

KIT DE INICIO



ÍNDICE

RESUMEN	3
GLOSARIO	4
1. ¿Qué es una Ciudad o Región de aprendizaje?	5
2. Cómo mapear tu Ciudad o Región	6
2.1 Fases del mapeo	6
2.2 Empieza con la investigación	6
2.3 Mapeo de las oportunidades de aprendizaje	10
3. Apoyo para proveedores de aprendizaje	11
3.1. Una sesión introductoria para los proveedores de aprendizaje	11
3.2 Cómo crear una actividad en la plataforma	11
3.3 Insignias abiertas: una herramienta para reconocer el aprendizaje y logros	13
3.4 Cómo crear una lista de reproducción de aprendizaje	15
Palabra de cierre	19
4. Anexos	20
4.1 Ejemplos de buenas prácticas	20
Lorca	21
Tilburg	22
Sachsen Anhalt	23
South Savo	24
Vilnius	27
4.2 Aprendizaje conectado	28
4.3 Preguntas de investigación para las partes interesadas	33
4.4 Preguntas a estudiantes	34
4.5 Investigación de acción participativa dirigida por jóvenes	36
4.6 Mapeo de tendencias	39
4.7. Hoja de trabajo “Usuario Persona”	42
Fuentes	44
Créditos	45

RESUMEN

Este Kit de Inicio pretende apoyar a las organizaciones en la construcción de su Ciudad o Región de aprendizaje (CRoL) y está basado en las experiencias y el trabajo desarrollado por los socios que participan en las ciudades y regiones de aprendizaje de los siguientes territorios:

- Sajonia Anhalt (Región de Alemania)
- Vilnius (Ciudad de Lituania)
- Lorca (Ciudad de España)
- Tilburg (Ciudad en los Países Bajos)
- Savo del Sur (Región de Finlandia)
- Val de Loire (Región de Francia).

Durante los procesos de coordinación de Ciudades o Regiones de Aprendizaje, hemos compartido y aprendido juntos. Tuvieron un papel muy destacado, todos aquellos jóvenes que colaboraron con nosotros, analizando nuestro trabajo, dando ideas y apoyando el proceso de diseño. A nivel de aprendizaje, ha sido muy enriquecedora la participación de cada una de las personas involucradas en esta red de Ciudades y Regiones. Cada una de estas personas conocieron, compartieron y han podido aplicar diferentes experiencias y métodos empleados en las distintas Ciudades y Regiones que desarrollan el proyecto junto a organizaciones de distintos ámbitos (formales, no formales, colectivos, asociaciones, ayuntamientos y entidades privadas).

Y ahora, estamos encantados de compartir en este Kit de Inicio todo lo que nos ha funcionado desde nuestra propia experiencia y también queremos compartir algunas herramientas y hallazgos adicionales que se descubrieron durante el proceso. Esperamos que te pueda servir de inspiración para conectar y hacer crecer tu Ciudad del Aprendizaje. Siéntete libre de utilizar lo que pueda adaptarse a tu propia realidad, ajustándolo a tus necesidades. Teniendo en cuenta que, hay muchas más formas de administrar una Ciudad de Aprendizaje, el éxito de una Ciudad de Aprendizaje se basa en la comprensión de las necesidades de las personas locales y los usuarios de la plataforma en línea.

El capítulo 1 del Kit de Inicio explicará qué entendemos por Ciudades y Regiones de Aprendizaje y las principales características de la Plataforma. El capítulo 2, trata sobre cómo comenzar tu Ciudad o Región de Aprendizaje, los primeros pasos antes de entrar en la plataforma, cómo y qué necesitarás investigar en tu área y cómo elegir qué y quién aparecerá en el mapa de aprendizaje. A través del tercer capítulo descubrirás cómo crear tu perfil y actividad en la Plataforma y qué es y cómo crear una lista de reproducción, además, dedicamos un espacio para la obtención de insignias y cómo funcionan en la plataforma. Estas son las partes principales de nuestro Kit de Inicio. Después de estos capítulos encontrarás los anexos: herramientas adicionales que te ayudarán a crear tu Ciudad o Región de Aprendizaje, así como demostraciones y buenas prácticas

de los socios del proyecto. Esperamos que nuestro Kit de Inicio te ayude a comprender cómo puedes utilizar la Plataforma online en tu Ciudad o Región y te inspire para crear experiencias de aprendizaje emocionantes para jóvenes!

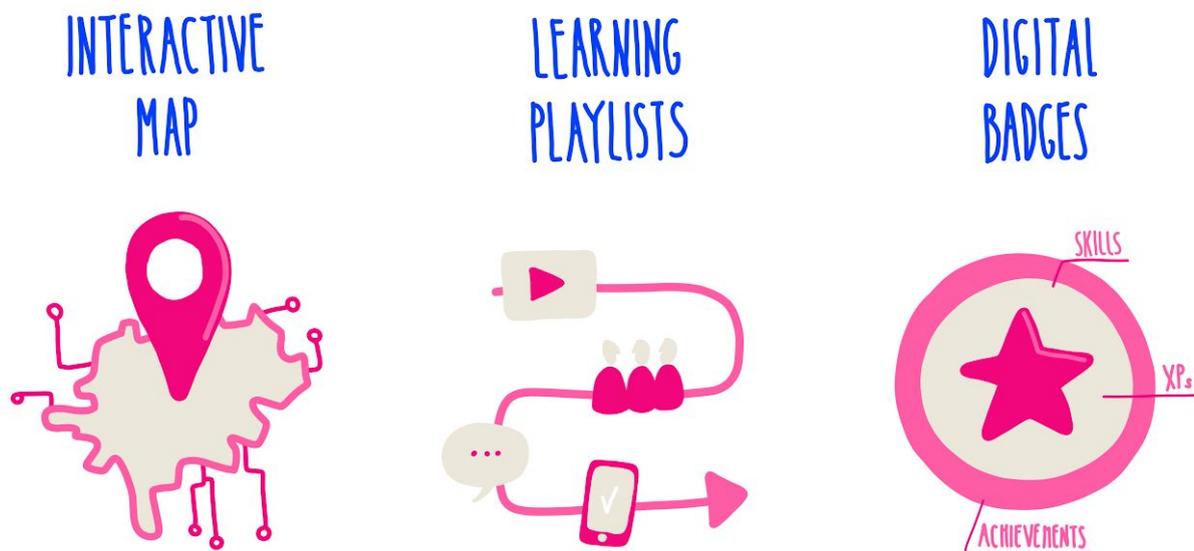
GLOSARIO

PLAZO	DEFINICIÓN
Ciudad del aprendizaje	Ciudad que conecta las pasiones e intereses de sus ciudadanos, con las oportunidades de aprendizaje en todos los territorios y que utiliza una Plataforma en línea para ofrecer vías de aprendizaje y sistemas de reconocimiento flexibles.
Plataforma City of Learning	Plataforma digital que muestra un mapa de las oportunidades de aprendizaje y ofrece a las personas la posibilidad de desarrollar sus pasiones o sus objetivos de aprendizaje de manera flexible y abierta. La Plataforma ofrece a los proveedores de enseñanza la posibilidad de ofrecer actividades/experiencias locales o digitales y listas de reproducción para el aprendizaje. La Plataforma genera insignias digitales abiertas para cada actividad o lista de reproducción.
Aprendizaje conectado	"El aprendizaje conectado es cuando alguien persigue un interés personal con el apoyo de sus compañeros, mentores y adultos que se implican en cómo generar nuevas oportunidades para ellos". Más información en el anexo.
Proveedor de aprendizaje	Organización o individuo que ofrece oportunidades educativas.
Lista de reproducción de aprendizaje	Conjunto de actividades diversas combinadas en una ruta de aprendizaje flexible, que finaliza con la obtención de una insignia digital.
Open Badge	Prueba digital y verificada de los logros. Las insignias digitales abiertas permiten a los proveedores de enseñanza confirmar la experiencia de aprendizaje y a los alumnos demostrar sus logros de aprendizaje. Cada insignia emitida, sigue el estándar técnico internacional de Insignias Abiertas.
Tendencias	Acontecimientos observables que indican cambios en la sociedad (y por lo tanto también en el futuro).

1. ¿Qué es una Ciudad o Región de aprendizaje?

Las Ciudades y Regiones de Aprendizaje (CRoL) utilizan la última tecnología digital para trazar un mapa de las oportunidades de aprendizaje, ofrecen experiencias locales y digitales combinadas en listas de reproducción y utilizan las Insignias Abiertas digitales para valorar y reconocer el aprendizaje y los logros. Tu Ciudad o Región puede convertirse en socio y obtener acceso a una Plataforma web basada en el territorio que permite la creación de vías de aprendizaje únicas utilizando las siguientes características.

- Mapa interactivo para que los estudiantes y las organizaciones puedan navegar fácilmente por los itinerarios de aprendizaje de su territorio buscando y filtrando las oportunidades de formación.
- Listas de aprendizaje creadas por los socios locales que combinan actividades locales y digitales organizadas en rutas de aprendizaje temáticas.
- Insignias digitales abiertas para que los alumnos y las organizaciones registren, verifiquen y muestren sus experiencias, habilidades y logros de forma visual y segura.



Nuestra plataforma ha integrado la base de datos europea de Habilidades, Competencias, Cualificaciones y Ocupaciones (ESCO). Cada actividad añadida puede ser dirigida a un conjunto de habilidades seleccionadas. Los estudiantes pueden ver todas las habilidades relacionadas con una sola actividad o con toda la lista de aprendizaje.

Las organizaciones e instituciones que utilizan la plataforma pueden acceder a datos y análisis sobre el aprendizaje y el impacto.

2. Cómo mapear tu Ciudad o Región

2.1 Fases del mapeo

Para elaborar un mapa de tu Ciudad o Región, es posible que tengas que seguir varios pasos:

1. Empieza con una investigación para identificar las necesidades e intereses de aprendizaje de los jóvenes de tu ciudad.
2. Basándote en la investigación que has hecho, decide qué es lo más necesario y valorado como experiencia de aprendizaje.
3. Ten en cuenta que el principal grupo destinatario serán los jóvenes de tu Ciudad o Región de aprendizaje, haz que los jóvenes participen en todas las etapas de desarrollo y mantenimiento mediante el uso de métodos de investigación participativos.
4. Haz un mapa de los espacios y lugares de aprendizaje junto con los jóvenes, que aparecerá en el mapa de tu Ciudad del Aprendizaje y comienza tu trabajo con la promoción de las ideas a los responsables del aprendizaje y a las partes interesadas.
5. Después de trazar un mapa de los espacios de aprendizaje, las necesidades de los jóvenes y las tendencias, es hora de decidir cómo serán tus prioridades y el enfoque estratégico.

Un enfoque estratégico podría ser:

- Fomentar un estilo de vida saludable para todos en tu ciudad.
- Mayor número de jóvenes involucrados en el voluntariado internacional.
- Mejorar la capacidad de búsqueda de empleo de los jóvenes en situación de riesgo.
- Dar apoyo a personas migrantes en el proceso de aprender el idioma local (nacional).
- Potenciar las competencias digitales y técnicas para mejorar las oportunidades de trabajo.

Cuando hayamos elegido un foco estratégico y prioridades, es importante conectar con las preferencias, pasiones e intereses del grupo objetivo.

6. Crea una estrategia de comunicación adecuada para tu Ciudad o Región de aprendizaje.

La siguiente parte te dará algunas ideas de cómo se puede hacer el mapeo, esas son las herramientas que fueron utilizadas por la Red de Ciudades de Aprendizaje, pero no es una obligación, si tienes tus propios métodos y formas de investigación, y tienes una idea de cómo funcionará mejor en tu Ciudad o Región de Aprendizaje entonces puedes hacerlo a tu manera!

2.2 Empieza con la investigación

Objetivos

Los principales objetivos de la investigación son:

- Dar forma a las prioridades y al diseño de los programas de aprendizaje de un territorio recogiendo los **conocimientos de los estudiantes**
- Establecer prioridades, acordar los sectores y dominios de aptitudes aplicables a nivel local, trazar un mapa de las oportunidades de aprendizaje en todo el territorio con la **participación de los interesados**
- Reunir los datos necesarios para elaborar una estrategia de comunicación **basada en el territorio**

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación deberá centrarse en las tres áreas principales:

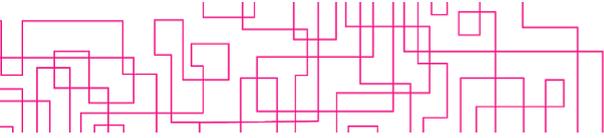
1. Establecer una amplia coalición/red de agentes clave que puedan apoyar, participar y promover la implantación de la Ciudad o Región de Aprendizaje en el territorio.
2. Establecer las condiciones necesarias para utilizar una plataforma en línea para las actividades de la Ciudad o Región de Aprendizaje en un territorio para:
 - a. mapeo de intereses y oportunidades
 - b. diseño de vías de aprendizaje
 - c. validar y reconocer el aprendizaje
3. Cómo crear un contenido de comunicación atractivo y recursos para promover la Ciudad o Región de Aprendizaje en un territorio.

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación tiene por objeto lograr la participación de los grupos destinatarios pertinentes. A continuación se exponen recomendaciones para planificar y diseñar la participación de los grupos de investigación:

Recomendaciones para involucrar a los **participantes**:

- Definir grupos de edad específicos (por ejemplo, de 13 a 17, de 18 a 25) - por lo general sus necesidades, intereses y vías de aprendizaje son diferentes.
- Asegurar una buena representación de la edad, el género, el perfil de los participantes.
- Incluir tanto a los participantes que intervienen activamente en el sistema educativo oficial como a los que están fuera de la educación oficial o han tenido dificultades con la educación tradicional (incluidos, por ejemplo, los que están en el sistema de atención).
- Combinar métodos de investigación convencionales (por ejemplo, encuestas, grupos de discusión) así como actividades interactivas (por ejemplo, talleres, Kahoot!, WorldCafe, Actionbound).



- Aprovechar las oportunidades para llegar a los participantes, donde se encuentren (por ejemplo, en entornos educativos, programas de aprendizaje, eventos y actividades de mayor envergadura).

Puedes diseñar tus herramientas de investigación en base a nuestra recomendación, identificada en el Anexo 4.3, 4.4 y 4.5.

Recomendaciones para la participación de los **interesados**:

- Definir grupos específicos de interesados que tengan relación con la evolución de la Ciudad o Región de Aprendizaje en un territorio y/o que se vean influidos por ella. Grupos potenciales:
 - educadores, educadores no formales, trabajadores juveniles
 - padres y tutores
 - ONG, organizaciones cívicas y culturales,
 - administración pública y tomadores de decisiones en materia de educación, formación y trabajo juvenil /educación no formal
 - investigadores y académicos
 - representantes de empresas y empleadores
 - Incubadoras, empresas de nueva creación, espacios de co-working
 - otros
- Asegurar un buen equilibrio y dar igual valor a las aportaciones recogidas de los diversos grupos de interesados.
- Cuando sea posible, hacer participar a diversos grupos de interesados en sesiones de colaboración de diseño conjunto para determinar las prioridades y trazar el mapa de las oportunidades de aprendizaje en un territorio.
- Las partes interesadas pueden ser personas muy ocupadas, elige métodos eficaces y eficientes para recoger sus aportaciones.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Para llevar a cabo la investigación del perfil de los participantes/usuarios podemos elegir alguno –o una combinación– de los siguientes métodos:

- **Encuestas:** Una serie de preguntas hechas a los potenciales usuarios de la plataforma CRoL ayudarán a conocer a las personas que visitarán el sitio.

Se recomienda para llegar a un mayor número de estudiantes y educadores en el territorio. Las respuestas a las preguntas deberían permitir a los investigadores recopilar información cuantitativa.

- **Grupos de reflexión** - Debates moderados con un grupo de personas para conocer sus actitudes, ideas y deseos para la plataforma e implementación de la Ciudad o Región de Aprendizaje.

Se recomienda para investigar con grupos de personas que comparten algunos atributos (por ejemplo, el papel en el aprendizaje, el grupo de edad, etc.).

- **Entrevistas individuales** - Conversaciones individuales para conocer cómo piensa y percibe un individuo en particular la plataforma y la idea de Ciudad o Región de Aprendizaje. Permitirán obtener información detallada sobre las actitudes, deseos y experiencias de una persona.

Se recomienda su utilización con personas interesadas más difíciles de alcanzar o con expertos que están bastante ocupados.

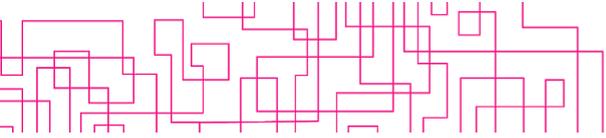
- **Métodos de investigación participativa** - Actividades o talleres interactivos basados en grupos (sesiones Kahoot!, World Cafe, Actionbound) para aprender actitudes, ideas y deseos para la plataforma e implementación de Ciudades o Regiones de Aprendizaje. Si te interesa que los jóvenes participen y se conviertan en una parte activa de la investigación, puedes probar la Investigación de acción participativa dirigida por jóvenes (YPAR). La investigación-acción participativa dirigida por los jóvenes es un enfoque de la investigación científica y el cambio social basado en principios de equidad que involucra a los jóvenes en la identificación de prioridades relevantes para sus propias vidas, realizando investigaciones para comprender las prioridades y abogando por cambios basados en la evidencia de la investigación.

Se recomienda su utilización con grupos de estudiantes más difíciles de alcanzar que de otro modo no responderían a los métodos de investigación convencionales.

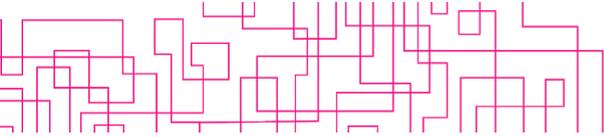
- **Perfiles** - La creación de un usuario representativo basado en los datos disponibles y las entrevistas a los usuarios. Aunque los datos personales del individuo pueden ser ficticios, la información utilizada para crear el tipo de usuario no lo es.

Se recomienda su uso con el personal que participa directamente en el desarrollo de la Ciudad o Región de Aprendizaje.

- **Mapeo de tendencias futuras.** ¿Qué es una tendencia? Las tendencias son acontecimientos observables que indican cambios en la sociedad (y por lo tanto también en el futuro). Examina las tendencias en el comportamiento de los jóvenes y el aprendizaje. Para crear una Ciudad o Región de Aprendizaje sostenible es importante estar atento a las tendencias y los nuevos



acontecimientos en su comunidad, entre los jóvenes, y sobre cómo aprenden los jóvenes. Diseña tu estrategia a corto y largo plazo teniendo en cuenta estas tendencias. Más información en el Anexo 4.6.



2.3 Mapeo de las oportunidades de aprendizaje

Un espacio de aprendizaje es un lugar donde el aprendizaje ocurre. Entenderemos que la figura del “organizador” que podría ser una organización, un grupo de personas o simplemente una persona que sugiere oportunidades de aprendizaje en su Ciudad o Región. Puede ser un edificio como un centro comunitario, un museo, una escuela, un salón de deportes, un negocio, una iglesia, etc. Un lugar de aprendizaje también puede ser un lugar sin una construcción visible como un parque, un espacio digital, o, por ejemplo, un grupo de amigos que organiza eventos de activismo.

Para el desarrollo y mapeo de espacios de aprendizaje en tu Ciudad o Región deberás llevar a cabo una investigación o inspección para obtener una visión general precisa de los posibles organizadores de actividades de aprendizaje en tu Ciudad o Región, definir la situación o peculiaridades de tu Ciudad o Región. Esta cartografía establecerá la condición o el valor de tu Ciudad o Región de aprendizaje.

Antes de comenzar con el mapeo, los organizadores decidirán si quieren apoyarlos para que los pongan en el mapa en línea de la plataforma, o que les informen sobre la oportunidad de mostrar su espacio y actividades de aprendizaje en la plataforma en línea de su Ciudad o Región.

En la investigación de los organizadores puedes tener en cuenta lo siguiente:

- Información sobre la disponibilidad (nombre del organizador, descripción del organizador, país, idioma preferido, dirección, número de teléfono, correo electrónico, sitio web, personas de contacto, twitter, facebook, imagen del logo)
- Tipo de actividad de aprendizaje; eventos, prácticas, voluntariado, experiencias digital, proyectos, puertas abiertas, cursos, talleres.
- Qué intereses a los participantes/estudiantes abordan; “tecnología y computadoras”, “deportes y estilo de vida activo”, “preparación para la carrera y el trabajo”, “artesanía y fabricación”, “compromiso cívico”, “creatividad y diseño”, “experiencia en el extranjero”, “arte y cultura”, “habilidades para la vida, internacional e intercultural”.
- ¿Tienen un grupo objetivo específico, pueden programar actividades, qué métodos utilizan.
- ¿Qué oportunidades ofrecen a la juventud?

3. Apoyo a los proveedores de aprendizaje

3.1 Una sesión introductoria para los proveedores de aprendizaje

Al inicio de la implementación de tu Ciudad o Región de Aprendizaje, es importante mostrar las oportunidades de aprendizaje ya existentes y nuevas en tu zona. La Plataforma [Cities of Learning](#) será la herramienta de apoyo a todos los proveedores de aprendizaje de tu Ciudad o Región donde podrán publicar eventos, vías de aprendizaje y emitir Insignias Abiertas. Un proveedor de aprendizaje puede ser cualquier organización, un grupo de jóvenes, una empresa, un centro de educación formal, un club deportivo, un municipio, etc. que ofrezca una actividad educativa.

[Esta presentación](#) te ayudará a encontrar proveedores de aprendizaje para la plataforma de la Cities of Learning. Sólo tienes que modificar y adaptar la presentación a tus necesidades. También te pueden ayudar los comentarios al final de la presentación como apoyo para hacer la presentación o un taller.

3.2 Cómo crear una actividad en la plataforma

Un usuario puede crear cualquier tipo de propuesta educativa yendo al tablero de la plataforma, eligiendo la organización y luego haciendo clic en "Crear actividad". Entonces un formulario te requerirá algunos datos esenciales para describir una actividad y mostrarla en la plataforma.

Si estás llevando a cabo una sesión de proveedores de aprendizaje y todas las personas tienen portátiles o teléfonos, puedes dar 30-60 minutos para que la gente intente crear su actividad directamente en la plataforma. Si hay algunas limitaciones técnicas o falta de dispositivos, puedes utilizar una ficha para la creación de actividades. Allí encontrarás las mismas preguntas que el formulario de creación de actividades en línea, excepto la imagen de la portada y el logo de la actividad.

Es esencial que las personas consideren primero cuáles son las pasiones, los intereses y las necesidades de la juventud, y lo que uno proveedor de aprendizaje puede ofrecerle. Las ciudades de aprendizaje son mucho más que una simple lista de actividades, la plataforma te ofrece la oportunidad de construir vías de aprendizaje flexibles a través de las actividades que pueden ser locales (presenciales) o digitales.



ACTIVITY DESIGN



CHOOSE TYPE OF ACTIVITY: (8 options to choose from)

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Event | <input type="checkbox"/> Internship |
| <input type="checkbox"/> Project | <input type="checkbox"/> Open space |
| <input type="checkbox"/> Volunteering | <input type="checkbox"/> Digital experience |
| <input type="checkbox"/> Course | <input type="checkbox"/> Workshop |



DESCRIPTION OF WHAT PEOPLE CAN DO AND LEARN IN THIS ACTIVITY: (8 options to choose from)

DO	LEARN



WHAT SKILLS WILL PEOPLE IMPROVE?



DATE AND LOCATION OF THE ACTIVITY : (optional)

DATE	LOCATION
------	----------



NAME OF THE ACTIVITY:



INTEREST CATEGORY: (11 options to choose from)

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Crafts and making | <input type="checkbox"/> Science |
| <input type="checkbox"/> Environment and ecology | <input type="checkbox"/> Technology and computers |
| <input type="checkbox"/> Career and job readiness | <input type="checkbox"/> Sports and active lifestyle |
| <input type="checkbox"/> Civic engagement | <input type="checkbox"/> Global world |
| <input type="checkbox"/> International and Intercultural | <input type="checkbox"/> Creativity and design |
| <input type="checkbox"/> Personal development | |



DURATION:



IDENTIFY ADDITIONAL MATERIALS: (videos, online tools, text to read, etc.)



BADGE NAME:



3.3 Insignias abiertas - una herramienta que reconoce el aprendizaje y los logros

Los creadores de la plataforma han trabajado con el modelo de Insignias Abiertas desde 2012. La insignia abierta es una credencial verificada digitalmente que consiste en una imagen y metadatos codificados en su interior.

Los participantes pueden obtener insignias según los criterios definidos por los proveedores de enseñanza. Los estudiantes pueden dar a conocer sus insignias, logros y vías de aprendizaje compartiéndolas en cualquier lugar de la red.

FÁCIL CREACIÓN DE INSIGNIAS

Cada actividad y cada lista de reproducción de aprendizaje tiene relacionada una insignia en la plataforma de "Ciudades de Aprendizaje". De hecho, las insignias se crean automáticamente y luego los creadores de actividades pueden editar fácilmente el contenido de las insignias si es necesario.

Cuando se describe la actividad, la plataforma de la "Ciudad de Aprendizaje" *crea una insignia abierta automáticamente* añadiendo los siguientes metadatos:

1. Nombre de la insignia: se añade automáticamente a partir del *nombre de la actividad*.
2. Descripción de la insignia: se añade automáticamente a partir de la descripción de *la actividad*.
3. Criterio de la insignia: configurada automáticamente para ser emitida a través de un código QR escaneado. El código QR y el código de texto se crean automáticamente. El código QR puede ser fácilmente mostrado desde la plataforma y la gente puede escanear el código para ganar una insignia.
4. El diseño de la imagen de la insignia se genera automáticamente. Todas las insignias de la plataforma de la ciudad tendrán un color dominante decidido por el equipo de la plataforma de la ciudad. Tendrá una forma hexagonal y la imagen de la actividad se importará como imagen de fondo. El icono en el centro de la insignia representa la categoría de intereses elegida. De esta manera, todas las insignias serán únicas, mientras que al mismo tiempo formarán una identidad visual unificada para una plataforma de la ciudad.

EDITANDO TU INSIGNIA

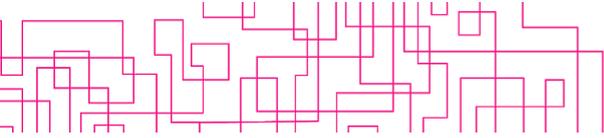
En algunos casos puedes querer que la descripción de tu insignia sea diferente a la descripción de tu actividad. Puede que quieras cambiar el criterio o el método para la emisión de la insignia. Puedes hacerlo así:

1. Introduce la actividad y haz clic en "Editar" junto a la insignia.
2. Haz clic en "no publicar" y cambia los datos que desees.
3. Haz clic en "guardar y publicar" y la insignia se actualizará de inmediato.

FORMAS DE EXPEDIR UNA INSIGNIA

Puedes decidir entre varias formas de emitir una insignia. Identificar la mejor manera de relacionarse con los objetivos de sus actividades o listas de reproducción de aprendizaje.

1. **Emite una insignia escaneando un código QR.** Este es el método de emisión generado automáticamente por la plataforma. Este método es especialmente adecuado para eventos en persona, cuando los participantes acuden físicamente a la actividad y los organizadores pueden decidir cuándo emitir una insignia. Con este método, los participantes no añadirán ninguna otra prueba a la insignia. La insignia en sí misma será una prueba de participación.
2. **Emite una insignia por correo electrónico.** Este método se adapta bien si la gente no pudo escanear el código QR en el acto o si participaron en una experiencia digital y el organizador tiene el correo electrónico de los participantes.
3. **Preparar tareas para ganar una insignia.** En muchos casos tiene sentido que no se expida un distintivo, sino que el alumno lo gane al completar ciertas tareas. El organizador puede definir una o más tareas para cada insignia y requerir que un alumno cargue pruebas - cualquier tipo de archivo: reflexión basada en texto; una imagen; un enlace, etc. El organizador puede establecer la evaluación de tres maneras diferentes:
 - a. Autoevaluación. Las pruebas se aprueban por sí mismas al subirlas. Este es un buen método si basa su proceso de aprendizaje en la confianza y la auto-reflexión.
 - b. Evaluación entre pares. Puedes establecer un número de compañeros de la misma actividad que deben aprobar las pruebas. Sólo entonces se emite una insignia. Este método es relevante cuando la actividad involucra a varias personas en la realización de algunas tareas.
 - c. Evaluación externa. Este método es adecuado si los organizadores de la actividad están dispuestos a ver las pruebas y tienen el poder de revisarlas y aprobarlas. Este es el enfoque más descendente y adecuado para programas educativos más rígidos.



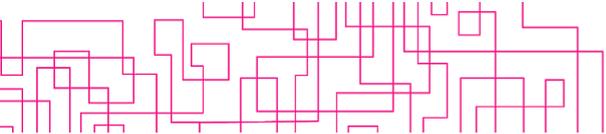
3.4 Cómo crear una lista de reproducción de aprendizaje

La plataforma de Ciudades y Regiones de Aprendizaje permite el diseño de vías de aprendizaje flexibles o fijas. Las llamamos Listas de Aprendizaje (Play List). Al principio necesitas tener varias actividades cargadas ya. Si deseas combinar estas actividades y presentarlas como una lista de aprendizaje. Hay algunos pasos básicos para construirla:

1. Piensa en el nombre de una lista de reproducción y añade una breve descripción sobre la misma.
2. Opcionalmente agrega algún video de Youtube o Vimeo para presentar la esencia de tu lista de reproducción.
3. Elige quién es el organizador y añade una imagen de portada para la lista de reproducción.
4. Añade actividades a la lista de reproducción de aprendizaje.
5. Establece el orden de las actividades y decide si los participantes deben completarlas en una secuencia estricta o flexible.
6. Selecciona qué actividades son obligatorias para obtener una insignia de la lista de reproducción de aprendizaje. Debería haber al menos una actividad obligatoria.
7. Haz clic en "Publicar" y tu lista de reproducción de aprendizaje estará lista, incluyendo la insignia digital abierta generada automáticamente.

Si deseas explorar más consejos sobre el aprendizaje de las listas de reproducción o presentarlo en un evento, puedes mirar este paquete de [diapositivas](#) para eso. Haz una copia de las diapositivas y ajústalas a tus necesidades.

Si la gente no tiene dispositivos o conexión a Internet durante el taller de diseño de listas de reproducción de aprendizaje, puedes utilizar una ficha de trabajo de la página siguiente e imprimir varias copias para los participantes del taller.



LEARNING PLAYLIST DESIGN

 **PLAYLIST NAME:**

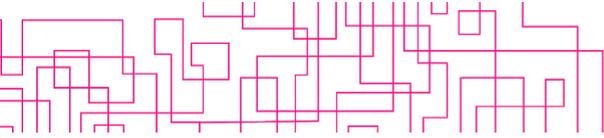
 **WHAT IS THE SEQUENCE OF ACTIVITIES?**
(two choices: **Fixed** or **Flexible**)

 **BRIEF DESCRIPTION:**

 **MARK WHICH ACTIVITIES ARE MANDATORY FOR PLAYLIST COMPLETION:**

 **IDENTIFY ACTIVITIES FOR THE PLAYLIST:**

 **BADGE NAME:**



Lista de control para una buena lista de reproducción.

Esta lista se basa en las recomendaciones de los ganadores del 6º Concurso de Medios Digitales y Alfabetización. Once organizaciones han recibido subvenciones para crear listas de reproducción en EE.UU.

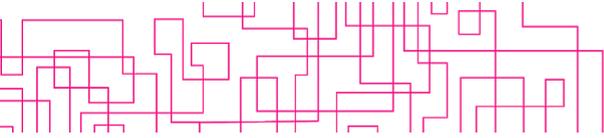
Te invitamos a probar su lógica y comprensión de lo que es una buena lista de reproducción junto con las recomendaciones hechas por estas organizaciones.

Marque sólo (☑) los puntos de la lista de verificación que ha abordado en el diseño de su lista de reproducción.

¿Hemos pensado en cómo...?

DISEÑO DE LA LISTA DE REPRODUCCIÓN

- Diseñar la lista de reproducción involucrando a las personas relevantes junto a los jóvenes en las diferentes etapas del diseño.
- Seguir las cinco etapas de pensamiento de diseño (por ejemplo, empatizar, definir, idear, prototipar y probar).
- Establecer un lenguaje común entre los co-diseñadores, tanto adultos como jóvenes.
- Ser flexible para adaptarse a las necesidades de los jóvenes co-diseñadores, y tratar de convertir creativamente las limitaciones en oportunidades de diseño.
- Comenzar con el producto final y luego trabaja hacia atrás para construir los pasos necesarios para que los jóvenes experimenten una lista de reproducción.
- Pasar tiempo con los equipos para entender los objetivos compartidos y lo que se puede hacer con el diseño de la lista de reproducción.
- Investigar bien a los estudiantes, sus intereses, necesidades y oportunidades significativas para ellos.
- Conocer los recursos necesarios para construir el contenido y una comunidad alrededor de la lista de reproducción.
- Empezar con listas de reproducción más pequeñas y luego construye más.



LISTA DE PRUEBAS

- Obtener tanta retroalimentación, tan pronto como sea posible, de los participantes y socios que quieras involucrar en la lista de reproducción.
- Asigna el tiempo adecuado para las pruebas de reproducción y la mejora de la lista de reproducción.
- Tomar el tiempo necesario y dar la oportunidad de experimentar.

IMPLEMENTAR LA LISTA DE REPRODUCCIÓN

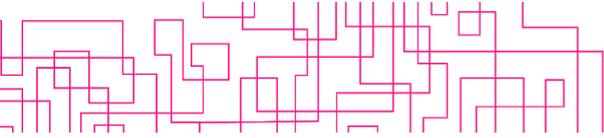
- Incluir a los profesionales de la industria como posibles socios mentores.
- Hacer que la lista de reproducción sea importante para las instituciones a nivel de tu Ciudad o Región.
- Asegurar que los jóvenes se diviertan mientras aprenden.
- Incluir las experiencias de programas exitosos en el pasado.
- Comenzar con experiencias que pueden ser completadas con éxito en periodos razonables de tiempo.
- Permitir que los participantes jueguen con el contenido antes de reflexionar sobre su compromiso o completar "tareas" relacionadas.
- Tener en cuenta la necesidad de ofrecer contenido de video de alta calidad.
- Construir relaciones con expertos en contenido, educadores y personas que trabajan con jóvenes.

EVALUACIÓN E INSIGNIAS

- Editar la insignia generada automáticamente, si es necesario.
- Recordar que, trabajar juntos en las insignias y los criterios que queramos usar.
- Ser claro sobre cómo la evidencia apoya el logro de los objetivos de aprendizaje.

RESULTADOS E IMPACTO

- Alinear los resultados del aprendizaje con los estándares profesionales actuales de la industria.
- Llevar a los jóvenes a trayectorias profesionales sostenibles más allá de la experiencia con nuestra organización.
- Desarrollar listas de reproducción que sean sostenibles.
- Conocer a la gran comunidad de personas que hacen este trabajo y cómo aprenden unos de otros.
- Comprender lo que esperas que tanto tú como otros socios ganen al colaborar en una lista de reproducción.



Palabras de cierre

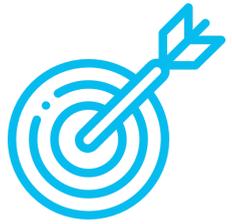
Esperamos que nuestro Kit de Inicio te haya sido útil. Puedes consultar más consejos, buenas prácticas, ideas de investigación y mucho más en los anexos. Escríbenos un correo electrónico a info@badgecraft.eu si quieres obtener más información o si tienes alguna retroalimentación que dar. Este Kit de Inicio será revisado constantemente y podremos incorporar nueva información recibida.

Queremos agradecer a todos por inspirar nuestro trabajo, especialmente a Timothy F. Cook y Leila Toplic, que anteriormente trabajaron en la plataforma LRNG; Sybil Madison-Boyd, directora del Programa de Caminos de Aprendizaje en Digital Youth Network y coordinadora de la Ciudad del Aprendizaje de Chicago. Quisiéramos expresar nuestro gran agradecimiento al Organismo Nacional Alemán del programa Erasmus+ en el ámbito de la juventud por creer en nuestra idea y dedicar valiosos recursos financieros para el desarrollo de nuestra plataforma en el marco del proyecto "Espacios conectados de aprendizaje en Europa".

4. Anexos

4.1 Ejemplos de buenas prácticas



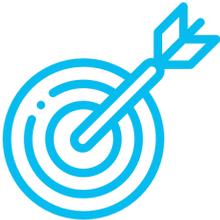
 <p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>El principal objetivo de Lorca como ciudad de aprendizaje es el de mejorar las oportunidades de empleo entre la población joven del municipio. Creemos que el reconocimiento de competencias que han adquirido mediante la participación en actividades y la realización de las listas de reproducción dará mejores oportunidades en el momento de iniciar una búsqueda de empleo. En la plataforma se pueden encontrar listas de reproducción muy específicas –como por ejemplo– “cómo buscar un primer empleo”, y también bastante genéricas como, “cómo convertirse en voluntario local en un centro juvenil”. Pero todo esto sirve para el desarrollo de las competencias que finalmente mejore y aumente las oportunidades de éxito.</p>
 <p>¿DÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>Para nosotros el aprendizaje conectado es una oportunidad de evolución para los jóvenes que conecta a diferentes interesados en el momento de crear oportunidades. Tenemos a los jóvenes involucrados como usuarios, organizadores, ONGs, organismos públicos relacionados con la empleabilidad y las empresas como futuros empleadores, pero también como potenciales organizadores de las actividades para los jóvenes, donde pueden desarrollar competencias profesionales específicas.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucra a los jóvenes tanto como puedas en la fase de investigación. • Conecta a las diferentes partes interesadas, en el desarrollo de talleres sobre la plataforma, invitando a organizadores con diferentes perfiles. • Encuentra una persona que sea la responsable mantener actualizada la plataforma. • Empieza con tus propias actividades y luego, con tu propio ejemplo, involucra a otros organizadores. • Desde el principio, piensa en el valor de las insignias que serán emitidas por la plataforma.

 <p>DESCRIPCIÓN</p>	<p style="text-align: center;">Grupos destinatarios + Necesidades y objetivos</p> <p>SALUDABLE Y FELIZ EN TILBURG Sólo estaremos satisfechos cuando todos en Tilburg puedan llevar una vida feliz y saludable. La plataforma apoyará en la creación de una ciudad segura donde todos importan, donde todos puedan conectarse y todos puedan aprender.</p> <p>¡Tilburg es experimental, crudo, contradictorio, decisivo, social y alegre! ¡Una ciudad industrial, con una rica historia textil, y trabajando en una transformación sin precedentes! Una ciudad sorprendente, una ciudad de creadores y hacedores.</p> <p>Tilburg.cityoflearning.eu después de estar en existencia por 5 meses ya ofrece 101 actividades de aprendizaje y 3 listas de reproducción de aprendizaje. 16 proveedores de aprendizaje están mostrando sus oportunidades de aprendizaje en las categorías de Tecnologías y Computadoras; Carrera y Preparación para el Trabajo; Artesanías y Producción; Creatividad y Diseño; Compromiso Cívico; Arte y Cultura; y Desarrollo Personal.</p>
 <p>¿DÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>Durante el inicio del desarrollo del contenido en la plataforma, el grupo de discusión y el equipo del proyecto buscaron ampliamente para encontrar una combinación de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intereses personales de los jóvenes, • Ver cómo las actividades y organizaciones podrían apoyar las relaciones entre los jóvenes, los proveedores de aprendizaje, el municipio y los empleadores, que nuestras actividades podrían abrir oportunidades de aprendizaje para todos en Tilburg. • También queríamos combinar el aprendizaje a través de actividades locales y actividades en línea, para que todo el mundo pueda buscar el momento adecuado para aprender. <p>Poco después del inicio de nuestra plataforma Tilburg.cityoflearning.eu vimos que los proveedores de aprendizaje están ansiosos por usar la plataforma, especialmente cuando apoya mejores oportunidades de empleo para todos. Para ello, los proveedores de aprendizaje quieren mostrar cómo su actividad se conecta con las habilidades necesarias para los empleadores y reconocidas por los marcos oficiales. Pronto proporcionaremos un sistema de Insignias Abiertas de Competencia</p>

	<p>Digital del Siglo XXI que apoyará a los proveedores de aprendizaje en el reconocimiento de las habilidades en sus actividades.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre comprueba con los jóvenes si un desarrollo que los adultos quieren es también lo que los jóvenes de tu ciudad quieren • Empieza por proporcionar ejemplos de actividades en la plataforma desde el principio • Cuando sea necesario, apoyar a los nuevos proveedores de aprendizaje poniendo la actividad en la plataforma para ellos • Conectar con un marco de aprendizaje reconocido, da reconocimiento a todo el mundo. Las plataformas de la Ciudad del Aprendizaje ya están conectadas con ESCO (European Skills, Competences, Qualifications and Occupations) y esto ayuda a conectar el campo de aprendizaje no formal, formal y empresarial. • Conectar con el objetivo del municipio

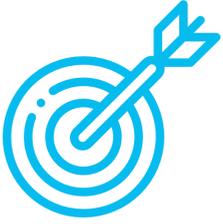
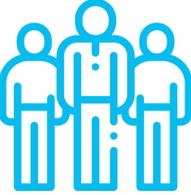


 <p>DESCRIPCIÓN</p>	<p style="text-align: center;">Grupos destinatarios + Necesidades y objetivos</p> <p>El grupo objetivo de nuestra organización son los jóvenes que viven en Sajonia-Anhalt y que quieren adquirir experiencia internacional viviendo en el extranjero durante un tiempo participando en actividades internacionales, como intercambios juveniles, servicios de voluntariado, prácticas, ... Queremos apoyar a los jóvenes en la búsqueda de ofertas para ir al extranjero y prepararlos para su viaje individual. Por lo tanto, utilizamos la plataforma para mostrar los puntos de acceso a las oportunidades de movilidad para los jóvenes de la región. Estos puntos de acceso son, por ejemplo, centros de información u organizaciones, que son activos en el campo del trabajo juvenil internacional y ofrecen muchas actividades internacionales. A fin de garantizar que la información que proporcionamos sea apropiada para los jóvenes, formamos un equipo de jóvenes embajadores de entre 15 y 25 años de edad, que apoyan activamente la presentación de oportunidades de movilidad y puntos de acceso elegibles digitales y fuera de línea en nuestra región.</p>
---	--

 <p>ÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>Nuestros embajadores han participado en el proceso de mapeo y han creado varias listas de reproducción bajo el tema "Encontrar mi camino en el extranjero". Se podría establecer un punto culminante especial de aprendizaje conectado formando un grupo diverso de embajadores. Algunos de los jóvenes embajadores ya tienen una amplia experiencia en la movilidad internacional, ya que se han unido a varios proyectos en el pasado. Sobre la base de su experiencia, diseñaron listas de reproducción y añadieron actividades que ayudan a los jóvenes a prepararse para su movilidad internacional mostrando vídeos, participando en eventos o invitando a visitar puntos de información. Otros están muy motivados por esas oportunidades y están particularmente familiarizados con las necesidades y los requisitos de los grupos destinatarios. El trabajo conectado de los jóvenes experimentados, los jóvenes dispuestos a ir al extranjero y las organizaciones que ofrecen oportunidades dan lugar a una dimensión de aprendizaje conectado que funciona sin problemas.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<p>Mirando hacia atrás en nuestras actividades, entendemos que esta conexión de aprendizaje sólo podría establecerse mediante la participación activa de nuestro diverso equipo de embajadores durante nuestro proceso de desarrollo. Llevamos a cabo varios talleres, donde nuestros embajadores tuvieron tiempo y espacio para probar diferentes métodos para la cartografía de actividades y la creación de listas de reproducción adecuadas. Esos talleres comprendían varios pasos, como familiarizarse con las herramientas técnicas disponibles y los conceptos de los mapas y las listas de reproducción, intercambiar ideas, crear listas de reproducción concretas y añadir eventos, y finalmente probarlas entre sus compañeros. Como consejo podemos aprender de esto, que vale la pena seguir el proceso de utilizar la información de las experiencias de los jóvenes.</p>



	<p>El grupo objetivo son los jóvenes de 15 a 29 años. El municipio necesita el apoyo de los jóvenes para ayudar a otros y para ayudar a los jóvenes del municipio a trabajar como grupo de información, especialmente utilizando los medios de comunicación social.</p> <p>Entrenamiento para jóvenes en cuatro sesiones diferentes, 3 horas.</p>
---	---

<p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>Todas las sesiones se llevan a cabo localmente, con la opción de cubrir los temas mediante trabajo a distancia. Cada sesión conduce a una insignia digital, y cuatro sesiones construyen una lista de reproducción.</p> <p>Lista de reproducción: https://etela-savo.regionoflearning.eu/activities/6481 . La segunda sesión también estaba abierta a los profesionales del trabajo con jóvenes, y los adultos mixtos y los jóvenes trabajan juntos.</p>
<p> ÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>La capacitación ofrecía opciones para trabajar localmente o a distancia. En la segunda sesión se conectaron profesionales y jóvenes. Los jóvenes que estudiaban en la escuela secundaria también tenían la oportunidad de conectar la formación de los jóvenes en relaciones públicas con sus estudios formales. El diploma obtenido de la formación era en forma de insignias digitales. La opción de la lista de reproducción hacía visible el panorama general del entrenamiento para los participantes, antes de que tomaran parte en el entrenamiento.</p>
<p> ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<p>La plataforma Region of Learning fue considerada fácil de usar por los jóvenes, que ya estaban interesados en los medios digitales y sociales. Toda la introducción práctica consistió en compartir el enlace a la lista de reproducción. La insignia digital de la formación completa tiene valor como parte de la educación formal en la escuela secundaria del municipio de Juva.</p>
<p> DESCRIPCIÓN</p>	<p>El proyecto de aplicaciones digitales en los servicios de empleo para jóvenes organizó la semana temática , que tuvo lugar en Savo Sur del 6 al 10 de mayo de 2019. La idea era poner a prueba la plataforma de la Región de Aprendizaje en Savo Sur. El tema de la semana fue la promoción de la capacidad empresarial de los jóvenes y los juegos digitales. El principal grupo destinatario fueron los jóvenes de 15 a 29 años que no cursan estudios ni trabajan. La semana Regioni 2019 consistió en varios eventos relacionados con el espíritu empresarial juvenil. El proyecto de aplicaciones digitales creó una lista de reproducción para aquellos jóvenes que estuvieran interesados en los juegos y en el desarrollo de los mismos.</p>

 <p>ÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>Nuestro grupo objetivo (jóvenes que no están en la educación, el empleo o la formación) tuvo la oportunidad de probar la lista de actividades de juego y el desarrollo de juegos. Esta lista de reproducción fue planeada con los jóvenes. Todos los eventos se obtuvieron de la plataforma de la Región de Aprendizaje. Esta plataforma funcionó como una herramienta de marketing e información de eventos. Durante la semana temática Aplicaciones digitales en proyectos de servicios de empleo para jóvenes, se organizaron varios eventos para jóvenes y dos talleres de la Región de Aprendizaje para profesionales. Nuestro proyecto animó a los jóvenes a probar las insignias en la plataforma de la Región de Aprendizaje de Mikkeli. Nuestro objetivo era mostrar las posibilidades regionales existentes a los jóvenes y ellos tuvieron la oportunidad de familiarizarse con las actividades en curso del Laboratorio de juegos.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<p>Se organizaron eventos en varios lugares pequeños en el sur de Savo y muchos operadores locales participaron para colaborar con las posibilidades de comercialización de esta semana temática. Organizamos algunos eventos en colaboración con otros proyectos y organizaciones locales. Los jóvenes participaron en la planificación de la lista de reproducción. Alentamos a las organizaciones públicas a aprovechar la plataforma de aprendizaje de la región ofreciéndoles formación y consulta.</p>
 <p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>El grupo objetivo son todos los jóvenes que necesitan actividades durante las vacaciones de verano. Tres municipios contrataron un transportista, un coche y un empleador. El empleador organizó actividades en los lugares locales, y las hizo visibles utilizando la plataforma de la Región de Aprendizaje. Las sesiones incluyeron oportunidades para ganar insignias digitales.</p> <p>Atajo: www.kesa-auto.fi</p> <p>Conduce a: https://etela-savo.regionoflearning.eu/opportunities?q=kes%C3%A4aut o</p> <p>Ejemplos de temas de placas digitales: Familiarizarse con varias actividades de verano Desarrollar una nueva actividad para el servicio de coches de verano Entrenamiento de habilidades básicas de sub-internado</p>

 <p>ÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>La plataforma de la Región de Aprendizaje ayudó a informar la ruta de los coches de verano y los lugares de las sesiones locales. También dio la oportunidad de mostrar qué tipo de aprendizaje estará disponible, mediante la introducción de insignias digitales.</p> <p>El coche de verano en sí era una marca, pero no tenía una plataforma digital para usar. La plataforma basada en mapas era una buena opción para el trabajo juvenil motorizado y móvil.</p> <p>Las sesiones locales se organizaron junto con los trabajadores locales, y conectaron sus servicios en la misma plataforma.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<p>Esta práctica llegó a los mejores jóvenes del grupo de edad de 7 a 12 años. La mayoría de ellos no usaron cuentas personales ni se conectaron a la plataforma. Por eso es bueno ver las descripciones de los eventos sin necesidad de registrarse.</p> <p>No había anuncios en la plataforma, y por eso fue una buena elección para el método de coche de verano organizado por el municipio.</p>



 <p>DESCRIPCIÓN</p>	<p>El equipo del Néctarus estableció una cooperación con los trabajadores juveniles de los centros juveniles abiertos en Vilnius. Desempeñaron un papel fundamental en la incorporación de varios centros juveniles abiertos y en el apoyo a los mismos en la descripción de las actividades de la plataforma de la Ciudad del Aprendizaje de Vilnius.</p> <p>Los trabajadores de la juventud y el equipo del proyecto realizaron varios cursos prácticos para ayudar al personal de los centros de la juventud a comprender cómo funciona la plataforma y cuál podría ser el valor añadido de tener sus ofertas educativas en línea.</p> <p>En noviembre de 2019, los centros juveniles abiertos tenían 224 actividades y 14 listas de reproducción publicadas en la plataforma.</p>
---	---

	<p>Actividades que aprovechan la amplia gama de intereses de los jóvenes: deporte, creatividad, preparación profesional, desarrollo personal, música, etc.</p>
 <p>ÓNDE ESTÁ CONECTADO EL APRENDIZAJE?</p>	<p>Los centros de la juventud trabajan directamente con los jóvenes y las actividades a menudo se diseñan conjuntamente con trabajadores de la juventud, voluntarios y clientes de los centros de la juventud.</p> <p>La plataforma permite a los jóvenes expresar su interés en las actividades y obtener insignias digitales abiertas como reconocimiento por la participación, el aprendizaje u otros logros dentro de una actividad concreta.</p> <p>La plataforma permite a los centros juveniles ir más allá de la promoción habitual de una sola actividad. Ahora los centros juveniles pueden combinar varias actividades y ofrecer listas de reproducción de aprendizaje, que consisten en varias actividades, tanto digitales como presenciales.</p>
 <p>ÉXITOS O CONSEJOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrar a las personas que trabajan directamente en las organizaciones • Empieza con pocas organizaciones y crea ejemplos para otras • Construir su competencia a través de talleres o capacitación • Establecer canales de comunicación y apoyo y estar disponible para prestar apoyo a largo plazo • Busca oportunidades de cooperación con organizaciones donde estén los jóvenes: escuelas, organizaciones juveniles, etc, • No te rindas y sigue añadiendo actividades y creando el hábito de las organizaciones de publicar actividades en línea • Para llegar a los jóvenes que viven lejos de los centros o espacios juveniles abiertos.

4.2 Aprendizaje conectado

1.1 ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE CONECTADO?

"La investigación es clara. Los jóvenes aprenden mejor cuando se comprometen activamente, creando y resolviendo problemas que les preocupan, y son apoyados por compañeros que aprecian y reconocen sus logros". (<https://clalliance.org/about-connected-learning/>)

"El aprendizaje conectado es una práctica que implica a alguien que persigue un interés personal con el apoyo de sus compañeros, mentores y adultos afectuosos, y de manera que se abran

oportunidades para ellos. Es un modo de aprendizaje fundamentalmente diferente de la educación centrada en temas fijos, la instrucción de uno a muchos y las pruebas estandarizadas.

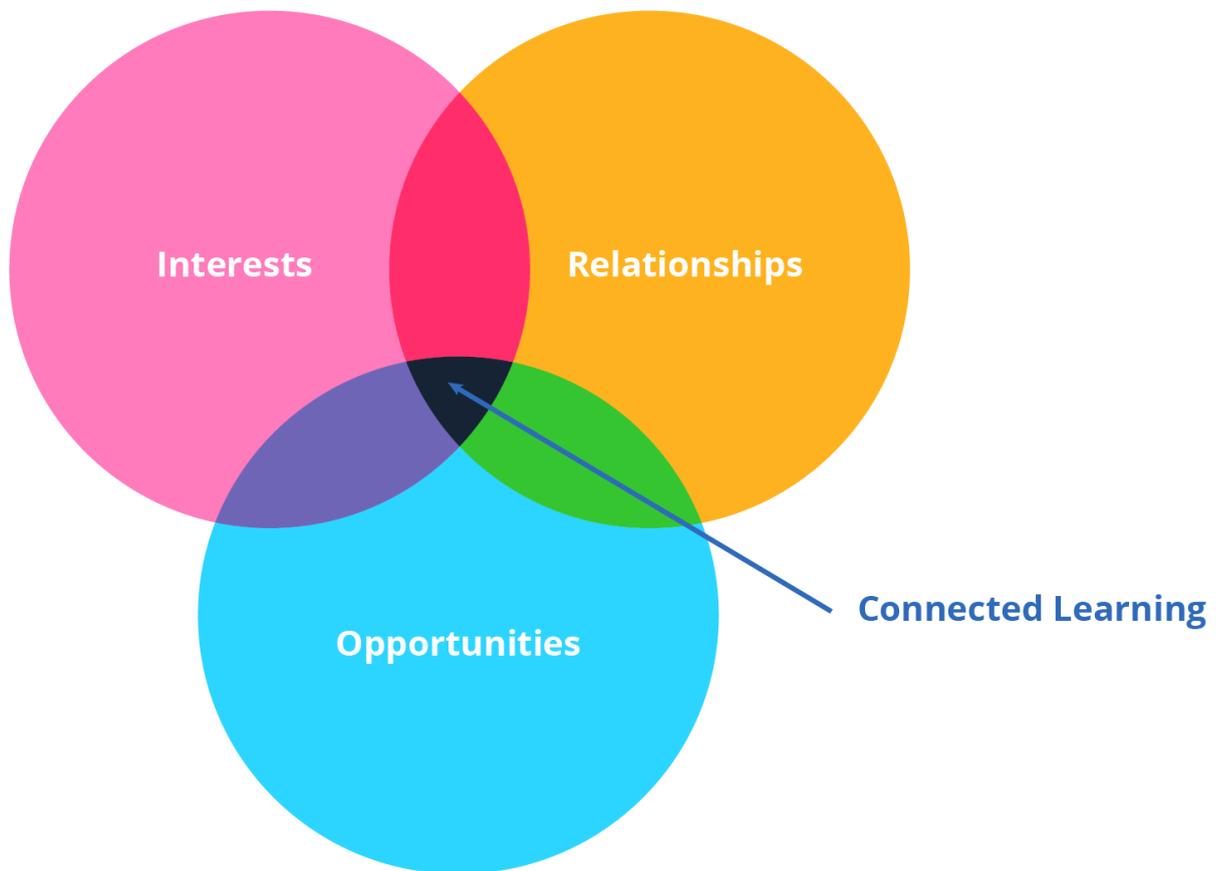
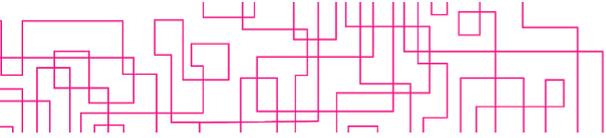
"Conectado" en este enfoque de aprendizaje se trata de la conexión humana así como de aprovechar el poder de las tecnologías conectadas. En lugar de ver la tecnología como un medio hacia formas más eficientes y automatizadas de educación, el aprendizaje conectado pone enfoques progresivos, experienciales y centrados en el estudiante en el corazón del aprendizaje mejorado por la tecnología". (Alianza de Aprendizaje Conectado)

El aprendizaje conectado se centra en "un programa de equidad de despliegue de nuevos medios para alcanzar y habilitar a los jóvenes que de otra manera no tienen acceso a las oportunidades". (Mizuko I, Et all)

Los jóvenes pueden tener diversos caminos hacia el aprendizaje conectado:

- Centros juveniles
- Organizaciones no gubernamentales
- Escuelas
- El voluntariado en una comunidad...
- Espacios en línea para el aprendizaje
- Y muchos más.

Todos ellos tienen potencialmente un papel que desempeñar para guiar a los jóvenes hacia un aprendizaje conectado.



Fuente de la imagen: <https://clalliance.org/about-connected-learning/>

PRINCIPIOS DEL APRENDIZAJE CONECTADO

El aprendizaje conectado se define por la interacción entre las tres esferas de aprendizaje que están presentes en la vida de los jóvenes: los intereses, la cultura de los compañeros y la esfera académica, que también puede incluir oportunidades profesionales y cívicas.

1. Principios de aprendizaje:

- **Con interés:** Los intereses fomentan el impulso para obtener conocimientos y experiencia. Las investigaciones han demostrado repetidamente que cuando el tema es personalmente interesante y relevante, los estudiantes logran resultados de aprendizaje de mucho mayor orden. El aprendizaje conectado considera que los intereses y pasiones que se desarrollan en un contexto social son elementos esenciales.
- **Apoyo de los compañeros:** El aprendizaje conectado prospera en una ecología socialmente significativa y rica en conocimientos de participación, autoexpresión y reconocimiento continuos. En sus intercambios diarios con sus pares y amigos, los jóvenes contribuyen, comparten y dan retroalimentación de manera fluida. Potenciada con las posibilidades que

ofrecen los medios sociales de hoy en día, esta cultura de pares puede producir un aprendizaje que es atractivo y poderoso.

- **Orientado a lo académico:** El aprendizaje conectado reconoce que los intereses y las relaciones deben estar vinculados a las oportunidades para lograr resultados que cambien la vida. Cuando los lugares de trabajo y nuestras instituciones cívicas y educativas se inspiran y conectan con la cultura de los jóvenes, las comunidades y los intereses de los jóvenes, los estudiantes prosperan y desarrollan su verdadero potencial.

2. Principios de diseño:

- **Propósito compartido:** El aprendizaje más comprometido ocurre mientras se hace algo para un objetivo o propósito significativo, ya sea crear algo, contribuir a una comunidad o participar en una competición amistosa. Los medios sociales y las comunidades basadas en la web de hoy en día ofrecen a los estudiantes oportunidades sin precedentes para colaborar, participar en la producción creativa, publicar y movilizar en línea. El potencial del aprendizaje y la conexión intergeneracional se despliega cuando se centra en objetivos comunes.
- **La producción está centrada: El aprendizaje conectado premia** el aprendizaje que proviene de producir, crear, experimentar y diseñar activamente porque promueve las habilidades y disposiciones para el aprendizaje de por vida y para hacer contribuciones significativas a las condiciones sociales y laborales rápidamente cambiantes de hoy en día.
- **Abierto a la red:** Los entornos de aprendizaje conectados vinculan el aprendizaje en la escuela, el hogar y la comunidad porque los participantes obtienen mejores resultados cuando su aprendizaje se refuerza y apoya en múltiples entornos. Las plataformas en línea pueden hacer que los recursos de aprendizaje sean abundantes, accesibles y visibles en todos los entornos de aprendizaje.

APRENDIZAJE CONECTADO EN LA PRÁCTICA

El aprendizaje conectado no es una carga que una organización deba soportar por sí misma; se trata de construir conexiones entre diferentes sitios de aprendizaje.

Algunos ejemplos de aprendizaje conectado en acción forman la Red de Ciudades y Regiones de Aprendizaje:

- **La ciudad de aprendizaje de Vilnius:** Los centros juveniles trabajan directamente con los jóvenes y las actividades a menudo se diseñan conjuntamente con la participación de trabajadores juveniles, voluntarios y usuarios de los centros juveniles.

- **Región de Savo Sur:** Durante la semana temática, los proyectos de aplicaciones digitales en los servicios de empleo para jóvenes organizaron varios eventos para jóvenes y dos talleres sobre Regiones de Aprendizaje para profesionales.
- **Región de Savo Sur:** Los jóvenes que estudiaban en la escuela secundaria también tuvieron la oportunidad de conectar la formación de PR-jóvenes con sus estudios formales.
- **Sachsen Anhalt:** Nuestros embajadores han participado en el proceso de mapeo y han creado varias listas de reproducción bajo el tema "Encontrar mi camino en el extranjero". Algo a destacar del aprendizaje conectado se dio al formar un grupo diverso de embajadores. Algunos de los jóvenes embajadores ya tienen una amplia experiencia en la movilidad internacional, ya que han participado en varios proyectos en el pasado.
- **Tilburg:** Queríamos combinar el aprendizaje a través de actividades locales y actividades en línea, para que todo el mundo pueda buscar el momento adecuado para aprender.
- **Lorca:** Para nosotros el aprendizaje conectado es una oportunidad de aprendizaje para los jóvenes que conecta a diferentes interesados en el momento de crear oportunidades. Tenemos a los jóvenes como usuarios, organizadores, ONGs, organismos públicos relacionados con la empleabilidad y las empresas como futuros empleadores, pero también como potenciales organizadores de las actividades para los jóvenes, donde pueden desarrollar competencias profesionales específicas.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE CONECTADO

1. Mayor profundidad y amplitud de intereses. Aunque menos claramente documentadas que la profundidad de los intereses, las experiencias de aprendizaje conectado también deberían, por definición, fomentar la amplitud de los intereses. Crowley y Jacobs sugieren que, con el apoyo efectivo de los adultos, los niños amplían su isla y se apartan de su interés específico para buscar la profundidad de los conocimientos en diferentes dominios (2002). Destacan la importancia del diálogo y las prácticas que conectan el dominio de la profundidad con otros dominios a fin de ampliar el pensamiento y el repertorio del niño. Este proceso de establecer conexiones con otras áreas de especialización desde la base de un área de interés profundo es fundamental para el modelo de aprendizaje conectado.

2. Apoyo al aprendizaje de pares, adultos e instituciones. Los jóvenes que están inmersos en un aprendizaje conectado no persiguen intereses de forma aislada, sino en el contexto de ricas relaciones sociales. Por lo tanto, otro resultado al que aspira el aprendizaje conectado es el capital social en áreas de interés, experiencia y oportunidades. Estos apoyos sociales pueden incluir a compañeros de la misma edad con intereses compartidos, compañeros adultos y mentores, así como relaciones institucionales vinculadas a áreas de interés y logros. Al procurar un aprendizaje conectado, los jóvenes deben integrarse en redes de la sociedad y comunidades de interés y

conocimientos especializados a las que puedan recurrir para obtener ayuda, retroinformación y orientación.

3. Mayor orientación académica. A través de un aprendizaje conectado, los jóvenes están vinculando sus intereses y relaciones sociales a contextos académicos, cívicos y profesionales relevantes. De ello se desprende que un indicador clave del aprendizaje conectado es una disposición positiva a las asignaturas, programas e instituciones académicas.

4.3 Preguntas de investigación para los interesados

Las siguientes preguntas pueden incluirse en la fase de investigación de Ciudades o Regiones de Aprendizaje. Las preguntas deben adaptarse a grupos y actividades de investigación específicos.

Preguntas a personas clave relevantes:

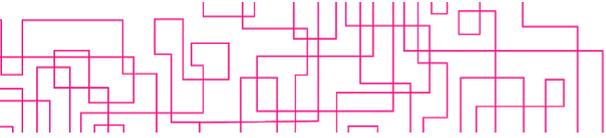
- ¿Cómo encuentran los estudiantes información sobre las oportunidades de aprender una nueva habilidad o seguir su pasión o desarrollar su talento en [añade el nombre del territorio](#)?
- ¿Cómo promueven los proveedores de aprendizaje sus oportunidades para los alumnos?
- ¿Qué soluciones de Internet se utilizan para satisfacer las necesidades e intereses de las oportunidades de aprendizaje en [añade el nombre del territorio](#)?
- ¿Qué lugares/organizaciones/programas son más populares entre los estudiantes fuera de las organizaciones educativas tradicionales?
- ¿Cuáles son las razones por las que un estudiante elige estas actividades/organizaciones?
- ¿Qué oportunidades faltan en [añade el nombre del territorio](#) para aprender una nueva habilidad o seguir su pasión o desarrollar su talento?
- ¿Qué habilidades crees que será necesario tener en el futuro para vivir una buena vida en [añade nombre del territorio](#)?
- ¿Qué oportunidades de aprendizaje atractivas puede [añade el nombre del territorio](#) ofrecer a los jóvenes para estar preparados para el futuro?
- En su opinión, ¿cuáles son las 3 características más importantes que definen la identidad de [añade el nombre del territorio](#)?
- ¿Cómo pueden los estudiantes que viven en [añade el nombre del territorio](#) beneficiarse de la plataforma en línea con información sobre todas las oportunidades de aprendizaje en [añade el nombre del territorio](#)?
- ¿Cómo pueden los proveedores de aprendizaje beneficiarse de la plataforma en línea con información sobre todas las oportunidades de aprendizaje en [añade el nombre del territorio](#)?
- ¿Qué oportunidades de aprendizaje espera encontrar en la plataforma en línea?
- ¿Cómo promovería esta plataforma en línea entre sus compañeros?

4.4 Preguntas a estudiantes

En la fase de investigación de ciudades y regiones de aprendizaje se pueden incluir las siguientes preguntas a los estudiantes. Las preguntas deben adaptarse a grupos y actividades de investigación específicos.

Preguntas a **estudiantes**:

- ¿Cómo puedes encontrar información sobre las oportunidades de aprender una nueva habilidad o seguir tu pasión o desarrollar tu talento en el **nombre del territorio**?
- ¿Si utilizas Internet para encontrar esa información, da ejemplos de 2-3 sitios web en los que buscas información sobre oportunidades de aprendizaje en **añade el nombre del territorio**?
- ¿A qué lugares/actividades/organizaciones en **añade el nombre del territorio**, eliges ir para aprender una nueva habilidad o seguir tu pasión o desarrollar tu talento?
- ¿Cuáles son tus razones para elegir estos lugares/actividades/organizaciones?
- ¿Qué oportunidades te faltan en **añade nombre del territorio** para aprender una nueva habilidad o seguir tu pasión o desarrollar tu talento?
- ¿Qué habilidades crees que será necesario tener en el futuro para vivir una buena vida en **añade nombre del territorio**?
- ¿Qué oportunidades de aprendizaje atractivas puede **añade el nombre del territorio** ofrecer a los jóvenes para estar preparados para el futuro?
- En tu opinión, ¿cuáles son las 3 características más importantes que definen la identidad de **añade nombre del territorio**?
- ¿Cómo pueden los estudiantes que viven en **añade el nombre del territorio** beneficiarse de una plataforma en línea con información sobre todas las oportunidades de aprendizaje en **añade el nombre del territorio**?
- ¿Qué oportunidades esperarías encontrar en la plataforma en línea?
- ¿Cómo promoverías esta plataforma online entre tus compañeros?
- ¿Cuáles son tus necesidades de aprendizaje al utilizar una plataforma en línea?



- ¿Qué aprendizaje te ha inspirado?
- ¿Cuáles son los lugares y actividades de los que quieres aprender?
- ¿Cuál es el camino de aprendizaje que prefieres seguir y cómo?

4.5 Investigación sobre acción participativa dirigida por los jóvenes

La información que se encuentra en este anexo es una adaptación y resumen del instrumento, elaborado por el Proyecto de Activismo Juvenil "¿Qué es la investigación de acción participativa de los jóvenes?" (Una guía inicial para jóvenes, educadores y trabajadores juveniles de todo el mundo):

La investigación-acción participativa dirigida por los jóvenes es un enfoque de la investigación científica y el cambio social basado en los principios de equidad que hace participar a los jóvenes en la identificación de las prioridades pertinentes a sus propias vidas, la realización de investigaciones para comprender las prioridades y la promoción de cambios basados en las pruebas de la investigación. En nuestro caso podemos utilizar este tipo de investigación para identificar las prioridades y las necesidades de aprendizaje de los jóvenes de la comunidad y trazar un mapa de las actividades de aprendizaje junto con los jóvenes en las que se pueden satisfacer esas necesidades.

EL PROCESO

1. Reclutamiento

"Si ya trabajas con jóvenes, puede que ya tengas tu equipo de investigación. O tal vez quieras reclutar más jóvenes si quieres asegurarte de tener un equipo diverso. Piensa en qué tipo de cualidades o características quieres en los miembros de tu equipo y recluta desde allí. Si estás creando un nuevo equipo en la ciudad o región, aquí tienes algunas opciones que puedes explorar (dependiendo de la cultura de tu comunidad)":

- Piensa en cuál será la motivación para participar; ¿por qué tu grupo objetivo quiere participar? Por ejemplo: Conocerás a compañeros que están en situaciones similares a la tuya. Podrás compartir tu opinión sobre por qué es importante que la situación cambie. Puedes apoyar a otros con tus experiencias. Está bien unirse
- "anuncia la oportunidad en tu ciudad o región y sigue con el reclutamiento puerta a puerta
- pregunta a amigos, familiares, vecinos y conocidos por referencias
- anúnciate en las redes sociales y en un canal de radio juvenil"
- crea una lista de reproducción en la Plataforma de Ciudades de Aprendizaje y asegúrate de que los participantes pueden ganar una Insignia Abierta.

2. Crea relaciones

Cuando tengas el grupo objetivo... mantenlos involucrados. "Concentrarse en construir relaciones entre todos los miembros del equipo antes de saltar a la investigación es extremadamente importante. Esto es lo que crea confianza y ayuda a los adultos a compartir el poder con los jóvenes. Aquí tienes algunos consejos para ayudarte a empezar a pensar:

- Divertidas actividades para romper el hielo
- Como adulto, puedes construir la mentalidad adecuada para compartir el poder. Sé curioso y escucha". ¡No sólo prometas, también actúa!

La cohesión de grupo debería ocurrir durante todo el proceso. Crear tradiciones para el grupo que construyan un sentido de comunidad (por ejemplo, comenzar cada reunión de equipo con un nuevo rompehielos y terminar cada sesión compartiendo las reflexiones del día) para conocer a tu equipo a nivel personal y mostrarles que te preocupas por su aprendizaje.

3. Desarrollo del pensamiento crítico

Antes de identificar las prioridades es importante desarrollar una conciencia sobre el proyecto, la comunidad y la importancia del aprendizaje y las oportunidades de aprendizaje en igualdad de condiciones.

4. Identificar prioridades

"Si bien los jóvenes deben tomar la iniciativa en elegir las prioridades que desean explorar, los adultos deben ayudar a facilitar la reducción de las prioridades sobre la base de factores clave, como el calendario, los recursos y la posibilidad de apoyo de otros miembros de la comunidad. A continuación se presentan algunos instrumentos que pueden ayudar a elegir el problema":

● Análisis de la causa desde la raíz: Descubrir la causa raíz de las prioridades consideradas por el grupo para asegurar mejor que la investigación aborde las causas desde las raíces de las prioridades.

● Arte cultural: Utiliza talleres en los que los jóvenes puedan combinar actividades como la creación de arte con el apoyo a tu investigación. Deja que tus reuniones sean una forma creativa y divertida de descubrir las prioridades.

● Elección anónima de prioridades: La votación anónima de prioridades evita que los adultos influyan accidentalmente en las opiniones de los alumnos.

5. "Crea el diseño de la investigación"

Aquí es donde el grupo decide sobre las formas de recolectar los datos. Debate sobre los puntos fuertes y débiles de los diferentes métodos. ¿Cuándo podrían ser necesarios los datos numéricos? ¿Cuándo podrían ser necesarios los datos de las entrevistas? ¿Tenéis el tiempo y los recursos para el método que deseáis utilizar? He aquí algunos métodos para empezar:

- Las encuestas pueden ser una forma de reunir rápidamente muchos datos de muchas personas. Echa un vistazo a U-report, una herramienta gratuita creada por UNICEF para recoger datos mediante SMS.

- Los grupos focales y las entrevistas son formas de recoger datos en profundidad de los miembros de la comunidad. Los grupos focales son como las entrevistas pero con más de una persona.

- PhotoVoice es una técnica popular utilizada en los proyectos Acción de Investigación Participativa de la Juventud en todo el mundo. El propósito es reunir datos tomando fotografías en la comunidad y proporcionar pruebas visuales de los problemas.

Una vez que el diseño de la investigación ha sido creado, es el momento de ir a la comunidad y recoger los datos.

- Una práctica importante que se utiliza en muchos proyectos Acción de Investigación Participativa Juvenil es llevar un diario de reflexión mientras se recogen los datos. Aquí hay algunas preguntas que podrías hacer a los jóvenes para su reflexión :
- ¿Qué descubrí sobre mí mismo durante el proceso de investigación?
- ¿Qué aprendí de otros investigadores o de mi compañero de investigación?
- ¿Qué tareas se hicieron bien?
- ¿Qué haría yo de manera diferente?

7. Analizar información

El análisis de datos se verá diferente dependiendo de los tipos de recursos de los que dispones. ¡Pero no necesitas software o aplicaciones de lujo para hacer un análisis de datos significativo! Aquí hay algunas ideas para los que no tengan muchos recursos:

- Para datos con números, puedes calcular estadísticas básicas a mano, como la media, la mediana y el rango.

- Encuentra patrones en datos de entrevistas o grupos focales cortando citas y clasificándolas por temas.

- Utiliza herramientas gratuitas, como SurveyMonkey o Microsoft Excel para crear gráficos y tablas.

8. Abogar por el cambio

Una vez analizados los datos, comparte con el equipo los resultados y sus conclusiones. ¿Cómo llevan los resultados a las soluciones? Una vez que se tienen soluciones que se apoyan en los datos recogidos, hay muchas formas creativas en que los jóvenes pueden compartir las soluciones con la comunidad". Apoya el aprendizaje creando una lista de reproducción que apoya a tu equipo en el aprendizaje y reconoce el aprendizaje ganando una Insignia Abierta.

4.6 Mapear tendencias

¿Cómo entrar al futuro bien preparado? ¿Cómo conectarse con las realidades rápidamente cambiantes de los jóvenes? ¿Cómo crear un impacto? La respuesta es simple. Sumérgete en las tendencias de comportamiento de los jóvenes y el aprendizaje. Para crear una Ciudad o Región de Aprendizaje sostenible es importante estar atento a las tendencias y nuevos desarrollos en tu comunidad, entre los jóvenes, y sobre cómo aprenden los jóvenes. Y diseña tu estrategia a corto y largo plazo con estas tendencias en mente.

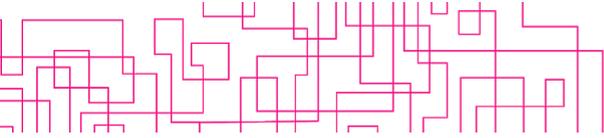
¿Qué es una tendencia? Las tendencias son acontecimientos observables que indican cambios en la sociedad (y por lo tanto también en el futuro).

Busca las tendencias. Hay muchas maneras de buscar y seguir las tendencias. Algunas personas utilizan Twitter, otras leen artículos o blogs nacionales e internacionales. Recomendamos mantenerse conectado con la Red de Ciudades y Regiones de Aprendizaje y compartir con los demás lo que está sucediendo en cada Ciudad o Región. Pero sobre todo, escucha a los jóvenes, ellos son tus clientes y decidirán si participarán en la oferta de aprendizaje que su Ciudad o Región ofrece, en función de las necesidades o las nuevas tecnologías que quieran probar.

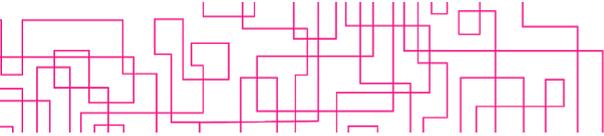
Sé consciente de tu propio pensamiento. ¿Cuáles son las conexiones entre los hechos y los signos que has descubierto? ¿Qué desarrollos y valores están detrás de lo que has encontrado? ¿Son los hechos y signos realmente verdaderos o sólo una opinión de un individuo que no es compartida por otros?

Conecta los puntos. Cuando sepas todo sobre las tendencias que has visto (y analizado), entonces trabaja con imágenes, texto, etc. para que puedas incluir a otros en tu historia y usarla como base para que otras personas se suban a tu Plataforma de la Ciudad del Aprendizaje.

Atrévete a usar tendencias. Una tendencia o juego puede terminar en un fenómeno. Piensa por ejemplo en Pokemon, que se convirtió en un verdadero fenómeno entre la gente. Puede ser interesante utilizar un fenómeno como método para las actividades de aprendizaje que tendrás en tu plataforma de la Ciudad del Aprendizaje. El juego en la actividad puede mantener a la gente a bordo o atraer a nuevas personas para oportunidades de aprendizaje en las que no participarían fácilmente sin este aspecto del juego.



Utiliza sólo tendencias y desarrollos que sean relevantes para tu ciudad o región, y que conecten con los jóvenes. Tal vez los proveedores de aprendizaje opinen que la alfabetización es muy importante y que los jóvenes se sienten mucho más conectados con el cambio climático. Entonces trata de trabajar en la alfabetización a través de actividades que mejoren el cambio climático.



Hoja de trabajo sobre las tendencias en aprendizaje

Buscar tendencias.

Instinto	¿Hay hechos que demuestren tu intuición y si es así, cuál es el hecho?

Sé consciente de tu propio pensamiento. ¿Cuáles son las conexiones entre los hechos y los signos que has descubierto?

1. ¿Qué desarrollos están detrás de lo que has encontrado?
2. ¿Qué valores están detrás de lo que has encontrado?
3. ¿Son los hechos y signos realmente verdaderos o sólo una opinión de un individuo que no es compartida por otros?
4. ¿Son las tendencias importantes para los usuarios finales de tu plataforma?
5. ¿Dónde están las oportunidades de utilizar estas tendencias?

Conecta los puntos. Cuando sepas todo sobre las tendencias que has visto (y analizado), entonces trabaja con imágenes, texto, etc. para que puedas incluir a otros en tu historia y usarla como base para que otras personas se suban a tu Plataforma de la Ciudad del Aprendizaje.

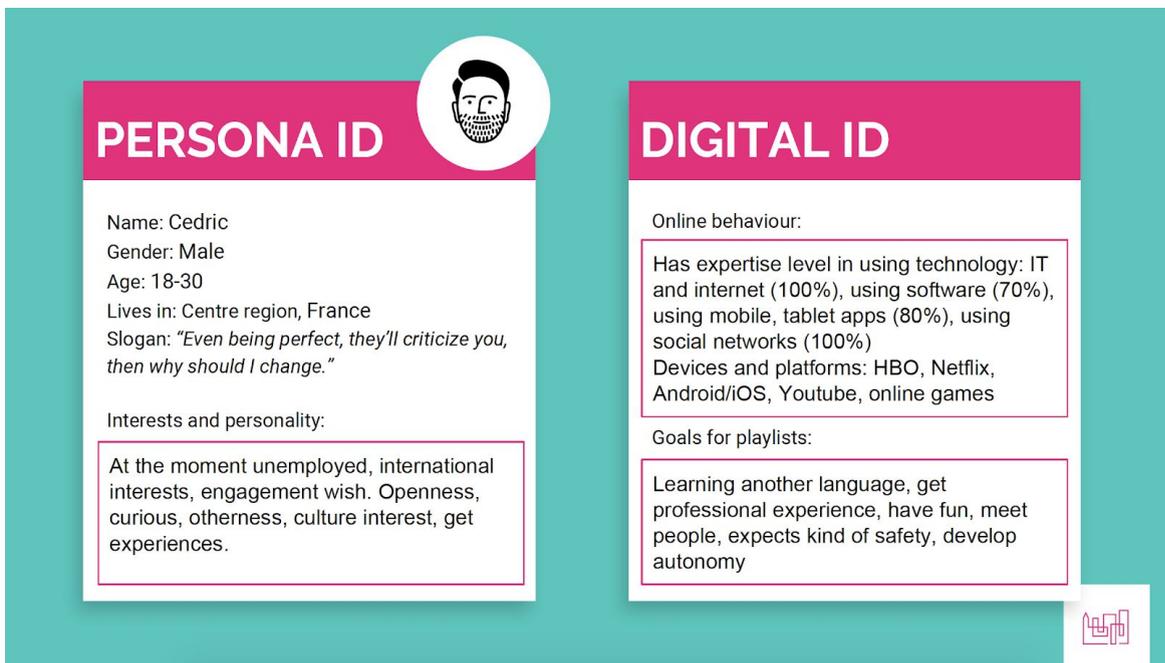
Planea cómo y dónde usarás la tendencia en tu ciudad o región.

.....

4.7. Hoja de trabajo “Usuario persona”

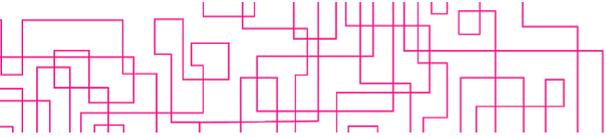
Usuario Persona es una descripción muy detallada de un usuario de la Plataforma de la ciudad de aprendizaje. Con la ayuda de los personajes, puedes empatizar mejor con las personas "reales" en lugar de con los grupos objetivo generales que son difíciles de alcanzar en la práctica. Al diseñar con una descripción detallada del usuario de su plataforma, se asegura de crear una plataforma que sirva de forma óptima al grupo objetivo.

Ejemplo de una identificación personal de usuario de plataforma de la ciudad de aprendizaje:



The image shows a user persona card for Cedric, divided into two main sections: PERSONA ID and DIGITAL ID. A circular profile picture of a man with a beard is positioned between the two sections. The PERSONA ID section includes personal details like name, gender, age, location, and a slogan. The DIGITAL ID section details online behavior, technology expertise, and goals.

PERSONA ID	DIGITAL ID
<p>Name: Cedric Gender: Male Age: 18-30 Lives in: Centre region, France Slogan: <i>“Even being perfect, they’ll criticize you, then why should I change.”</i></p> <p>Interests and personality:</p> <p>At the moment unemployed, international interests, engagement wish. Openness, curious, otherness, culture interest, get experiences.</p>	<p>Online behaviour:</p> <p>Has expertise level in using technology: IT and internet (100%), using software (70%), using mobile, tablet apps (80%), using social networks (100%) Devices and platforms: HBO, Netflix, Android/iOS, Youtube, online games</p> <p>Goals for playlists:</p> <p>Learning another language, get professional experience, have fun, meet people, expects kind of safety, develop autonomy</p>



Crea uno o varios personajes usuarios de tu plataforma de la ciudad de aprendizaje. Utiliza tu investigación sobre las necesidades de los estudiantes al crear tus personajes.

PERSONAL ID

Name:
Gender:
Age:
Live in:
Slogan:

Interests and personality:

DIGITAL ID

Online behaviour:

Goals for playlists:

Fuentes

- La información de este Starter Kit proviene o está inspirada en estas fuentes.
- LRNG Partner Handbook v.1,
<https://www.lrng.org/playgroundcity/activity/lrng-partner-handbook>, accessed in 2017-07-10
- Connected Learning Alliance, <https://clalliance.org/about-connected-learning/> accessed in 2018-02-14, <https://clrn.dmlhub.net/>, accessed in 2018-12-15
- Inspelen op trends, het waarom en het hoe,
<https://www.anneraaymakers.nl/inspelen-op-trends-waarom-en-hoe/>, Anne Raaymakers; accessed on 02-01-2020
- Connected Learning: an agenda for research and design,
http://eprints.lse.ac.uk/48114/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_Livingstone%2C%20S_Livingstone_Connected_learning_agenda_2010_Livingstone_Connected_learning_agenda_2013.pdf , LSE Research online, Mizuko Ito et al, accessed on 2018-02-17
- “What is Youth Participatory Action Research? A where-to-start guide for youth, educators, and youth workers around the world
<https://youthactivismproject.org/wp-content/uploads/2018/05/Youth-Activism-Project-YPAR-Guide.pdf>, accessed on 28.11.2019

Créditos

Este Kit de Inicio se elaboró en el marco del proyecto "Espacios conectados de aprendizaje en Europa" gracias a la cooperación de los socios:

PAIS	ORGANIZACIÓN	PAPEL
Lituania	Nectarus	Socio principal
Países bajos	Breakthrough Foundation	Socio principal
Francia	Centraider	Socio principal
España	Cazalla Intercultural	Socio principal
Alemania	Deutsches Rotes Kreuz Landesverband Sachsen-Anhalt e.V.	Socio principal
Lituania	Vilnius open youth center "Mes"	Socio asociado
Francia	Region Centre-Val de Loire	Socio asociado
España	Consejo de la Juventud de Lorca (CJLorca)	Socio asociado
Alemania	Internationaler Bund, IB Mitte gGmbH	Socio asociado
Irlanda	Badgecraft Ireland	Socio asociado



¿Y ahora qué? ¿Cómo convertirse en socio de la Red de la ciudad de aprendizaje? Las organizaciones o instituciones interesadas en asociarse a la Red de Ciudades o Regiones de Aprendizaje pueden expresar su interés enviando un correo electrónico a info@badgecraft.eu.

Disclaimer: el apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no puede ser considerada responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El KIT INICIAL podría ser actualizado, asegúrate de usar nuestra última versión.