y eficiente cuando se experimenta algo relevante para el contexto en el que se está, al tiempo que se adquieren nuevos conocimientos o se construye sobre conocimientos anteriores". Para diseñar experiencias de aprendizaje eficaces para adultos ocupados, lo mejor es basarse en lo que se denomina aprendizaje experiencial: un aprendizaje que involucra a las personas con experiencias intencionadamente directas y ofrece una reflexión centrada con el fin de aumentar los conocimientos, desarrollar habilidades y clarificar valores".

Los 10 principios del aprendizaje experimental incluyen:

1. Las experiencias deben apoyarse en la reflexión, el análisis crítico y la síntesis, al tiempo que se utilizan funciones en línea como los videochats para establecer contacto visual y entablar relaciones;
2. Las experiencias deben estructurarse de manera que permitan al alumno tomar la iniciativa, tomar decisiones y responsabilizarse de los resultados, por ejemplo, utilizando la aplicación bEUjo+ u otras herramientas de gestión de proyectos;
3. Las experiencias deben animar al alumno a participar activamente en la formulación de preguntas, la investigación, la experimentación, la curiosidad, la resolución de problemas, la asunción de responsabilidades, la creatividad y la construcción de significados. Esto es posible utilizando herramientas en línea como Padlet, blogs, foros o Google Teams, que también pueden fomentar la creatividad;
4. Las experiencias que utilizan el videochat y las herramientas de gestión de proyectos en línea tienen que implicar a los alumnos intelectual, emocional, social y/o físicamente. Esta implicación produce la percepción de que la tarea de aprendizaje es auténtica. Concretamente, la intensificación de las emociones genera una mayor implicación y puede percibirse como más auténtica;
5. Las experiencias deben mostrar que los resultados del aprendizaje son personales y constituyen la base de futuras experiencias y aprendizajes. El uso de cuestionarios en línea (por ejemplo, Slido, Kahoot, Mentimeter) para recoger opiniones fomenta la autorreflexión;
6. Las experiencias deben llevar a desarrollar y alimentar las relaciones en un entorno digital adecuado: del alumno consigo mismo, del alumno con los demás y del alumno con el mundo en general;
7. Las experiencias deben permitir tanto al formador como al alumno experimentar el éxito, el fracaso, la aventura, la asunción de riesgos y la incertidumbre, porque los resultados de la experiencia no siempre pueden predecirse. Estas oportunidades deben permitirles explorar y examinar sus propios valores mientras utilizan aplicaciones web, por ejemplo Miro, Mentimeter o Slido;
8. Las experiencias deben crear un entorno en el que el papel principal del facilitador incluya establecer situaciones relevantes, plantear problemas, fijar límites, apoyar a los alumnos, garantizar la seguridad física y emocional, y facilitar todo el proceso de aprendizaje al tiempo que se garantiza la ciberseguridad física, digital y emocional;





9. Las experiencias deben incluir un debriefing para poner de relieve las lecciones aprendidas y relacionarlas con el contexto de trabajo, lo que puede incluir la recogida de opiniones mediante cuestionarios en línea.

Teniendo en cuenta estas sugerencias y consejos, los formadores podrían utilizar herramientas para la formación basadas en el aprendizaje y el aprendizaje entre iguales y en el aprendizaje experimental. Al organizar una sesión de aprendizaje entre iguales o impartir formación basada en el apoyo entre iguales, deben observarse los siguientes pasos:

- análisis de las necesidades de los alumnos;
- análisis de los recursos disponibles;
- propósitos y objetivos para responder a las necesidades de los alumnos;
- definición del grupo de trabajo;
- Identificación de los educadores inter pares (según criterios establecidos en función de los objetivos fijados);
- formación de educadores inter pares;
- planificación y ejecución de las intervenciones previstas;
- aplicación de intervenciones entre iguales;
- evaluación.

Una vez seleccionado el formador, se forma el grupo, utilizando métodos interactivos, como lluvia de ideas, juegos de rol, juegos cooperativos que ayudan a los educadores inter pares a ampliar sus conocimientos relacionados con diversos comportamientos y a aumentar las habilidades afectivas, relacionales y comunicativas necesarias para llegar a sus compañeros en el proyecto. Apoyados por el grupo de iguales, los alumnos se sienten comprendidos y confiados y pueden experimentar su propia autoeficacia, compartir experiencias y emociones.

## Técnicas de aprendizaje entre iguales

Existen muchas herramientas para las actividades entre iguales basadas en el aprendizaje experiencial. Brookfield (2013) describe algunas de ellas: Círculo de voces, Chalk Talk, Questioning, Snowballing, Roles conversacionales y muchas otras. En este caso, la facilitación se centra en favorecer las conexiones, el intercambio, las relaciones y en el manejo y respeto de reglas que permitan la participación activa de todos los actores involucrados. El trabajo en grupo es un método en sí mismo, una modalidad a través de la cual se promueven procesos de aprendizaje en diferentes contextos educativos mediante el uso de métodos y técnicas que facilitan los procesos de animación, colaboración y aprendizaje cooperativo. Entre las actividades que contribuyen a generar interacción e implicación podemos incluir algunas como: One minute paper, Think, pair and share, Cuestionario formativo, Sistemas de interacción basados en ordenador y Mapas conceptuales (Coryell, 2016). A continuación encontrarás algunas herramientas y técnicas más tradicionales para organizar el aprendizaje experiencial en línea entre iguales:

### TIEMPO CÍRCULO

Los participantes están en línea con un conductor que tiene el papel de solicitar y coordinar el debate dentro de un límite de tiempo establecido. La sucesión de las intervenciones según el orden del círculo debe respetarse estrictamente, lo que puede hacerse mediante un reloj en línea con cuenta atrás que puede utilizarse mientras se comparte una pantalla. El conductor asume el papel de interlocutor privilegiado al formular preguntas o dar respuestas. El tiempo de círculo facilita y







desarrolla la comunicación circular, favorece el autoconocimiento, promueve la expresión libre y activa de ideas, opiniones, sentimientos y experiencias personales y, por último, crea un clima de serenidad y puesta en común que facilita la creación de cualquier nuevo grupo de trabajo o previo a cualquier actividad posterior. El animador también podría hacer uso de una "rueda de selección aleatoria" para elegir a la siguiente persona o pedir a los oyentes que respondan utilizando Emojis mientras los demás hablan.

### REPARTO DE PAPELES

El role-playing consiste en la simulación de comportamientos y actitudes generalmente adoptados en la vida real. Los participantes deben asumir los papeles asignados por el formador y comportarse como creen que se comportarían realmente en la situación dada. Esta técnica tiene, por tanto, el objetivo de adquirir la capacidad de desempeñar un papel y comprender en profundidad lo que éste requiere. El role-playing es un verdadero juego de roles. Examina los comportamientos de los individuos en las relaciones interpersonales en situaciones operativas concretas para averiguar cómo reaccionan las personas en esas circunstancias. La versión en línea permite a los participantes o al formador hacer uso de música, imágenes y vídeos para mejorar o hacer más auténtica la experiencia. El formador debe respetar las elecciones y reacciones de los alumnos sin juzgarlos. Como cualquier técnica de sensibilización utilizada con fines de formación, los juegos de rol también deben utilizarse como tales (con fines de formación), deben tener secuencias estructuradas y deben terminar con una verificación del aprendizaje. En algunos casos, puede ser útil preparar un correo electrónico para que los alumnos se preparen para su papel. Es importante que todos los participantes dispongan de herramientas en línea operativas, es decir, micrófono, cámara e Internet sólido.

### AULA INVERTIDA

El enfoque formativo del tipo "aprendizaje invertido" consiste en garantizar que los alumnos puedan estudiar antes de recibir las lecciones en clase, también a través de vídeos. Puede parecer trivial, pero este enfoque, al asignar con flexibilidad la fase de transmisión de conocimientos a otros momentos y espacios, permite "liberar" una increíble cantidad de tiempo en el aula de formación y, por tanto, poder cuidar más el momento del aprendizaje real y significativo con el apoyo de un formador-facilitador. El flipped classroom (o aprendizaje invertido) consiste, de hecho, en invertir el lugar donde te formas (en casa y no en un aula) con el lugar donde estudias (en el aula y no en casa). La idea básica es que la formación se convierte en "deberes" mientras que el tiempo presencial se utiliza para actividades colaborativas, experiencias, debates y talleres. En este contexto, el formador/facilitador se convierte en un guía, una especie de "mentor", el director de la acción formativa. Este tipo de actividad de aprendizaje puede ser especialmente útil para la autorreflexión y para invertir los papeles entre el jefe de proyecto y el jefe junior.

## Incorporación del aprendizaje entre iguales a las actividades de formación

bEUjo+ se basa en el apoyo mutuo entre iguales como estructura subyacente. El apoyo entre iguales, definido como un proceso confidencial de cooperación entre colegas o iguales, contribuirá a la capacitación y a la creación de estructuras de







redes entre los participantes. El apoyo entre iguales es algo más que formar parejas para cambiar el proceso de aprendizaje de un proceso descendente a un intercambio mutuo. Debe ir más allá del aula y crear una comunidad de apoyo entre los participantes.

Las condiciones previas importantes para el éxito del proceso son:

- Capacidad de escucha activa e interés por los demás participantes.
- Habilidades de comunicación para practicar eficazmente el intercambio entre unos y otros.
- Confianza mutua para cooperar en objetivos comunes o individuales.



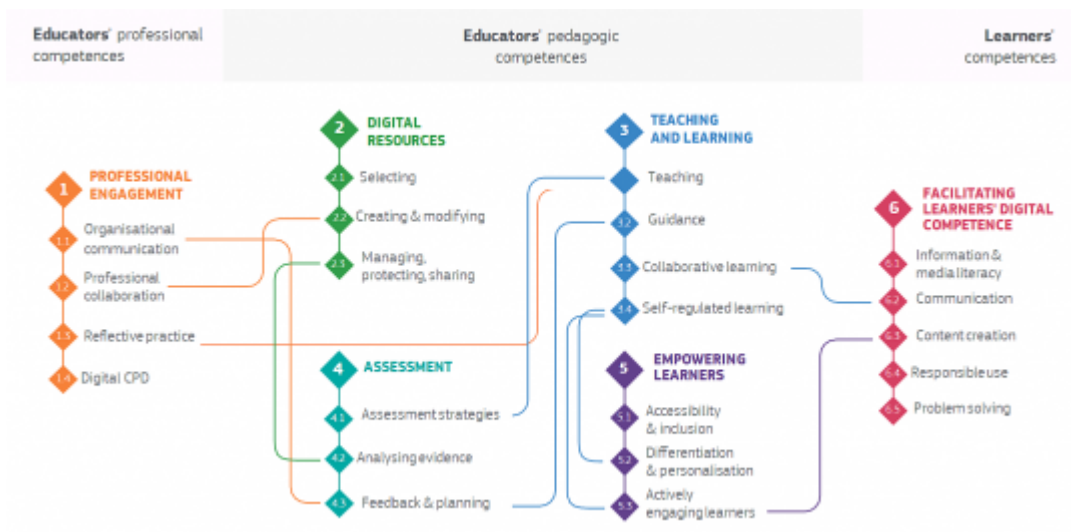


## Competencias digitales

Desde hace algún tiempo, la digitalización se ha abierto camino en el aprendizaje y la formación. Hoy en día es impensable considerar una jornada laboral sin el uso de dispositivos digitales y recursos en línea, especialmente para los gestores de proyectos en Erasmus+. Las plataformas de aprendizaje, las redes en línea, las nubes y los podcasts en línea son ahora partes comunes del aprendizaje digital que también forman parte de la experiencia de aprendizaje entre iguales.

El aprendizaje entre iguales en línea, híbrido y/o integrando herramientas digitales y contenidos interactivos en la formación presencial representa un nuevo reto en el contexto de la formación, ya que requiere un enfoque pedagógico y un conjunto de habilidades diferentes en comparación con los utilizados en las formaciones tradicionales. Para tener éxito como formador entre iguales, es importante poseer nuevas habilidades. Algunas de ellas son: la gestión de dispositivos tecnológicos y el manejo de aplicaciones y plataformas de aprendizaje, la interacción y el intercambio con compañeros en entornos en línea, la selección y evaluación de recursos digitales para el aprendizaje y el aprendizaje, las necesidades, los intereses y las competencias digitales de los alumnos, así como, la aplicación de estrategias de evaluación innovadoras para proporcionar información oportuna a los alumnos, el manejo de nuevos métodos de comunicación y la gestión de las interacciones de los alumnos en entornos en línea, la sensibilización para un uso responsable de las tecnologías digitales y la facilitación de la competencia digital de los alumnos. Además, el uso de herramientas en línea con fines formativos puede aportar más diversión, interacción e interactividad al proceso de formación. El dominio de las competencias digitales y el desarrollo de la confianza en el uso de herramientas de aprendizaje basadas en la tecnología requieren una inversión de tiempo y paciencia para garantizar que la práctica hace al maestro.

La aplicación bEUjo+ y el proceso de formación entre iguales se han desarrollado teniendo en cuenta los niveles de competencia de DigCompEdu. Esto incluye seis áreas con un total de 22 competencias que suelen desarrollar los formadores en competencias digitales.

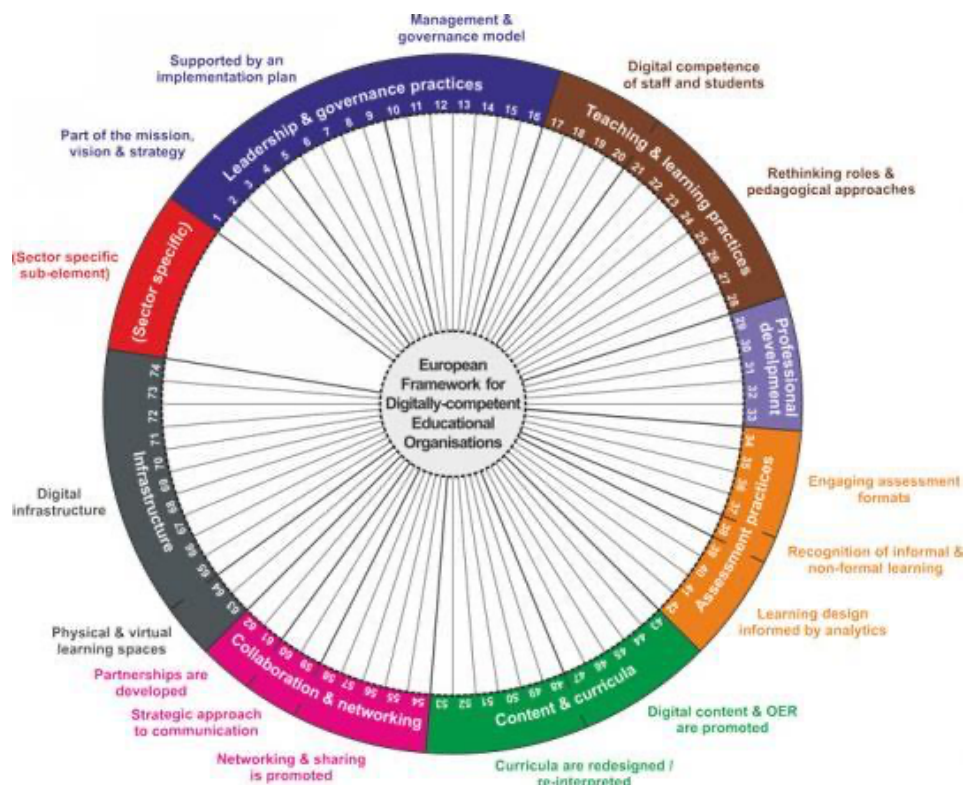


<sup>1</sup> [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-framework_en)





La base para el desarrollo del marco digital bEUjo+ es también el Marco Europeo para las *Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes (DigCompOrg)*. DigCompOrg proporciona una comprensión común de lo que es la competencia digital, al tiempo que sirve de base para enmarcar la política de competencias digitales. El marco DigCompOrg consta de siete elementos clave y 15 subelementos comunes a todos los sectores educativos. También hay margen para añadir elementos y subelementos específicos de cada sector.



Similar al marco DigCompEdu, el marco digital bEUjo+ incluye también seis áreas de competencia con niveles de progresión, en el desarrollo del marco digital bEUjo+ se tuvieron en cuenta principalmente dos niveles de progresión intermedios de DigCompEdu: Integrador y Experto.

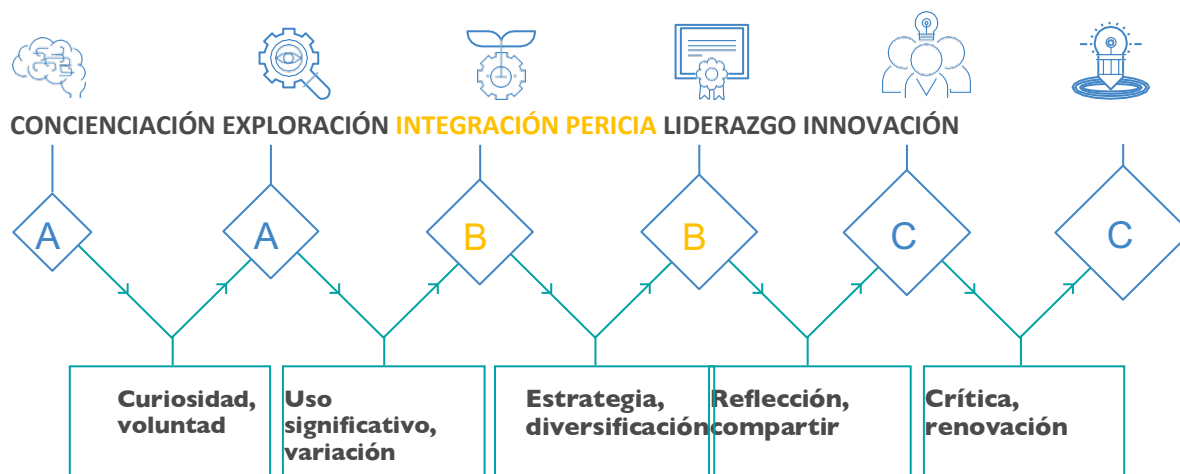




FIGURA 5: MODELO DE PROGRESIÓN DIGCOMPEDU

En el caso de los gestores de proyectos que ahora se deslizan hacia el papel de formadores, la aplicación bEUjo+ App y estas directrices de aprendizaje entre iguales se han desarrollado para el nivel de:

- Integrador (B1) Los integradores experimentan con las tecnologías digitales en diversos contextos y con distintos fines, integrándolas en muchas de sus prácticas. Las utilizan de forma creativa para mejorar diversos aspectos de su compromiso profesional. Están deseosos de ampliar su repertorio de prácticas. Sin embargo, siguen trabajando para comprender qué herramientas funcionan mejor en qué situaciones y para adaptar las tecnologías digitales a las estrategias y métodos pedagógicos. Los integradores sólo necesitan algo más de tiempo para la experimentación y la reflexión, complementado con el estímulo de la colaboración y el intercambio de conocimientos para convertirse en expertos.
- Experto (B2) Los expertos utilizan una serie de tecnologías digitales con confianza, creatividad y sentido crítico para mejorar sus actividades profesionales. Seleccionan deliberadamente tecnologías digitales para situaciones concretas e intentan comprender las ventajas e inconvenientes de las distintas estrategias digitales. Son curiosos y abiertos a nuevas ideas, conscientes de que hay muchas cosas que aún no han probado. Utilizan la experimentación como medio para ampliar, estructurar y consolidar su repertorio de estrategias. Los expertos son la columna vertebral de cualquier organización educativa cuando se trata de innovar en la práctica.

Este nivel se ha seleccionado conscientemente, ya que los formadores inter pares cuentan con una sólida base de competencias y programas digitales gracias a su experiencia en la gestión de proyectos Erasmus+. Pueden experimentar con confianza a la hora de ampliar sus estrategias o están preparados para hacerlo con el apoyo de otros. El marco digital bEUjo+ fomentará la autorreflexión y la autoevaluación en las organizaciones educativas y permitirá a los gestores de proyectos diseñar, ejecutar y evaluar proyectos para la integración de tecnologías digitales de aprendizaje.





## Niveles de competencia de DigCompEdu (europa.eu)

### Área 1: Compromiso profesional

1.1 Comunicación organizativa		
<b>Integrador (B1)</b>	Utilizar las tecnologías digitales para la comunicación de forma eficaz y responsable en la comunicación diaria con el personal de la propia organización y con el personal de organizaciones asociadas.	Utilizo diferentes canales y herramientas de comunicación digital en función del objetivo de la comunicación y del contexto de las actividades del proyecto
		Me comunico de forma responsable y ética con las tecnologías digitales respetando las herramientas y procedimientos definidos por las asociaciones
<b>Experto (B2)</b>	Utilizar las tecnologías digitales para la comunicación de forma estructurada y receptiva, al tiempo que se dirigen las actividades y los resultados de los proyectos.	Selecciono el canal, el formato y el estilo de comunicación más adecuados en función de las especificidades de una actividad o resultado de proyecto
		Adapto mis estrategias de comunicación al perfil de cada organización asociada, grupo destinatario o parte interesada
1.2 Colaboración profesional		
<b>Integrador (B1)</b>	Utilizar las tecnologías digitales para compartir e intercambiar prácticas relacionadas con las distintas áreas de desarrollo de los proyectos.	Utilizo las comunidades digitales para explorar nuevos enfoques o métodos de formación y obtener nuevas ideas de las organizaciones asociadas.
		Utilizo las tecnologías digitales para compartir e intercambiar los recursos que desarrollo dentro de un proyecto con colegas dentro y fuera de mi organización.
<b>Experto (B2)</b>	Utilizar las tecnologías digitales para la construcción colaborativa del conocimiento mientras se dirigen y desarrollan las actividades y los resultados del proyecto.	Utilizo activamente plataformas digitales de aprendizaje para intercambiar buenas prácticas y desarrollar recursos digitales en colaboración.
1.3 Práctica reflexiva		
	Utilizar la experimentación y el aprendizaje entre iguales como fuente	Intento mejorar y actualizar mi competencia pedagógica digital mediante





<b>Integrador (B1)</b>	de desarrollo en materia de gestión de proyectos.	la experimentación y el aprendizaje entre iguales con colegas de mi organización.
		Experimento y reflexiono creativamente sobre nuevos enfoques pedagógicos, facilitados por las tecnologías digitales para la gestión de proyectos de formación.
<b>Experto (B2)</b>	Utilización de una serie de recursos de gestión de proyectos y aprendizaje en línea para desarrollar las propias prácticas digitales y pedagógicas a través de la aplicación web bEUjo+.	Busco activamente las mejores prácticas, cursos u otros consejos para mejorar mis propias pedagogías digitales y competencias digitales más amplias consultando a colegas de mi organización y de organizaciones asociadas.
		Evalúo, reflexiono y discuto con mis compañeros cómo utilizar bEUjo+ para innovar y mejorar la práctica de la gestión de proyectos.

#### 1.4 Desarrollo profesional continuo digital

<b>Integrador (B1)</b>	Utilización de Internet para identificar oportunidades de DPC sobre gestión de proyectos	Utilizo Internet para encontrar cursos de formación adecuados y otras oportunidades de desarrollo profesional en relación con la gestión de proyectos.
<b>Experto (B2)</b>	Exploración de oportunidades de DPC en línea sobre gestión de proyectos	Utilizo Internet para desarrollar competencias como gestor de proyectos, por ejemplo, participando en cursos en línea, seminarios web o consultando material de formación digital y tutoriales en vídeo.
		Utilizo los intercambios formales e informales en comunidades profesionales en línea, como EPALE, como fuente para mi desarrollo profesional.





## Área 2: Recursos digitales

2.1 Selección de recursos digitales		
<b>Integrador (B1)</b>	Identificar y evaluar los recursos adecuados utilizando criterios básicos, por ejemplo, seleccionar una herramienta para la escritura sincrónica cuando se colabora en una nota conceptual o en el desarrollo del producto específico.	Adapto mis estrategias de búsqueda en función de los resultados que obtengo al preparar el presupuesto de una solicitud de proyecto para los costes externos.
		Filtro resultados para encontrar recursos adecuados, utilizando criterios apropiados para encontrar recursos de calidad para investigar al crear una nota conceptual o realizar una investigación de datos.
		Evalúo la calidad de los recursos digitales basándome en criterios básicos como, por ejemplo, el lugar de publicación, la autoría o las opiniones de otros usuarios cuando preparo comunicados de prensa sobre las actividades de un proyecto.
		Selecciono recursos que los usuarios, los beneficiarios del proyecto, puedan encontrar atractivos, como vídeos, por ejemplo, a la hora de relacionarse con el grupo destinatario.
<b>Experto (B2)</b>	Identificar y evaluar los recursos adecuados utilizando criterios complejos, por ejemplo, utilizando bibliotecas en línea y marcadores para organizar datos y estadísticas para crear una nota conceptual o desarrollar productos.	Adapto mis estrategias de búsqueda para identificar los recursos que puedo modificar y adaptar, por ejemplo, buscando y filtrando por licencia, extensión del nombre del archivo, fecha, comentarios de los usuarios, etc., por ejemplo, cuando desarrollo productos.
		Localizo aplicaciones y/o juegos para que mis otros compañeros los utilicen para mejorar la experiencia de aprendizaje entre iguales.
		Evalúo la fiabilidad de los recursos digitales y su idoneidad para mi equipo y mis socios y los objetivos de aprendizaje específicos cuando se trata de diferentes hitos de un proyecto Erasmus+.
		Ofrezco comentarios y recomendaciones sobre los recursos que utilizo para mejorar la calidad de los comentarios sobre los





		resultados o para la evaluación de la garantía de calidad.
<b>2.2 Crear y modificar contenidos digitales</b>		
<b>Integrador (B1)</b>	Creación y modificación de recursos utilizando algunas funciones avanzadas para los productos y la participación de los grupos destinatarios.	Quando creo recursos digitales dirigidos a grupos destinatarios y partes interesadas (por ejemplo, presentaciones, guías y materiales de difusión), integro algunas animaciones, enlaces, elementos multimedia o interactivos.
		Hago algunas modificaciones básicas en los recursos didácticos digitales que utilizo para adaptarlos al contexto de aprendizaje de los grupos destinatarios del proyecto ERASMUS+, por ejemplo, edito o suprimo partes, adapto la configuración general.
		Abordo un objetivo de aprendizaje específico al seleccionar, modificar, combinar y crear recursos de aprendizaje digitales para crear directrices sobre cómo aplicar resultados específicos.
<b>Experto (B2)</b>	Adaptación de recursos digitales avanzados a la hora de elaborar productos.	Integro una serie de elementos interactivos y juegos en mis recursos didácticos de creación propia, por ejemplo al desarrollar plataformas de aprendizaje.
		Modifico y combino los recursos existentes para crear actividades de aprendizaje adaptadas a un contexto y objetivo de aprendizaje o grupo destinatario concretos, y a las características de los beneficiarios directos e indirectos de los resultados del proyecto.
		Comprendo las diferentes licencias atribuidas a los recursos digitales y conozco los permisos que se me conceden en lo que respecta a la modificación de recursos y la publicación de resultados en el marco de un proyecto Erasmus+.
<b>2.3 Gestionar, proteger y compartir los recursos digitales</b>		
<b>Integrador (B1)</b>	Compartir y proteger eficazmente los recursos utilizando estrategias básicas para llegar al grupo destinatario, a las partes interesadas y a los formadores.	Comparto contenidos de gestión de proyectos en entornos virtuales de aprendizaje o cargándolos, enlazándolos o incrustándolos, por ejemplo, en sitios web o plataformas de gestión de proyectos.

		<p>Protejo eficazmente los contenidos sensibles, por ejemplo, la recogida de datos para la investigación, la publicación de informes y la creación de publicaciones para revistas y trabajos académicos.</p>
<p><b>Experto (B2)</b></p>	<p>Compartir profesionalmente los recursos a la hora de elaborar los productos de los proyectos Erasmus+, las tareas de gestión o la participación de los grupos destinatarios.</p>	<p>Entiendo las normas de derechos de autor que se aplican a los recursos digitales que utilizo para los fines del proyecto (imágenes, texto, audio y película) al adaptar el contenido para los productos y al compartir / crear materiales de difusión.</p> <p>Comparto recursos incrustándolos en entornos digitales, por ejemplo para recopilar datos para informes o al recoger información de los socios.</p> <p>Protejo eficazmente los datos personales y sensibles y restrinjo el acceso a los recursos según proceda cuando almaceno materiales utilizando el almacenamiento en la nube para recopilar información para la elaboración de informes.</p> <p>Hago referencia correctamente a los recursos afectados por los derechos de autor en la investigación publicada y al crear productos para compartir con grupos destinatarios.</p>



## Área 3: Enseñanza y aprendizaje

3.1 Enseñanza		
<b>Integrador (B1)</b>	Integración significativa de las tecnologías digitales disponibles en el proceso de aprendizaje de los gestores de proyectos de la UE a través de los resultados del proyecto bEUjo+.	Organizo y gestiono la integración de herramientas digitales (por ejemplo, plataformas de cooperación, gráficos digitales) en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
		Gestiono la integración de contenidos digitales, como fotos, capturas de pantalla, hojas de cálculo de Google, etc., en el proceso de aprendizaje.
<b>Experto (B2)</b>	Utilización decidida de las tecnologías digitales para mejorar las competencias del nuevo personal en la gestión de proyectos de la UE.	Tengo en cuenta las tareas apropiadas y el nivel de competencia a la hora de integrar las tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje.
		Utilizo las tecnologías digitales en la enseñanza para aumentar la eficacia y el nivel de cooperación, especialmente con colegas y socios externos en los proyectos.
		Organizo sesiones de tutoría u otras interacciones en un entorno digital (como chats de grupo en MS Teams o llamadas mensuales).
3.2 Orientación		
<b>Integrador (B1)</b>	Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la interacción y la retroalimentación con los nuevos gestores de proyectos de la UE.	Utilizo un canal de comunicación digital común con mis nuevos colegas gestores de proyectos de la UE para responder a sus preguntas y dudas.
		Con frecuencia estoy en contacto con mis nuevos colegas gestores de proyectos de la UE y escucho sus problemas y preguntas.
<b>Experto (B2)</b>	Uso de tecnologías digitales para mejorar el seguimiento de los avances y la orientación de los nuevos gestores de proyectos de la UE	Interactúo con mis compañeros en los entornos digitales colaborativos que utilizo, supervisando sus progresos y proporcionándoles orientación y apoyo individual cuando es necesario.
		Experimento con nuevas plataformas y técnicas para ofrecer orientación y apoyo, utilizando tecnologías digitales.



3.3 Aprendizaje colaborativo		
<b>Integrador (B1)</b>	Aplicación de las tecnologías digitales al diseño de actividades de colaboración, como los planes de difusión.	Diseño y realizo actividades de colaboración en las que los gestores de proyectos de la UE utilizan las tecnologías digitales para generar conocimientos en colaboración, por ejemplo, para recopilar actividades de difusión planificadas y realizadas por los socios en el contexto de un proyecto.
		Exijo que las personas de contacto y otros gestores de proyectos de la UE documenten sus esfuerzos de colaboración utilizando tecnologías digitales, por ejemplo, hojas de cálculo de Google, informes y formularios de Google.
<b>Experto (B2)</b>	Uso de entornos digitales para apoyar el aprendizaje colaborativo y la cooperación: chats de grupo, espacios en Google Drive y videollamadas son algunos ejemplos para mejorar las competencias de los gestores de proyectos de la UE.	Pongo en marcha actividades de colaboración en un entorno digital, por ejemplo, responder a un cuestionario de opinión, hacer aportaciones y comentarios en un documento común de Google, rellenar entradas para organizar viajes en una hoja de cálculo de Google.
		Superviso y coordino la interacción colaborativa de los gestores de proyectos de la UE en entornos digitales.
		Utilizo las tecnologías digitales para que los gestores de proyectos de la UE puedan compartir opiniones con los demás y recibir comentarios de sus colegas, también sobre tareas individuales, por ejemplo los informes de garantía de calidad o de difusión.
3.4 Aprendizaje autorregulado		
<b>Integrador (B1)</b>	Aplicación de tecnologías digitales en el diseño de tareas de desarrollo de competencias para gestores de proyectos de la UE con menos experiencia, por ejemplo crear una presentación con Canva en lugar de PowerPoint.	Animo a los alumnos a utilizar las tecnologías digitales para recopilar pruebas y registrar los progresos, por ejemplo, para informar sobre las actividades de difusión, supervisar la ejecución de una tarea o una lista de control de los documentos necesarios para presentar una propuesta.
		Utilizo tecnologías digitales (por ejemplo, Zoom, MS Teams) para que los gestores de

		<p>proyectos de la UE puedan grabar y mostrar su trabajo.</p>
		<p>Utilizo tecnologías digitales para la autoevaluación de los gestores, como listas de control para la difusión u otros entregables.</p>
<p><b>Experto (B2)</b></p>	<p>Utilización de entornos digitales para apoyar de forma integral el crecimiento autónomo de los gestores de proyectos de la UE</p>	<p>Utilizo tecnologías o entornos digitales (por ejemplo, plataformas de cooperación, correos electrónicos y mensajería instantánea) para que los gestores de proyectos de la UE puedan gestionar y documentar todas las fases de sus proyectos, por ejemplo, para tareas de planificación, recuperación de comentarios y aportaciones, entregables formales, comentarios finales y evaluación.</p> <p>Ayudo a los gestores de proyectos de la UE a elaborar, aplicar y revisar criterios de evaluación y seguimiento, con el apoyo de tecnologías digitales como los formularios de Google para los cuestionarios de evaluación.</p>



## Ámbito 4: Evaluación

4.1 Estrategias de evaluación		
<b>Integrador (B1)</b>	Emplear y modificar las herramientas y formatos de gestión digital existentes para evaluar el proceso de aprendizaje de mis colaboradores.	Utilizo algunas tecnologías digitales existentes para la evaluación formativa o sumativa, por ejemplo, cuestionarios digitales y herramientas de gestión en línea.
		Adapto las herramientas de evaluación digital para apoyar mi objetivo de evaluación específico, por ejemplo, creando un gráfico de actividades en línea o una lista de tareas.
<b>Experto (B2)</b>	Utilizar estratégicamente diversos formatos de evaluación digital	Utilizo una serie de programas, herramientas y enfoques de evaluación electrónica para la evaluación formativa, tanto en el teletrabajo como en la oficina.
		Selecciono entre distintos formatos de evaluación el que capte más adecuadamente la naturaleza del resultado de aprendizaje que se va a evaluar.
		Diseño evaluaciones digitales válidas y fiables.
4.2 Análisis de las pruebas		
<b>Integrador (B1)</b>	Evaluar una serie de datos digitales para mejorar mis prácticas docentes	Evalúo los datos resultantes de las evaluaciones digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje entre iguales.
		Soy consciente de que los datos sobre la actividad de mis gestores de proyectos, tal y como se registran en los entornos digitales que utilizo con ellos, pueden ayudarme a supervisar sus progresos y a proporcionarles comentarios y asistencia oportunos.
<b>Experto (B2)</b>	Empleo estratégico de una herramienta digital para la generación de datos sobre el progreso del aprendizaje del nuevo gestor de proyectos de la UE.	Utilizo las tecnologías digitales (por ejemplo, cuestionarios, plantillas, herramientas de gestión digital adecuadas) en el proceso de enseñanza para obtener información oportuna sobre el progreso de los alumnos.



		<p>Utilizo las herramientas de análisis de datos que ofrecen los entornos digitales que utilizo para supervisar y visualizar la actividad, por ejemplo, diagrama de Gantt, cronograma interactivo...</p>
		<p>Interpreto los datos y pruebas disponibles para comprender mejor las necesidades de apoyo de cada gestor de proyecto.</p>
<b>4.3 Feedback y planificación</b>		
<b>Integrador (B1)</b>	<p>Uso de tecnologías digitales para proporcionar información sobre el trabajo y las competencias de los gestores de proyectos de la UE.</p>	<p>Utilizo la tecnología digital para dar mi opinión sobre el trabajo y el ejercicio de los gestores de proyectos de la UE por vía electrónica, por ejemplo utilizando documentos comunes que se pueden anotar o comentar (Google doc, sheet...).</p>
		<p>Doy acceso a los gestores de proyectos de la UE a su información sobre rendimiento, utilizando tecnologías digitales.</p>
<b>Experto (B2)</b>	<p>Utilización de datos digitales para mejorar la eficacia de la retroalimentación y el apoyo en el aprendizaje entre iguales.</p>	<p>Adapto mis prácticas de enseñanza y evaluación, basándome en los datos generados por las tecnologías digitales adecuadas para el aprendizaje entre iguales.</p>
		<p>Proporciono información personal y ofrezco apoyo diferenciado a los gestores de proyectos de la UE, basándome en los datos generados por las tecnologías digitales utilizadas.</p>
		<p>Utilizo las tecnologías digitales para que los gestores de proyectos de la UE se mantengan al día de los avances y tomen decisiones informadas sobre las futuras prioridades de aprendizaje y las herramientas de aprendizaje necesarias.</p>



5.1 Accesibilidad e inclusión		
<b>Integrador (B1)</b>	Accesibilidad e inclusión	Comprendo cómo el acceso a la tecnología digital crea brechas y cómo las condiciones sociales y económicas de los alumnos influyen en el uso que se hace de la tecnología.
		Me aseguro de que todos los jefes de proyecto tengan acceso a las tecnologías digitales que utilizo.
		Soy consciente de que las tecnologías digitales compensatorias pueden utilizarse para los gestores de proyectos que necesiten un apoyo especial (por ejemplo, gestores de proyectos en zonas remotas, con problemas de conexión).
<b>Experto (B2)</b>	Facilitar la accesibilidad y la inclusión	Selecciono estrategias pedagógicas digitales que se adapten a los contextos digitales de los alumnos, p. ej., conexión a Internet limitada, tipo de software disponible
		Considero y respondo a los posibles problemas de accesibilidad a la hora de seleccionar, modificar o crear recursos digitales y proporciono herramientas o enfoques alternativos o compensatorios para los gestores de proyectos con necesidades especiales.
		Empleo tecnologías y estrategias digitales, por ejemplo tecnologías de apoyo, para remediar los problemas de accesibilidad de los gestores de proyectos individuales, por ejemplo problemas de conexión a internet o trabajo a distancia.
5.2 Diferenciación y personalización		
<b>Integrador (B1)</b>	Utilización de tecnologías digitales para la diferenciación y la personalización	Selecciono y utilizo algunas actividades de aprendizaje, por ejemplo, cuestionarios o juegos, que permiten a los gestores de proyectos avanzar a diferentes velocidades, seleccionar distintos niveles de dificultad y/o repetir actividades que

		antes no se habían resuelto adecuadamente.
<b>Experto (B2)</b>	Utilizar estratégicamente una serie de tecnologías digitales para la diferenciación y la personalización.	Cuando diseño actividades de aprendizaje y evaluación, utilizo una serie de tecnologías digitales diferentes, que adapto y ajusto para tener en cuenta las distintas necesidades, niveles, velocidades y preferencias.
		A la hora de secuenciar y poner en práctica las actividades de aprendizaje, tengo en cuenta diferentes vías, niveles y ritmos de aprendizaje, y adapto con flexibilidad mis estrategias a las circunstancias o necesidades cambiantes.
<b>5.3 Involucrar activamente a los alumnos</b>		
<b>Integrador (B1)</b>	Fomento del uso activo de las tecnologías digitales por los gestores de proyectos de la UE	Sitúo el uso activo de las tecnologías digitales por parte de los gestores de proyectos en el centro de los futuros resultados/impactos de sus proyectos.
		Elijo la herramienta más adecuada para fomentar la participación activa de los directores de proyecto en un contexto de aprendizaje determinado o para un objetivo de aprendizaje específico.
<b>Experto (B2)</b>	Uso de las tecnologías digitales para que los gestores de proyectos de la UE participen activamente en la materia	Utilizo una serie de tecnologías digitales para crear un entorno de aprendizaje digital pertinente, rico y eficaz, por ejemplo, abordando diferentes canales sensoriales, estilos y estrategias de aprendizaje, variando metodológicamente los tipos de actividad y la composición de los grupos.
		Reflexiono sobre la eficacia de las estrategias pedagógicas empleadas para aumentar la participación y el aprendizaje activo de los directores de proyectos de la UE.

6.1 Alfabetización informacional y mediática		
<b>Integrador (B1)</b>	Realización de actividades que fomenten la alfabetización informativa y mediática de los gestores de la UE, especialmente para el equipo directivo del proyecto y los usuarios destinatarios.	Pongo en marcha actividades de aprendizaje en las que los gestores de la UE utilizan las tecnologías digitales para recuperar información, por ejemplo, para preparar un curso de formación en línea.
		Enseño a los gestores de la UE a buscar información, a evaluar su fiabilidad y a comparar y combinar información de distintas fuentes, lo que puede servir para una amplia gama de usos: desde la preparación de la justificación del proyecto hasta la creación de MOOC.
<b>Experto (B2)</b>	Utilizar estratégicamente una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la alfabetización informacional y mediática de los gestores de la UE, que podrían introducirse transversalmente en los resultados de los proyectos tecnológicos.	Utilizo diversas estrategias pedagógicas para que los gestores de la UE puedan comparar críticamente y combinar de forma significativa información procedente de distintas fuentes. Estas estrategias deben adaptarse a las necesidades de los distintos usuarios.
		Enseño a los gestores de la UE a citar adecuadamente las fuentes, evitando el plagio en cualquier parte de la elaboración del proyecto o el desarrollo de los resultados.
6.2 Comunicación y colaboración digitales		
<b>Integrador (B1)</b>	Realización de actividades que fomenten la comunicación y colaboración digitales de los gestores de la UE, muy útiles en proyectos internacionales en los que el trabajo cara a cara es limitado.	Pongo en marcha actividades de aprendizaje en las que los gestores de la UE utilizan las tecnologías digitales para comunicarse, por ejemplo, en relación con la gestión de proyectos internacionales.
		Oriento a los gestores de la UE para que respeten las normas de comportamiento, seleccionen adecuadamente las estrategias y canales de comunicación y sean conscientes de la diversidad cultural y social en los entornos digitales, especialmente en los proyectos Erasmus+ en los que participan personas de muchos países.



<p><b>Experto (B2)</b></p>	<p>Utilizar estratégicamente una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la comunicación y colaboración digitales de los gestores de la UE y otros usuarios en todos los aspectos de los proyectos Erasmus+.</p>	<p>Utilizo una serie de estrategias pedagógicas diferentes en las que los gestores de la UE utilizan las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración tanto en la gestión de los proyectos Erasmus+ como en las respectivas temáticas</p> <hr/> <p>Apoyo y animo a los gestores de la UE a utilizar las tecnologías digitales para participar en los discursos públicos y a utilizar las tecnologías digitales de forma activa y consciente para la participación cívica fomentada por los proyectos Erasmus+.</p>
<p><b>6.3 Creación de contenidos digitales</b></p>		
<p><b>Integrador (B1)</b></p>	<p>Realización de actividades que fomenten la creación de contenidos digitales por parte de los gestores de la UE, en proyectos relacionados con Erasmus+.</p>	<p>Pongo en marcha actividades de aprendizaje en las que los nuevos gestores de la UE utilizan las tecnologías digitales para producir contenidos digitales, por ejemplo en forma de texto, fotos, otras imágenes, vídeos, etc. en proyectos relacionados con Erasmus+.</p> <hr/> <p>Animo a los gestores de la UE a publicar y compartir sus producciones digitales relacionadas con la temática de los proyectos Erasmus+.</p>
<p><b>Experto (B2)</b></p>	<p>Utilizar estratégicamente una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la creación de contenidos digitales por parte de los gestores de la UE en todos los ámbitos temáticos y de gestión de proyectos Erasmus</p>	<p>Utilizo una serie de estrategias pedagógicas diferentes para que los nuevos gestores de la UE y los usuarios destinatarios puedan expresarse digitalmente, por ejemplo, contribuyendo a wikis o blogs, utilizando ePortfolios para sus creaciones digitales en todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos de Erasmus+.</p> <hr/> <p>Capacito a los gestores de la UE para comprender el concepto de derechos de autor y licencias y cómo reutilizar adecuadamente los contenidos digitales en todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos de Erasmus+.</p>
<p><b>6.4 Uso responsable</b></p>		
	<p>Aplicación de medidas para garantizar el bienestar de los gestores de la UE en</p>	<p>Doy consejos prácticos y basados en la experiencia sobre cómo proteger la</p>



<b>Integrador (B1)</b>	todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos Erasmus	privacidad y los datos, por ejemplo, el uso de contraseñas, el ajuste de la configuración de las redes sociales en la gestión de proyectos Erasmus+, así como la ejecución de proyectos con usuarios objetivo.
		Ayudo a los nuevos gestores de la UE a proteger su identidad digital y gestionar su huella digital en la gestión de proyectos Erasmus+, así como en la ejecución de proyectos con usuarios objetivo.
		Asesoro a los gestores de la UE sobre medidas eficaces para limitar o contrarrestar el impacto de comportamientos inadecuados (propios o de sus compañeros) en la gestión de proyectos Erasmus+, así como en la ejecución de proyectos con usuarios objetivo.
<b>Experto (B2)</b>	Apoyar pedagógicamente el uso de las tecnologías digitales por parte de los gestores de la UE para garantizar su bienestar en todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos de Erasmus+.	Desarrollo estrategias para prevenir, identificar y responder a los comportamientos digitales que afectan negativamente a la salud y el bienestar de los gestores de la UE (por ejemplo, el ciberacoso) en la gestión de proyectos Erasmus+, así como en la ejecución de proyectos con usuarios objetivo.
		Animo a los nuevos gestores de la UE a que adopten una actitud positiva hacia las tecnologías digitales en la ejecución de los proyectos Erasmus+, siendo conscientes de los posibles riesgos y límites, pero también confiando en que pueden gestionarlos para cosechar los beneficios".
<b>6.5 Resolución de problemas digitales</b>		
<b>Integrador (B1)</b>	Realización de actividades que fomenten la resolución de problemas digitales por parte de los nuevos gestores de la UE, especialmente para el equipo de gestión del proyecto y los usuarios destinatarios.	Pongo en marcha actividades de aprendizaje en las que los nuevos gestores de la UE utilizan las tecnologías digitales de forma creativa en la ejecución de proyectos Erasmus+, ampliando su repertorio técnico.
		Animo a los gestores y socios de la UE a que se ayuden mutuamente en el desarrollo de su competencia digital en la gestión de proyectos Erasmus+, así como en la

		<p>ejecución de proyectos con los usuarios destinatarios.</p>
<p><b>Experto (B2)</b></p>	<p>Utilizar estratégicamente una serie de estrategias pedagógicas para fomentar la resolución de problemas digitales por parte de los nuevos gestores de la UE en todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos de Erasmus+.</p>	<p>Utilizo una serie de estrategias pedagógicas diferentes para que los nuevos gestores de la UE puedan aplicar su competencia digital a nuevas situaciones o en nuevos contextos en todos los ámbitos de la gestión temática y de proyectos de Erasmus+.</p> <hr/> <p>Animo a los nuevos gestores de la UE a reflexionar sobre los límites de su competencia digital y les ayudo a identificar estrategias adecuadas para seguir desarrollándola en la gestión de proyectos Erasmus+, así como en la ejecución de proyectos con los usuarios destinatarios.</p>



## Buenas prácticas en el aprendizaje entre iguales mediante la aplicación bEUjo

# Ámbito 1: Redacción de una propuesta

### Herramienta: Nota conceptual

#### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

Nombre de la herramienta digital	MURAL
Breve descripción	MURAL es una herramienta centrada en un espacio de colaboración de pizarra digital que permite a los equipos trabajar juntos en tiempo real o de forma asíncrona. Ofrece varias funciones de colaboración diseñadas para inspirar una mejor colaboración que conduzca a resultados que impulsen el negocio. Existe una aplicación MURAL para teléfonos y tabletas que facilita la comunicación entre equipos y permite captar y compartir la inspiración sobre la marcha. Para desarrollar una nota conceptual, el gestor del proyecto puede crear una plantilla en MURAL e invitar a sus compañeros a una lluvia de ideas, recopilando imágenes, conceptos y escribiendo en colaboración.
Quién lo prepara	Un miembro del personal (por ejemplo, el director del proyecto) de la organización que coordina el proyecto, idealmente el principal responsable de la redacción de la propuesta, crea el mural e invita a otros miembros del equipo a aportar ideas para la nota conceptual.
Cuándo se utiliza	Mural puede utilizarse para generar ideas y desarrollar la nota conceptual con antelación, de modo que pueda enviarse a los socios potenciales del proyecto poco después de que se abra la convocatoria como invitación a integrar el consorcio del proyecto.
Nivel de competencias digitales necesario	Integrador B1
Coste	Gratuito para uso personal / planes profesionales a partir de 9,99\$ USD/usuario/mes
Enlace	<a href="https://www.mural.co">https://www.mural.co</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Mindshift, Portugal





## Herramienta: Diagrama de Gantt

El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

Nombre de la herramienta digital	teamgantt
Breve descripción	TeamGantt es un software de gestión de proyectos basado en la nube que facilita la planificación, al permitir construir y ajustar los plazos rápidamente con arrastrar y soltar y programar y actualizar las tareas con un solo clic. Proporciona una supervisión total de las tareas del proyecto, los plazos y las asignaciones en un diagrama de Gantt fácil de leer. Teamgantt puede mejorar la comunicación interna y la colaboración del proyecto, ya que todos los miembros del equipo pueden seguir el estado de una tarea en particular y de todo el proyecto en cualquier momento.
Quién lo prepara	Un miembro del personal (por ejemplo, el director del proyecto) de la organización que coordina el proyecto, idealmente el principal responsable de la redacción de la propuesta.
Cuándo se utiliza	Un diagrama de Gantt suele prepararse mientras se redacta la propuesta, ya que ayuda a visualizar las tareas a realizar y su periodo de ejecución. El diagrama de Gantt de teamgantt puede exportarse y cargarse como anexo en la fase de solicitud. teamgantt puede utilizarse durante toda la vida del proyecto para seguir y actualizar fácilmente el estado de las actividades y tareas del proyecto.
Nivel de competencias digitales necesario	Integrador B1
Coste	Gratuito para uso personal / planes profesionales a partir de 19,00\$USD/gestor/mes
Enlace	<a href="https://www.teamgantt.com">https://www.teamgantt.com</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Mindshift, Portugal



## Herramienta: FIP

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	aplicación.formularios
<b>Breve descripción</b>	<p>forms.app es una aplicación creadora de encuestas, disponible para Android e iOS. Está diseñada con un enfoque mobile-first, lo que significa que es muy fácil de usar en smartphones. Los usuarios no necesitan registrarse para empezar a utilizarla y mientras se crea un formulario, éste se guarda automáticamente. Entre varias características que la distinguen de otras aplicaciones similares, permite personalizar las URL, añadir notas a las respuestas y descargar los envíos como archivos CSV, XLS o PDF.</p> <p>A la hora de recopilar información sobre los socios, esta herramienta puede agilizar el proceso.</p>
<b>Quién lo prepara</b>	Un miembro del personal de la organización que coordina el proyecto prepara el formulario y lo envía a las organizaciones asociadas, para que lo rellene un miembro del personal (por ejemplo, el director del proyecto).
<b>Cuándo se utiliza</b>	La recogida de información de los socios se realiza después de que acepten entrar en el consorcio del proyecto.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Integrador B1
<b>Coste</b>	Gratuito para uso personal / planes profesionales a partir de 5,20€/usuario/mes
<b>Enlace</b>	<a href="https://forms.app/en">https://forms.app/en</a>





## Ámbito 2: Gestión e información

### Herramienta: Hoja de horas

#### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Lunes.com
<b>Breve descripción</b>	Monday.com es una herramienta de gestión de proyectos en línea. Reúne en una sola herramienta la gestión y el seguimiento de las tareas, la gestión del tiempo y el intercambio de contenidos y comentarios. Monday.com es interesante porque también permite vincular la mayoría de las herramientas digitales de trabajo (asana, google drive, etc.) a la sesión. Para el aprendizaje entre iguales, esta herramienta es interesante para seguir y acompañar los progresos de un colega en un proyecto. Más concretamente, Monday.com permite recopilar todo el tiempo dedicado a una tarea. Así, permitirá recoger, medir y adaptar el tiempo de trabajo en función de las posibilidades. Esta herramienta interactiva es ideal para identificar fácilmente el tiempo dedicado a los proyectos con el fin de cumplimentar posteriormente los partes de horas necesarios.
<b>Quién lo prepara</b>	El jefe de proyecto (con experiencia) y el becario (recién llegado)
<b>Cuándo se utiliza</b>	Desde el inicio del proyecto para seguir las distintas actividades y avances del mismo.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Integrador B1
<b>Coste</b>	Entre 8 y 16 euros al mes por usuario en función de las necesidades y el número de proyectos.
<b>Enlace</b>	<a href="https://monday.com/">https://monday.com/</a>





## Herramienta: Acuerdo bilateral

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Documento de Google
<b>Breve descripción</b>	Google doc es una herramienta de procesamiento de textos en línea creada en la suite de Google. Esta herramienta permite crear textos en colaboración con otros compañeros. Google doc es interesante en el aprendizaje entre iguales porque permite al alumno crear documentos de tipo acuerdo bilateral. A continuación, el formador (gestor de proyectos experimentado) puede comentar y modificar el documento con el fin de introducir los cambios necesarios para que el acuerdo sea viable y utilizable. Alternativamente, el formador puede crear un documento de muestra que el alumno tendrá que modificar y completar en función de la información y las especificidades del proyecto.
<b>Quién lo prepara</b>	Aprendiz o formador
<b>Cuándo se utiliza</b>	Google Doc puede utilizarse en cualquier momento del proyecto. En este caso, se utilizará al principio del proyecto, cuando se redacten los contratos bilaterales, que establecen el marco de cooperación de la asociación.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Gratuito o 9,36 euros al mes para uso profesional
<b>Enlace</b>	<a href="https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/">https://www.google.fr/intl/en-GB/docs/about/</a>





## Herramienta: Informe provisional

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Lucanet
<b>Breve descripción</b>	Lucanet es un software de gestión de informes. Permite recopilar datos del proyecto para crear las herramientas necesarias y útiles para la elaboración de informes del proyecto (gráficos, análisis, comparación, etc.). En autoaprendizaje, Lucanet permite al alumno tener una visión global del proyecto y sus indicadores. La herramienta proporcionará al alumno un compendio de información práctica y útil que le permitirá elaborar fácilmente un informe financiero y técnico sobre la herramienta de movilidad.
<b>Quién lo prepara</b>	Becario
<b>Cuándo se utiliza</b>	A lo largo de todo el proyecto y principalmente durante las fases de elaboración de informes (informe intermedio e informe final).
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Experto B2
<b>Coste</b>	No es gratuito
<b>Enlace</b>	<a href="https://www.lucanet.com/">https://www.lucanet.com/</a>





## Área 3: Desarrollo de resultados

### Herramienta: Aplicación del plan de trabajo

#### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Asana
<b>Breve descripción</b>	Asana es una herramienta de "gestión del trabajo" para equipos que está disponible en la web y en dispositivos móviles. Permite planificar proyectos, tareas, registro de actividades, almacenamiento, comentarios y mensajes entre los miembros del equipo. Permite vistas de proyectos (vistas de lista, tablero y calendario). Permite realizar informes (desde los básicos hasta los avanzados con cuadros de mando, cargas de trabajo e integración con otras herramientas).
<b>Quién lo prepara</b>	Miembros del equipo, coordinador
<b>Cuándo se utiliza</b>	Asana se puede utilizar durante toda la implementación de la salida, incluso para su planificación antes de que comience para tener una vista de pájaro de las tareas y la carga de trabajo necesaria.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Integrador B1
<b>Coste</b>	Funciones básicas gratuitas Plan Premium por 10,99 USD al mes Plan Business por 24,99 US\$/mes
<b>Enlace</b>	<a href="http://www.asana.com">www.asana.com</a>





## Herramienta: Directrices para la elaboración de resultados y plantillas

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Garabato
<b>Breve descripción</b>	Una herramienta de programación en línea es Doodle. Incluso elegir una hora y un día para una reunión de un grupo pequeño puede ser un reto, y más aún para una gran multitud de personas. Doodle permite crear sondeos y encuestas de diversas maneras para planificar de forma rápida y eficaz las próximas reuniones o eventos.
<b>Quién lo prepara</b>	Miembros del equipo, Coordinador.
<b>Cuándo se utiliza</b>	Doodle puede utilizarse para acordar plazos detallados que formen parte de las directrices para la aplicación de los resultados.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Recién llegado A1
<b>Coste</b>	Gratuito. La versión Pro cuesta 6,95
<b>Enlace</b>	<a href="http://www.doodle.com">www.doodle.com</a>



## Herramienta: Información de salida

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Zoom
<b>Breve descripción</b>	Proporciona servicios de videotelefonía y chat en línea a través de una plataforma de software peer-to-peer basada en la nube que se utiliza para comunicaciones de vídeo (Meetings), mensajería (Chat), llamadas de voz (Phone), salas de conferencias para reuniones de vídeo (Rooms), eventos virtuales (Events) y centros de contacto (Contact Center), y ofrece una plataforma abierta que permite a los desarrolladores de terceros crear aplicaciones personalizadas en su plataforma de comunicaciones unificadas (Developer Platform).
<b>Quién lo prepara</b>	Miembros del equipo, Coordinador.
<b>Cuándo se utiliza</b>	Puede utilizarse en momentos concretos de la aplicación de los resultados, cuando se necesita la opinión y el debate abierto del consorcio o del grupo de expertos locales.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Es gratuito para una reunión de 40 minutos. La versión Premium cuesta 139,90 euros/año/usuario, y el plan Business cuesta 189,90 euros/año/usuario.
<b>Enlace</b>	





# Ámbito 4: Atraer al público destinatario y a las partes interesadas

## Herramienta: Comunicado de prensa

### El aprendizaje: Autoaprendizaje

Nombre de la herramienta digital	Canva
Breve descripción	Canva es una herramienta de diseño gráfico en línea que te permite crear cualquier tipo de contenido, incluidos tus comunicados de prensa en PDF. Es fácil de usar y es gratis. Dispone de muchas plantillas de distintos tipos de documentos, incluidos comunicados de prensa.
Quién lo prepara	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
Cuándo se utiliza	Utilizado para realizar el diseño del comunicado de prensa
Nivel de competencias digitales necesario	Integrador B1
Coste	Gratis
Enlace	<a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Petra Patrimonia Sud, Francia



## Herramienta: Plan de participación de las partes interesadas

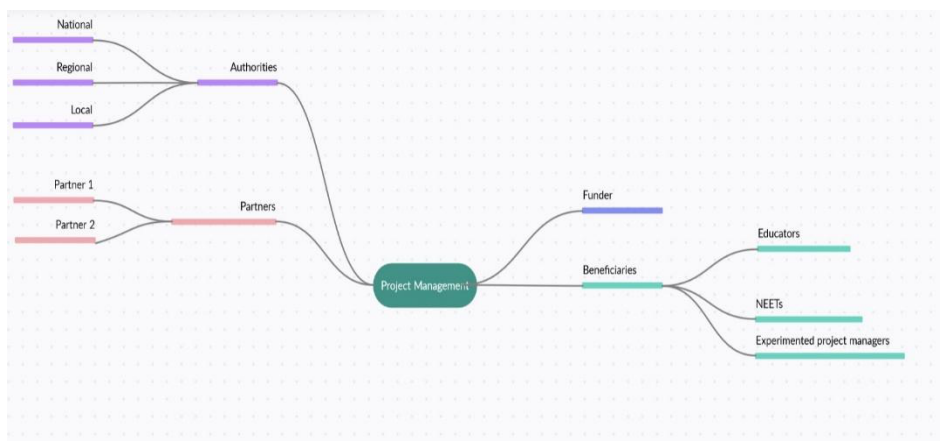
### El aprendizaje: Aprendizaje entre iguales

Nombre de la herramienta digital

Creately

Breve descripción

Creately es un espacio de trabajo visual conectado a datos para aportar ideas, planificar, ejecutar y capturar conocimientos. Permite a los usuarios organizar y gestionar tareas, recursos, activos y flujos de trabajo en una plataforma fácil y visual diseñada para la organización del trabajo. La herramienta Stakeholder Maps proporciona una visión clara de las partes interesadas y de quiénes



se encuentran en las mismas categorías.

Quién lo prepara

Formador o aprendiz de gestor de proyectos

Cuándo se utiliza

Utilizado para realizar el diseño del comunicado de prensa

Nivel de competencias digitales necesario

Integrador B1

Coste

Gratis a 5 euros al mes

Enlace

<https://creatly.com/>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Petra Patrimonia Sud, Francia

## Herramienta: Animación de un grupo de discusión

### El aprendizaje: Aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Mentímetro
<b>Breve descripción</b>	<p>Mentimeter es una Audience Engagement Platform (AEP) que facilita escuchar y ser escuchado. Ayuda a los gestores de proyectos a transformar audiencias pasivas en colaboradores activos.</p> <p>Ya sea de forma presencial, remota o híbrida, Mentimeter crea una experiencia atractiva para todos.</p> <p>Durante el focus group, el gestor de proyectos puede utilizar las distintas herramientas disponibles para que la audiencia contribuya a través de ellas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nubes de palabras</li> </ul> <p>Por ejemplo: en función de las preguntas que formule durante su grupo de discusión, puede pedir a los participantes que pronuncien palabras relacionadas con su tema</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sondeo</li> <li>- Preguntas de respuesta múltiple</li> <li>- Encuesta</li> <li>- Cuestionarios</li> </ul> <p>Es decir: cada participante puede elegir su propia respuesta</p>
<b>Quién lo prepara</b>	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
<b>Cuándo se utiliza</b>	Utilizado durante el grupo de discusión para facilitar el debate.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Experto B2
<b>Coste</b>	Gratis
<b>Enlace</b>	<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Petra Patrimonia Sud, Francia



## Herramienta: Animación de un grupo de discusión

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

Nombre de la herramienta digital	Paleta
Breve descripción	<p>Padlet es un "muro virtual" en el que el gestor de proyectos puede mostrar cualquier tipo de documento para distribuirlo, compartirlo: textos, imágenes, grabaciones de audio, vídeos, páginas web. Todos los participantes del padlet pueden contribuir compartiendo cualquier tipo de documento.</p> <p>El jefe de proyecto también puede elegir el papel de cada participante: administrador, simple editor...</p> <p>Padlet puede permitir al gestor de proyectos utilizar otro tipo de herramientas como:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mapas</li><li>- Lienzo</li><li>- Flujo</li><li>- Rejilla</li><li>- Estantería</li><li>- Cronología</li></ul>
Quién lo prepara	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
Cuándo se utiliza	Utilizado durante el grupo de discusión para facilitar el debate.
Nivel de competencias digitales necesario	Integrador B1
Coste	Gratis
Enlace	<a href="https://padlet.com/dashboard">https://padlet.com/dashboard</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: Petra Patrimonia Sud, Francia





## Ámbito 5: Promoción y difusión

### Herramienta: Estrategia de difusión

#### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Canva
<b>Breve descripción</b>	Canva es una herramienta de diseño integral. Es posible producir diferentes formatos y diseños en función de sus diseños promocionales y de comunicación: folletos, diapositivas, infografías, etc. Hay plantillas muy fáciles de usar que son gratuitas o incluso otro material (como fotos) que se puede utilizar a través de CanvaPro. Canva es una herramienta extremadamente profesional y a la vez fácil de usar para crear material promocional. En general, Canva es una gran plataforma también para crear presentaciones de éxito cuando se trata de explicar documentos complejos como la Estrategia de Difusión. Al mismo tiempo, con Canva se pueden crear materiales promocionales muy rápidamente para mostrar también lo previsto en la estrategia de difusión.
<b>Quién lo prepara</b>	Responsable de difusión
<b>Cuándo se utiliza</b>	Para la estrategia de difusión al principio del proyecto; sin embargo, Canva puede utilizarse para crear materiales previstos en la estrategia también durante fases posteriores del proyecto.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Experto B2
<b>Coste</b>	Cuenta gratuita Cuenta CanvaPro (109,00 EUR al año)
<b>Enlace</b>	<a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a>





## Herramienta Herramienta de seguimiento

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Hootsuite
<b>Breve descripción</b>	<p>Hootsuite es una plataforma en línea que le permite programar actividades promocionales en los medios sociales a través de un enfoque centralizado. Puede preparar la copia de las publicaciones en medios sociales, programarlas a través de un calendario holístico y conectar sus cuentas de medios sociales para obtener informes automáticos. Por lo general, esta plataforma es muy conveniente para el seguimiento y el análisis: los medios sociales se basan cada vez más en datos cuantitativos y cualitativos, y la recopilación de estos datos de forma automática es particularmente útil. Estas cifras también pueden ser importantes para un informe perspicaz. Hootsuite facilita especialmente el seguimiento de las actividades de difusión, ya que puedes consultar el calendario de todas las publicaciones en redes sociales realizadas en una sencilla plataforma. Puedes añadir más usuarios a las mismas páginas de proyecto según el plan que decidas adquirir, si lo hay. También es posible con el plan gratuito.</p>
<b>Quién lo prepara</b>	Líder de difusión, normalmente
<b>Cuándo se utiliza</b>	Puede utilizarse al inicio de las actividades del proyecto en los medios sociales
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Cuenta gratuita / 2 cuentas en redes sociales Profesional (49 EUR/mes) para 1 usuario y 10 cuentas sociales Equipo (179 EUR/mes) para 3 usuarios y 20 cuentas sociales Business (669 EUR/mes) para 5 usuarios y 35 cuentas sociales
<b>Enlace</b>	<a href="https://www.hootsuite.com/">https://www.hootsuite.com/</a>





## Herramienta: Informe de difusión

### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Hoja de cálculo de Google
<b>Breve descripción</b>	La finalidad de un informe de difusión es la recopilación de documentación que demuestre que la asociación ha llevado a cabo actividades de promoción. Sin embargo, recopilarlas no es suficiente. Recopilarlas de forma que sean comparables y homogéneas es necesario para comprender el alcance, la extensión y la profundidad de dichas actividades. En el caso de los proyectos europeos, la norma común es utilizar una hoja de cálculo de Google para este objetivo. Dicha herramienta puede ser bastante compleja, ya que en la estructura de la hoja de cálculo se pueden incrustar diferentes operaciones: sin embargo, en aras del Informe de Difusión, lo relevante es la creación de un documento plantilla que pueda hacer comparable la información entre los socios y la posibilidad de calcular fácilmente los indicadores totales con simples operaciones de suma =SUMA(Celda (a1;b1); etc.).
<b>Quién lo prepara</b>	El responsable de difusión prepara la plantilla y normalmente todos los socios la rellenan
<b>Cuándo se utiliza</b>	Durante toda la duración del proyecto, en particular durante el periodo de presentación de informes conforme al contrato de financiación
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Experto B2
<b>Coste</b>	Gratis
<b>Enlace</b>	<a href="https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/">https://docs.google.com/spreadsheets/u/0/</a>





## Área 6: Evaluar y generar impacto

### Herramienta: Cuestionario de evaluación

#### El aprendizaje: Autoaprendizaje o aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	Formularios de Google
<b>Breve descripción</b>	Google Forms es una forma sencilla de recoger opiniones de los miembros del consorcio o de los grupos destinatarios sobre los resultados y la evolución del proyecto. Para la experiencia de aprendizaje entre iguales, se pueden compartir fácilmente los cuestionarios creados y ambos pueden adaptarlos y hacer cambios según sea necesario. A la hora de evaluar los comentarios, puede exportar las respuestas en un archivo Excel de fácil lectura que puede guardarse cómodamente.
<b>Quién lo prepara</b>	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
<b>Cuándo se utiliza</b>	Se utiliza después de reuniones, formaciones, pilotos o puede utilizarse regularmente para acompañar los informes de un proyecto.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Gratis
<b>Enlace</b>	<a href="https://www.google.com/forms/about/">https://www.google.com/forms/about/</a>





## Herramienta: Plan de Garantía de Calidad

### El aprendizaje: Aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	BigBlueButton
<b>Breve descripción</b>	Es una herramienta sencilla que permite a los formadores separarse y reunirse con los alumnos, sus compañeros o sus colegas de otras instituciones. Se puede utilizar para hacer grabaciones, diseñar y crear juntos mientras se comparte la pantalla con los demás. Resulta muy útil a la hora de redactar el plan de garantía y recoger comentarios inmediatos en tiempo real.
<b>Quién lo prepara</b>	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
<b>Cuándo se utiliza</b>	Se utiliza durante la fase de colaboración y redacción del Plan de Garantía de Calidad.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Gratis
<b>Enlace</b>	<a href="https://demo.bigbluebutton.org/gl/">https://demo.bigbluebutton.org/gl/</a>

© bEUjo+ herramienta desarrollada por: VHS Cham, País





## Herramienta: Registro de control de incidencias

### El aprendizaje: Aprendizaje entre iguales

<b>Nombre de la herramienta digital</b>	ZumPad
<b>Breve descripción</b>	<p>ZUMpad es una página web en la que, como gestor de proyectos, puedes escribir en tiempo real con otras personas para crear un registro de control de incidencias. Para coordinar la tarea puedes utilizar un foro de chat para debatir en paralelo al trabajo en el documento. Es una herramienta gratuita, sencilla y autoexplicativa. Cada redactor puede usar su propio color, de modo que puedes seguir quién escribió qué. También se guarda una cronología de la evolución de la página.</p> <p>Si decides utilizar ZumPad periódicamente durante la vida del proyecto, después de recoger las aportaciones de los demás el contenido se puede exportar en diferentes formatos (por ejemplo, txt, word, pdf ...), que luego se pueden guardar fácilmente. Puedes adaptar la URL para duplicar una página y adaptarla a los acontecimientos del proyecto en curso.</p>
<b>Quién lo prepara</b>	Formador o aprendiz de gestor de proyectos
<b>Cuándo se utiliza</b>	Puede utilizarse durante la fase de redacción del registro inicial de control de problemas o periódicamente para obtener información.
<b>Nivel de competencias digitales necesario</b>	Explorador A2
<b>Coste</b>	Gratis
<b>Enlace</b>	<a href="#">ZUMPad</a>





## Buenas prácticas en el aprendizaje entre iguales en línea

Estas Directrices presentan varias *Buenas Prácticas para el aprendizaje entre iguales en línea*. Las buenas prácticas proceden de la educación de adultos, la formación profesional o se refieren específicamente a la gestión de proyectos. Estas metodologías pueden ser aplicadas por el proyecto bEUJo+. Como el principal objetivo de nuestro proyecto es formar a los recién llegados a los proyectos Erasmus+, Pratico Edu ofrece un soporte en directo que podría transferirse fácilmente a nuestro entorno. La retroalimentación instantánea y el intercambio de documentos son vitales para el éxito de la formación en línea.

La plataforma [Myskillcamp](#) es interesante para nuestro proyecto en cuanto a la creación de un espacio dedicado a cada usuario, que permite el seguimiento de su trayectoria formativa. Además, dispone de una interfaz dedicada a los tutores/compañeros para realizar un seguimiento interno de la formación del profesional y favorecer el intercambio entre el alumno y el tutor. La plataforma promueve la autonomía del alumno y la supervisión de sus compañeros.

La metodología utilizada por el [proyecto Admin](#) puede transferirse en parte a nuestro proyecto. Proporciona un marco concreto para la gestión de proyectos europeos, proyectos con características específicas. Este marco es interesante para nuestro proyecto porque pone de relieve todos los aspectos necesarios para la gestión de proyectos europeos. Nuestro proyecto puede utilizar esta metodología para ofrecer al grupo destinatario una visión global de los proyectos Erasmus+ y captar las características específicas de este tipo de proyectos.

A diferencia del proyecto BEUJO+, el proyecto admin es una plataforma eficaz de gestión de proyectos. Basándose en este tipo de plataforma, BEUJO+ pretende formar al grupo destinatario en la gestión de proyectos Erasmus+. El proyecto pretende capacitarles para utilizar plataformas como el proyecto admin para gestionar sus futuros proyectos.

[Vhs.cloud](#): La idea de poder ver qué documentos se han descargado o subido como el "formador" de clase, sería útil incluirla. El gestor de proyectos podría ver qué documentos se han creado y cuáles quedan por hacer.

Proceso de autoaprendizaje, en el que se pedía a los alumnos que descargasen y trabajaran por su cuenta antes de cargarlo en Basecamp. El aprendizaje entre iguales era una pequeña formación en la que los alumnos podían intercambiar información entre sí y supervisada por el formador. La función de calendario era útil para comprobar y controlar las tareas pendientes y la consecución de hitos.

[Future Learn](#): Los MOOC pueden adaptarse fácilmente a nuestro proyecto, ya que ambos comparten el mismo objetivo: formar a las personas. Los MOOC pueden abarcar cualquier tipo de tema, por lo que es posible hacer formación de gestores de proyectos. El foro puede adaptarse a nuestro proyecto para fomentar la cooperación entre los recién llegados. Pueden ayudarse mutuamente en diferentes temas y compartir su comprensión de los temas abordados, que es el núcleo del aprendizaje entre iguales.

[Pensar-Par-Compartir](#): Se puede trasladar a nuestro proyecto adaptando la pregunta al tema de la formación, también puede ser un caso práctico o un ejercicio de simulación para evaluar cómo cada grupo abordó el problema. Puede realizarse tanto en línea como en persona.

[Inspire](#): La metodología para la tutoría entre iguales está disponible en eslovaco, griego, húngaro, alemán, francés e inglés. Por tanto, será muy fácil adaptarla a todas las organizaciones con sede en países que hablen esos idiomas.





**Conexión híbrida:** La combinación de aprendizaje online y offline tiene ventajas que pueden aplicarse en este proyecto. Todos los materiales elaborados se publicarán en formato en línea, pero a lo largo de este proyecto también se multiplicarán los actos y otras actividades de formación y difusión, en los que se pondrán en práctica estas ideas.

**42 Madrid:** Esta metodología puede ser aplicada por el proyecto bEUjo+, el objetivo del proyecto no es evaluar, sino formar a nuevos gestores de proyectos. El objetivo principal es enseñar a los recién llegados al mundo de los proyectos Erasmus+ a ser autónomos. Todo ello basado, como 42 Madrid, en la creación de contenidos libres y abiertos para todos aquellos que quieran consultarlos.

**Aprendizaje entre iguales de la Presidencia:** Esta buena práctica es fácil de adaptar al proyecto bEUjo+, sobre todo por el uso de herramientas gratuitas de videoconferencia en línea y retransmisión en directo. Esto permitió a los participantes interesados tomar parte aunque no pudieran estar físicamente presentes en la actividad de aprendizaje entre iguales. La Actividad de Aprendizaje entre Pares también contó con la presencia de oradores principales, que debatieron los principales temas de la implicación y la participación de los jóvenes en la toma de decisiones a través de mesas redondas durante las sesiones plenarias, lo cual es fácil de reproducir. Para las salas de debate y los grupos de trabajo, se facilitaron a los participantes los principales temas de debate y se les asignó un ponente para presentar las principales conclusiones y recomendaciones. Debe garantizarse una buena conexión a Internet y el acceso a dispositivos tecnológicos, como ordenadores, teléfonos inteligentes o tabletas, lo que podría suponer un reto en otros contextos.

**LearnGen:** Esta buena práctica es fácil de adaptar al proyecto bEUjo+, sobre todo porque se ofrece como REA, lo que proporciona un acceso completo y abierto a todos los materiales del proyecto, que pueden utilizarse y adaptarse a otros contextos nacionales, en línea o fuera de línea. La plataforma eLearning también aborda retos culturales y lingüísticos específicos, ya que cada socio del proyecto adaptó parte de ella a su propio contexto e idioma, aparte de la versión en inglés que se ofrece para todos los materiales de aprendizaje y formación. Además, el manual para proveedores de FP y formadores en activo ayuda a los directivos y profesionales de RRHH a identificar las habilidades y requisitos necesarios para implementar el programa LearnGen en su organización, proporcionando un conjunto de herramientas con material de talleres, políticas, buenas prácticas y consejos prácticos y actividades para preparar mejor a las organizaciones para evitar la discriminación por edad y desplegar la formación para la equidad, la diversidad y la inclusión.

