



COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS

Bruselas, 28.3.2001  
SEC(2001) 526

**DOCUMENTO DE TRABAJO DE LOS SERVICIOS DE LA COMISION**

**ANEXO: Guía de programas e instrumentos relacionados**

## Plan de acción *eLearning*

Concebir la educación del futuro

**{COM(2001)172 final, 28.3.2001}**

## ÍNDICE

ANEXO: Guía de programas e instrumentos relacionados .....	1
1. SÓCRATES - Información general .....	3
1.2 COMENIUS .....	4
1.3 ERASMUS .....	5
1.4 GRUNDTVIG .....	6
1.5 LINGUA.....	7
1.6 MINERVA .....	8
1.7 OBSERVACIÓN E INNOVACIÓN.....	9
2. LEONARDO DA VINCI .....	10
3. MEDIA PLUS .....	11
4. ACCIONES DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y PRESENTACIÓN.....	12
4.1 Acción clave III del programa TSI - Contenidos y herramientas multimedia .....	12
4.2 i3- Entornos pedagógicos experimentales (epe).....	13
4.3 Programa «Incremento del potencial humano de investigación y de la base de conocimientos socioeconómicos» - Acción clave «Mejora de la base de conocimientos socioeconómicos» .....	14
4.4 TEN-Telecom.....	15
5. FONDOS ESTRUCTURALES.....	16
5.1 FEDER - Fondo Europeo de Desarrollo Regional .....	16
5.2 FSE: Fondo Social Europeo .....	17
5.2.1 EQUAL (iniciativa comunitaria ).....	17
5.2.2 Iniciativa regional para la sociedad de la información: artículo 6 del Reglamento FSE 1994-1999 .....	19
5.2.3. Artículo 6 del Reglamento FSE 2000-2006 .....	20
6. El Banco Europeo de inversiones y la iniciativa eLearning.....	21

## 1. SÓCRATES - INFORMACIÓN GENERAL

SÓCRATES es el programa europeo en materia de educación, y en él participan unos treinta países europeos. La segunda fase del programa se extiende desde el 1 de enero de 2000 hasta el 31 de diciembre de 2006. Cuenta, para este periodo, con un presupuesto de 1 850 millones de euros. Su principal objetivo es desarrollar una Europa del conocimiento y, de ese modo, dar respuestas más adecuadas a los grandes retos que plantea este nuevo siglo: promover el aprendizaje permanente, fomentar el acceso de todos los ciudadanos a la educación y ayudarles a adquirir cualificaciones y competencias reconocidas. Más en concreto, SÓCRATES tiene por finalidad promover el aprendizaje de las lenguas y fomentar la movilidad y la innovación.

SÓCRATES propugna la cooperación europea en todos los ámbitos de la educación, bajo diversas formas: movilidad (desplazamientos en Europa), elaboración de proyectos conjuntos, creación de redes europeas (difusión de ideas y ejemplos de buenas prácticas) y realización de estudios y análisis comparativos. Más en concreto, ofrece becas para estudiar, enseñar, realizar periodos de prácticas o seguir cursos de formación en el extranjero; presta apoyo a los centros educativos para que pongan en marcha proyectos pedagógicos e intercambien experiencias; concede ayudas a las asociaciones y a las ONG de cara a la organización de actividades sobre temas educativos, etc. En el marco de este programa sólo se subvencionan actividades con una dimensión europea basada en la cooperación transnacional.

SÓCRATES va dirigido a todos los miembros de la comunidad educativa, sin olvidar la educación de adultos:

- alumnos en el periodo de escolaridad obligatoria, estudiantes y personas —jóvenes y adultas— que reanudan el aprendizaje;
- profesores en formación y en activo, así como personal auxiliar, administrativo y de dirección;
- centros de enseñanza de todo tipo;
- todos los agentes externos interesados: funcionarios y responsables políticos, autoridades locales y regionales, asociaciones de padres, interlocutores sociales, empresas, asociaciones y ONG.

Sea cual sea el público destinatario y el tipo de proyecto de que se trate, SÓCRATES pretende subrayar el carácter multicultural de Europa como uno de los fundamentos de una ciudadanía activa. Apoya la formación de las personas más desfavorecidas, combate el fracaso escolar y promueve la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres. Otorga una gran importancia a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y fomenta el aprendizaje de las diferentes lenguas europeas, así como la innovación en la educación.

SÓCRATES comprende ocho acciones distintas: *Comenius* (enseñanza escolar); *Erasmus* (enseñanza superior); *Grundtvig* (educación de adultos y otros itinerarios educativos); *Lingua* (aprendizaje de las lenguas europeas); *Minerva* (tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la educación); *Observación e innovación de los sistemas y políticas educativas*; *Acciones conjuntas con otros programas comunitarios*; y *Medidas de acompañamiento*.

Internet: <http://europa.eu.int/comm/education/socrates.html>

## 1.2 COMENIUS

### Descripción general

*Comenius* tiene por objeto mejorar la calidad de la enseñanza escolar y reforzar su dimensión europea, para lo cual fomenta la cooperación transnacional entre centros escolares, contribuye a potenciar el desarrollo profesional del personal directamente relacionado con el sector de la enseñanza y promueve el aprendizaje de lenguas y el conocimiento intercultural.

### Presupuesto y procedimiento

Todos los años se publica una convocatoria de propuestas tanto para las acciones centralizadas como para las descentralizadas. Los proyectos que se inscriben en el marco de las acciones descentralizadas son seleccionados por las agencias nacionales. La Comisión —con la ayuda de expertos del mundo académico—, las agencias nacionales y la Oficina de asistencia técnica (OAT) seleccionan los proyectos correspondientes a las acciones centralizadas. El plazo para la presentación de proyectos *Comenius* expira el 1 de marzo, excepto para los proyectos *Comenius 3*, para los cuales deben presentarse propuestas preliminares a más tardar el 1 de noviembre.

En 2000, el presupuesto total de *Comenius* ascendió a 67 516 000 euros, de los cuales 53 000 000 fueron gestionados por las agencias nacionales en el marco de acciones descentralizadas y 14 516 000 por la Comisión en el marco de acciones centralizadas.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

#### *Cultura digital*

- Prácticamente todas las acciones de *Comenius* hacen uso de las TIC como medio de comunicación, así como para la organización interna de los proyectos. La cooperación transnacional en el marco de los proyectos ofrece una ocasión única para que los participantes puedan mejorar sus competencias básicas en informática (multimedia, videoconferencias, etc.).

#### *Formación del personal docente*

- Una de las prioridades para 2001 es preparar a «profesores y futuros profesores en la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como herramientas pedagógicas, como un medio para abrir la escuela al mundo exterior y evaluar las implicaciones de las nuevas tecnologías en la gestión de las aulas». Entre los proyectos seleccionados se incluirán aquellos que faciliten la transición de los centros escolares hacia la sociedad de la información (organización de centros, gestión de equipos, patrocinio público y privado, etc.).
- Ya se presta apoyo a numerosos proyectos que utilizan las TIC como instrumento pedagógico. Un tercio de los proyectos seleccionados en 1999 en el marco de *Comenius 3.1* abordaban específicamente la utilización de las TIC.
- En el marco de las actividades de movilidad de *Comenius 2*, algunos cursos de formación continua desarrollados en el marco del antiguo *Comenius 3.2* ofrecen oportunidades de

formación para que el personal docente de los centros desarrolle o perfeccione sus competencias en TIC.

#### *Conexión en red de centros de cara a la adquisición de conocimientos*

- *Comenius 3* promueve la conexión en red de proyectos relacionados con temas de interés común a fin de fomentar la cooperación europea y la innovación en diversos ámbitos temáticos de la enseñanza escolar.

Internet: <http://europa.eu.int/comm/education/socrates/comenius/index.html>

### **1.3 ERASMUS**

#### Descripción general

*Erasmus* tiene por objeto mejorar la calidad de la enseñanza superior y reforzar su dimensión europea, para lo cual fomenta la cooperación transnacional entre centros de enseñanza superior y promueve la movilidad de los estudiantes y el personal académico. Comprende tres subacciones relacionadas entre sí: *Cooperación interuniversitaria europea*, *Movilidad de estudiantes y profesores universitarios* y *Redes temáticas*.

#### Presupuesto y procedimiento

Cada año, el plazo para la presentación de propuestas expira el 1 de noviembre. Se presta apoyo financiero a las universidades que organizan actividades de movilidad para estudiantes y profesores, a la puesta en marcha de proyectos conjuntos en materia de elaboración de planes de estudios y programas intensivos, y a la introducción del Sistema europeo de transferencia de créditos (SETC), a fin de facilitar la movilidad de los estudiantes. Las becas de movilidad para estudiantes y profesores son gestionadas, de forma descentralizada, por las agencias nacionales. En 2000, el presupuesto total de *Erasmus* ascendió a 144 millones de euros, de los cuales 114 millones correspondieron a acciones descentralizadas de movilidad de estudiantes y profesores y 30 millones, a acciones centralizadas.

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

##### Generalidades

- En el marco de *Erasmus* cada vez se da mayor importancia a las TIC, cuyo uso se fomenta de cara a la promoción de la movilidad en la enseñanza superior en Europa.

##### *Movilidad virtual*

- La movilidad virtual sirve de complemento a la movilidad física en los casos en que se prepara o se continúa un periodo específico de movilidad física con periodos de estudios o con cursos en línea en la universidad de acogida. Se ofrece así a los participantes procedentes de zonas menos favorecidas la oportunidad de tener un mejor acceso a la información sobre universidades y otras instituciones que participan en el programa.
- Podrían organizarse cursos de preparación lingüística en línea antes del inicio de los cursos en la universidad de acogida.

##### *Uso de las TIC en la enseñanza superior*

- Se anima a los centros de enseñanza superior a que hagan uso de las TIC y aborden esta cuestión con carácter prioritario en sus declaraciones de política europea. En los contratos institucionales se dará especial importancia a las actividades centradas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la elaboración de planes de estudios, programas intensivos y redes temáticas.

#### *Las TIC en las redes temáticas Erasmus*

- Las redes temáticas *Erasmus* hacen un amplio uso de las TIC tanto para la creación de redes como para la obtención de productos o resultados. Algunas de estas redes evalúan el papel de las TIC en disciplinas concretas o en temas interdisciplinarios; otras experimentan con la incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje.

Internet: <http://europa.eu.int/comm/education/socrates/erasmus/home.html>

## **1.4 GRUNDTVIG**

### Descripción general

*Grundtvig* tiene como objeto potenciar la calidad, la dimensión europea, la disponibilidad y la accesibilidad del aprendizaje permanente a través de la educación de adultos en su sentido más amplio, promover la mejora de las oportunidades educativas para las personas que abandonan la escuela sin cualificaciones básicas y fomentar la innovación en materia de itinerarios educativos alternativos.

### Grundtvig comprende cuatro subacciones:

*Grundtvig 1:* Proyectos de cooperación europea de cara a la obtención de productos y materiales para la educación de adultos.

*Grundtvig 2:* Asociaciones para el aprendizaje entre organismos de educación de adultos a escala local.

*Grundtvig 3:* Becas individuales de formación para el personal dedicado a la educación de adultos.

*Grundtvig 4:* Redes temáticas para la promoción y la difusión de resultados y ejemplos de buenas prácticas, así como para la reflexión sobre cuestiones relacionadas con el aprendizaje permanente.

### Presupuesto y procedimiento

Cada año, el plazo para la presentación de las propuestas preliminares expira el 1 de noviembre. Para el periodo 2000-2006, el presupuesto de *Grundtvig* será de unos 150 millones de euros.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Durante el periodo 2000-2006, el 10 % de los proyectos podrían estar relacionados con las nuevas tecnologías, con un presupuesto de 15 millones de euros:

- proyectos de desarrollo de materiales, enfoques pedagógicos y cursos relacionados con el aprendizaje de las nuevas tecnologías dirigidos a diferentes grupos de adultos y utilización de las nuevas tecnologías en la gestión de centros de educación de adultos;
- difusión —especialmente a través de redes— de resultados y ejemplos de buenas prácticas relacionados con el uso de las nuevas tecnologías en la educación de adultos;
- becas de movilidad para que el personal docente dedicado a la educación de adultos pueda participar en cursos de formación —impartidos en otros países europeos— relacionados con las nuevas tecnologías como herramienta y objeto de enseñanza;
- redes de proyectos y redes temáticas relacionadas con la utilización de las nuevas tecnologías en diferentes sectores de la educación de adultos como herramienta de difusión y como foro de debate entre los responsables políticos en materia de educación de adultos y nuevas tecnologías.

Internet: <http://www.europa.eu.int/comm/education/socrates/adult/home.html>

## 1.5 LINGUA

### Descripción general

La acción *Lingua* trata de promover la enseñanza y el aprendizaje de lenguas. Su objetivo consiste en fomentar y apoyar la diversidad lingüística de la Unión Europea, contribuir a la mejora de la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas y promover el acceso a las posibilidades del aprendizaje lingüístico. Cubre todos los sectores educativos, incluidas la enseñanza preescolar y la educación de adultos. Ciertas actividades pueden estar orientadas a grupos destinatarios al margen del mundo académico.

*Lingua* consta de dos subacciones: *Lingua 2* toma el relevo de la antigua *Lingua D* (1995-1999), cuyo objetivo era promover la creación de métodos y materiales de enseñanza y aprendizaje de lenguas. *Lingua 1*, que tiene como misión fomentar el aprendizaje de las lenguas a través de medidas de sensibilización, de mejora del acceso y de difusión de la innovación, se pondrá en práctica a partir de 2001. Como las demás acciones del programa, la duración de *Lingua* se extiende hasta finales de 2006.

### Presupuesto y procedimiento

Cada año se publica una convocatoria de propuestas en el marco general fijado por el programa SÓCRATES. El calendario para la convocatoria de propuestas relativa a la selección de proyectos en 2001 es el siguiente:

Fecha límite para la presentación de propuestas preliminares – 1 de noviembre de 2000.

Fecha límite para la presentación de propuestas definitivas – 1 de marzo de 2001.

Fecha prevista para el comienzo de las actividades de los proyectos seleccionados – 1 de octubre de 2001.

En 2000, el presupuesto global de *Lingua 2* ascendió a unos 5,3 millones de euros.

Todavía no se ha fijado el presupuesto para las dos acciones de *Lingua* en 2001.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning:

Las dos acciones de *Lingua* están relacionadas con la iniciativa eLearning.

Entre las actividades que podrían ser consideradas prioritarias en el marco de la iniciativa eLearning destacan las siguientes:

- conexión en red de centros de recursos lingüísticos de diferentes sectores educativos;
- aprovechamiento conjunto de recursos de aprendizaje a distancia o accesibles en Internet;
- difusión de información sobre métodos innovadores relativos a la organización de cursos a distancia para las lenguas menos difundidas y enseñadas;
- creación de materiales didácticos y herramientas para evaluar los conocimientos lingüísticos que tengan en cuenta los aspectos pedagógicos innovadores de la utilización de las TIC.

Internet: <http://www.europa.eu.int/comm/education/languages/actions/lingua2.html>

## **1.6 MINERVA**

### Descripción general

La acción *Minerva* promueve, dentro del programa SÓCRATES, la cooperación europea en el ámbito de la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación y la enseñanza abierta y a distancia (EAD). Cubre todas los sectores educativos, desde la enseñanza preescolar hasta la educación de adultos. Puesta en marcha en 2000, *Minerva* puede aprovechar asimismo la experiencia de los 166 proyectos financiados entre 1995 y 1999 en el ámbito de la EAD, cuyos resultados se valorarán en el marco de la iniciativa eLearning. Esta acción tiene una duración prevista de siete años, de 2000 a 2006.

### Presupuesto y procedimiento

Los proyectos se financian sobre la base de una convocatoria de propuestas anual conforme al marco general del programa SÓCRATES.

En el marco de la convocatoria de propuestas para la selección de proyectos en 2001, la fecha límite para la presentación de propuestas preliminares era el 1 de noviembre de 2000, y para las propuestas definitivas, el 1 de marzo de 2001. Los proyectos seleccionados se pondrán en marcha el 1 de septiembre de 2001. El presupuesto anual de esta acción asciende a unos 10 millones de euros, para subvenciones de tipo medio (unos 100 000 euros como promedio para proyectos de dos años financiados al 50 %).

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Todas las actividades previstas en el marco de *Minerva* persiguen objetivos propugnados por la iniciativa eLearning:

- estudio prospectivo, análisis y aprovechamiento común de los resultados de la observación de usos e identificación y difusión de ejemplos de buenas prácticas;

- aspectos organizativos y socioeconómicos de la difusión de la innovación en relación con las nuevas tecnologías al servicio del aprendizaje;
- dimensión pedagógica de la integración de las nuevas tecnologías en las prácticas de enseñanza y aprendizaje;
- creación de una red que conecte a responsables de la formación de profesores, al personal de dirección y a los responsables políticos para la integración y el uso apropiado de las nuevas tecnologías;
- potenciación de la especialización y de la base de conocimientos europeos en este ámbito, y comparación con otros modelos;
- desarrollo a escala europea de portales Internet que conecten a las comunidades educativas, así como de servicios multimedia educativos de calidad.

Más información sobre la Observación y la Innovación se puede encontrar en este website Internet: <http://www.europa.eu.int/comm/education/socrates/minerva/ind1a.html>

## 1.7 OBSERVACIÓN E INNOVACIÓN

### Descripción general

El objetivo principal de esta acción es mejorar y facilitar el intercambio de información y experiencia en el ámbito de la educación entre los países que participan en el programa SÓCRATES. Los temas prioritarios se definen en estrecha colaboración con los responsables políticos con representación a escala europea en el ámbito de la educación, especialmente en el comité «Educación». Este comité define asimismo qué actividades son subvencionables en el marco de la convocatoria de propuestas de 2000.

Las prioridades para la acción 6.1.2 son las siguientes :

- preparación de estudios y análisis, conexión en red de centros, organización de seminarios, conferencias y talleres, intercambios de expertos relacionados con temas de interés común en el ámbito de la educación, sobre los **temas prioritarios** definidos por el Consejo.

### Presupuesto y procedimiento

Cada año se publica en el Diario Oficial de las Comunidades Europeas una convocatoria de propuestas, en la que se presenta una descripción precisa del programa de trabajo, de los **temas prioritarios** y de las actividades que pueden financiarse. Las prioridades para esta acción se definen anualmente en estrecha colaboración con los responsables políticos con representación a escala europea en el ámbito de la educación, especialmente en el comité «Educación». Aún no se ha tomado ninguna decisión en relación con la convocatoria de propuestas de 2001.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Los «temas prioritarios» y los subtemas para las actividades que podrán acogerse a una ayuda en el marco de la convocatoria de propuestas de 2001 deben ser definidos por el Consejo. Teniendo en cuenta la experiencia adquirida en el marco de la convocatoria de propuestas de

2000, estos temas, así como las actividades que en ellos se enmarcan, podrían estar relacionados con los objetivos de la iniciativa *eLearning*:

El tema prioritario A —«El papel de la educación en las políticas de empleo»— subraya hasta qué punto es importante que nuestros sistemas educativos respondan a las necesidades del mercado de trabajo a través, por ejemplo, de la adaptación de los planes de estudio, especialmente en la enseñanza universitaria, a resultas de la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación. Otro tema prioritario en el que el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación es decisivo es el aprendizaje permanente.

El tema prioritario B —«La calidad de la enseñanza y de la formación profesional»— trata de promover a escala europea el debate sobre la calidad de la educación basándose en indicadores previamente definidos por expertos en la materia. Algunos de estos indicadores se refieren al uso de las TIC en la escuela.

Internet: [http://www.europa.eu.int/comm/education/socrates/observation/index\\_en.html](http://www.europa.eu.int/comm/education/socrates/observation/index_en.html)

## **2. LEONARDO DA VINCI**

### Descripción general

La segunda fase (2000-2006) del programa LEONARDO DA VINCI contribuye a la aplicación de una política comunitaria de formación profesional, al tiempo que apoya y completa las acciones realizadas por los Estados miembros. Su objetivo es mejorar las aptitudes y competencias individuales, especialmente de los jóvenes, en la formación profesional inicial, sobre todo a través de la formación en alternancia y el aprendizaje; mejorar el acceso a la formación profesional continua y su calidad; facilitar la adquisición, durante toda la vida, de aptitudes y competencias; y promover y reforzar la contribución de la formación profesional al proceso de innovación a fin de mejorar la competitividad y el espíritu empresarial.

### Presupuesto y procedimiento

La primera convocatoria de propuestas se publicó el 27 de enero de 2000 y tiene una validez de tres años. Cada año se procede a la selección de proyectos. La última selección de proyectos piloto tuvo lugar el 19 de enero de 2001. La próxima convocatoria de propuestas se publicará a finales de 2002. El presupuesto total para el programa LEONARDO DA VINCI en el periodo 2000-2006 asciende a 1 150 millones de euros. El presupuesto para 2000 fue de 147 millones de euros, de los cuales 53,2 millones, es decir un 36 %, se destinaron a proyectos piloto. El 1 % del presupuesto total (1,47 millones de euros) estuvo reservado para acciones conjuntas.

En la primera fase del programa LEONARDO DA VINCI, un 10 % de los proyectos piloto hicieron uso de las TIC. Este porcentaje aumentará en la segunda fase del programa, que consagrará hasta 25 millones de euros a proyectos piloto y proyectos de acciones temáticas relacionados con las TIC. En la próxima convocatoria de propuestas, cuya publicación está prevista para finales de 2002, podría establecerse específicamente una prioridad relacionada con la iniciativa *eLearning*.

### Actividades relacionadas con la iniciativa *eLearning*

Existen tres posibles ámbitos de apoyo: proyectos piloto, proyectos de acciones temáticas y acciones conjuntas.

- Los proyectos piloto desarrollan el uso de las TIC en las acciones y los productos de formación profesional, para lo cual promueven el desarrollo de redes transnacionales de formación profesional abierta y a distancia a través del uso de las TIC (productos multimedia, sitios Internet, transmisión por redes, etc.), el diseño de proyectos y la verificación y validación de nuevos enfoques de formación profesional para dar respuesta a nuevas situaciones profesionales (por ejemplo, el teletrabajo).
- Proyectos de acciones temáticas que promuevan la innovación en materia de métodos pedagógicos y de organización relacionados con el uso de las TIC; proyectos que desarrollen nuevos métodos de certificación y validación de las aptitudes y competencias adquiridas en el trabajo y fuera de los sistemas formales de formación; y proyectos que desarrollen recursos y promuevan la formación de formadores y profesores.
- Las acciones conjuntas se realizarán con otros programas comunitarios que se ocupen de este ámbito, especialmente SÓCRATES y JUVENTUD.

Internet: <http://europa.eu.int/comm/education/leonardo.html>

### **3. MEDIA PLUS**

#### Descripción general

El objetivo del programa MEDIA es reforzar la competitividad del sector audiovisual europeo, especialmente la distribución de obras audiovisuales producidas en los Estados miembros. A tal fin, las actividades previstas se enmarcan en cuatro ámbitos principales:

- formación (continua) de los profesionales del sector audiovisual;
- desarrollo de obras o de catálogos de obras audiovisuales y multimedia;
- distribución (cine, televisión, vídeo, o internet);
- promoción (mercados y festivales).

Además de estos cuatro ámbitos, MEDIA Plus incluye asimismo proyectos piloto (principalmente relacionados con las nuevas tecnologías).

#### Presupuesto y procedimiento

MEDIA Plus tiene una duración prevista de cinco años, de 2001 a 2005.

Su entrada en vigor estaba prevista para el 1 de enero de 2001.

Las primeras convocatorias de propuestas se publicarán lo antes posible a partir de esa fecha.

La Comisión ha pedido que se asigne un presupuesto de 400 millones de euros para el conjunto del programa y para toda la duración del mismo (2001-2005). En función del presupuesto que se asigne al nuevo programa, es posible que ciertas partidas se destinen

específicamente a aspectos relacionados con la iniciativa eLearning, especialmente en los ámbitos de la formación y el desarrollo.

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Los cuatro ámbitos principales (formación, desarrollo, distribución y promoción), así como los proyectos piloto, están en parte relacionados con la iniciativa eLearning. Otras actividades previstas son:

- formación de profesionales del sector audiovisual en las nuevas tecnologías;
- desarrollo y distribución de contenidos multimedia (especialmente juegos didácticos);
- nuevas fórmulas de financiación capaces de atraer capital hacia las PYME innovadoras;
- movilización de capitales suplementarios para la producción de obras cinematográficas y audiovisuales.

Internet: [http://europa.eu.int/comm/avpolicy/mediapro/media\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/avpolicy/mediapro/media_en.htm)

## **4. ACCIONES DE INVESTIGACIÓN, DESARROLLO Y PRESENTACIÓN**

### **4.1 Acción clave III del programa TSI - Contenidos y herramientas multimedia**

#### Descripción general

El objetivo de la acción clave III del programa *Tecnologías de la sociedad de la información* (TSI) es mejorar la funcionalidad, la facilidad de utilización y la aceptabilidad de los futuros productos y servicios de información para hacer posible la diversidad lingüística y cultural y para contribuir a la valorización y explotación del patrimonio cultural europeo, estimular la creatividad y mejorar los sistemas de educación y formación para el aprendizaje permanente.

#### Presupuesto y procedimiento

En el marco del programa de trabajo TSI - 2001 se publicarán una serie de convocatorias de propuestas (véanse más adelante las acciones previstas para 2001).

El presupuesto total para la acción clave III asciende a 564 millones de euros.

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

- La Acción clave III contribuye al plan de acción eEurope, en especial a sus objetivos 4 «Acceso de la juventud europea a la era digital» y 10 «Contenidos digitales europeos para las redes mundiales», así como a la iniciativa «eLearning: Concebir la educación del futuro». Se prevé, en este contexto, la cooperación con las industrias de contenido (que incluye los programas de seguimiento a INFO2000 y SIML y el plan de acción sobre Internet), y con las iniciativas audiovisuales (programas MEDIA), culturales (Cultura 2000) y de educación y formación (SÓCRATES y LEONARDO).

#### Líneas de acción relacionadas con la iniciativa eLearning previstas para 2001

- «Autoaprendizaje en el trabajo», cuyo objetivo es brindar más posibilidades a las personas para definir, organizar y gestionar su aprendizaje en el trabajo, en respuesta a necesidades organizativas, empresariales y de empleo que evolucionan con rapidez.
- «Futuros contenidos eLearning»: investigación experimental y a más largo plazo que contribuya significativamente a una mejor comprensión de la próxima generación de sistemas y servicios eLearning, lo que permitirá mejorar el aprendizaje y los procesos cognitivos.
- «2001 - eLearning para la juventud europea en la era digital»: se trata de reunir una masa crítica de agentes clave, procedentes de varios sectores europeos, con la misión de investigar, desarrollar y llevar a cabo la validación a gran escala de nuevos sistemas y servicios basados en las TIC, a escala transeuropea, a fin de mejorar el aprendizaje electrónico en las escuelas y en las instituciones de enseñanza superior en la era digital.

Internet: [http://europa.eu.int/ISPO/topics/i\\_educatio.html](http://europa.eu.int/ISPO/topics/i_educatio.html)

## 4.2 i3- Entornos pedagógicos experimentales (epe)

### Descripción general

El objetivo de los *i3-epe* es investigar nuevos tipos de herramientas basadas en las TIC que permitan nuevos enfoques de aprendizaje. Su objetivo es fomentar el desarrollo de nuevos instrumentos y técnicas pedagógicos para niños de cuatro a ocho años, a fin de ayudarles a desarrollar capacidades esenciales, como la aptitud de solucionar problemas de forma creativa, trabajar en equipo, aprender a aprender y convertir el aprendizaje en una actividad divertida.

Esta categoría de edad es una de las más difíciles pero también de las más gratificantes para diseñadores y promotores. Es la edad en la que los niños, que no han adoptado aún modos concretos de reflexión o de expresión, son más abiertos y expresivos.

Se trata de explorar nuevas relaciones entre la tecnología y el aprendizaje en ambientes escolares reales.

En 1998 se pusieron en marcha diez proyectos de investigación, en los que participan investigadores del ámbito de las TI, diseñadores, educadores, niños y escuelas.

### Presupuesto y procedimiento

Convocatoria de propuestas: 1997

Evaluación de las propuestas: 1998

Puesta en marcha de los proyectos: 1998

Finalización de los proyectos: 2000-2001

Presupuesto total: 10 millones de euros

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

- Esta acción está consagrada enteramente a la investigación sobre nuevos entornos de aprendizaje que hagan uso de las TIC.

Internet: <http://www.i3net.org/schools/>

### **4.3 Programa «Incremento del potencial humano de investigación y de la base de conocimientos socioeconómicos» - Acción clave «Mejora de la base de conocimientos socioeconómicos»**

#### Descripción general

La acción clave «Mejora de la base de conocimientos socioeconómicos» es una de las líneas de acción del programa horizontal «Incremento del potencial humano de investigación y de la base de conocimientos socioeconómicos» del quinto programa marco de investigación, tecnología y desarrollo (1998-2002). El objetivo general de esta acción consiste en llegar a un mejor entendimiento, a través de la investigación, de las principales transformaciones estructurales que se están produciendo en la sociedad europea, a fin de determinar el modo de hacer frente a los cambios y lograr que los ciudadanos europeos participen más activamente en la conformación de su futuro. Su aplicación se efectúa a través de proyectos de IDT, redes temáticas, infraestructuras de investigación y diversos tipos de medidas de acompañamiento.

Además de la mejora de la base de conocimientos en ciencias sociales, esta acción clave aspira a movilizar a los investigadores en el ámbito de las ciencias sociales en Europa y a desarrollar un proceso de diálogo entre esta comunidad, los responsables políticos de todos los niveles y otros agentes pertinentes. Esta acción clave utiliza, aprovecha y amplía los trabajos llevados a cabo en el marco del Programa específico de investigación socioeconómica (PEIS) (1994-1998), que invitaba a la comunidad investigadora europea a presentar propuestas sobre tres áreas principales de investigación en el ámbito económico y social: política científica y tecnológica; educación, formación e integración en el mercado de trabajo; e integración y exclusión social.

#### Presupuesto y procedimiento

La puesta en práctica del PEIS en el marco del cuarto programa marco y de la acción clave «Mejora de la base de conocimientos socioeconómicos» en el marco del quinto programa marco se efectúa por medio de convocatorias de propuestas. En el marco del anterior PEIS se publicaron tres convocatorias de propuestas y otras dos en el marco de la acción clave orientada a la mejora de la investigación socioeconómica. Ya se han financiado más de 200 proyectos. El Consejo y el Parlamento Europeo deberían adoptar antes de junio de 2002 el programa marco de investigación comunitaria (2002-2006) e inmediatamente debería decidirse la adopción de programas específicos.

Esta acción cuenta con un presupuesto indicativo de 165 millones de euros.

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

- Investigación de amplio alcance sobre nuevos modos y modelos de educación a través del aprendizaje electrónico y sobre sus dimensiones sociales y económicas, que podría abordar algunos de los siguientes aspectos: aprendizaje cooperativo asistido por ordenador en la enseñanza escolar; formación del profesorado en ciencias en la sociedad de la información, puesta en práctica de entornos virtuales en la enseñanza y la formación; evaluación de las competencias y formación para Europa; nuevas herramientas de evaluación de las competencias interdisciplinares de cara a la solución de problemas, etc.

- Los proyectos de investigación pueden clasificarse en dos grupos principales: uno centrado en la investigación sobre la innovación en el aprendizaje y otro, en la relación entre la educación, la igualdad y la exclusión social en la sociedad de conocimiento.

Internet: <http://www.cordis.lu/improving>

#### **4.4 TEN-Telecom**

##### Descripción general

Las redes transeuropeas de telecomunicaciones introducirán nuevas aplicaciones y nuevos servicios transeuropeos de interés general.

TEN-Telecom promueve la validación comercial y la implantación de servicios, haciendo especial hincapié en los proyectos de aplicación. Los ámbitos de intervención de TEN-Telecom incluyen, entre otros, los servicios de aplicación para la formación y el empleo, y los servicios de aplicación para la cultura.

Estos servicios serán transeuropeos e innovadores y se basarán en tecnologías de probada eficacia. Por lo general, se implantarán en varios Estados miembros. Para preparar su implantación en un contexto multinacional, podría ser necesaria una fase de viabilidad para la realización de un análisis funcional, organizativo y financiero consensuado.

##### Contribución comunitaria

Cofinanciación de hasta un 50 % de los costes reembolsables para proyectos que cubran la elaboración de planes de empresa y la validación comercial de una operación.

Hasta un 10 % de los costes de inversión totales de la fase de despliegue comercial inicial en forma de subvenciones directas, bonificaciones de interés de los préstamos concedidos por el Banco Europeo de Inversiones u otros organismos financieros, contribuciones a las garantías de los préstamos concedidos por el Banco Europeo de Inversiones u otros organismos financieros, o participación de capital de riesgo en fondos de inversión que suministren capitales para los proyectos de implantación TEN-Telecom.

El importe total de la contribución comunitaria no podrá superar el 10 % del coste total de las inversiones del conjunto del proyecto, independientemente del tipo de intervención elegido y del número de fases del proyecto que se subvencionen. La ayuda comunitaria no puede, en principio, combinarse con otras fuentes de financiación comunitaria.

##### Presupuesto y procedimiento

Presupuesto indicativo para el periodo 2000-2006: 275 millones de euros

Cada año se publican al menos dos convocatorias de propuestas.

Las propuestas de proyectos deben presentarse bien para la preparación de planes de empresa o la fase de validación comercial de los proyectos, bien para la fase de implantación del proyecto.

Internet: [www.ispo.cec.be/tentelecom](http://www.ispo.cec.be/tentelecom)

## 5. FONDOS ESTRUCTURALES

### 5.1 FEDER - Fondo Europeo de Desarrollo Regional

#### Descripción general

El Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) se creó en 1975. Su gestión es responsabilidad de la Dirección General de Política Regional (DG REGIO). Su objetivo consiste en corregir los desequilibrios regionales en la Unión Europea y fomentar el desarrollo y la reconversión de las regiones. Cofinancia programas plurianuales.

#### **Ámbito de acción del FEDER**

- En las regiones cubiertas por el [objetivo 1](#) (regiones menos desarrolladas)
  - Inversiones en infraestructuras, especialmente en el marco de las redes transeuropeas (transporte, telecomunicaciones y energía)
  - Inversiones materiales en los sectores de la educación y la salud
  - Protección del medio ambiente
- En las regiones cubiertas por el [objetivo 2](#) (zonas con deficiencias estructurales)
  - Reconversión de espacios industriales y de zonas urbanas degradadas
  - Articulación territorial y revitalización de las zonas rurales y de las que dependen de la pesca, a través de la planificación, la renovación, la construcción, la protección del medio ambiente y las inversiones en infraestructuras y equipos
- En todas las regiones cubiertas por los [objetivos 1 y 2](#)
  - Inversiones productivas directas que permitan crear puestos de trabajo duraderos
  - Ayuda a las PYME y al desarrollo local, prestando especial atención a los pactos territoriales para el empleo
  - Consolidación de las capacidades regionales en materia de investigación y desarrollo
- En las regiones que incluyan una zona de objetivo 1 o de objetivo 2
  - Apoyo a la puesta en práctica de estrategias innovadoras en favor de la competitividad regional ([medidas innovadoras](#))
- En todo el territorio de la Unión Europea
  - Regeneración económica y social de zonas urbanas en crisis, a través de la iniciativa *Urban*
  - Apoyo a la cooperación transfronteriza, transnacional e interregional, a través de la iniciativa *Interreg III*

#### Presupuesto y procedimiento

La gestión del FEDER se realiza de forma descentralizada, por lo general bajo la responsabilidad de las autoridades regionales de las regiones elegibles.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

El aprendizaje electrónico y, de forma más general, la sociedad de la información constituyen una de las prioridades de desarrollo propugnadas por la Comisión con objeto de promover el desarrollo de las regiones.

Internet: <http://www.inforegio.cec.eu.int/>

## **5.2 FSE: Fondo Social Europeo**

### *5.2.1 EQUAL (iniciativa comunitaria )*

#### Descripción general

La iniciativa comunitaria EQUAL<sup>1</sup> es un programa experimental para el periodo 2000-2006. Su objetivo es experimentar nuevas maneras de abordar la discriminación y la desigualdad de la que son víctimas los trabajadores y las personas que buscan un empleo. Esta iniciativa sirve de apoyo a la Estrategia Europea de Empleo, así como a las políticas de inserción social.

Esta iniciativa se basa en los siguientes principios: enfoques innovadores, concentración en temas acordados, asociación entre todos los agentes pertinentes, cooperación transnacional, capacitación de todos los participantes e integración organizada de los resultados.

EQUAL se aplica en todo el territorio de la Unión Europea.

Cada Estado miembro elegirá, en función de sus prioridades nacionales, los *temas* en los que desea explorar y experimentar nuevas ideas; perspectivas de innovación; nuevos procesos o métodos; nuevos objetivos; o modificaciones de sistemas.

Se crearán agrupaciones de desarrollo (AD) por parte de agentes que compartan un objetivo común (autoridades locales y regionales; servicios públicos de empleo; organizaciones no gubernamentales; o interlocutores sociales). Las AD compartirán sus experiencias y resultados tanto a escala nacional como comunitaria.

#### Presupuesto y procedimiento

El importe total de la financiación del FSE para EQUAL durante el periodo 2000-2006 asciende a 3 026 millones de euros. Las orientaciones relativas a esta iniciativa se publicaron en el DO C 127 de 5.5.2000:

- Preparación por parte de los Estados miembros de programas de iniciativa comunitaria (PIC) que deberán ser aprobados por la Comisión de las Comunidades Europeas (cuatro meses)
- Negociaciones entre los Estados miembros y la UE y finalización de los PIC (cinco meses)

---

<sup>1</sup> Reglamento (CE) nº 1260/1999 del Consejo - DO L 161 de 21 de junio de 1999.

- Primeras convocatorias de propuestas nacionales para el establecimiento de agrupaciones de desarrollo y la elaboración de su estrategia: marzo/abril de 2001

Las convocatorias de propuestas nacionales definirán los temas en cuyo marco las agrupaciones de desarrollo podrán solicitar una financiación EQUAL.

Las actividades que pueden financiarse son las siguientes: Acción 1: establecimiento de agrupaciones de desarrollo y de cooperación transnacional; Acción 2: ejecución de los programas de trabajo de las agrupaciones de desarrollo; Acción 3: creación de redes temáticas, difusión de ejemplos de buenas prácticas y repercusión en la política nacional; Acción 4: asistencia técnica para apoyar las acciones 1, 2 y 3.

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

EQUAL incluye nueve temas prioritarios directamente relacionados con los cuatro pilares de la Estrategia Europea de Empleo. Los dos temas incluidos en el pilar «Adaptabilidad» abordan cuestiones esenciales para la iniciativa eLearning:

- promover el aprendizaje permanente y las prácticas laborales integradoras que fomenten la contratación y la permanencia en el empleo de las personas que sufren discriminación y desigualdad en relación con el mercado de trabajo;
- apoyar la adaptabilidad de las empresas y los trabajadores a los cambios económicos estructurales y fomentar el uso de la tecnología de la información y la comunicación, así como otras nuevas tecnologías.

En sus programas EQUAL, los Estados miembros abordan cuestiones específicas tales como:

- promover la adquisición de nuevas competencias (iniciación a las TIC);
- ofrecer enseñanza y formación a través del aprendizaje abierto y a distancia (AAD);
- agrupamiento, conexión en redes y cooperación de las PYME con vistas a una utilización eficaz de las TIC.

Internet: [www.europa.eu.int/comm/equal](http://www.europa.eu.int/comm/equal)

#### *5.2.2 Iniciativa regional para la sociedad de la información: artículo 6 del Reglamento FSE 1994-1999*

##### Descripción general

El artículo 6 apoya las medidas innovadoras tendentes a promover nuevos enfoques y a identificar ejemplos de buenas prácticas que puedan mejorar la realización de las acciones apoyadas por el FSE. Estas medidas innovadoras se refieren al desarrollo de nuevos métodos, herramientas y enfoques, a la formulación de nuevos objetivos, incluida la identificación de nuevas cualificaciones y la apertura de nuevos yacimientos de empleo, y al desarrollo de sistemas en relación con el mercado de trabajo.

Durante el periodo de programación 1994-1999 de los Fondos Estructurales, el artículo 6 apoyó la Iniciativa regional de la sociedad de la información (RISI, en sus siglas inglesas), que tiene por objeto integrar el concepto de «sociedad de la información» en las políticas

regionales y locales de desarrollo y de empleo de las regiones menos favorecidas (RMF) de la Unión Europea.

Para alcanzar este objetivo se prevé:

- la elaboración de una estrategia regional en relación con la sociedad de la información y un plan de acción **RISI 1** (monorregional),
- el desarrollo de la experimentación en la aplicación piloto **RISI 2** (plurirregional),

gracias al apoyo, el compromiso y la cooperación de los principales agentes regionales.

#### Presupuesto y procedimiento

Cada convocatoria de propuestas fijó una cantidad mínima y máxima de financiación (en principio entre 250 000 y 3 millones de euros, según se tratara de proyectos monorregionales o plurirregionales). Por lo general, el FSE cofinancia hasta el 50 % del presupuesto aprobado de los proyectos RISI seleccionados. Se invitó a los promotores a que contribuyeran a esta operación.

La Comisión publicó en el Diario Oficial convocatorias de propuestas abiertas. Las propuestas del proyectos fueron presentadas por autoridades u organismos regionales. Las actividades financiadas incluyen estudios, proyectos piloto y de demostración e intercambios de experiencia.

Los proyectos están entrando actualmente en su fase de ejecución (prevista para marzo de 2001) y son objeto de seguimiento directo por parte de los servicios de la Comisión. La mayor parte de los proyectos RISI 1 monorregionales proceden al establecimiento de redes en el marco de la asociación «Iniciativa regional europea de la sociedad de la información eris@», creada por ellos, así como a intercambios de experiencias a través de grupos de trabajo temáticos (por ejemplo, educación y formación) (<http://www.erisa.be/>)

#### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Uso de herramientas de las TI al servicio de la formación, los servicios de calidad, la cooperación y el diálogo a escala comunitaria

- definición de enfoques regionales coherentes en el uso de las TIC, especialmente en todos los ámbitos del aprendizaje
- TIC para la formación y la oferta de servicios públicos
- TIC para mejorar la empleabilidad y contribuir a la integración social
- Sensibilización y formación de grupos específicos (personas con discapacidad) en las TIC

Internet: [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/employment_social/index_en.htm)

#### *5.2.3. Artículo 6 del Reglamento FSE 2000-2006*

#### Descripción general

El artículo 6 apoya las medidas innovadoras tendentes a promover nuevos enfoques y a identificar ejemplos de buenas prácticas que puedan mejorar la realización de las acciones apoyadas por el FSE.

Estas medidas innovadoras se refieren al desarrollo de nuevos métodos, herramientas y enfoques, a la formulación de nuevos objetivos, incluida la identificación de nuevas cualificaciones y la apertura de nuevos yacimientos de empleo, y al desarrollo de sistemas en relación con el mercado de trabajo.

Durante 2000-2002 las convocatorias de propuestas se centrarán en dos ámbitos temáticos:

- adaptación a la nueva economía en el marco del diálogo social,
- estrategias locales de empleo e innovación.

### Presupuesto y procedimiento

El importe anual de los créditos asignados a las medidas innovadoras durante el periodo 2000-2006 se fija en función de la asignación anual de los créditos presupuestarios, hasta un máximo del 0,40 % de la financiación anual del FSE. Las propuestas de proyectos pueden ser presentadas por organizaciones patronales y sindicales, empresas privadas, asociaciones sin ánimo de lucro, autoridades nacionales, regionales y locales, y organismos de educación y formación de la Unión Europea. Entre las actividades que pueden financiarse figuran estudios, proyectos piloto y de demostración e intercambios de experiencia. Una convocatoria de propuestas fijará los importes máximo y mínimo de la ayuda financiera (por lo general, entre 300 000 y 3 millones de euros), así como los porcentajes de la intervención del FSE. Se invitará a los promotores a que contribuyan a la operación.

La Comisión llevará a cabo convocatorias de propuestas abiertas, que serán publicadas en el Diario Oficial y en el sitio EUROPA. Por lo general, los proyectos serán gestionados directamente por los servicios de la Comisión.

### Actividades relacionadas con la iniciativa eLearning

Dos de los tipos de actividades admisibles bajo el tema «Adaptación a la nueva economía en el marco del diálogo social» guardan relación con el aprendizaje electrónico:

- el uso de herramientas de las TI en el marco del diálogo social,
- la inclusión social a través del uso de herramientas de las TI

Las posibles actividades relacionadas con las prioridades eLearning podrían incluir:

- la utilización de las TI para mejorar la comunicación entre las empresas así como en el interior de las mismas, en particular la formación en TIC;
- la utilización de herramientas de las TIC para ofrecer servicios a las personas víctimas de exclusión;
- la utilización de herramientas de las TIC para mejorar el acceso, la información, las competencias y las herramientas que permitan a las personas víctimas de exclusión participar en la economía/el empleo/una sociedad cambiante;
- utilización de las TIC para mejorar la empleabilidad de las personas víctimas de exclusión.

Internet: [http://europa.eu.int/comm/employment\\_social/index\\_en.htm](http://europa.eu.int/comm/employment_social/index_en.htm)

## 6. EL BANCO EUROPEO DE INVERSIONES Y LA INICIATIVA *e*LEARNING

### Descripción general

El Banco Europeo de Inversiones (BEI) es la institución de financiación a largo plazo de la Unión Europea. Su misión consiste en promover los objetivos de la Unión Europea poniendo a disposición de los inversores medios para financiar proyectos perdurables. En principio, puede considerarse la intervención en favor de aquellos proyectos que cumplan dos condiciones: ser económicamente productivos a nivel nacional o comunitario; y contar con un vehículo financiero que pueda asumir la responsabilidad de la financiación y de su reembolso.

La Resolución sobre el crecimiento y el empleo, adoptada por el Consejo Europeo de Amsterdam en junio de 1997, invitó al BEI a ampliar su mandato a fin de cubrir la financiación de la educación general en todos los Estados miembros. Esta iniciativa se reforzó posteriormente en el Consejo de Colonia de 1999, ampliándose a los países candidatos.

El desarrollo del capital humano es una de las prioridades del Banco en Europa. A raíz de la reciente cumbre de Lisboa, el compromiso del BEI en favor de la inversión en innovación y desarrollo de cara a la «sociedad del conocimiento» se ha traducido en la iniciativa «Innovación 2000», que se articula en torno a cinco líneas de acción:

- formación del capital humano: por medio de la financiación de centros escolares y universitarios; especialmente la puesta a disposición de equipos informáticos y de préstamos en apoyo de los centros de formación en TI;
- investigación y desarrollo: por medio de la cofinanciación de programas de investigación públicos o privados, inversiones de empresas en I+D, infraestructuras de investigación, centros de excelencia y medidas que permitan el acceso de las PYME a programas de investigación;
- redes de tecnologías de la información y la comunicación: por medio de la financiación de redes transeuropeas de banda ancha y de multimedia, así como de infraestructuras materiales o virtuales de acceso local a estas redes, especialmente en las regiones menos avanzadas de la Unión (el Banco concentrará sus préstamos en este ámbito en proyectos tecnológicos innovadores tales como ADSL, XDSL y UMTS);
- difusión de la innovación: por medio de la financiación de servicios de «salud en línea» y el uso de las tecnologías de la información para acercar a los ciudadanos europeos a las autoridades locales y a los servicios públicos; o de ayudas a las empresas, especialmente las PYME, para que se equipen con tecnologías de la información avanzadas, y al sector audiovisual;
- desarrollo de las PYME y del espíritu de empresa: por medio de la consolidación de las actividades de capital de riesgo que favorezcan el desarrollo de las PYME innovadoras, del fomento de parques tecnológicos y de viveros de empresas y de la puesta a punto de nuevos productos adaptados a las necesidades de las empresas muy pequeñas.

Este nuevo programa ofrece grandes oportunidades para apoyar la realización de la iniciativa *e*Learning. En este sentido, el BEI representa una fuente importante de capital para el desarrollo de la cultura digital en toda la Unión Europea.

### Actividades relacionadas con la iniciativa *e*Learning

En el marco de la iniciativa «Innovación 2000», el BEI puede financiar proyectos en los siguientes ámbitos:

infraestructuras y equipos escolares - conexión de centros escolares a redes digitales, equipos informáticos y de TI, salas de cursos informáticos, bibliotecas y universidades virtuales;

equipos y programas de formación para que el personal docente apoye el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje;

desarrollo de programas informáticos y de contenido multimedias educativos, e interconexión de universidades y centros de investigación en toda la Unión Europea; y

desarrollo de parques tecnológicos y viveros de empresas para promover la innovación y la aplicación abierta de cara al mercado de trabajo.

#### Presupuesto y procedimiento

El programa «Innovación 2000» (I2I) tiene una duración de tres años y cuenta con una dotación para préstamos de entre 12 000 y 15 000 millones de euros.

#### Naturaleza de la contribución del BEI

El Banco pone a disposición de los inversores sus instrumentos tradicionales de financiación, es decir, préstamos individuales para los proyectos de gran envergadura (más de 25 millones de euros) y «préstamos globales» a través de los bancos o las instituciones financieras para los proyectos de pequeña y mediana envergadura. Puede asimismo conceder préstamos individuales para proyectos de pequeña envergadura en casos particulares, dependiendo del tipo específico de proyecto de que se trate y de su contribución a la realización de los objetivos de la UE. Por otra parte, el Banco cuenta con una rica experiencia en estructuras de cooperación entre el sector público y el privado. Además, el grupo BEI organiza operaciones de capital de riesgo por medio del Fondo Europeo de Inversiones (FEI), su órgano especializado en el capital de riesgo, que funciona como un «fondo de fondos» y apoya la puesta en marcha de empresas innovadoras, así como la creación de viveros de empresas y parques de investigación.

Internet: <http://eib.eu.int/>