

# DISCOVER

[www.DiscoverDigital.eu](http://www.DiscoverDigital.eu)



## GUÍA PARA LA ENSEÑANZA DIGITAL Y MÓVIL

Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea



Se ha demostrado que las **tecnologías digitales tienen un gran potencial para impulsar mejoras en todos** los tipos de educación, pero tienen un papel particularmente importante que desempeñar en la educación no formal para estudiantes adultos desfavorecidos entre muchos otros beneficios.



# CONTENIDO

<b>01</b>	Introducción .....	6
<b>02</b>	Valor del aprendizaje digital en la educación de adultos .....	10
<b>03</b>	Cómo encontrar y evaluar herramientas digitales .....	16
<b>04</b>	Las 10 mejores herramientas digitales para formadores de adultos .....	20
<b>05</b>	Cómo crear un entorno de soporte digital .....	38



01

INTRODUCCIÓN



Se ha demostrado que las **tecnologías digitales tienen un gran potencial para impulsar mejoras en todos** los tipos de educación, pero tienen un papel particularmente importante que desempeñar en la educación no formal para estudiantes adultos desfavorecidos entre muchos otros beneficios.

Existen enormes oportunidades para aumentar la escala y el impacto de la educación de adultos, pero muchas organizaciones luchan para integrar las herramientas digitales.

Se produce una paradoja: tenemos generaciones de europeos que llevan vidas digitales activas en teléfonos y tabletas, anticipando usarlos para explorar, crear y aprender; y una generación de líderes comunitarios y educadores inseguros de cómo utilizar los múltiples recursos tecnológicos a su alcance.

DISCOVER es un proyecto que **mejorará y extenderá la oferta de oportunidades de aprendizaje de alta calidad que los formadores de adultos** podrán ofrecer a las personas con pocas habilidades o poco cualificadas.

**1**

**Empoderan a las personas** para que se hagan cargo de su **propio aprendizaje y colaboren con los demás;**

**2**

**Ofrecen actividades** para aprender de manera interactiva y flexible en diferentes estilos de aprendizaje;

**3**

Aumentan el acceso; **los recursos en línea gratuitos** combinados con teléfonos inteligentes amplían la participación, implican a alumnos "con los que se nos hace difícil contactar" y facilitan una atención personalizada;

**4**

Enriquecen la valoración, la **evaluación y el reconocimiento** de los logros.

Para mejorar las oportunidades de aprendizaje de los adultos a través de la tecnología digital, debemos mejorar las habilidades de enseñanza digital de los formadores de adultos. Por lo tanto, el objetivo general de DISCOVER es proveer a los formadores de adultos de la comunidad educativa, de formación de alta calidad sobre técnicas de enseñanza digital eficaces para que puedan a su vez aumentar el uso de herramientas de aprendizaje digital en su trabajo diario e impulsar mejoras en la calidad y los resultados de sus programas de educación.

Desarrollamos y difundimos esta Guía para la Enseñanza Digital y Móvil (IO1) para los educadores sobre la importancia estratégica de la pedagogía y las competencias que les son requeridas en tanto que educadores del siglo XXI.

## *La Guía para la Enseñanza Digital y Móvil contiene cuatro secciones.*

**01** La primera, explora el "**Valor del aprendizaje digital en la educación de adultos**". En esta sección demostramos los beneficios obtenidos del uso de la tecnología digital como herramienta en la educación de adultos.

**02** La segunda, examina "**Cómo encontrar y evaluar herramientas digitales**". Esta sección guiará a los formadores de adultos a poder encontrar herramientas de enseñanza apropiadas y efectivas en un entorno que puede llegar a ser abrumador.

**03** La tercera sección, presenta las "**10 mejores herramientas digitales para formadores de adultos**". Estas diez herramientas digitales buscarán capacitar a los formadores de adultos para que se hagan cargo de su propio aprendizaje y desarrollo.

**04** La sección final, presenta las condiciones necesarias que permiten la exploración de "**Cómo crear un entorno de soporte digital**". En ella se presentan los principios fundamentales de la pedagogía digital para los formadores y gestores de educación de adultos, incluyendo el entorno político, la investigación actualizada y estudios de casos sobre el uso de las herramientas digitales.

Finalmente, DISCOVER busca promover LA EDUCACIÓN ABIERTA Y LAS PRÁCTICAS INNOVADORAS EN UNA ERA DIGITAL. Esperamos que DISCOVER motive y equipare a los formadores de adultos con el conocimiento y las habilidades para superar las barreras e integrar mejor la enseñanza y el aprendizaje digital en beneficio de los estudiantes adultos.





02

VALOR DEL  
APRENDIZAJE  
DIGITAL EN LA  
EDUCACIÓN DE  
ADULTOS



## En esta sección exploramos los **beneficios obtenidos del uso de la tecnología digital** como herramientas en la educación de adultos.

*Hablar sobre el Valor del Aprendizaje Digital en la educación implica una dificultad inherente al concepto de Educación de Adultos dada la diversidad de modalidades que abarca y sus realidades sociales y conceptuales que varían tanto entre los países europeos. .*

Además, cuando tomamos en cuenta aspectos comunes, como la creciente necesidad que tiene la población de Formación Digital, a través de las numerosas propuestas disponibles (formal, no-formal o informal) o la transformación a largo alcance que está causando la Revolución Digital al mundo educativo y más específicamente al que estamos tratando:

**La Educación de Adultos, se nos presenta una situación compleja y en continua evolución.**

Una de las características de nuestra sociedad actual, particularmente en los países más desarrollados, es la fuerte penetración de la Tecnología Digital en muchas áreas de la vida cotidiana de las personas: ya sea en la laboral, social o personal. Vivimos en una sociedad altamente tecnológica, cambiando constantemente a una velocidad nunca vista antes y que lejos de ralentizarse, se está acelerando cada vez más. Nos encontramos en el umbral de una nueva revolución industrial y desde esta posición podemos prever el establecimiento y la difusión de diferentes tipos de tecnologías que impregnaran casi todos los dominios de las vidas de los ciudadanos europeos: incluyendo internet, inteligencia artificial, Big Data, realidad aumentada, realidad virtual, robótica, etc.

Los cambios sociales que están ocurriendo, no solo están afectando las herramientas que están siendo utilizadas, sino que van mucho más allá cambiando la manera como las personas interactúan las unas con las otras y con las instituciones (el e-gobierno, las compras y las gestiones en línea; las tareas de automatización en los hogares; la sustitución de las personas por máquinas para el desarrollo de diferentes tareas y formalidades; plataformas de participación en línea, etc.), cambiando así costumbres y hábitos muy antiguos. En el lugar de trabajo, también se producirán transformaciones profundas, con cambios significativos en el mercado laboral.

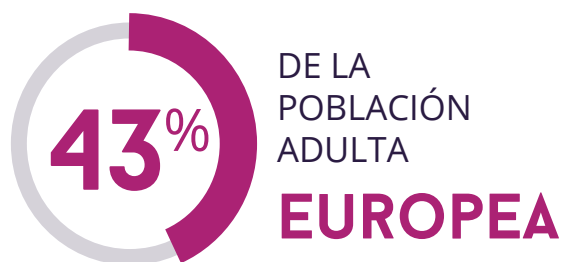
La aparición de nuevos empleos y la desaparición de otros requerirá cada vez menos trabajadores poco cualificados, enfrentándonos a una demanda creciente de trabajadores capaces de desarrollar habilidades y competencias que tenían poco o ningún valor hace no muchos años.

El mercado laboral requerirá personas dotadas de la capacidad de actualizarse y adaptarse a nuevos entornos laborales y nuevas herramientas digitales, en un mundo cada vez más globalizado.

Dado este nuevo paradigma, existe un alto riesgo de que aparezcan diferentes modalidades de ruptura digital, que lleven a la exclusión social y laboral de ciertas personas o grupos sociales. **Es por lo tanto necesario formar a la población adulta, especialmente a los grupos que corren mayor riesgo de exclusión social, debido a esta llamada brecha digital.** Teniendo como objetivo principal, avanzar hacia una sociedad más justa, prestando una atención especial a los grupos más vulnerables.



Por otro lado, como se afirma en el Manifiesto de la EAEA (Asociación Europea de Educación de Adultos) para la Educación de personas Adultas en el siglo XXI: **“El Poder y la Alegría de Aprender”**



**NO POSEE LAS HABILIDADES DIGITALES BÁSICAS**

La Educación en su conjunto, y más precisamente la Educación de Adultos, no puede ignorar esta realidad.

Al contrario, debe desempeñar un papel clave en el empoderamiento digital de la población. Además, el poder transformador de las tecnologías digitales va mucho más allá de su inclusión como temas de estudio de las diferentes propuestas de formación dirigidas a la población adulta. La tecnología digital afectará a casi todos los aspectos de los procesos de formación actuales y futuros. Está claro que estos cambios son evidentes en la aparición de nuevos formatos y nuevas maneras de acceder a los recursos educativos, en la promoción de nuevos métodos de enseñanza (el b-learning, m-learning, aprendizaje semipresencial, aprendizaje a distancia, etc.) así como en la expansión de diferentes metodologías de aprendizaje que, con el apoyo de las tecnologías digitales, están llevando las cosas a una dimensión completamente nueva (aprendizaje basado en proyectos, ludificación, clase invertida, pensamiento de diseñador).

En cuanto al Empoderamiento Digital de la población, **su formación no debería limitarse solo al uso de dispositivos y aplicaciones digitales.**

Además, se debería promover el uso crítico y responsable de la tecnología digital, y a la vez hacer una reflexión sobre las consecuencias de su utilización y las implicaciones de su implementación a nivel social. En este sentido, el Marco Europeo de Competencia Digital, (Digcom) desarrollado por la Comisión Europea como documento de referencia para definir el significado de ser “digitalmente competente” es de gran ayuda.



Por otro lado, la llegada de la Tecnología Digital, y especialmente de Internet, ha dado lugar a **nuevas formas de acceder al conocimiento y, en consecuencia, a nuevas formas de aprendizaje no formal e informal.**

Incluso el aprendizaje formal ha experimentado una transformación remarcable con el impulso de modalidades educativas minoritarias en el pasado, pero que actualmente están aumentando su magnitud, especialmente en lo que se refiere al Aprendizaje a lo Largo de la Vida (Long Life Learning). Entre ellas debemos destacar el aprendizaje a distancia y semipresencial. Esas modalidades, aunque requieran habilidades y una autonomía no siempre al alcance de todos, son notablemente interesantes para una gran parte de la población adulta que sin ellas se habría visto privada de la oportunidad de continuar su educación, debido a su falta de tiempo, o a su lejanía de los centros de formación. Con respecto a la enseñanza presencial, los beneficios de incorporar tecnologías en la clase no solo provienen del simple uso de esas herramientas, sino de su capacidad transformadora de las actividades que pueden llevarse a cabo. La tecnología puede simplificar la implementación de metodologías que favorecen el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al hacerlos ciudadanos autónomos, socialmente integrados, con la capacidad de continuar su Aprendizaje a lo Largo de la Vida.

Con este fin debemos asegurarnos de que todos los alumnos tengan acceso a las Herramientas **Digitales para que puedan desarrollar estas nuevas habilidades, que traen consigo todos los beneficios y recompensas asociados.**

Estos beneficios incluyen:

01

la mejora en la retención del conocimiento, el compromiso, la colaboración y el desarrollo **de habilidades para toda la vida del estudiante.**

02

Además, **la tecnología puede ayudar a transformar** la enseñanza, incorporando un nuevo modelo de formación conectada, vinculando los educadores con sus alumnos y mejorando las prácticas formativas y el aprendizaje personalizado.

Sin embargo, a pesar de todas estas ventajas, DISCOVER pone de manifiesto que muchos educadores aún necesitan superar su reticencia a implementar Herramientas Digitales en los procesos de enseñanza. Esto se explorará más a fondo en nuestra sección final.

*En este punto es suficiente afirmar que puede que haya varias razones para esta reticencia, y esas podrían incluir:*

01

Poca convicción en sus beneficios

02

Falta de formación en el uso educativo de las Tecnologías Digitales.

03

Falta de confianza en el propio funcionamiento de las tecnologías que tienen a su alcance

04

Falta de familiaridad con la aplicación de metodologías de aprendizaje que se benefician del uso de Dispositivos Digitales.

05

Falta de tiempo para rediseñar sus planes de enseñanza

06

Falta de respaldo por parte de las escuelas, etc.

Incluso considerándola esencial, la Formación Digital para formadores de adultos en sí misma no es suficiente. **Respaldando uno de los objetivos principales del proyecto que es promover la comunicación abierta entre todas las agencias**, DISCOVER iniciará un diálogo que podría garantizar el enfoque sistémico requerido para la inmersión total de las herramientas digitales en la educación de adultos.



El objetivo principal de obtener este apoyo de las administraciones e instituciones educativas es crear las **condiciones necesarias en las que los educadores de adultos puedan desarrollar sus habilidades.**

Esta es la razón principal por la cual los espacios para la reflexión y coordinación de los educadores de adultos son tan importantes. Junto con esto, es fundamental que se promueva la creación de redes con colegas e instituciones educativas, sociales y/o culturales.

## El tipo de actividades que podría abarcar incluye:



**Cursos de formación continua para el reciclaje de los educadores de adultos** en los muchos aspectos cubiertos por la Competencia de Enseñanza Digital



**El suministro de dispositivos y aplicaciones digitales .**



**Asegurar condiciones técnicas adecuadas** para que las herramientas digitales funcionen correctamente, evitando de esta manera situaciones estresantes que eventualmente se vuelven contraproducentes

Para hacer todo esto posible, otro elemento fundamental es la gobernanza. La gobernanza de la implementación y gestión de las tecnologías digitales en las escuelas que debe estar en manos de los equipos directivos, los cuáles deberían ejercer un fuerte liderazgo pedagógico, alentando el aprendizaje digital y trabajando al ritmo de los educadores de adultos en este proceso. Proporcionalmente, estos equipos directivos en entornos de educación de adultos, tanto formal como informal, deberían disponer del conocimiento y la formación adecuada, pero también tener a su disposición el apoyo necesario de las administraciones.



03

CÓMO  
ENCONTRAR Y  
EVALUAR LAS  
HERRAMIENTAS  
DIGITALES

Los educadores buscan continuamente formas nuevas y **mejoradas para ayudar a que funcionen sus aulas y entornos** de aprendizaje. Siempre intentan mejorar sus propias habilidades para involucrar más a los estudiantes en los recursos de aprendizaje. Tal como podréis ver en el próximo capítulo, la **tecnología es un medio maravilloso para lograr ese objetivo**, pero a veces la diversidad y los tipos pueden parecer abrumadores.

Cuanto más los sistemas educativos para adultos y para la comunidad se están moviendo hacia entornos de aprendizaje digital, más importante que nunca es prestar mucha atención a los tipos de contenido digital que tanto el profesorado como el alumnado está utilizando. Con la gran cantidad de contenido digital educativo disponible, puede hacerse desalentadora la tarea de encontrar un conjunto efectivo de herramientas que también sean fáciles de utilizar. Es precisamente el objetivo de esa guía, el encontrar las mejores herramientas de enseñanza para vuestros alumnos. DISCOVER admite que tenemos al alcance muchas opciones, algunas gratuitas para los elementos más básicos, mientras que otras tienen tarifas y suscripciones, y por supuesto, las hay buenas, malas o indiferentes.





Cuando se trata de evaluar el contenido digital, se pretende explorar el mejor contenido digital disponible, o dicho de otra manera, se quiere evitar que el contenido no sea simplemente una versión electrónica del libro de texto sin ningún valor agregado para el alumno.

## Creemos que es mejor evaluar el contenido en las siguientes áreas:

### EVALUAR LA CALIDAD ACADÉMICA



La principal preocupación debería ser la calidad académica del contenido. Debería estar bien escrito y en la línea de los estándares y del plan de estudios de la institución educativa. Además, el contenido debería ser creíble y riguroso. Desafortunadamente hay contenidos educativos que no son fiables cuando se trata de presentar a los estudiantes información objetiva. Si el contenido no se mantiene actualizado, es un problema para los alumnos.

### EVALUAR LA INTERFAZ DEL USUARIO



Incluso si el contenido digital es excelente, no será útil para los estudiantes si su uso implica todo un reto. Por lo tanto, es fundamental probar la interfaz del usuario. Aspectos a tener en cuenta:

- ¿Es fácil de navegar?
- ¿Los estudiantes podrán navegar por los materiales y encontrar fácilmente el camino a través de los contenidos?
- También, se debería buscar contenido digital que esté optimizado para diversos dispositivos.

### EVALUAR LAS POSIBILIDADES DE INDIVIDUALIZACIÓN



A medida que la tecnología se va desarrollando es más fácil permitir la individualización. Por ejemplo, mediante el uso de evaluaciones, la tecnología debería determinar las necesidades de los alumnos. Los estudiantes deberían poder hacer uso del contenido digital independientemente y luego tener oportunidades para reforzar sus habilidades. Además, el contenido no solo debería proporcionar una variedad de opciones de evaluación, sino también la capacidad de rastrear los datos para la revisión del profesorado.

### EVALUAR LOS ELEMENTOS INTERACTIVOS



El contenido digital debería ser innovador e impulsar la creatividad. Así pues, se tendría que prestar atención a los gráficos y a los elementos interactivos. Además, también debería fijarse en el grado de interacción disponible. Por ejemplo, ¿proporciona demasiada estimulación o poca? Debería elegirse un producto que mejore el aprendizaje, en lugar de dificultarlo.

Finalmente, es imprescindible escoger el contenido digital estratégicamente en equipo. Evaluar contenido no es tarea para un solo educador. Al contrario, es de un equipo de educadores, de expertos curriculares y digitales y así poder evaluar el contenido digital y determinar que productos satisfacen mejor las necesidades de los estudiantes. En el próximo capítulo, DISCOVER explorará las diez mejores herramientas, basándose en estos parámetros de evaluación.



# 04

## LAS 10 MEJORES HERRAMIENTAS DIGITALES PARA FORMADORES DE ADULTOS

En esta sección, DISCOVER identifica y explora diez herramientas digitales que permitirán a los formadores de adultos hacerse cargo de su propio aprendizaje y desarrollo

Las herramientas presentadas ayudarán a los formadores de adultos a colaborar con otros, al tiempo que ofrecen un aprendizaje flexible y unas actividades interactivas que son ideales para diferentes tipos de aprendizaje. La mayoría de esas herramientas son gratuitas (o tienen una versión gratuita) y funcionan perfectamente tanto en teléfonos inteligentes como en tabletas, por lo cual, son ideales para conseguir involucrar a los alumnos "difíciles de alcanzar".

DISCOVER ha creado **cuatro categorías de "actividades docentes"** e incluido varias herramientas digitales en cada una de ellas. De esta manera los formadores de adultos pueden así seleccionar la mejor herramienta para la tarea que tengan en manos.

## 01 PREPARACIÓN

- Investigando un tema – compilando / seleccionando la información
- No te compliques la vida innecesariamente – Busca clases preexistentes

## 02 PRESENTACIÓN

- crear la primera clase/ presentación digital

## 03 INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN

- feedback/retroalimentación instantánea, han aprendido?

## 04 BIBLIOTECA DIGITAL

- el repositorio en la Nube – Almacenar recursos de aprendizaje digital

Lo más importante de esta guía es que DISCOVER ha desarrollado una vía recomendada para formadores de adultos basada en su **nivel de competencia y/o confianza en el uso de las herramientas y las técnicas de enseñanza digital.**

### VÍA 1

**Principiante absoluto** - *completamente nuevo en la esfera digital, un poco asustado y/o aprensivo*

La Vía 1 enseñará al "principiante absoluto" como hacer una presentación utilizando el PowerPoint o el TedEd. Desde nuestro punto de vista esas dos herramientas son las más fáciles de usar.

### VÍA 2

**Principiante** - *un poco de experiencia... ha utilizado PowerPoint*

La Vía 2 lo llevará a un paso adelante, enseñando al "Principiante" como crear una presentación y/o clase digital (lo mismo que en la Vía 1) pero con el paso extra de añadir una Herramienta Interactiva y de Evaluación que permitirá al formador ver si los alumnos están involucrados en su clase.

### VÍA 3

**Semiavanzado** - *ha utilizado el PowerPoint, está familiarizado con el aprendizaje en línea*

La Vía 3 para el "Semiavanzado" incorporará las cuatro categorías; Preparación, Presentación, Interacción y Evaluación y la Biblioteca Digital, mostrando de esta manera al formador cómo volverse completamente digital en la creación de su clase.



# INSTANTÁNEA DE LA VÍA DE APRENDIZAJE

*Principiante absoluto*

VÍA 1

## Categoría

**Paso 1 PRESENTACIÓN**  
Crea tu propia clase digital

## Introduciendo la Herramienta

**Paso 1**  
PowerPoint o TED Ed

VÍA 2

*Principiante*

## Categoría

**Paso 1 PRESENTACIÓN**  
Crea tu propia clase digital

## Introduciendo la Herramienta

**Paso 1**  
PowerPoint o TED Ed  
*(lo mismo que en Vía 1)*

**Paso 2 INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN**  
¿Retroalimentación al instante, han aprendido?

**Paso 2**  
Kahoot o Quizlet

VÍA 3

*Semiavanzado*

## Categoría

**Paso 1 PREPARACIÓN**

- Investigando un tema – compilando / seleccionando la información
- No reinventar – Buscar clases preexistentes

## Introduciendo la Herramienta

**Paso 1 PREPARACIÓN**

- Compilación/selección de la investigación - Diigo o Pearltrees
- Biblioteca de clases preelaboradas - TED Ed o Nearpod

**Paso 2 PRESENTACIÓN**  
Crea tu propia clase digital  
*(utilizando una herramienta más avanzada que los usos de la vía 1)*

**Paso 2 PRESENTACIÓN**  
Powtoon o ScreenCast-O-matic

**Paso 3 INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN**  
¿Retroalimentación instantánea, se han involucrado y han aprendido?

**Paso 3 INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN**  
Kahoot o Quizlet

**Paso 4 BIBLIOTECA DIGITAL**  
Tu repositorio en la Nube facilita la colaboración

**Paso 4 BIBLIOTECA DIGITAL**  
Dropbox o Google Drive

## ¿Eres principiante absoluto?

Puede que sientas algo de aprensión cuando se trata de utilizar tecnologías digitales, así que el propósito de esta vía es introducirte lentamente en el mundo digital creando una Presentación.

Recomendamos **PowerPoint** y **TED Ed** ya que las consideramos como las dos herramientas más fáciles para hacer una presentación. A continuación, describimos brevemente cómo usar ambas herramientas, así como vídeos y reseñas que resaltan su utilidad. Para un principiante absoluto, debes tener al menos acceso a un ordenador o un portátil para tener a tu alcance esas herramientas. ¡Prueba una de las herramientas que hemos seleccionado a continuación ... y bienvenido al mundo digital!



**Microsoft PowerPoint** es sin duda la aplicación más utilizada para dar presentaciones. Es muy probable que veas presentaciones en PowerPoint utilizadas para todo, desde las compañías más grandes del mundo hasta los maestros de escuela que comparten clases. A menudo se ha hecho broma del PowerPoint. Muchos lo critican como aburrido y que sólo lo utilizan oradores mal preparados... pero no hay que buscar pretextos para un trabajo mal hecho. Y como cualquier otra herramienta, PowerPoint es increíblemente útil cuando se utiliza adecuadamente. Lo puedes utilizar como auxiliar.



## ¡INSPIRATE!

Esta es una conferencia de David JP Phillips sobre Ted X, que ha alcanzado más de 2 millones de visualizaciones... Él discute sobre la importancia de utilizar PowerPoint como herramienta de presentación de manera que sea efectiva, y por qué es esencial evitar hacer presentaciones de PowerPoint que no sean atractivas... ¡Este vídeo dura unos 20 minutos que merecen la pena si deseas INSPIRARSE! Vinculo abajo:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*"Utilizo PowerPoint diariamente como herramienta de enseñanza. ¡Prefiero PowerPoint a otro software similar porque me resulta fácil de usar y el rendimiento general es más fluido!"*

**Tiffany Brinton**

# TEDEd

La plataforma **TEDEd** permite a los usuarios coger cualquier TED Talk, TED-Ed Lesson o video educativo y crear fácilmente lecciones, preguntas y discusiones personalizadas alrededor del video. Después, los usuarios pueden distribuir estas lecciones, de forma pública o privada, y realizar un seguimiento de su impacto en el mundo, en una clase o en un estudiante individual. Puesto que TED Ed es una aplicación en línea requiere acceso a Internet



## ¡INSPIRATE!

Este video que alcanza más de 400,000 visitas, describe la importancia para los profesores de crear presentaciones y clases utilizando TEDEd que son cautivadoras e informativas...el clip dura 2 minutos, si quieres INSPIRARSE en el uso de TedEd haz clic en el enlace:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*"He utilizado TedEd para crear una clase para ayudar a los alumnos a entender un concepto complicado. Ted ED era atractivo, conciso, y me ayudó a responder a sus preguntas."*

**Josh W. (Educador)**

## VÍA 2

**¿Eres principiante?** Puede que tengas experiencia en el mundo digital, por ejemplo, has utilizado el PowerPoint, pero ahora estás listo para el paso siguiente.

Esta vía te ayuda a crear una clase digital más avanzada, haciendo una presentación utilizando el paso 1 – PowerPoint o TedEd , seguido del paso 2 – utilizando una herramienta interactiva / de evaluación, ya sea **Kahoot o Quizlet**. Este segundo paso permite al formador recibir un feedback o retroalimentación instantánea y comprobar si su presentación ha involucrado a sus alumnos.

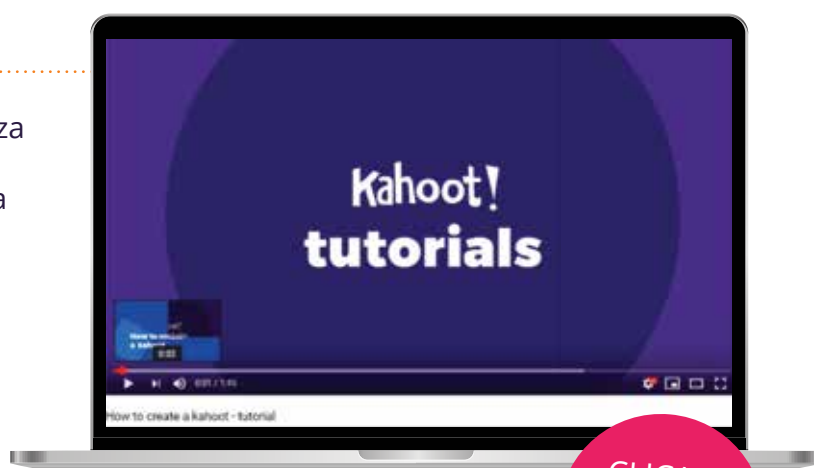
# Kahoot!

**Kahoot!** Es un sistema gratuito basado en juegos que ofrece una forma atractiva de evaluar el aprendizaje y el conocimiento de los alumnos y la audiencia. Kahoot! hace que el aprendizaje de nuevos temas sea interactivo y divertido, fomentando la participación de adultos de todas las edades. Kahoot! puede adaptarse a una amplia variedad de temas e idiomas. Formadores y educadores de todo el mundo recomiendan Kahoot! no solo por su potencial pedagógico sino también porque es muy simple de configurar y navegar, lo que significa que es mucho más probable que pueda ser usado sobre una base diaria y/o semanal. Aprovecha la naturaleza competitiva de tus alumnos, interactúa con ellos y evalúa su comprensión de ciertos temas. Concéntrate en las necesidades de las personas y adapta tus materiales para asegurarte que cumples con los requisitos.



## ¡INSPIRATE!

Este video con casi 15,000 vistas analiza como Kahoot puede involucrar y evaluar a los alumnos y la importancia que esta herramienta puede llegar a tener en cualquier entorno de aprendizaje...el clip dura 4 minutos. Para INSPIRARTE haz clic en el enlace:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“Kahoot es excelente! Kahoot ha llevado la respuesta del oyente al siguiente nivel a medida que los usuarios se enganchan a su pantalla interactiva y la configuración del modo de juego. A los usuarios y a los administradores les encanta porque les da un feedback o retroalimentación instantánea”*

**Russell P (Consultor Aprendizaje Digital, Autónomo)**



## Paso 1 - PRESENTACIÓN

Utiliza o PowerPoint o TedEd como se describe en la **Vía 1 “Principiante absoluto”** para crear tu presentación digital.

## Paso 2 - INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN

Retroalimentación al instante, ¿han aprendido?

# Quizlet

**Quizlet** es una aplicación de estudio basada en el móvil y la web, que permite a los alumnos estudiar información a través de herramientas y juegos de aprendizaje. Quizlet puede generar automáticamente juegos y pruebas interactivas para el material que se haya introducido. Cinco o diez minutos de trabajo preparatorio inicial introduciendo información por adelantado, pueden generar literalmente horas de actividades evaluadas automáticamente dentro y fuera del aula, en ordenadores, teléfonos inteligentes, tabletas e incluso ejercicios impresos con lápiz y papel.



### ¡INSPIRATE!

Con casi 110,000 vistas, este video fue subido por “Cult of Pedagogy” (Culto de Pedagogía) en plataformas digitales para la enseñanza... el clip que dura solo 4 minutos expone los beneficios y el uso de Quizlet para profesores y alumnos, para INSPIRARTE haz clic en el vínculo:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“Soy una gran fan de Quizlet porque es una herramienta básica de estudio que ayuda con la memorización, pero puede hacer mucho más que esto. La utilizo como herramienta de apoyo y mejora de la comunicación y la colaboración, y es cierto que aumenta el compromiso. Lo que me gusta es poder monitorizar el progreso y saber en qué áreas tengo que insistir.”*

**Alexandra G. (profesora auxiliar)**

## VÍA 3

**¿Eres Semiavanzado?** Si tienes algún tipo de experiencia utilizando herramientas digitales como son el PowerPoint y otras plataformas de aprendizaje en línea, entonces esta vía es para ti. Esta vía construirá tu confianza digital y te permitirá crear una lección utilizando únicamente tecnología digital.

PASO  
01

## PREPARACIÓN

se presenta en **dos formas**:

- A. Prepárate para tu lección en línea catalogando y compaginando tu investigación en un solo lugar en línea usando **Diigo o Pearltrees**.
- B. Prepara tu clase investigando clases preexistentes en **Nearpod o TED Ed** que puedes usar luego en tu clase o inspirarte del contenido para hacer la tuya.

PASO  
02

## PRESENTACIÓN

Haz tu propia presentación digital más avanzada utilizando **Powtoon o ScreenCast-O-matic**.

PASO  
03

## HERRAMIENTA DE INTERACCIÓN Y EVALUACION

añadir **Quizlet o Kahoot** a tu clase te proporciona un Feedback o retroalimentación en tiempo real, que te permite ver si tus alumnos se están involucrando y aprendiendo.

PASO  
04

## BIBLIOTECA DIGITAL

un lugar para almacenar tus clases, tus investigaciones y que facilitará la colaboración con tus compañeros de trabajo y otros educadores utilizando **Dropbox o WeTransfer**.

- A. Beneficios para los alumnos: Permite el acceso desde fuera del aula y facilita el aprendizaje flexible para los estudiantes con vidas muy ocupadas y a su vez acomoda los alumnos con diferentes estilos y velocidades.
- B. Beneficios para el formador: Permite que el educador esté más preparado para la clase, fomenta la colaboración entre compañeros, y facilita una mejor comprensión de cómo los estudiantes están llevando las lecciones.



## PREPARACIÓN

- A. Catalogar la investigación - un lugar para guardar y recopilar tu investigación en línea



**Diigo** es una poderosa herramienta para capturar, almacenar, recuperar y compartir. Hay muchas posibilidades con Diigo, que incluyen guardar sitios web importantes y conseguir acceso directo a ellos desde cualquier ordenador. Categorizando los sitios web con títulos, notas, etiquetas con palabras clave, listas y grupos. También puedes guardar una captura de pantalla de un sitio web y ver cómo ha ido cambiando con el tiempo y anotar sitios web con resaltados o “notas adhesivas” virtuales. Diigo es una herramienta excelente para desarrollar una variedad de habilidades diferentes y puede usarse para aumentar la confianza en la investigación y ayuda a los usuarios a recopilar materiales y recursos de apoyo de alta calidad.



## ¡INSPIRATE!

Con más de 14,000 vistas, este video fue subido por “Cult of Pedagogy” en plataformas digitales para la enseñanza ... el video demuestra los numerosos beneficios de Diigo, para INSPIRARTE y probar Diigo solo tienes que hacer clic en el vínculo



CLICA PARA VER Y APRENDER

*“Me encanta lo mucho que ha facilitado mi toma y compartición de apuntes cuando hago mis investigaciones en línea. Antes de esto estaba utilizando 3 herramientas diferentes para hacer un seguimiento del material de investigación que estaba leyendo, marcar los enlaces temporalmente y compartir el contenido. Diigo hace todo esto en un único lugar la cual cosa es fantástica.”*

**Surender S (Manager) Technology and Services Company**



**Pearltrees** es una herramienta restauradora visual que permite a los usuarios organizar, explorar y compartir cualquier URL que encuentren en línea, así como subir fotos personales, archivos y notas... también se conoce como marcador social. Desde la preparación hasta las actividades de la reunión, el sistema organizativo colaborativo Pearltrees permite al usuario digitalizar todos sus proyectos con una facilidad y coherencia incomparables. Crea recopilaciones privadas para prepararte antes de reuniones o para mejorar una clase.



## ¡INSPIRATE!

Con más de 31,000 visitas, este video desvela el por qué Pearltrees es una plataforma útil para que el educador guarde y recopile su investigación... Haz clic en el vínculo abajo para INSPIRARTE en el uso de Pearltrees en menos de 1 minuto:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*"Estoy tan entusiasmada! Utilizaría Pearltrees semanalmente para archivar artículos para mis intereses personales y profesionales, compartir artículos y tareas."*

**Kim J (Educador)**

## PREPARACIÓN

**B. Búsqueda de lecciones i/ o lecciones preexistentes-** - inspírate de lecciones ya creadas y disponibles en línea

# TEDEd

**Ted Ed** fue introducido anteriormente en la Vía 1 como herramienta de “Presentación”; no obstante, es mucho más que una herramienta para propósitos presentación. Ted Ed tiene una riqueza de lecciones ya creadas por otros educadores y usuarios, y estas lecciones están allí para que puedan explorar y ayudarse gratuitamente. Ese es un aspecto altamente útil del TedEd ya que permite a los formadores prepararse para sus lecciones e inspirarse sobre el tema.



## ¡INSPIRATE!

Con más de 400,000 visualizaciones, este video describe el significado que tiene para los profesores crear presentaciones y lecciones utilizando TEDEd que es atractivo e informativo... el clip dura 2 minutos, si quieres INSPIRARTE en el uso de TedEd haz clic:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“Esta es una gran herramienta de enseñanza cuando se utiliza como herramienta de apoyo o enriquecimiento. La utilizo cuando necesito encontrar contenido o cuando un vídeo corto es apropiado para introducir y/o apoyar un nuevo contenido.”*

**Dennis K (Departamento de Educación de NYC)**



**Nearpod** es una plataforma de participación que cautivará a tu audiencia con actividades interactivas, y que permite obtener una visión instantánea del aprendizaje a través de evaluaciones formativas en Nearpod. Los educadores y formadores pueden aprovechar el contenido en el que ya han invertido horas en su desarrollo utilizando la función de importación de PDF como base para una presentación de Nearpod. Recibirás un feedback inmediato sobre lo que tu audiencia ha aprendido mediante la función Encuesta, Prueba o Pregunta Abierta. También hay una colección de lecciones Gratuitas ya creadas sobre varios temas que los profesores pueden utilizar durante su clase o cuando están planificando una clase.



## ¡INSPIRATE!

Este video, que ha alcanzado casi 135,000 visualizaciones, analiza todas las características y beneficios que Nearpod ofrece a los formadores, con abundantes lecciones preexistentes... El clip solo dura 3 minutos, y vale mucho la pena invertir ese tiempo para INSPIRARSE y probar esta gran herramienta! Haz clic al vínculo siguiente:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“Me encanta poder tener acceso a todas esas lecciones que ya están hechas – me facilita mucho la planificación! Pero también resulta muy fácil crear las tuyas. Mi parte favorita es que muchas funciones requieren que cada individuo responda de una manera u otra, ya sea una encuesta, un dibujo, una respuesta breve, o un cuestionario.”*

**Rachel P (Educador)**

## PREPARACIÓN

Creas tu propia clase digital (utilizando una herramienta más avanzada que los usos de la vía 1)



**Powtoon** es un programa de animación y presentación que puede ser utilizado para hacer el contenido más comprometedor, interactivo y cautivador, ofreciendo al mismo tiempo una visión y un sentimiento muy profesional. Permite a los usuarios explicar temas con un impacto efectivo utilizando un corto y sencillo "Powtoon". Las voces en off y el texto se pueden agregar con gran facilidad, el cuadro de texto puede ser simple o el usuario puede utilizar uno de los cuadros de texto especialmente diseñados con forma y animación para que su presentación y/o video sea más cautivador. Powtoon tiene una extensa biblioteca de objetos, fondos y personajes a disposición, junto con la posibilidad de importar tus propias imágenes si es necesario.



## ¡INSPIRATE!

Este video, con casi 15,000 visualizaciones y subido por una creadora profesional de videos Jen Jager, revisa los beneficios y la importancia que puede tener Powtoon cuando se crea una presentación con ese programa ... el clip dura 17 minutos que, a pesar de ser bastante largo, vale mucho la pena para INSPIRARTE e intentar usar Powtoon tú mismo! Haz clic en el vínculo:



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*"Powtoon es una práctica aplicación de animación por ordenador y elaboración de videos en línea que ofrece muchos temas innovadores y maravillosamente diseñados para crear un video animado. Ayuda a producir un video en línea a través de tu imaginación."*

**Ryan K (Marketing Manager)**





**ScreenCast-O-matic** es un software de captura de pantalla de video y audio que puede usarse para crear videos desde tu pantalla (por ejemplo, conferencias cortas o recorridos por cursos), que puede ser utilizado en línea o descargarse e instalarse. Existen ambas versiones de este programa, la gratuita y la de suscripción. El servicio de suscripción te permite subir directamente videos al Google Drive, Drop Box, y otros espacios, aunque con la versión gratuita se pueden subir los archivos manualmente a los mismos espacios.



## ¡INSPIRATE!

“Me encanta lo fácil que es utilizar Screencast-o-matic. El software es intuitivo y fluye fácilmente al poco de usarlo. Cuando tengo la oportunidad de utilizarlo, las sencillas herramientas de edición facilitan mucho acabar una captura sin tener que editarla en otro software y luego subirla.”



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“M’encanta com n’és de fàcil utilitzar ScreenCast-O-matic. El software és intuïtiu i flueix fàcilment a les poques vegades d'utilitzar-lo. Quan tinc l'oportunitat d'utilitzar-lo, les eines d'edició tan senzilles, faciliten molt acabar una captura sense haver d'editar-la en un altre software i llavors pujar-la.”*

**Sean D (CEOSmall-Business)**

## INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN

Consulta la Vía 2 más arriba para la descripción de cómo se pueden utilizar las mismas herramientas (**Kahoot i Quizlet**)



**Dropbox** es una de las más sencillas soluciones de almacenamiento en la nube y tiene fama por su facilidad de uso. Según Dropbox, más de 6,000 instituciones educativas en todo el mundo están utilizando el software basado en la nube. Dropbox está siendo usado en muchas escuelas como almacenaje compartido de todo tipo de documentos, recursos, y planificaciones de lecciones. El enorme beneficio se encuentra en que aquí los archivos están en una localización accesible a todos los suscriptores que hayan sido aprobados. Dropbox permite que los archivos sean almacenados de manera segura para ser visualizados solo por los usuarios invitados y permite que los documentos también puedan ser trabajados por múltiples personas al mismo tiempo.



## ¡INSPIRATE!

Este video, con casi 23,000 visitantes y subido por “Six Figure Mastermind”, una instructora de negocios, que analiza los amplios beneficios y funciones de Dropbox, y la importancia que puede tener en cualquier equipo, por encima de todas las ventajas organizativas personales ...el clip dura 6 minutos, así pues INSPIRATE e inténtalo tú mismo!



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*“Lo utilizo diariamente para todos los documentos y proyectos de clientes. Me encanta porque sé que siempre habrá una copia de seguridad si hay algún problema. No tengo que preocuparme por perder archivos o trabajos. Los clientes también lo utilizan, y eso nos facilita mucho la compartición de archivos.”*

**Michelle Messenger Garrett**  
(Escritora/Creadora de contenido  
/Consultora de Relaciones Públicas)

PASO  
04

## BIBLIOTECA DIGITAL

Tu repositorio en la Nube  
facilita la colaboración



El **Google Drive** permite al usuario almacenar cualquier archivo, incluyendo fotos, historias, diseños, dibujos, grabaciones, videos y mucho más. Las primeras 15 GB de almacenamiento son gratuitas con una Cuenta Google. Google Drive permite a los usuarios ver su material en cualquier lugar, los archivos en Drive pueden ser alcanzados desde cualquier smartphone, tableta, u ordenador. Así pues, dondequiera que estés, tus archivos te siguen. Además, Drive facilita el compartir archivos y carpetas de manera que los usuarios puedan fácilmente invitar a otros usuarios a visualizar, bajar y colaborar en todos los archivos que quieran sin necesidad de ningún adjunto al correo electrónico.



### ¡INSPIRATE!

Ese vídeo ha alcanzado casi 20,000 visualizaciones y fue subido por "Cult of Pedagogy" expertos en el campo de plataformas educativas digitales. El video analiza los beneficios y las funciones del Google Drive, con una referencia específica al aspecto de colaboración de los formadores... el video dura 6 minutos, así pues, haz clic al vínculo e INSPIRÁTE a usar Google Drive!



CLICA P  
ARA VER Y  
APRENDER

*"Google Drive es uno de los servicios de sincronización y almacenamiento en la nube más ingeniosos, más holgado y con más funciones, con excelentes capacidades de colaboración en la línea de productividad."*

**Michael Muchmore**



05

CÓMO CREAR  
UN ENTORNO DE  
SOPORTE DIGITAL



En esta sección final, DISCOVER presenta a los educadores, pero también a los gerentes de educación incluidos los representantes del entorno político, los principios básicos de la pedagogía para la educación de adultos, así como la revisión de investigaciones y estudios actualizados sobre el uso de las herramientas digitales.

La educación no-formal es un sistema de aprendizaje participativo y una vía que va aumentando progresivamente para encontrar las necesidades del individuo y de la sociedad en general. Atiende las diversas necesidades de aprendizaje, algunas veces específicas de un contexto, de la mayoría de los adultos, con una disposición particular para los que presentan antecedentes socioeconómicos deprimidos. Indudablemente la educación formal es un modelo educativo más estructurado, sin embargo, la educación no-formal también puede caracterizarse por propósitos claramente definidos, con un grado de flexibilidad y apertura al cambio. No obstante, esto no se ha reflejado en un área, la educación no-formal no ha estado en sintonía con el avance digital.

En este proyecto exploramos por qué eso es así. Examinaremos las actitudes de los educadores y los legisladores y la relevancia de esta desconexión digital con respecto a las necesidades de los grupos a los que sirve. El propósito del proyecto DISCOVER es despertar consciencia, promover un mayor uso desmitificando las tecnologías digitales. Con el objetivo de implementar una estructura de aprendizaje digital accesible con proveedores de educación seguros de sí mismos. Como ya se indicó en la sección 2, este sector educativo en constante evolución no se puede arriesgar a volverse obsoleto e irrelevante para el sector demográfico que pretende apoyar.

Tal como quedará claro en la sección 3, hay evidencias concluyentes de que la tecnología puede mejorar el compromiso, el conocimiento, la retención, la comprensión y también alienta el aprendizaje individual, así como la colaboración activa. En conclusión, la tecnología está destinada a cumplir los objetivos de aprendizaje, sin embargo, como ya se reconoció en las secciones anteriores, existe un claro déficit digital en esta área.

Con el fin de establecer los parámetros para la promoción de tecnologías digitales para educadores de adultos, DISCOVER ha llevado a cabo una revisión bibliográfica combinándola con una investigación dirigida por NLDCHP, que comprende tres grupos focales y tres entrevistas. El propósito es captar los diversos problemas, examinar las posibles estrategias que ayuden a informar recomendaciones para desarrollar un enfoque adaptativo y **crear un entorno y servicio de aprendizaje con apoyo digital.**

## OBJETIVOS DE ESTUDIO

01

Evaluar el uso actual de la digitalización en trabajo educativo basado en la comunidad.

02

Actitudes/preocupaciones /barreras hacia el uso digital.

03

Factores motivacionales para la usabilidad/ el compromiso del usuario

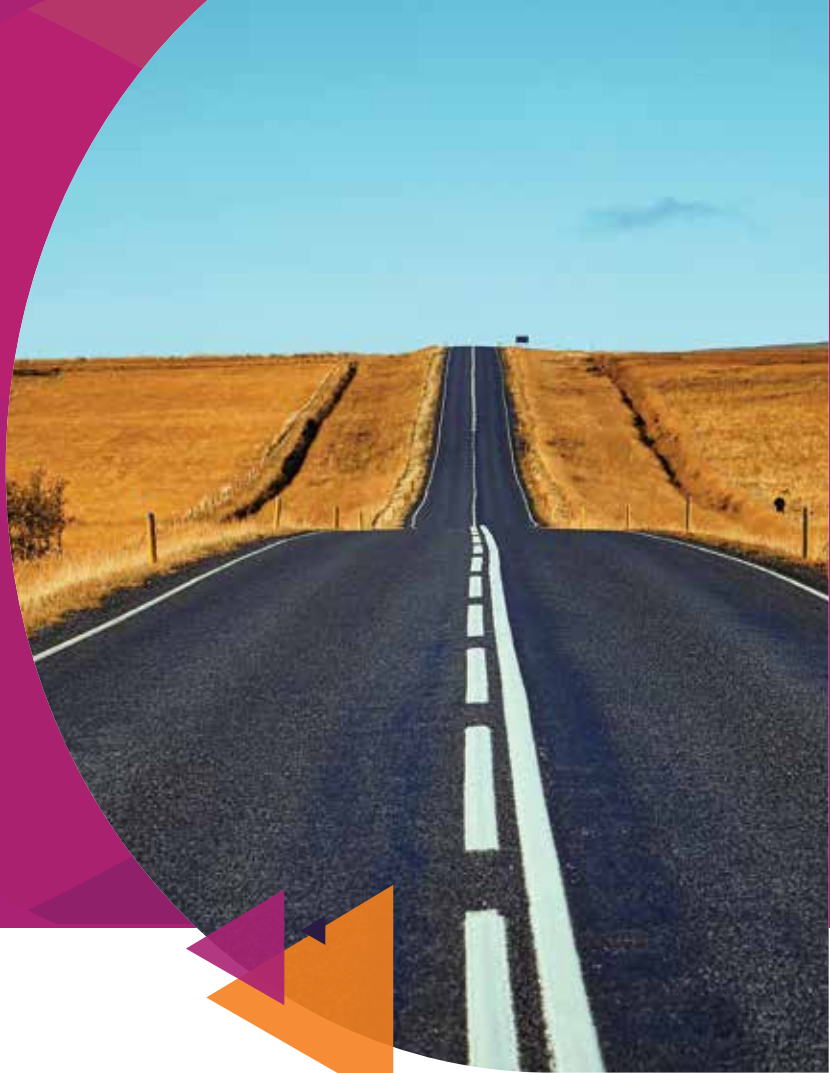
04

Sugerencias para desarrollar una experiencia digital positiva y adaptativa que aliente a los proveedores a usar recursos y apoyos digitales.

05

Recomendaciones, evaluación y valoración.

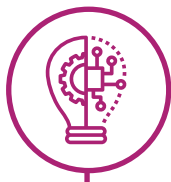
La metodología de DISCOVER **consiste en diseñar la investigación, recolectar datos**, analizar e informar de los resultados. Los datos se obtuvieron de un grupo de individuos seleccionados con este propósito, compuesto por educadores de la comunidad de adultos, cada sesión fue grabada en audio y transcrita textualmente, cumpliendo con todas las consideraciones éticas y con la participación voluntaria. Basado en el análisis cualitativo de los datos transcritos, y en la revisión bibliográfica, surgieron los temas siguientes:



## LAS RAZONES PARA EL DÉFICIT DIGITAL SON LAS SIGUIENTES:



Incompetencia personal y miedo al fracaso.



Falta de formación y/o habilidades que se practican poco, teniendo en cuenta los cambios tan rápidos en la tecnología y en los recursos que no son fáciles de usar y/o miedos a no ser escuchados.



Riesgo, privacidad y temas de seguridad.



La tecnología considerada inferior a la interacción humana en proyectos basados en la comunidad y entornos educativos.



Un sentido de responsabilidad social ya que la tecnología puede hacer y hace que algunas profesiones se vuelvan obsoletas.



Surgió un tema recurrente: “Simplemente no soy tan bueno con la tecnología”. Algunos encuestados de edad más avanzada revelaron que se sentían intimidados, particularmente por la generación más joven, considerando ésta como una reflexión perjudicial sobre sus habilidades docentes. Esa es la razón por la cual, este proyecto describirá y buscará capacitar a los formadores de adultos para que se hagan cargo de su propio aprendizaje y desarrollo. Las herramientas descritas en esta guía ayudaran a los educadores de adultos a colaborar con otros, ofreciendo un aprendizaje flexible y actividades interactivas que son idealmente adecuadas para los diferentes estilos de enseñanza. De esta manera se pueden fomentar métodos para ayudar a los profesores de adultos a sentirse seguros y empoderados en lugar de “intimidados” y “bastante desmoralizados”.

Un punto que surgió fue no dar por hecho que todos los estudiantes tendrían un teléfono, precisamente porque muchos provienen de áreas con necesidades socioeconómicas. Esto se debe tener muy en cuenta para permitir la participación digital y evitar cualquier situación de posible vergüenza para los estudiantes. Sin embargo, se generó una conciencia evidente de ello durante el proceso de investigación, cuando una encuestada contactó NLDCHP después de una sesión focal y declaró que estaba empezando a utilizar “Audioboo”, una plataforma web y móvil que le permite grabar y compartir audio con todo el mundo utilizando un ordenador.

A pesar de que al principio estaba nerviosa, iba superando sus miedos y reservas iniciales, y se sentía cada vez más segura y con un mayor control.

## La investigación desveló las **preocupaciones y los desafíos de los educadores**, y en respuesta a ello algunas propuestas para ser consideradas de acuerdo con los fines y objetivos del proyecto DISCOVER.

01

Las autoridades locales y los responsables políticos deberían proporcionar una gama de oportunidades vocacionales / no-formales para dotar a los educadores de manera que puedan desarrollar un nuevo conjunto de habilidades digitales con el fin de utilizar la tecnología con confianza y eficacia.

02

Asegurarse que esta formación y los recursos que se aplican sean relevantes, fáciles de usar y de apoyo, pero que no se utilicen “trucos o últimas modas”

03

Tomar en cuenta las ansiedades y reservas articuladas por los proveedores de servicios. Hacer que los miedos se articulen y se aborden de manera solidaria.

04


Salvaguardar y observar las normas de seguridad y consolidar el compromiso de los padres cuando corresponda.

05

Un enfoque más hecho a medida para brindar aprendizaje personalizado, herramientas y servicios como aplicaciones, juegos y sitios web, aprendizaje en línea a distancia, y una fuente de referencia de las TIC.

06

Apreciación continua, desarrollo y accesibilidad en una infraestructura de TIC.



Como ya se ha dicho anteriormente, el objetivo de este estudio es crear un entorno de soporte digital para mejorar, dar forma y realzar la educación no-formal, mediante la implementación considerada de recursos educativos, contenidos y metodologías digitales apropiados.

Elogiando la creencia de que la digitalización puede mejorar la no obstaculización de la experiencia de aprendizaje, y puede incluso reducir la carga laboral y el estrés de la planificación y la entrega de las programaciones. Así pues, apreciando que el poder y el enriquecimiento de la tecnología puede aportar mucho al formador y al estudiante.

En los inicios de este proyecto, DISCOVER reconoce que la tecnología puede hacer y ha hecho el aprendizaje más conveniente y agradable, y lo más importante, más efectivo. Los desafíos, que tenemos enfrente, son los de garantizar que los formadores de adultos entiendan que ignorar realmente la tecnología no es una opción a largo plazo y que, al hacerlo, los educadores negarían al alumno las oportunidades de aprendizaje sin precedentes que la tecnología digital claramente proporciona. Además, al interactuar con educadores, directores, autoridades locales y responsables políticos, DISCOVER busca ser instrumental en el diseño y desarrollo del mismo entorno buscado por los educadores de adultos, permitiéndoles aprovechar la tecnología digital y al mismo tiempo posibilitar el apoyo, la gobernanza y la protección que requiere.

### **'Audioboo'**

Audioboo es una plataforma audio que facilita a los educadores crear y compartir podcasts con estudiantes, padres y todo el mundo. Funciona en aparatos IOS (iPad, iPod Touch, iPhone).





[www.DiscoverDigital.eu](http://www.DiscoverDigital.eu)

[www.DiscoverDigital.eu](http://www.DiscoverDigital.eu)

SOCIOS DEL PROYECTO

