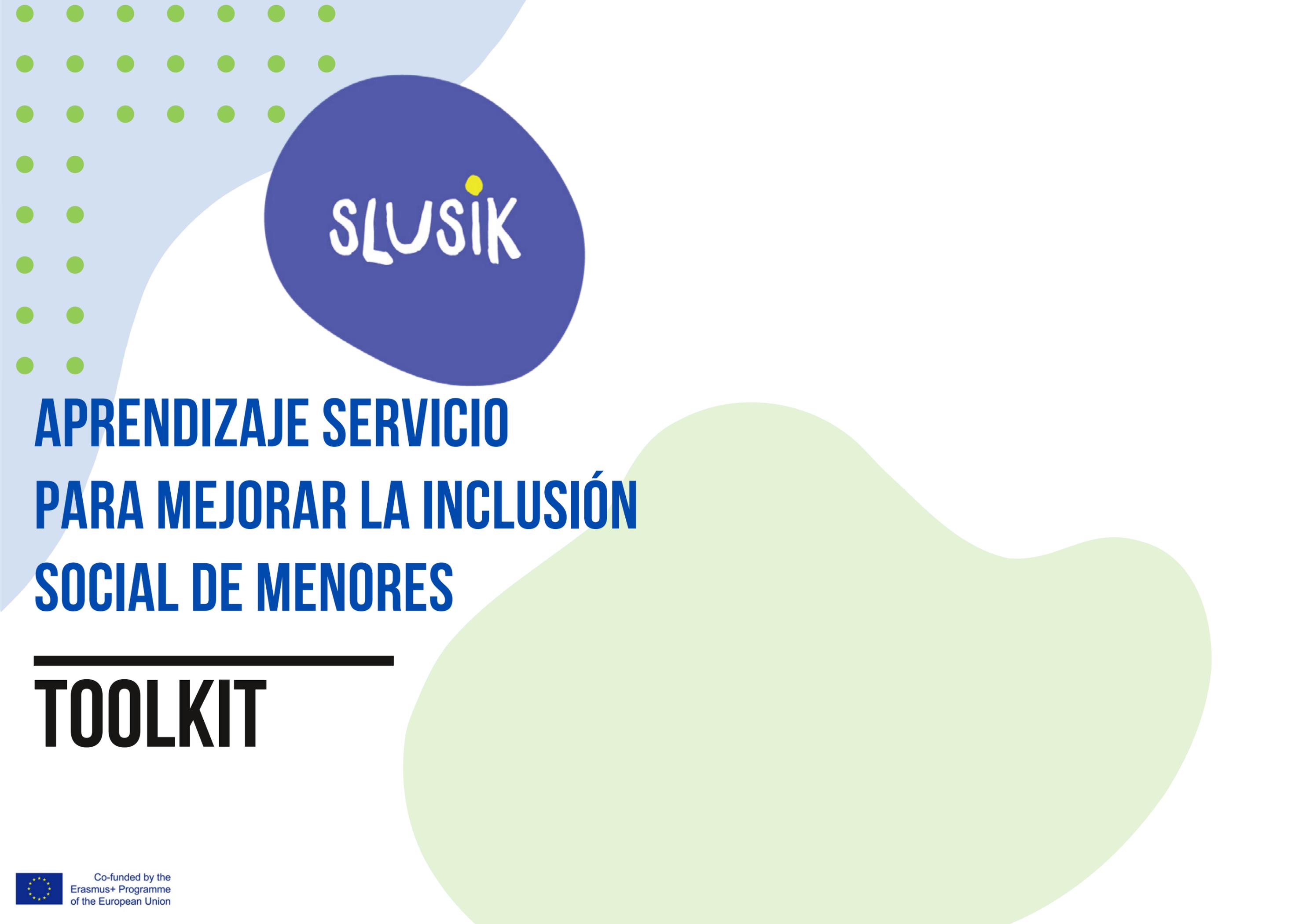


The logo consists of the word "SLUSIK" in a white, rounded, sans-serif font. The letter "i" has a small yellow dot above it. The text is centered within a dark blue circle.

SLUSIK

The background features a light blue area in the top left with a grid of green dots. A large, light green organic shape is on the right side. The main text is in a bold, blue, sans-serif font.

**APRENDIZAJE SERVICIO
PARA MEJORAR LA INCLUSIÓN
SOCIAL DE MENORES**

TOOLKIT

Equipo de la Universidad de Granada: Jose L. Arco-Tirado; Francisco D. Fernandez-Martín; Miriam Hervás-Torres; Vicente Ballesteros Alarcón; Juan A. Serrano Jiménez

Equipo de la Universidad de Limerick: Tracey Gleeson; Patrick Ryan; Anne Warren-Perkinson

Equipo de la University College of Teacher Education in Vienna: Rolf Laven; Michaela Steed-Vamos; Seyda Subasi Singh

Equipo de Matej Bel University : Alžbeta Brozmanová Gregorová; Zuzana Heinzová

Equipo de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad de Rijeka: Bojana Culum

Equipo de Centre for European Volunteering - CEV: Gabriella Civico; Kristijan Gjorgjieski

Equipo de Out of the Box International: Antonis Polydorou; Marko Paunovic

Diseño gráfico y configuración: Holly Draper

Editor: Centre for European Volunteering - CEV, 2022 Brussels

Service Learning Upscaling Social Inclusion for Kids - SLUSIK

Project number: 621448-EPP-1-2020-1-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.



TABLE OF CONTENTS

Acerca de este manual -----	1
Introducción al Aprendizaje-Servicio -----	1
Descripción del modelo PLACE -----	3
Aprendizaje no formal-----	5
5 etapas del Modelo PLACE-----	7
Los actores principales en el modelo PLACE-----	8
Estudiante de educación secundaria -----	8
Docente de educación secundaria -----	9
Socio de la Comunidad-----	10
Estudiante mentor-----	11
Coordinación del modelo PLACE-----	12
Aplicación del modelo PLACE -----	13
Preparación-----	13
Tareas que debe hacer el profesorado-----	15
Resultados previstos-----	16
Conexión-----	17
Tareas que debe hacer el profesorado-----	17
Resultados previstos-----	18
Acción -----	19
Tareas que debe hacer el profesorado-----	19
Resultados previstos-----	22
Celebrar-----	23
Tareas que debe hacer el profesorado-----	23
Resultados previstos-----	23
Efecto-----	24
Tareas que debe hacer el profesorado-----	24
Resultados previstos-----	26

Anexo 1: Diseño de actuaciones en el modelo PLACE -----	27
Preparación -----	28
Conexión-----	29
Acción-----	32
Celebrar-----	38
Efecto-----	41
Anexo 2: Herramientas sugeridas para la implementación del modelo PLACE -----	43
Preparación -----	44
Conexión-----	53
Acción-----	59
Celebrar-----	67
Efecto -----	69
Evaluación de la experiencia Aprendizaje-Servicio-----	71
Anexo 3: Ejemplos de proyectos de Aprendizaje-Servicio -----	77
Anexo 4: Formación del alumnado mentor y indicadores de calidad -----	87
Selección-----	88
Diagnóstico-----	90
Entrenamiento-----	91
Emparejamiento e introducción -----	93
Supervisión y apoyo-----	95
Cierre-----	97
Anexo 5: El modelo PLACE explicado -----	99
Anexo 6: Lista de verificación “¿Está mi centro educativo preparado?” -----	-101
Anexo 7: Lista de competencias sociales y cívicas -----	103
Anexo 8: Herramienta de evaluación de los socios de la comunidad -----	108
Anexo 9: Métodos para evaluar el rendimiento del alumnado durante el aprendizaje-servicio -----	110
Anexo 10: Glosario -----	113

ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual está diseñado para ayudar a los profesores de secundaria a implementar el modelo de aprendizaje-servicio. Este modelo es un modelo evolucionado, creado sobre modelos existentes y exitosos de Aprendizaje-Servicio implementados en las universidades. El objetivo es lograr un mayor nivel de transferibilidad del Aprendizaje-Servicio en el currículo escolar y apoyar al profesorado para el uso del manual en los centros de educación secundaria.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE-SERVICIO 1

El Aprendizaje-Servicio (ApS) puede entenderse como una estrategia de enseñanza y aprendizaje que integra un servicio significativo para la comunidad con la educación y la reflexión. El ApS, que también puede denominarse aprendizaje participativo, implica permitir que el alumnado se involucre con la comunidad local en la identificación de desafíos comunes y el desarrollo de soluciones adecuadas, poniendo al alumnado en el centro del proceso. El ApS puede promover y apoyar la inclusión social de la población juvenil mejorando la adquisición de competencias sociales y cívicas y fomentando el conocimiento, la comprensión y la propiedad de los valores y los derechos fundamentales. La incorporación del ApS en el plan de estudios puede ser una oportunidad para que el alumnado aprenda sobre las políticas de inclusión social de la Unión Europea y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, incluyendo cuestiones ambientales y sociales presentes en diferentes contextos de la vida real. Un proyecto de ApS involucra al alumnado comprometerse con otros, aplicando sus ideas y habilidades con el objetivo de mejorar sus comunidades. El ApS puede proporcionar a la población juvenil una experiencia comunitaria y contacto con organizaciones no gubernamentales, así como un voluntariado de una manera estructurada y segura, independientemente de sus circunstancias personales y contexto familiar. De esta manera se reducen las probabilidades de abandono escolar temprano y se aumentan sus opciones de convertirse en adultos socialmente integrados.

El ApS se puede definir a través de características clave y el modelo PLACE refleja estas:

- El ApS es una experiencia estudiantil preplanificada y organizada, obtenida a través de un servicio que responde a las necesidades auténticas de la comunidad. El ApS proporciona un cambio en la resolución de problemas y en la respuesta a las necesidades de la comunidad desde el modelo de asistencia tradicional (servicio para la comunidad) hacia un modelo horizontal de solidaridad (servicio con la comunidad).
- Se basa en la participación activa del alumnado en todas las etapas de los proyectos de ApS, desde la planificación hasta la evaluación. El alumnado debe sentirse dueño del proyecto y actuar como líderes de las actividades, no solo como sus ejecutores. El ApS funciona con experiencias reales del alumnado e implica el aprendizaje metacognitivo cuando se es consciente de cómo aprendió, lo que aprendió, lo que les ayudó a aprender, cómo pueden usarlo en la práctica y lo que necesitan para aprender más. Se basa en gran medida en metodologías de aprendizaje no formal e informal.
- El ApS se integra intencionalmente en el plan de estudios académico. Existe una clara conexión del servicio con los objetivos y contenidos de la educación. La metodología de ApS se puede incorporar al currículo de varias asignaturas y se puede implementar dentro de una asignatura o puede combinar varias asignaturas y profesorado con los que llevar a cabo proyectos interdisciplinarios.
- El ApS proporciona una secuencia temporal que permite a sus participantes reflexionar sobre la experiencia de ApS. La reflexión en el ApS se ve como un proceso de creación de significado que guía al alumnado a través de las experiencias orientadas a la comunidad, facilitando la comprensión profunda de las relaciones y las conexiones entre las experiencias y los conceptos de ApS.
- El ApS tiene como objetivo desarrollar la responsabilidad cívica del alumnado. Desde esta estrategia aplicada en el proceso educativo esperamos no sólo el desarrollo de las competencias profesionales, sino también los cambios en las “características cívicas” del alumnado, las cuales determinan la participación de la ciudadanía no sólo durante, sino también después de la implementación de los proyectos de ApS. El ApS permite que el alumnado conozca el papel de la sociedad civil y los componentes esenciales para que funcione, como el voluntariado y los mecanismos de financiación, así como la importancia de la participación de la comunidad local en la identificación de los desafíos y el desarrollo de soluciones apropiadas.



Descripción del Modelo PLACE

PLACE se centra en permitir que gente joven (etapa de educación secundaria) adquiera competencias sociales y cívicas, fomentando el conocimiento y la propiedad de valores y derechos fundamentales. A través del uso del modelo PLACE, el profesorado de educación secundaria puede crear fácilmente oportunidades de aprendizaje de calidad para que el alumnado se involucre con los miembros de la comunidad en los desafíos locales y globales dentro de un entorno estructurado que fomenta el aprendizaje formal y no formal y, de esta manera, mejorar las competencias sociales y cívicas.

- Incluir el modelo PLACE de aprendizaje-servicio como parte del plan de estudios de su centro de educación secundaria significa que:
- El alumnado desarrolla un mayor sentido de compromiso con sus comunidades
- Habrá un mayor número de jóvenes que participan en proyectos comunitarios que responden a los desafíos locales y mundiales
- Aumenta la probabilidad de convertirse en adultos socialmente aceptados y disminuyen las posibilidades de exclusión social
- Además, la comunidad en su conjunto se beneficiará de más jóvenes con competencias sociales y cívicas más desarrolladas que estén más comprometidos con la comunidad que los rodea, y de un mayor número de personas voluntarias potenciales en la comunidad.

El modelo PLACE reúne a los centros de educación secundaria y universidades en el nexo de las necesidades de la comunidad y el aprendizaje-servicio. Este modelo ofrece la posibilidad de cooperar con las universidades y establecer relaciones sostenibles con ellas. Esto se hace mediante el compromiso de participación por parte del alumnado mentor y que puede ayudar a facilitar y guiar el ApS en los centros de educación secundaria. El alumnado mentor se prestará, como voluntario o como parte de su curso universitario, a compartir su tiempo, experiencia y entusiasmo con el alumnado más joven en los centros de educación secundaria y acompañarle a medida que avanzan en su propio ApS.

El ámbito y la amplitud del modelo PLACE implementado en cada centro educativo pueden variar y puede ser de diferente duración y aplicarse a diferentes temas (por ejemplo, medio ambiente o justicia social), o responder a una necesidad localizada específica (por ejemplo, resiliencia a la crisis).



(Arriba) El gráfico del Modelo PLACE muestra cómo cada etapa del modelo interactúa entre sí. Para obtener más información sobre las etapas del Modelo PLACE, consulte la **página 7**, y para obtener una explicación más detallada de los desafíos que aborda el Modelo PLACE, consulte el **Anexo 5**.

Aprendizaje No Formal

El Aprendizaje No Formal (ANF) es un aprendizaje cuyo propósito tiene lugar en una amplia gama de entornos y situaciones para las que la enseñanza formal, el entrenamiento y/o el aprendizaje no es necesariamente su actividad única o principal.

Las características clave de la NFL se pueden resumir de la siguiente manera:

- Convivencia e interacción equilibrada entre las dimensiones cognitiva, afectiva y práctica del aprendizaje.
- Vinculación del aprendizaje individual y social, las relaciones de enseñanza y aprendizaje orientadas a la asociación, la solidaridad y la simetría.
- Aprendizaje participativo y centrado en el alumnado.
- Preocupaciones de la vida real, enseñanza real, y enseñanza orientada al aprendizaje práctico promoviendo al aprendizaje práctico promoviendo el intercambio intercultural y los encuentros como herramientas de aprendizaje
- Prioridad a la transmisión y práctica de los valores y habilidades inherentes a la vida democrática.

El conjunto de actividades de ANF propuestas en las siguientes secciones tiene como objetivo apoyar al personal docente en la implementación del Modelo PLACE y, en consecuencia, ayudar a sus estudiantes a alcanzar sus metas.

Los métodos de la NFL se basan en el enfoque de "aprender haciendo" y se adaptan a las necesidades de cada alumno. Los métodos de la NFL incluyen ejercicios de simulación, juegos, actividades al aire libre, expresión, informes, reflexión, etc.

Consulte el **Anexo 2** para obtener herramientas que ayuden a respaldar la implementación del Modelo PLACE, y consulte el **Anexo 10** para obtener una definición del glosario de NFL.



5 Etapas del Modelo PLACE

Preparación

Diseñar y planificar la experiencia de ApS para apoyar los objetivos de aprendizaje del alumnado. En esta etapa se prepara y diseña la experiencia de ApS. Comprender si usted y su centro educativo están listos para comenzar a implementar el ApS utilizando el modelo PLACE y, si no, qué necesita hacer para estar listo.

Link (Conexión)

Conectar la población juvenil con sus socios de la comunidad, con su alumnado mentor y entre sí y elegir el tipo de necesidades o actividades de la comunidad que mejor se ajuste a los objetivos de aprendizaje del alumnado dentro del contenido del currículo deseado y alcanzar una comprensión clara del papel de cada participante.

Acción

Vincular el aprendizaje con temas de la vida real, desarrollando las ideas del alumnado con socios de la comunidad. La acción es el escenario para que el alumnado demuestre que puede vincular su aprendizaje con problemas y oportunidades de la vida real, desarrollando perspectivas y comportamientos responsables hacia la comunidad dentro y fuera del centro escolar. La acción también tiene que ver con la reflexión de lo que se hizo y con lo que el alumnado aprendió de la experiencia.

Celebración

Demostración de lo que el alumnado ha aprendido y logrado de manera conjunta con la comunidad. El alumnado tiene la oportunidad de presentar los cambios que han conseguido en un evento público abierto a los socios de la comunidad, incluidos amigos, familias y responsables políticos.

Efecto

La etapa de efecto es cuando las ideas del alumnado se desarrollan en su totalidad, son capaces de aplicar su aprendizaje formal e informal y hay un beneficio recíproco realizado; el alumnado ha hecho una valiosa contribución a la comunidad.

Actores Principales en el modelo PLACE

Estudiante de Educación Secundaria

El alumnado de secundaria participa en diversas experiencias de ApS establecidas en un contexto de la “vida real” con socios de la comunidad sin ánimo de lucro que combinan los resultados de aprendizajes formales e informales. Trabajan juntos y están capacitados para actuar, aprendiendo sobre sí mismos y sobre la comunidad, reflexionando sobre sus experiencias, al mismo tiempo que desarrollan sus conocimientos, habilidades y competencias sociales y cívicas.

Porque involucrarse:

- Mejora la confianza en sí mismo/ sentido de empoderamiento mediante la participación en la comunidad en el mismo nivel con roles de “adultos”.
- Proporciona una oportunidad para desarrollar “habilidades básicas” como la comunicación y la empatía.
- Desarrolla una mayor comprensión de los demás y el conocimiento de las diferencias culturales.
- Mejora la conciencia y la colaboración con los grupos comunitarios adquiriendo mayor compromiso ciudadano a largo plazo.

Que hacer:

- Aprender a través de la acción, convirtiéndose en participantes activos en un contexto del “mundo real” con un socio de la comunidad.
- Reflexionar sobre lo que sucedió durante la experiencia en sí misma y como resultado de su compromiso.
- Colaborar con profesorado, alumnado mentor y socios de la comunidad en la planificación de su propio aprendizaje, es decir, lo que harán en el proyecto.
- Construir nuevas relaciones en la comunidad, desarrollar el respeto y los acuerdos mutuos con los socios.
- Aumentar su conciencia sobre la educación superior mediante su interacción con el alumnado mentor.
- Desarrollar conocimientos sobre cuestiones críticas en Europa y en todo el mundo, tales como energía limpia y la igualdad de género.
- 7 • Demostrar lo que hicieron en la experiencia, compartiendo ideas y logros con otros. 8

Docente de Educación Secundaria

En el modelo PLACE, el profesorado practica un método educativo que fusiona el aprendizaje formal (estructurado) y el aprendizaje informal dentro de un marco de asociación comunitaria. Guía al alumnado de secundaria en experiencias “prácticas” en la comunidad de alrededor, para generar proyectos diseñados por uno mismo que afectan el cambio social; proporcionar una perspectiva adicional sobre lo que el alumnado de secundaria está aprendiendo, y empoderar y ampliar el compromiso cívico, mientras desarrollan una mayor comprensión de su comunidad.

Por qué involucrarse:

- Ampliar y profundizar el currículo para crear un contexto más rico, alineando las experiencias del “mundo real” y el crecimiento de las competencias sociales y cívicas con los resultados del aprendizaje formal.
- Proporcionar una oportunidad para reorientar el papel de la enseñanza tradicional hacia el de guía y facilitador en un entorno de aprendizaje activo.
- Promover el compromiso del alumnado de secundaria, mejorando sus competencias sociales y cívicas y aumentando el sentido de apropiación del aprendizaje y el sentido de empoderamiento.
- Formar asociaciones en el centro educativo y comunitarias mutuamente beneficiosas, y aumentar la amplitud del apoyo público.

Qué hacer:

- Servir de enlace con el coordinador del modelo PLACE en relación con el programa del ApS y la(s) asociación(es) comunitaria(s)
- Planificación de las lecciones para reflejar el contenido del currículo e identificar los resultados del aprendizaje.
- Organizar una sesión de bienvenida con el alumna- do mentor y los socios de la comunidad.
- Establecer un marco para las actividades, la evaluación y la reflexión.
- Guiar al alumnado de secundaria en el desarrollo de un proyecto definido para satisfacer las necesidades del socio de la comunidad.
- Facilitar la discusión de la información, alentando al alumnado de secundaria a buscar información de múltiples fuentes.
- Reconocer los logros del alumnado de secundaria, compartir lo que se hizo y los resultados con los socios de la comunidad y el público en general.

Socio Comunitario

Cualquier organización o grupo comunitario sin ánimo de lucro que pueda crear un espacio para experiencias significativas de ApS establecidas en un contexto de la “vida real” que satisfagan las necesidades auténticas de la comunidad. Los socios de la comunidad ofrecen oportunidades para que la población juvenil interactúe con adultos y sean reconocidos como miembros valiosos y contribuyentes a la sociedad. Están dispuestos a entrar en una asociación para permitir el aprendizaje dentro de un contexto educativo, para cumplir con los requisitos del plan de estudios, y proporcionar experiencias de aprendizaje informal que permitan al alumnado de secundaria adquirir competencias sociales y cívicas.

Por qué involucrarse:

- Contribuir a la educación y preparación de la próxima generación de líderes del cambio.
- Oportunidades para educar a la población juvenil sobre los problemas actuales que afectan a su comunidad.
- Posibilidad de buscar financiación colaborativa para proyectos.
- Desarrollo de capacidades adicionales, para ayudar en el desempeño de las tareas específicas necesarias del proyecto.
- Posibilidad de resolver el reto o problema, aumentando la calidad de los servicios o la calidad de vida de los beneficiarios.

Qué hacer:

- Explicar el propósito y la visión de la organización o grupo y las necesidades específicas que el alumnado de secundaria ayudará a abordar.
- Proporcionar al alumnado de secundaria conocimiento y comprensión de la comunidad/población con la que están trabajando.
- Ayudar a definir el alcance del desafío y los proyectos en los que el alumnado de secundaria participará y responder preguntas.
- Participar en la provisión de cualquier orientación, capacitación o supervisión que pueda ser requerida.
- Participar en la evaluación de un proyecto de ApS.

Estudiante mentor

Alumnado universitario (de grado o postgrado) con experiencia previa en programas de ApS y que puede apoyar al alumnado de secundaria en experiencias de aprendizaje significativas situadas en un contexto “real” son importantes para el modelo PLACE. Tiene una presencia influyente como facilitador del cambio social, al apoyar la aplicación con éxito del Modelo PLACE en su entorno local.

Por qué involucrarse:

- Contribuir a una iniciativa educativa dirigida por jóvenes que estimule un compromiso cívico más amplio.
- Recibir formación para capacitar al alumnado de secundaria en la ejecución de proyectos de ApS.
- Apoyar al personal docente, al alumnado de secundaria y a los socios de la comunidad, en diversos proyectos que respondan a los problemas de las comunidades locales.
- Relacionar sus propios conocimientos y habilidades con proyectos codesarrollados que apoyen la inclusión social a nivel local y puedan contribuir a un posible avance en la implementación de las políticas de inclusión social de la Unión Europea y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Qué hacer:

- Contribuir a las interacciones iniciales del grupo/equipo mediante un intercambio de historias y actividades similares.
- Ayudar a guiar el viaje del alumnado de secundaria desde la conexión inicial con los socios, el desarrollo y la ejecución de su proyecto, hasta la presentación pública de su/s solución/es.
- Compartir su tiempo, su experiencia y su entusiasmo con los/as más jóvenes de educación secundaria y acompañarlos en su propia experiencia de ApS.

Coordinación del Modelo PLACE

La coordinación se encarga de que el modelo de ApS progrese a través de todas las etapas de manera que proporcione una continuidad tanto al profesorado como a los socios de la comunidad. Actúan como nexo de unión entre el tercer y el segundo nivel y trabajan continuamente para identificar oportunidades de colaboración futura. La/s persona/s que asume/n la coordinación puede/n proceder del centro de educación secundaria o la universidad que ya participa en el proyecto, o de otro grupo interesado, como una autoridad local o un centro local de voluntariado.

Por qué involucrarse:

- Dar coherencia al modelo PLACE y promover los principios y las prácticas que garanticen el buen funcionamiento de las actividades de aprendizaje comprometido.
- Mejorar la gestión de las interdependencias y las relaciones de los proyectos de ApS en los centros educativos, minimizando la incertidumbre y orientándolos sobre posibles asociaciones.
- Mejorar la colaboración, la calidad y la puntualidad, apoyando al mismo tiempo la flexibilidad del modelo para cambiar y escalar (tanto a nivel local como a nivel europeo) según sea necesario.
- Gestionar los riesgos compartiendo las lecciones aprendidas y las mejores prácticas en la Comunidad de Profesionales de PLACE

Qué hacer:

- Garantizar el cumplimiento de la política, el plan de estudios y los requisitos legales de acuerdo con el entorno local.
- Facilitar las reuniones del PLACE de forma regular.
- Explicar el modelo PLACE al profesorado interesado y orientar la aplicación inicial en el centro educativo.
- Proporcionar ejemplos de las mejores prácticas y promover oportunidades para que los socios de la comunidad se involucren.
- Gestionar la identificación e integración de alumnado universitario como alumnado mentor para apoyar al profesorado y al alumnado de secundaria.
- Ayudar a los centros educativos a seleccionar los tipos de proyectos en los que el alumnado de secundaria puede participar (alineando el enfoque estratégico de la escuela con las necesidades de los socios de la comunidad locales) y responder a las preguntas del profesorado.
- Organizar las sesiones de orientación o formación que puedan necesitar el alumnado mentor y el profesorado.

APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

Para obtener una descripción completa del modelo PLACE y las acciones que deben tomar otros socios principales en el modelo PLACE, consulte el **Anexo 2**. Esta sección del conjunto de herramientas analizará paso a paso el modelo PLACE desde **la perspectiva del docente de educación secundaria**.

PREPARACIÓN

Esta etapa consiste en preparar y diseñar el marco de la experiencia de ApS. Se trata de identificar los tipos de necesidades o actividades de la comunidad que mejor apoyan los objetivos de aprendizaje del alumnado de secundaria dentro del contenido curricular deseado y de establecer claramente el papel de cada participante.

Antes de que decida empezar a implantar el modelo PLACE en su centro educativo, es importante tener en cuenta algunos hechos clave que pueden afectar a sus intenciones y sobre los que debe reflexionar. Para un comienzo exitoso, recomendamos:

- Tomar la decisión de implementar el Modelo PLACE trae beneficios a todos los involucrados en términos de principios educativos modernos, incluido el conocimiento de los pasos básicos y la filosofía del ApS.
- Dirigirse al equipo directivo del centro para incorporar el modelo PLACE en el proyecto educativo del centro.
- Dirigirse al personal docente con el fin de aclarar la filosofía del modelo PLACE a través de su propia asignatura y su potencial para diversas áreas educativas / áreas temáticas en educación.
- Dirigirse a los padres y tutores con énfasis en los beneficios para los estudiantes.
- Inspirarse en ejemplos de proyectos de aprendizaje-servicio ya implementados.
- Establecer contacto y cooperación con una persona, institución u organización en la que ya se haya introducido el aprendizaje-servicio con el fin de reforzar sus propios motivos para implementar el aprendizaje-servicio y evitar errores.

Los requisitos básicos para que el modelo PLACE se desarrolle con éxito en el centro educativo son: una atmósfera y un entorno que motiven a todos a interesarse por lo que ocurre en nuestro entorno; interesarse por ayudar a los demás y que permitan que las actividades de los estudiantes puedan ser apoyadas y apreciadas. Este ambiente no es algo que esté presente “automáticamente” en el centro educativo y hay que trabajarlo en otros lugares y puede ser uno de los objetivos de la aplicación del modelo PLACE. Esta atmósfera viene determinada en gran medida por la actitud del equipo directivo del centro hacia el voluntariado, el ApS o el servicio a la comunidad, pero también por la actitud de otros/as docentes y del resto del personal. Cuento con el hecho de que puede no encontrar una respuesta positiva de todos sus colegas. Para algunas personas puede resultar “sospechoso” que alguien se dedique a este tipo de actividades si ellos mismos nunca han participado en ellas. Sin embargo, si se anima al alumnado de secundaria a participar en el ApS y, al mismo tiempo, otros colegas hablan de forma burlona o despectiva sobre su actividad, o expresan su desinterés, probablemente tendrá que invertir mucha energía para no sólo conseguir que el alumnado de secundaria se implique en las actividades, sino también para mantenerlos en ellas y que se sientan bien.

Responde estas preguntas:

1. ¿Cuál es la postura del equipo directivo del centro educativo ante las actividades del alumnado en la comunidad?
2. ¿Cuál es la postura del resto de profesorado ante las actividades del alumnado en la comunidad?
3. ¿Cómo puede motivar al equipo directivo del centro educativo, a otros/as docentes y a los/as educadores/as para que se impliquen en el modelo PLACE?
4. ¿Cuál es la experiencia del centro educativo y su alumnado con las actividades en la comunidad?
5. ¿Cómo puede motivar al alumnado para que se implique en el modelo PLACE?
6. ¿Qué opinan las familias o tutores sobre las actividades comunitarias del alumnado?
7. ¿Cuál es su actitud hacia el voluntariado y el ApS?
8. ¿Cuánto tiempo quiere/puede dedicar a esta actividad?

APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

PREPARACIÓN (Continuación)

Tareas que debe hacer el profesorado;

- Pensar en las necesidades y los objetivos de la aplicación del modelo PLACE que son específicos de su centro educativo. Responder a las preguntas:
 1. ¿Cuáles son las necesidades del centro educativo a las que debe responder la implantación del modelo PLACE?
 2. ¿Cuáles son los objetivos de la aplicación del modelo PLACE en relación con mi centro educativo?
 3. ¿Qué debería aportar la implantación del modelo PLACE a mi centro educativo?
- Revisar la lista de comprobación “¿Está mi centro educativo preparado para el aprendizaje-servicio?” (Anexo 3)
- Discutir y decidir en qué parte del currículo general se utilizará la metodología de ApS, por ejemplo, en una asignatura concreta como historia, educación cívica, asignaturas artísticas o biología, o en varias asignaturas con un enfoque transversal.
- Identificar a los/as colegas que le apoyarán en la implementación del ApS, especialmente si se hará a través de varias asignaturas.
- Establecer la colaboración entre su centro educativo y la universidad de la que procederá el alumnado mentor.
- Identificar la coordinación del modelo PLACE - puede ser usted u otro actor como se ha descrito anteriormente.
- Decidir en qué competencias sociales y cívicas se centrará como resultados del aprendizaje. (Para una lista completa de posibles competencias sociales y cívicas, véase el anexo 7).
- Incluir al alumnado de secundaria y al alumnado mentor para que empiecen a pensar en qué tema/campo (por ejemplo, medio ambiente, cultura, civismo, pobreza...) les gustaría trabajar y por qué.

- Realizar un escaneo de posibles organizaciones locales con las que el centro educativo pueda comprometerse para satisfacer las necesidades locales. El anexo 8 es un recurso útil que puede ayudar en esta valoración.
- Inscribirse en la comunidad de profesionales de PLACE y participar en las oportunidades de desarrollo de capacidades que se ofrecen en línea y compartir sus dudas, preguntas e ideas con otros profesionales interesados con diferentes niveles de experiencia.

Resultados esperados:

1. El coordinador genera conocimiento y conciencia de la iniciativa. Facilitan la construcción de relaciones con todas las partes interesadas y desarrollan una red de una amplia gama de iniciativas que abordan las necesidades de la comunidad.
2. El docente planea convertirse en un facilitador del conocimiento, ofreciendo a los Estudiantes una nueva experiencia de aprendizaje en la que tengan la oportunidad de convertirse en co-creadores y co-productores de conocimiento.
3. Se identifican a los mentores y posteriormente se les entrenan sobre cómo apoyar mejor al maestro y conectarse con los estudiantes. (Para obtener orientación sobre la formación y el papel de los mentores en el modelo PLACE, consulte los **anexos 1, 2 y 4**)
4. El contenido de la lección se desarrolla para informar a los estudiantes sobre varios aspectos de su proyecto comunitario, el compromiso con los socios y los mentores debería brindar oportunidades para que los estudiantes aprendan el contenido del curso a niveles más profundos.
5. Los estudiantes son conscientes del concepto de ApS y están motivados para trabajar con los socios comunitarios.
6. Los estudiantes establecen sus objetivos personales de aprendizaje.

APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

CONEXIÓN



Conectar al alumnado de secundaria con sus interlocutores de la comunidad, con el alumnado mentor y entre sí, y elegir el tipo de necesidades o actividades de la comunidad que mejor apoyen los objetivos de aprendizaje del alumnado de secundaria dentro del contenido curricular deseado, además de establecer un entendimiento común del papel de cada participante.

Tareas que debe realizar el profesorado:

- Actuar como guía para facilitar el aprendizaje, con el apoyo del alumnado mentor en la construcción de conexiones con socios de la comunidad sin ánimo de lucro.
- Planificar las interacciones del grupo y centrarse en una necesidad común, con una interacción y un debate constante, que permitan al alumnado de secundaria comparar sus conocimientos con los de los demás y construir nuevos entendimientos.
- Ayudar al alumnado mentor a conectar con el alumnado de secundaria, organizar sesiones de bienvenida, hacer que el alumnado de secundaria conozca al alumnado mentor y a los socios de la comunidad.
- Apoyar al alumnado de secundaria en la comprensión de los análisis de necesidades y en la preparación del plan de análisis de necesidades.
- Asegurarse de que la coordinación del modelo PLACE ha conseguido el acuerdo o los acuerdos entre el centro educativo, la universidad y los socios locales, identificando las funciones y responsabilidades de cada uno.

Resultados esperados:

1. El alumnado de secundaria se presenta a los socios de la comunidad y reconocen las necesidades o el objetivo por el que van a trabajar.
2. El alumnado de secundaria es presentado al alumnado mentor y pueden relacionar sus objetivos con las experiencias del alumnado mentor.
3. El alumnado de secundaria entiende qué es el análisis de las necesidades de la comunidad, por qué es importante y cómo se puede proporcionar
4. El alumnado de secundaria decide las herramientas para identificar las necesidades de la comunidad y también las políticas, iniciativas y estrategias a las que quieren responder.
5. Se establecen acuerdos formales con organizaciones locales con las que trabajar.



APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

ACCIÓN

La acción es el escenario en el que el alumnado de secundaria demuestra que puede relacionar su aprendizaje con problemas y oportunidades de la vida real, desarrollando perspectivas y comportamientos responsables hacia la comunidad dentro y fuera del centro educativo. La acción es también una reflexión sobre lo que se ha hecho y sobre lo que el alumnado de secundaria ha aprendido de la experiencia

Tareas que debe realizar el profesorado:

- Discutir con la coordinación regularmente sobre el proceso y supervisar el desarrollo del programa
- Apoyar al alumnado de secundaria para que lleven a cabo el análisis de las necesidades y aporten sus comentarios
- Invitar a alumnado mentor al centro educativo para las lecciones sugeridas
- Organizar un evento para reunir a los socios de la comunidad y al alumnado de secundaria para presentar los resultados del análisis de necesidades
- Mejorar los beneficios generales de la experiencia del ApS mediante la implementación de proyectos basados en ApS
- Aclarar los compromisos, las expectativas y las funciones. Los problemas más comunes en la realización de actividades de aprendizaje-servicio surgen en relación con obligaciones, tareas y expectativas vagamente definidas del comportamiento del alumnado de secundaria. Por lo tanto, es importante aclarar constantemente estos aspectos en la fase de servicio a la comunidad.

- Mantener el enfoque en los objetivos de aprendizaje y desarrollo. Las actividades que el alumnado de secundaria realiza durante el servicio comunitario no están automáticamente vinculadas a sus objetivos de aprendizaje. Por lo tanto, es necesario crear un vínculo entre el servicio y el aprendizaje directamente durante la fase de servicio en la comunidad, por ejemplo, mediante una reflexión continua.
- Apoyar al alumnado de secundaria durante su servicio. Los nuevos entornos y las tareas relacionadas con la realización de actividades de ApS pueden suponer un reto para el alumnado de secundaria, pero también pueden ser un factor disuasorio para ellos. La instrucción, el estímulo y una orientación frecuente pueden ayudar al alumnado de secundaria a superar los sentimientos de inseguridad, ansiedad y nerviosismo.
- Promover la experiencia interpersonal e intercultural. El servicio comunitario puede contribuir al desarrollo de las competencias interpersonales y culturales del alumnado de secundaria al entrar en contacto con personas de diferentes etnias, estatus social y económico o edades. También tienen la oportunidad de mostrar a los demás su propia situación y estatus.
- Ayudar a gestionar los cambios durante la ejecución de un proyecto de ApS. A pesar de la minuciosa preparación, es posible que las cosas no salgan como las planeó su equipo de ApS. Si se producen cambios, es importante ayudar al alumnado de secundaria a gestionarlos de forma eficaz y creativa. No todos los proyectos de ApS tienen que tener el éxito previsto inicialmente. Incluso con el fracaso, la gente aprende.



APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

ACCIÓN (Continuación)

Tareas que debe realizar el profesorado (Continuación):

- Proporcione supervisión y seguridad. Cuando se presta un servicio en la comunidad, es importante garantizar la seguridad del alumnado de secundaria mediante una supervisión periódica. En caso de cualquier amenaza o problema, el profesorado debe ser una persona de contacto capaz de garantizar la seguridad.
- Mantener la energía y el entusiasmo. Con el servicio a largo plazo en la comunidad, el alumnado de secundaria puede perder la energía y el entusiasmo, por lo que es importante animarle a cumplir sus tareas y alcanzar sus objetivos mediante un apoyo informal.
- Documentar las experiencias y preparar reflexiones. Para que el alumnado de secundaria saque el máximo provecho de su experiencia de ApS, es importante que documente sus experiencias, aprendizajes y preguntas de diversas formas y maneras durante la propia realización de las actividades de ApS. Hay varias formas de reflexionar durante el servicio comunitario, como por ejemplo:
 1. Preguntar al alumnado de secundaria qué están haciendo, por qué están haciendo lo que están aprendiendo, qué les confunde y/o molesta.
 2. Animarles a que escriban las palabras clave de sus experiencias, sentimientos o proceso de aprendizaje.
 3. En los proyectos en equipo, asegúrese de que se identifica a una persona que se encargará de tomar fotos o vídeos.
 4. Animarles a escribir diarios y a utilizar otras técnicas de reflexión.
- Sea activo. Si el alumnado de secundaria decide limpiar un espacio, hacer talleres creativos para otras personas o ayudar en un centro para personas mayores, es necesario que también se involucre.
- No se responsabilice de las ideas o de la forma de las actividades y proyectos de ApS del alumnado de secundaria. El alumnado de secundaria tiene que sentir que es su proyecto, no el suyo. Intente renunciar a la idea de cómo se planificaría o llevaría a cabo una actividad por parte de un adulto (profesor/a, educador/a). Está en el papel de consultor en la creación, no en el de creador o creadora.

Resultados previstos:

1. Los proyectos comunitarios se establecen de manera que el alumnado de secundaria tenga un impacto significativo en la comunidad, satisfaciendo una necesidad pública predeterminada por una colaboración abierta entre el profesorado, la coordinación de PLACE, el alumnado mentor de las universidades con experiencia en el aprendizaje de servicio y los socios de la comunidad.
2. El alumnado de secundaria identifica un proyecto/actividad que responda a la necesidad/problema del socio de la comunidad.
3. El alumnado de secundaria presenta sus planes a los socios de la comunidad y recibe asesoramiento y/o retroalimentación
4. El alumnado de secundaria desarrolla competencias sociales y cívicas y un sentido de empoderamiento. Debe tener la convicción de que su comportamiento, sus ideas o su enfoque marcarán la diferencia para él en el contexto del aprendizaje y para sus futuras oportunidades en la vida.
5. El alumnado de secundaria no actúa de forma aislada haciendo lo que les conviene, sino que hay una conexión con el socio de la comunidad y los miembros del equipo del proyecto.
6. El alumnado de secundaria desarrolla la conciencia de la responsabilidad de sus propias acciones sobre el medio ambiente y los demás.
7. El plan de intervención en referencia al profesorado se ha completado según lo previsto (concepto de fidelidad en la evaluación del programa)
8. El plan de intervención en referencia al alumnado de secundaria se ha completado según lo previsto
9. El plan de intervención en relación con el alumnado mentor se ha completado según lo previsto.
10. El plan de intervención en referencia a los socios de la comunidad se ha completado según lo previsto
11. El plan de intervención en referencia a la coordinación se ha completado según lo previsto



APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

CELEBRAR



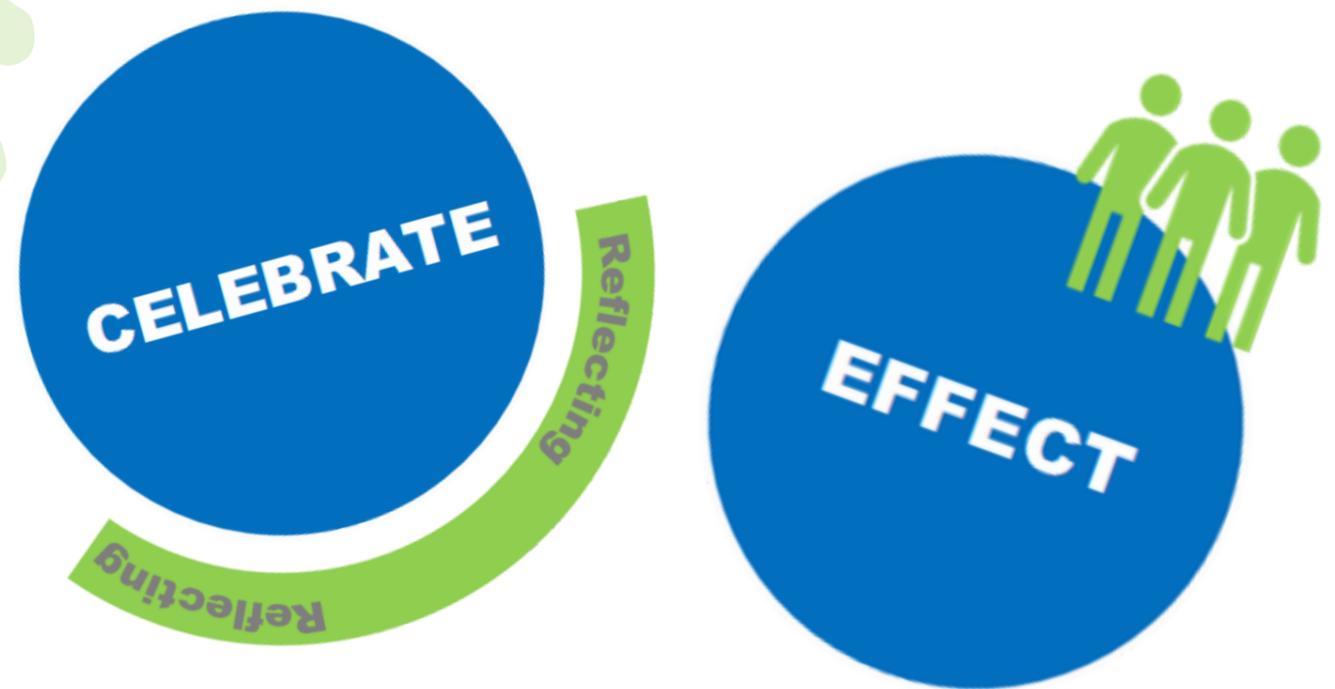
Esta es la etapa en la que el alumnado de secundaria tiene la oportunidad de presentar sus resultados y su impacto en un evento público abierto a la comunidad local, para reconocer y celebrar sus logros. El alumnado de secundaria puede mostrar lo que han aprendido y logrado a lo largo de su colaboración en la comunidad.

Tareas que debe realizar el profesorado:

- Apoyar al alumnado de secundaria para que organicen un evento abierto para presentar sus logros.
- Comunicarse con los socios de la comunidad y el alumnado mentor para incluirlos en el evento.
- Tomar medidas para aumentar la publicidad de los logros.
- Ayudar al alumnado de secundaria a preparar su demostración final y proporcionarles retroalimentación.
- Animar al alumnado de secundaria a hacer una autorreflexión sobre el impacto de la aplicación.
- Ayudar a preparar el informe y los productos (fotos, carteles, contenido de la página web, etc.) sobre la puesta en práctica que se utilizará en la escuela como ejemplo para las próximas puestas en práctica.

Resultados esperados:

- El alumnado de secundaria tiene la oportunidad de actuar, exponer y/o hablar sobre lo que han hecho.
- El alumnado de secundaria recibe comentarios de sus socios de la comunidad y de sus compañeros/as.
- El alumnado de secundaria reflexiona y aporta ideas sobre su experiencia y lo que ha aprendido



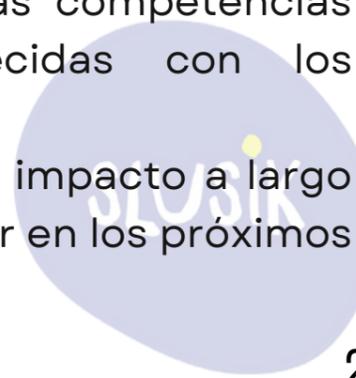
EFEECTO



La etapa del efecto es cuando las ideas del alumnado de secundaria están completas, son capaces de aplicar su aprendizaje formal e informal y hay un beneficio recíproco realizado; el/la estudiante ha hecho una contribución valiosa a la comunidad.

Tareas que debe realizar el profesorado:

- Organizar sesiones de reflexión en el centro educativo para multiplicar el efecto del programa y sensibilizar al alumnado de secundaria sobre estas oportunidades.
- Animar al alumnado de secundaria a compartir sus experiencias con la comunidad educativa en general.
- Medir y evaluar el progreso del alumnado de secundaria con respecto a los objetivos de aprendizaje y las competencias objetivo (sociales y cívicas). preestablecidas con los instrumentos preseleccionados.
- Informar al alumnado de secundaria sobre el impacto a largo plazo logrado en la comunidad local (puede ser en los próximos años escolares).



APLICACIÓN DEL MODELO PLACE

EFEECTO (Continuación)



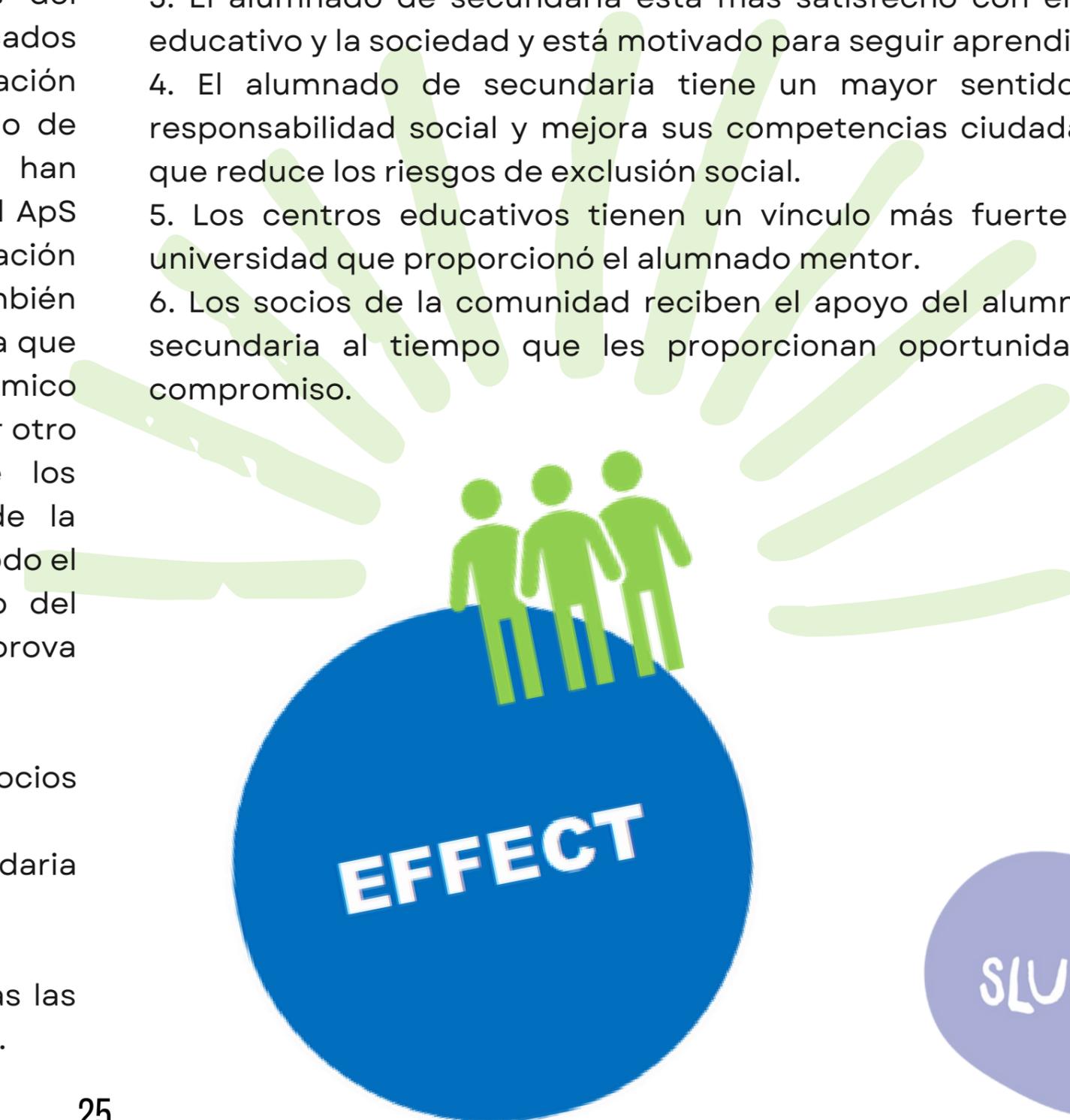
Debido a la especificidad de los proyectos de ApS, que se centran tanto en el aprendizaje como en el servicio, se requiere la evaluación tanto de las metas establecidas para el servicio en la comunidad como del logro de los objetivos educativos del proyecto: conocimientos y competencias adquiridos y aplicados (Regina, Ferrara, 2017). Teniendo esto en cuenta, la Evaluación como forma de valoración puede definirse como el método de comprobación del nivel que los/as jóvenes estudiantes han alcanzado en el aprendizaje (académico) y los resultados del ApS que son establecidos por el profesorado al inicio de la educación formal o no formal (asignatura, curso, formación, etc.). También podemos definirlo como calificación, pero teniendo en cuenta que los/as jóvenes están siendo calificados por el producto académico (re- sultados de aprendizaje), no por sus horas de servicio. Por otro lado, la evaluación representa la retroalimentación de los diferentes actores en el proceso de ApS. El objetivo de la evaluación no es calificar o valorar, sino dar una respuesta a todo el proceso. Cada proyecto necesita una evaluación no sólo del contenido, sino de todo el proyecto en sí (Brozmanova Gre- gorova et. al, 2020).

Por lo tanto, la evaluación puede consistir en:

- a) El alumnado de secundaria evalúa al profesorado y a los socios de la comunidad;
- b) Los socios de la comunidad evalúan al alumnado de secundaria y al profesorado;
- c) El profesorado evalúa a los socios de la comunidad;
- d) El profesorado realiza una autoevaluación basada en todas las evaluaciones propuestas. (Brozmanova Gregorova et al, 2020).

Resultados previstos:

1. Los socios de la comunidad están satisfechos con la participación del alumnado de secundaria y proporcionan información al centro educativo y a la coordinación.
2. El desarrollo interpersonal, como el trabajo en equipo, el liderazgo y las habilidades de comunicación, mejora para el alumnado de secundaria.
3. El alumnado de secundaria está más satisfecho con el centro educativo y la sociedad y está motivado para seguir aprendiendo.
4. El alumnado de secundaria tiene un mayor sentido de la responsabilidad social y mejora sus competencias ciudadanas, lo que reduce los riesgos de exclusión social.
5. Los centros educativos tienen un vínculo más fuerte con la universidad que proporcionó el alumnado mentor.
6. Los socios de la comunidad reciben el apoyo del alumnado de secundaria al tiempo que les proporcionan oportunidades de compromiso.



ANEXO 1

PLAN DE LECCIONES PARA EL MODELO PLACE



PLAN DE LECCIONES

PREPARACIÓN

SLUSIK

LECCIÓN 1 Introducción al ApS y mis objetivos personales.

Resumen del contenido:

- Introducción al ApS - qué es y cuál será el impacto. Incluir presentaciones de uno o varios miembros del alumnado mentor que ya hayan experimentado el ApS y que acompañarán al alumnado a lo largo de su experiencia.
- Reflexión sobre los objetivos personales del alumnado - qué quiero aprender y qué quiero desarrollar.
- Definir las expectativas y los temores. Establecer las reglas para el trabajo en equipo.

Resultados de la lección:

1. El alumnado es consciente del concepto de ApS y está motivado para comprometerse con el socio de la comunidad.
2. El alumnado establece sus propios objetivos personales de aprendizaje/desarrollo.
3. El alumnado establece sus normas de trabajo en equipo.

Preguntas orientativas para el profesorado:

1. ¿Está claro para el alumnado qué es el ApS y qué va a hacer?
2. ¿Expresó el alumnado sus expectativas y temores?
3. ¿Ha establecido el alumnado sus objetivos de desarrollo personal?
4. ¿Se han establecido normas para el trabajo en equipo?
5. ¿La narración del alumnado mentor ha tenido el impacto esperado?

LECCIÓN 2 Análisis de necesidades - concepto y métodos

Resumen del contenido

Explicación del análisis necesidades (AN): el análisis de necesidades implica la investigación y la consulta sistemática con las partes interesadas de la comunidad y los beneficiarios del proyecto antes de su diseño y ejecución. De este modo, el análisis de necesidades ayuda a identificar las necesidades/problemas y a involucrar a aquellos (organizaciones asociadas, sus beneficiarios, familias, etc.) que se supone que se beneficiarán del proyecto de ApS en la decisión sobre el diseño final del proyecto.

Todo proyecto de ApS debe comenzar por exponer claramente las necesidades que intentará resolver. A menudo, al planificar un proyecto, el alumnado tiende a confundir lo que es una actividad y lo que es una necesidad. Normalmente les resulta más fácil o más divertido pensar en lo que les gustaría hacer en lugar de pensar en cuál es la verdadera necesidad/ problema que deben resolver. Las actividades son básicamente la forma en que vamos a resolver una necesidad/problema, pero para poder hacerlo, primero hay que estar seguro de cuál es la necesidad/problema. Las necesidades pueden definirse como una carencia de algo indispensable, deseable o útil, y suelen estar asociadas a problemas con los que se enfrenta un grupo específico (por ejemplo, jóvenes, personas con discapacidad, etc.).

Resultados de la lección

1. Los alumnos conocen el concepto de ApS y están motivados para comprometerse con el socio de la comunidad.
2. Los estudiantes establecen sus propios objetivos personales de aprendizaje/desarrollo.
3. Los estudiantes establecen sus reglas para el trabajo en equipo.

LECCIÓN 3a Emparejamiento e iniciación con el alumnado mentor

Resumen del contenido

El uso de estrategias que pudieran aumentar la probabilidad de que las relaciones de mentoría perduren y sean efectivas incluye las siguientes acciones:

- Emparejar al alumnado mentor y al alumnado de educación secundaria basándose en un análisis exhaustivo de las características del alumnado mentor y del alumnado de educación secundaria
- Celebrar una sesión inicial en el centro educativo en la que se presenten, interactúen e inicien la relación de mentoría
- Posibilidad de utilizar la metodología ANF para conocerse y “romper el hielo”.

Preguntas orientativas para el profesorado

¿Ha considerado/analizado las características del alumnado mentor y del alumnado de educación secundaria?

¿Has organizado y documentado una reunión inicial entre el alumnado mentor y el alumnado de educación secundaria?

¿Ha presentado al alumnado mentor y al alumnado de educación secundaria y ha firmado un acuerdo de compromiso en el que acepta las normas y los requisitos del programa y recibe información sobre las preferencias del emparejamiento si es necesario?

¿Se ha asegurado de que el alumnado mentor esté preparado después del encuentro para iniciar su función?

¿Ha preparado al alumnado después del emparejamiento para que realicen sus tareas?

Resultados de la lección

- El alumnado se reúne con su alumnado mentor y se familiariza con él.
- El alumnado firma el documento de acuerdo de compromiso, incluida la política de gestión de riesgos.
- El alumnado es informado por su profesor/a para iniciar el plan de análisis de necesidades.

LECCIÓN 3b Plan de análisis de necesidades

Resumen del contenido

- Diseñar el plan de análisis de necesidades con un enfoque dirigido por el alumnado.
- Apoyo del alumnado mentor en la planificación del análisis de necesidades

Preguntas orientativas para el profesorado

1. ¿Tenemos un plan para el análisis de necesidades?
2. ¿Está claro para el alumnado cuál es su papel en el análisis de necesidades?

Resultados de la lección

- El alumnado decide las herramientas para identificar las necesidades de la comunidad y también las políticas, iniciativas y estrategias a las que quieren responder.
- El alumnado se reparte las responsabilidades del análisis de necesidades.

LECCIÓN 4 Realizar el análisis de necesidades

Resumen del contenido

Basándose en el plan preparado en la lección anterior, el alumnado realiza un análisis de necesidades y prepara informes. El alumnado mentor y el profesorado pueden ayudar en el proceso de realización de los datos y en la preparación del informe.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Cuáles son los resultados de los análisis de necesidades?
2. ¿Sabemos cuáles son las necesidades, los problemas y los retos sobre los que podemos trabajar en el proyecto de ApS?

Resultados de la lección

El alumnado realiza un análisis de necesidades y prepara un informe sobre los resultados.

LECCIÓN 5 Debate sobre los resultados del análisis de necesidades

Resumen del contenido

El punto de partida es identificar una necesidad o problema de la comunidad local que el proyecto vaya a abordar. Es esencial que la actividad emprendida sea sensata y contribuya al desarrollo de las competencias de los participantes en el proyecto, así como que apoye a la comunidad local con sensatez.

Basándose en los resultados del análisis de necesidades, el alumnado discute a qué necesidad/ problema o reto quieren responder en el proyecto. También intentan describir con mayor precisión el problema seleccionado.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Qué problema o reto es interesante para el alumnado?
2. ¿En qué van a participar?
3. ¿Qué saben sobre los problemas seleccionados?

Resultados de la lección

El alumnado reflexiona sobre los resultados de los análisis de necesidades y decide sobre las necesidades o retos que quiere contribuir a resolver.

LECCIÓN 6 Reunión con los socios de la comunidad

Resumen del contenido

Reunirse con los socios de la comunidad para debatir los resultados de los análisis de necesidades y obtener comentarios.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Qué piensan los Socios Comunitarios sobre el análisis de necesidades?
2. ¿Cuál es su retroalimentación?
3. ¿Cuáles son sus recomendaciones?
4. ¿Está bien identificada la necesidad de la comunidad?
5. ¿Es esencial para la comunidad?
6. ¿Se involucró la comunidad en el análisis de necesidades?

Resultados de la lección

Reunión del alumnado con los socios de la comunidad para presentar los resultados del análisis de las necesidades y co-diseñar las posibles soluciones y obtener comentarios.



LECCIÓN 7 Planificación del proyecto de ApS

Resumen del contenidos

En esta fase, debe definirse el objetivo del ApS. El tipo de actividades del proyecto debe planificarse en consulta con personas que conozcan el tema y las necesidades del grupo para el que se quiere trabajar, o directamente con representantes de la comunidad local. Una vez identificados el tema y el alcance del proyecto, es el momento de pasar a la preparación de la actividad. Dependiendo del tipo de proyecto que vaya a realizar el alumnado, tendrán que planificar de forma ligeramente diferente, pero la planificación siempre implicará: la definición de las tareas y su distribución, la comunicación en el grupo, la preparación del calendario del proyecto y la planificación del presupuesto. También es posible que el alumnado tenga que recibir una formación adicional en temas concretos: adquirir conocimientos específicos o desarrollar ciertas habilidades.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Están definidos los objetivos del servicio?
2. ¿Están los objetivos del servicio relacionados con la necesidad identificada?
3. ¿Están definidos los objetivos de aprendizaje?
4. ¿Están conectados los objetivos de aprendizaje y de servicio?
5. ¿Están conectadas las actividades planificadas con los objetivos?
6. ¿Están definidas las responsabilidades y los deberes en el equipo?
7. ¿Está definido el calendario del proyecto?
8. ¿Se ha previsto un presupuesto para las actividades?
9. ¿Disponemos de fuentes para ejecutar el proyecto?
10. ¿Existe un plan de seguimiento y evaluación del proyecto?
11. ¿Existe un plan de promoción del proyecto?

Resultados de la lección

El alumnado establece junto con los socios de la comunidad el objetivo de los proyectos de ApS y planifican las actividades.

LECCIÓN 8-12 Ejecución de proyectos de ApS

Resumen del contenido

El siguiente paso es la actividad real que el alumnado ha preparado. A veces, la actividad en sí lleva menos tiempo que la preparación. Depende del tipo de actividades. Es aconsejable un compromiso más largo, los proyectos de ApS deben ser sostenibles a largo plazo. Un servicio puede tener lugar de varias maneras:

- **Actividades personales** (directas): se trata de un servicio personal en el que el alumnado participa directamente en una actividad de ApS (por ejemplo, dando clases particulares, limpiando una zona seleccionada, organizando una actividad de ocio, etc.).
- **Actividades distribuidas** (indirectas): se trata de un servicio impersonal, es decir, indirecto, del alumnado para una organización/comunidad seleccionada (por ejemplo, distribución de alimentos o ropa, organización de una colecta, participación de otras entidades, personas, profesionales, organizaciones).
- **Actividades cívicas**: son actividades destinadas a promover el cambio en la comunidad. Algunos ejemplos son el crear y coordinar grupos, defender activamente algunas ideas, realizar campañas, campañas, etc. Cuando la actividad es recurrente, también habrá tiempo para reflexionar sobre ella entre los distintos eventos, discutir el proceso de aprendizaje y las dificultades que surjan, buscar soluciones e introducir cualquier modificación.

La reflexión se considera un “ingrediente” clave que transforma la experiencia de la actividad de ApS en aprendizaje, tiene un papel vital en la concienciación y transforma el ApS en una pedagogía crítica, con un potencial para determinar la transformación personal y el cambio social (Jacoby, 2015).

Hay diferentes maneras de inspirar la reflexión entre los estudiantes. Los maestros pueden simplemente tener una discusión con el grupo o hablar individualmente con cada estudiante, haciendo preguntas que conduzcan a una comprensión más profunda del proceso de aprendizaje.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Potencia el beneficio general de la experiencia de aprendizaje-servicio durante la actividad/ proyecto de aprendizaje-servicio?
2. ¿Identifica los compromisos, las expectativas y las funciones con claridad?
3. ¿Controla o mantiene el enfoque en las metas y objetivos del desarrollo del estudiante?
4. ¿Apoya al alumnado durante la actividad / proyecto, durante el evento con su participación personal?
5. ¿Le da instrucciones regularmente, le anima y le guía para que se ayuden entre ellos/as?
6. ¿Ayuda al alumnado a superar los sentimientos de inseguridad, ansiedad y nerviosismo?
7. ¿Le ayuda a fomentar las experiencias interpersonales y culturales? (por ejemplo, elimina los prejuicios, la intolerancia, la xenofobia, etc.)
8. ¿Ayuda al alumnado a afrontar los cambios durante la ejecución del proyecto de aprendizaje-servicio?
9. ¿Proporciona supervisión y, sobre todo, seguridad?
10. ¿Con quién se comunica el alumnado cuando surgen problemas durante la actividad? (Debería ser usted)
11. ¿Es un/a docente con pasión, que mantiene la energía y el entusiasmo en el equipo de estudiantes?
12. ¿Documenta la experiencia de la actividad?
13. ¿Tiene preparada una reflexión?
14. ¿Pregunta al alumnado qué hace, por qué lo hace, qué aprende, qué le confunde o molesta?
15. ¿Le anima a escribir las palabras clave de sus experiencias, sentimientos o proceso de aprendizaje?
16. ¿Trabaja con diarios u otras técnicas de reflexión?

Resultados de la lección

El alumnado pone en práctica el ApS con momentos oportunos de evaluación y reflexión sobre el progreso y el impacto.

El alumnado se reúne con el alumnado mentor para compartir sus experiencias hasta el momento.

LECCIÓN 13 Desarrollar ideas sobre el próximo evento de demostración final

Resumen del contenido

La celebración de un proyecto de ApS es un momento en el que se reconocen los esfuerzos y los logros, y los/as participantes hacen saber que han alcanzado un nuevo hito: han conseguido obtener resultados en la comunidad al tiempo que han desarrollado conocimientos y habilidades. La forma en que el alumnado decida celebrarlo depende del equipo, pero hay algunas partes que no deben faltar:

- La presentación de los resultados conseguidos a través del proyecto,
- El reconocimiento de la actividad de los/as participantes - los certificados son muy apreciados.
- El momento de “Gracias” para todos/as los/as participantes.

Además de estos momentos clave, se recomienda que elijan otras actividades relacionadas con el proyecto, diseñadas para atraer a más gente al evento o ambas cosas. Pueden crear una exposición de fotos tomadas durante el proyecto, una proyección de vídeo del proceso o de algo relacionado con el tema, un concierto o momento artístico, un momento en el que los beneficiarios directos muestren su gratitud o se presenten.

Asegúrese de planificar un tipo de reunión o viaje que concluya todo el proceso y le dé la oportunidad de mostrar y apreciar los logros de su alumnado. Para planificar la celebración, piense en: el momento, la agenda, el lugar y el equipo organizador.

Preguntas orientativas para el profesorado

1. ¿Tenemos un plan para la celebración?
2. ¿Está claro quién participará en la celebración?
3. ¿Está claro cómo será la celebración, cuándo y dónde tendrá lugar?
4. ¿Hay un orden del día claro para la celebración?
5. ¿Incluye el orden del día: resultados alcanzados, reconocimiento y momento de agradecimiento?
6. ¿Están definidas las funciones y responsabilidades de la celebración?

Resultados de la lección

El alumnado establece el plan de celebración de los resultados y logros del proyecto.



LECCIÓN 14 ¡Momento de la celebración!

Resumen del Contenido

Para el alumnado es un momento para reflexionar sobre toda la aventura, y que se reconozcan sus acciones y su aprendizaje. Para los beneficiarios, una celebración supone un cierre. Para los posibles socios, patrocinadores, otras personas u organizaciones implicadas, puede ser un momento para comprender exactamente lo que significa su apoyo para la comunidad y el equipo del proyecto. Para los organizadores -ya sea el centro escolar o una organización sin ánimo de lucro- es una gran ocasión para dar a conocer los proyectos que están desarrollando, la forma en que involucramos a los jóvenes y el impacto que tienen en nuestra comunidad. Para el público o la comunidad en la que actúan los participantes, es una oportunidad para darles a conocer a ellos, los proyectos y las formas en que cualquiera puede participar y apoyar la actividad.

Resultados de la lección

El alumnado organiza la celebración con el apoyo del profesorado y del alumnado mentor.



LECCIÓN 15 Evaluación final de la experiencia de AsP

Resumen del contenido

Debido a las especificidades de los proyectos de ApS, que se centran tanto en el aprendizaje como en el servicio, se requiere la evaluación tanto de las metas establecidas para el servicio en la comunidad como del logro de los objetivos educativos del proyecto: conocimientos y competencias adquiridos y aplicados. Teniendo esto en cuenta, la evaluación como forma de valoración puede definirse como el método para comprobar el nivel que el alumnado ha alcanzado en el aprendizaje (académico) y los resultados del ApS que son fijados por el profesorado al inicio de la educación (asignatura, curso, formación, etc.). La evaluación representa la retroalimentación de los diferentes actores en el proceso de aprendizaje-servicio. El objetivo de la evaluación no es calificar o valorar, sino dar respuesta y comprender todo el proceso.

Evalúe el nivel que los alumnos han alcanzado en el aprendizaje (académico) y los resultados del ApS establecidos por un profesor al comienzo de la educación (asignatura, curso, formación, etc.) - están siendo calificados por su producto académico, no por sus horas de servicio. Dado que el ApS no es un método de enseñanza tradicional, los métodos tradicionales de evaluación deben ajustarse en consecuencia. La evaluación puede centrarse en la cooperación de los alumnos con la organización, la comunidad, el propio servicio, el colegio y la aplicación del ApS. La evaluación también representa la retroalimentación de las diferentes partes interesadas en el proceso de ApS. El objetivo de la evaluación no es calificar o evaluar, sino dar retroalimentación sobre todo el proceso. Cada proyecto necesita una evaluación de todo el proyecto en sí.

Preguntas guía para el profesorado

1. ¿Qué ha aprendido el alumnado?
2. ¿En qué nivel lograron los resultados del aprendizaje?
3. ¿El proceso de preparación estuvo a la altura de la realización de las actividades? ¿Se resolvió el problema? ¿O el apoyo prestado fue sólo accidental? ¿Tendría sentido repetir la actividad en el futuro? ¿Requeriría alguna modificación o quizás un cambio completo? etc.
4. ¿Cómo evalúa el alumnado el curso?
5. ¿Cómo evalúan los socios de la comunidad el proyecto de ApS y la cooperación con el centro educativo?
6. ¿Cómo evalúa el profesorado los proyectos de ApS?

LECCIÓN 16 Preparación del Informe del Proyecto de ApS

Resultados de la lección

El alumnado, junto con el profesorado y el alumnado mentor, prepararán un informe sobre el proyecto de aprendizaje-servicio.



ANEXO 2

HERRAMIENTAS SUGERIDAS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO



HERRAMIENTAS SUGERIDAS

PREPARACIÓN

Introducción al Aprendizaje-Servicio

Objetivos

- Aprender qué es el ApS y sus componentes.
- Concienciar sobre el valor de ApS para mí y para la sociedad.
- Ser capaz de presentar a los/as compañeros/as el aprendizaje-servicio.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: proyector y acceso a Internet, hojas de papel A2, rotuladores de varios colores.

Instrucciones:

- El profesorado introduce el concepto escribiendo en la pizarra aprendizaje-servicio y anunciando al alumnado de secundaria que van a ver dos cortometrajes que explican de qué se trata.

<https://www.youtube.com/watch?v=7t30ZMX8uGw>

<https://www.youtube.com/watchapp=desktop&v=L9AXsV3eull&pli=1>

Tras el final de la segunda película, el profesorado anima al alumnado de secundaria a sugerir palabras relacionadas con el ApS y, añadiendo las sugerencias del alumnado de secundaria, se crea un mapa conceptual.

El profesorado explica que el ApS es un proceso que incluye cinco etapas diferentes e invita al alumnado de secundaria a ver el siguiente cortometraje:

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=kFd-yiAfrmE>

El profesorado pide al alumnado de secundaria que se divida en grupos y a cada uno de ellos le da un papel grande y rotuladores. A cada grupo de alumnado de secundaria se le asigna la tarea de crear una infografía que explique de forma clara y entretenida su idea de lo que es el ApS y por qué es importante. Cuando terminan, presentan a la clase su idea y el resto de alumnado de secundaria hace comentarios en un proceso facilitado por el profesorado.

Motivación, Temores y Expectativas: Cuentacuentos del alumnado mentor

Objetivos:

- Obtener información directa de ejemplos de la vida real.
- Reflexionar sobre su propia actitud, motivación y expectativas a la hora de involucrarse en un proyecto de ApS.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: hojas de papel A2, notas adhesivas, bolígrafos.

Instrucciones: El alumnado mentor presenta su experiencia de participación en actividades de ApS, describe sus temores iniciales y sus expectativas y actitudes cuando comenzaron su viaje, las emociones que experimentó durante el proceso y lo que obtuvo de esta experiencia. Al final responde a las preguntas.

El profesorado coloca en la pared tres hojas de papel A2, cada una de ellas titulada como sigue:

AMARILLO - Mi actitud hacia el voluntariado y cualquier experiencia previa

AZUL- Mi motivación respecto a la realización del ApS. Por qué quiero participar

VERDE- Qué espero de la participación en un proyecto de ApS

El profesorado reparte notas de papel adhesivo de colores y da 10' minutos al alumnado de secundaria para que escriba su respuesta a cada afirmación.

El alumnado de secundaria se turna y expone sus ideas.

El profesorado resume las respuestas y señala las respuestas más comunes entre las tres afirmaciones y anima al alumnado de secundaria a comentar las conclusiones.

El Puente- Actividad para la construcción de equipos

Objetivos:

- Reflexionar sobre la dinámica del grupo acerca de la cooperación y la competencia a través del trabajo en equipo.
- Elevar la capacidad de escucha durante la colaboración, para desarrollar la comunicación no verbal.

Tiempo: 1 hora

Materiales: Tijeras, hojas de papel, lápices, vaso de papel, cartón, pegamento, etc. Un espacio abierto (un pasillo/sala grande) para separar a los dos equipos.

Instrucciones:

Se asignarán dos equipos para construir un puente en un tiempo limitado. Hay una condición: el puente debe soportar un vaso de papel lleno de agua. Cada equipo tiene que construir una parte del puente que debe ser complementaria con la parte del equipo contrario. Para ello, cada equipo dispone de una serie de herramientas y materiales para realizar su misión. Ambos equipos tienen que elegir un "líder" al principio del juego que representará al grupo. Durante la construcción del puente, se organizan varias reuniones entre los dos líderes (una reunión cada 5 minutos). Los dos equipos pueden comunicarse entre sí y hablar de su tarea sólo durante esta reunión. Una vez finalizado el tiempo, ambos equipos llevan su prototipo al centro de la sala e intentan unificar las dos piezas del puente. El profesorado prueba el puente colocando un vaso de papel lleno de agua.

Informe y evaluación: sentados en círculo, los participantes explican uno por uno cómo se han sentido durante el juego. El profesorado puede preguntar: ¿cómo puedes definir tu posición en el equipo? ¿Y la posición de las otras personas de tu equipo? ¿Qué opinas de la comunicación entre los miembros de cada grupo? ¿Habéis gestionado la comunicación para cooperar? ¿Cómo podrías mejorar el trabajo en equipo? ¿Qué te pareció la actitud del líder? ¿Crees que este tipo de experiencia podría ser útil para ti en la vida diaria?

El Puente - Actividad para la construcción de equipos (Continuación)

Consejos para el profesorado:

1. Es muy importante respetar los tiempos del juego. La duración es limitada y tiene consecuencias en la dinámica de colaboración/competencia dentro del equipo.
2. Para evaluar mejor lo que ha ocurrido durante el juego, es necesario que al menos dos personas observen a cada grupo y controlen el tiempo.
3. No puedes ayudar a los equipos durante el juego: los participantes tienen que entender y organizar su trabajo por sí mismos. La forma en que se organizan y se enfrentan a las dificultades que encuentran forma parte de la parte de reflexión y evaluación del juego.

Variaciones: se pueden utilizar dos variaciones del juego del puente:

1. El/la observador/a: una persona tiene la tarea de observar a los dos equipos y de fijarse en los comportamientos de los participantes.
2. Para cada grupo, un/a participante (alborotador/a) tiene la tarea de obstruir el proceso de construcción del puente. Otro/a (facilitador/a) tiene la tarea de facilitar las conexiones dentro del equipo.

Cualquier tipo de comunicación verbal está prohibida durante el trabajo en equipo. Sólo los/as líderes pueden hablar durante las reuniones.

Ideas para la acción: tómate el tiempo suficiente para realizar el informe: los/as participantes suelen sentirse frustrados/as si no han sido capaces de construir el puente, se sienten estresados/as por el poco tiempo.

Tres Monos - Actividad para la construcción de equipos

Objetivos: trabajar juntos en un objetivo, aumentar la creatividad.

Tiempo: 15 minutos para el trabajo en grupo, 20 minutos para una reflexión.

Materiales/Requisitos: vendas para los ojos, tapones para los oídos.

Reglas: forme grupos de tres personas cada uno. Cada grupo tiene que hacer algunos planes para un viaje (nota: encontrar un lugar cerca de ti o incluso en un edificio en el que estés). Una parte importante del juego es que cada participante de cada grupo tiene una habilidad: uno sólo puede oír, otro sólo puede ver y el tercero sólo puede hablar. De este modo, los participantes discuten el mayor número posible de cuestiones sobre su viaje. Sólo se conceden 7 minutos para la organización del viaje y después se comprueba cuántas preguntas se han contestado. ¿Alguien del grupo ha conseguido planificar un viaje?

Preguntas para grupos:

- ¿A dónde vais?
- ¿Dónde os alojaréis?
- ¿Cuándo vais a ir?
- ¿Qué necesitáis llevar?
- ¿Qué vais a hacer allí?

Reto de los malvaviscos - Actividad para la construcción de equipos

Objetivos: practicar la comunicación en grupo, las dinámicas de liderazgo, la colaboración, la innovación y la resolución de problemas.

Tiempo: 30 - 40 min.

Materiales/Requisitos: 20 espaguetis, 1 metro de cinta adhesiva, 1 metro de cuerda y 1 malvavisco. (cinta métrica para medir las estructuras al final)

PASO 1: Cree un paquete por equipo para el desafío malvavisco que contenga 20 espaguetis, 1 metro de cinta adhesiva, 1 metro de cuerda y 1 malvavisco. Estos ingredientes deben colocarse en una bolsa de papel o en un sobre, lo que simplifica la distribución y oculta el contenido, maximizando el elemento sorpresa.

Organice al grupo en equipos de 3 a 6 personas. Cada equipo debe sentarse alrededor de una mesa. Todo el grupo debe trabajar en el mismo espacio, bastante juntos.

PASO 2: Aporte las instrucciones. Sea claro y conciso sobre los objetivos y las reglas del desafío de construir la estructura independiente más alta: el equipo ganador es el que tiene la estructura más alta, medida desde la superficie de la mesa o desde el suelo hasta la parte superior del malvavisco. Esto significa que la estructura no puede estar suspendida de una estructura más alta, como una silla, el techo o una lámpara.

El desafío dura 18 minutos: los equipos no pueden sostener la estructura cuando se acaba el tiempo. Los que toquen o sostengan la estructura al final del ejercicio serán descalificados.

Asegúrese de que todos entienden las reglas: repita las reglas si es necesario y pregunte si alguien tiene alguna duda antes de empezar.

PASO 3: Poner en marcha el reloj con la cuenta atrás y la música al comienzo del desafío. Recuerde a los equipos la hora: haga una cuenta atrás del tiempo. Puede ser eficaz anunciar el tiempo a los 12 minutos, a los 9 minutos (a mitad de camino), a los 7 minutos, a los 5 minutos, a los 3 minutos, a los 2 minutos, a 1 minuto, a los 30 segundos y a una cuenta atrás de diez segundos. Diga cómo van los equipos: haga que todo el grupo sepa cómo están progresando los equipos. Avisa cada vez que un equipo construya una estructura de pie. Cree una rivalidad amistosa. Anime a los participantes a mirar a su alrededor y no tema aumentar la energía y las apuestas.

Recuerde a los equipos que quienes sujeten la estructura serán descalificados: varios equipos tendrán el deseo de sujetar su estructura al final para estabilizarla porque colocar el malvavisco en la parte superior hará que la estructura se doble. La estructura ganadora debe ser estable.

PASO 4: Cuando se acabe el tiempo, pida al alumnado de secundaria que se sienten para que todos/as puedan ver las estructuras.

Mida las estructuras: desde la estructura más baja hasta la más alta, mida y comunique las alturas. Identifique al equipo ganador.

PASO 5: Los equipos reflexionan sobre sus resultados: haga que los equipos se sienten juntos y discutan su proceso. Presente las siguientes preguntas para guiarlos en su reflexión:

- ¿Cómo hemos trabajado como grupo?
- ¿Qué papel he desempeñado? ¿Cómo he contribuido? ¿Hubo algo que no hice? ¿Por qué?
- ¿Quién asumió el liderazgo en el grupo? ¿Cómo se manifestó en los distintos momentos?
- ¿Qué he aprendido sobre mí mismo y mi comportamiento? ¿Sobre otras personas y su comportamiento? ¿Sobre el comportamiento de los grupos?
- ¿Qué conclusiones puedo sacar de esta experiencia que pueda aplicar en otros contextos?

Código de conducta: actividad para el establecimiento de normas

Objetivos: Los/as participantes acuerdan una serie de pautas para la vida en la isla, que luego se trasladarán al comportamiento dentro del programa de ApS.

Tiempo: 20 minutos

Instrucciones:

Los/as participantes se dividen en pequeños grupos de entre 5 y 6 personas.

- Imaginemos que el seminario se desarrolla en una isla en la que estamos atrapados. Ahora tenemos que encontrar nuestros propios principios básicos de trabajo.
- Cada grupo se encuentra en una isla pequeña y aislada.
- La tarea de cada grupo es, en 20 minutos, formular y anotar una serie de pautas para definir cómo será la vida en la isla.
- En una sesión plenaria, los/as habitantes de la isla presentan sus normas, seguidas de un debate en grupo: “¿Cuáles son las reglas de nuestro programa de ApS?” Esta parte dura unos 30 minutos.

Reflexión

- ¿Qué aspectos surgieron rápidamente?
- ¿En qué fue fácil ponerse de acuerdo y por qué?
- ¿Qué fue lo más difícil de resolver?
- ¿Sobre cuál de las reglas podemos ponernos todos de acuerdo para la duración del programa de ApS?

Establecer objetivos de desarrollo personal para el alumnado de secundaria

Objetivos: Establecer los objetivos de desarrollo personal de cada alumno

Materiales: Tarjetas de competencias de Bertelsmann-Stiftung

Instrucciones: Estas tarjetas han sido desarrolladas para ayudar a identificar las competencias entre las personas de las comunidades migrantes, pero son un recurso útil para utilizar en un ejercicio de reflexión para considerar qué competencias podrían ser las más importantes para sus estudiantes.



Mapeo de mi comunidad: Análisis de necesidades en la comunidad local

Objetivos:

- Aprender la geografía y la distribución de su área local.
- Determinar las áreas de necesidad para las personas, los animales y el medio ambiente.
- Identificar los recursos que pueden apoyar los esfuerzos para satisfacer las necesidades de la comunidad.

Tiempo: 2 horas.

Materiales: papel A4, bolígrafos, rotuladores, Google Maps, hojas grandes de papel, cinta adhesiva.

PARTE 1. Introducción: observar mi comunidad.

El profesorado plantea una lluvia de ideas en la pizarra con 3 palabras clave (personas, animales, medio ambiente). A continuación, pide al alumnado de secundaria que piensen en su comunidad y en las personas, los animales y el medio ambiente de la zona e intenten recordar los activos que posee su comunidad en relación con su comunidad, por ejemplo, activos humanos (escuelas, bibliotecas, hospitales, etc.), activos animales (especies, parques para perros, santuarios para animales, etc.) y activos medioambientales (montañas, playas, unidades de reciclaje, etc.). El profesorado anota las respuestas del alumnado de secundaria.

PARTE 2. Preparación del mapa

El alumnado de secundaria se divide en grupos de cinco y, con la ayuda de Google Maps (u otro recurso cartográfico en línea), observan el mapa de su comunidad e intentan dibujarlo en una hoja grande de papel, marcando en el mapa cada una de las respuestas identificadas. Pueden distinguir las tres categorías en el mapa asignando a cada una un identificador único (es decir, color, forma, pegatinas). Por ejemplo, marque los activos humanos en azul, los activos animales en rojo y los activos medioambientales en verde.

Al final, cada grupo se turna y presenta su mapa y responde a las preguntas.

Actividad de Reflexión: Cada grupo recibe una lista de preguntas guía para la reflexión y 20 minutos para discutir y preparar sus respuestas. Se les pide que den sus respuestas de forma creativa y entretenida.

Cada grupo presenta sus respuestas a la clase. La actividad de mapeo debe dejar a los estudiantes con varias ideas sobre su posible proyecto de servicio. El profesor informa a los grupos de estudiantes que deben decidir sobre el tema de su proyecto y pasar a la siguiente lección con un tema acordado en común.

Lista de preguntas de ejemplo:

- ¿Alguno de los activos marcados arriba sirven más que solo para una categoría? (humano, animal y medio ambiente) or ejemplo un centro de reciclaje beneficia al medio ambiente pero también brinda un servicio a los humanos
- ¿Cuáles son algunos de los activos anteriores que sustentan a las personas, otros animales y el hábitat ambiental en su comunidad?
- ¿Qué cosas te gustan de tu comunidad?
- ¿Una cualidad de su comunidad que la convierte en un excelente hábitat para las personas/los animales/el medio ambiente?
- ¿Qué te hace sentir más orgulloso (¿feliz?) de vivir en tu comunidad?
- ¿Está su comunidad satisfaciendo las necesidades básicas de las personas y los animales?
- ¿Es su comunidad ambientalmente sostenible?
- ¿Qué cosas se podrían mejorar para su comunidad?
- ¿Una cualidad que su comunidad podría mejorar para convertirla en un mejor hábitat para las personas/los animales/el medio ambiente?

El árbol del problema - Investigando la Cuestión

Objetivos:

- Adquirir una comprensión holística del problema.
- Identificar las causas y los efectos.
- Reflexionar sobre las posibles soluciones.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: papel A3, rotuladores.

Los profesores piden a los grupos que revelen el tema elegido para su proyecto y que expliquen la razón por la que han seleccionado esa temática. El profesorado explica que van a crear su árbol de problemas, una actividad que les ayudará a comprender mejor el tema que están tratando.

En esta actividad el alumnado de secundaria ilustrará un árbol que representa tres componentes de un problema:

El problema (tronco) - ¿Cuál es la cuestión o el reto que estamos abordando?

Las causas (raíces) - ¿Cuáles son las razones por las que existe este problema?

Los efectos (ramas) - ¿Cuáles son las consecuencias de este problema?

El profesorado da los siguientes pasos orientativos para ayudar al alumnado de secundaria a investigar su problema en profundidad:

PASO 1: dibuja el tronco de tu árbol y escribe el problema dentro del tronco. Recuerda que debes dejar suficiente espacio debajo y encima del tronco para las raíces y las ramas de tu árbol.

PASO 2: A continuación, tendrás que determinar las causas del problema. Las causas del problema estarán representadas por las raíces del árbol. Para cada caso individual, dibujarás una sola raíz del tronco del árbol.

PASO 3: A menudo, la causa de un problema tiene otras causas subyacentes. Para cada caso que hayas identificado, pregunta “¿por qué?” para descubrir cualquier causa subyacente. Escribe cada causa subyacente como una raíz adicional que se ramifica de la raíz original. Cuanto más te preguntes “por qué”, más profundas serán las raíces de tu árbol.

PASO 4: A continuación, determina los efectos del problema. Los efectos del problema se representarán como las ramas del árbol. Para cada efecto individual, dibuja una sola rama desde el tronco del árbol. Los efectos de un problema suelen tener impactos adicionales. Para encontrar los impactos adicionales, pregúntate “¿qué ocurre entonces?” para cada efecto. Escribe cada efecto adicional como una rama u hoja de la rama principal. Cuanto más te preguntes “¿qué ocurre entonces?”, más ramas y hojas tendrá tu árbol.

El alumnado de secundaria se toma 20' para discutir y dibujar su Árbol de Problemas. Cuando termina el tiempo, cada grupo presenta su árbol de problemas a la clase y responde a las preguntas.



'Citas rápidas' con los modelos a seguir

Objetivos:

- Fomentar la comunicación entre los modelos a seguir y los estudiantes
- Llegar a conocer unos a otros
- Romper el hielo

Tiempo: 30-45 minutos

Materiales: Papelitos con preguntas escritas según el número de grupo

Instrucciones: El grupo forma dos filas de números iguales y cada persona se para uno frente al otro al otro lado de la fila. A cada uno se le entrega una hoja de papel con una pregunta. Se elige una línea para hacer sus preguntas primero, y serán ellos los que se irán moviendo entre preguntas. Cada persona en esta fila le hace una pregunta a la persona que está de pie frente a ella. El preguntado tiene 1 minuto para responder. Entonces el profesor dice 'cambiar' y el otro estudiante hace una pregunta. Un minuto después, el maestro dice 'rotar' y una línea da un paso hacia abajo a la siguiente persona, mientras que la persona al final de la línea gira hacia el principio. Esto continúa una y otra vez, hasta que todas las personas en una línea se han comprometido con todas las demás en la otra línea.

Una vez finalizada la actividad, el grupo se sienta en círculo y tiene una reflexión grupal sobre la actividad sobre qué tipo de cosas aprendieron a través de la actividad. El maestro hace preguntas para alentar a las personas a compartir su experiencia (la respuesta más interesante, la más inesperada, etc.).

Ejemplos de preguntas:

- ¿Dónde creciste? ¿Cómo fue?
- ¿Qué es lo que te apasiona?
- ¿Puedes contarme algunas cosas sobre tu familia?
- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en la ciudad?
- ¿Eres más una persona de la mañana o una persona de la noche?
- Si pudieras visitar cualquier lugar en este mundo, ¿a dónde irías y por qué?
- ¿Qué es lo que conoces más?
- Cuéntanos algo bueno que te haya sucedido en los últimos días
- ¿Cuál es tu película/programa favorito y por qué?
- ¿Qué es algo que te gustaría poder cambiar en el mundo de hoy?
- ¿Qué cosas/aspectos te traen felicidad a tu vida diaria?
- ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tus amigos?
- ¿Cuál fue un momento vergonzoso de tu vida?
- ¿Cuál es tu recuerdo más divertido de la infancia?
- ¿Cuál es la cosa que absolutamente no puedes soportar?

Mi Proyecto Canvas - Actividad para el diseño de proyectos

Objetivos:

1. Aprender qué es el modelo canvas y su propósito.
2. Visualizar los elementos principales de su proyecto.
3. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo.

Tiempo: 2 horas.

Instrucciones: El modelo Canvas es una actividad útil que ayuda al alumnado de secundaria a visualizar su idea de proyecto y a presentar su proyecto de forma resumida, gráfica y completa.

El lienzo consta de 9 casillas, cada una de ellas conectada a las demás. En estos recuadros los grupos de estudiantes plasmarán de forma concisa y precisa diversos aspectos de su proyecto. Para la realización de un proyecto de ApS, el canvas contiene las siguientes casillas:

1) Creación de valor social: esta casilla representa lo que el proyecto ofrecerá a la comunidad. Debe expresarse como una afirmación positiva, no como un problema, y debe esbozar claramente en qué consiste el proyecto.

Por ejemplo, construir un invernadero en el centro educativo para suministrar verduras y frutas frescas para los almuerzos.

2) Grupo comunitario objetivo: en esta casilla se identifican los miembros de la comunidad con los que se llevarán a cabo las acciones y que se beneficiarán de la ejecución del proyecto.

Por ejemplo, el alumnado de educación primaria de la comunidad.

3) Acciones específicas: esta casilla contendrá las acciones de campo que se llevarán a cabo para llegar a la comunidad objetivo y producir el resultado previsto. No debe incluir ninguna actividad de planificación o preparación, sino sólo aquellas que ayuden a materializar el proyecto. Estas acciones deben estar definidas en el tiempo y el espacio. Por ejemplo, repartir diariamente 5 cajas de verduras en cada escuela.

4) Comunicación y creación de redes: esta casilla describe los canales de comunicación que se utilizarán, por ejemplo, páginas en redes sociales o correos electrónicos.

5) Recursos clave: esta casilla describe los recursos (tanto humanos como materiales) que son esenciales para el desarrollo del proyecto. Por ejemplo, materiales de construcción, tierra, tuberías de agua, plantas, etc.

6) Actividades y acciones clave: para cumplir los objetivos del proyecto, habrá que realizar una serie de actividades en un orden determinado. Por ejemplo, reuniones con posibles colaboradores y patrocinadores, organización de la formación del alumnado de agricultura, entrega del material de construcción del invernadero, etc.

7) Socios clave: son los socios sin cuya participación peligra la consecución de los objetivos.

Por ejemplo, el consejo escolar, la tienda local de bricolaje, expertos/as en viticultura, etc.

8) Origen de los recursos: ¿Cómo va a obtener los recursos necesarios para el proyecto?

Por ejemplo, recaudación de fondos en la feria del centro educativo, patrocinadores, familias y tutores voluntarios, etc.

9) Estructura de costes y calendario: además de definir cómo obtendrá los recursos que necesita, será esencial determinar cómo se utilizarán, cuáles tendrán que reponerse y con qué frecuencia. Por ejemplo, factura de agua X 12 meses, ...kg de compost, ... kg de abonos ecológicos por suministro de 3 meses, etc.

También es importante aclarar que el canvas es un “sistema vivo” que cambiará y evolucionará a lo largo de la vida del proyecto. Tras la presentación del canvas de ApS, el alumnado de secundaria dispone de una hora para desarrollar el borrador de su lienzo y preparar su presentación. Cuando se acabe el tiempo, cada grupo cambia su canvas con otro grupo y se dan otros quince minutos para que el grupo revise el trabajo del otro grupo y escriba en un papel A4 sus principales comentarios. Posteriormente, cada grupo presenta su propio canvas y el grupo revisor hace comentarios. El alumnado de secundaria de otros grupos también puede hacer comentarios durante la discusión. En función de los comentarios recibidos, cada grupo adapta su canvas en consecuencia.



Plan de acción - Actividad para el diseño de proyectos

Objetivos:

- Vincular las actividades a los objetivos.
- Asignar responsabilidades.
- Establecer plazos.

Tiempo: 2 horas.

Materiales: papel A4, bolígrafos.

Instrucciones: El profesorado explica que cada objetivo suele requerir la realización de una serie de actividades diferentes y que cada actividad puede desglosarse en una serie de tareas para ayudar a los miembros del grupo a controlar lo que hay que hacer.

EJEMPLO: Meta No 1: reducir la delincuencia violenta en Gothamity.

Objetivo no 1: aumentar el número de superhéroes que viven en Gotham en un 100% para finales de año.

Actividad no 1: organizar una reunión de primera clase y una visita a Gotham City para todos los superhéroes del mundo.

Actividad no 2: trabaja con los agentes inmobiliarios de Gotham para desarrollar un paquete atractivo para los superhéroes.

Los grupos tardan 1 hora en preparar una tabla en la que para cada objetivo añaden un número de actividades y para cada actividad un número de tareas a realizar. Para cada tarea se asigna un responsable, los materiales específicos necesarios y un plazo de entrega.

Los grupos tendrán 1 hora para preparar una tabla donde para cada objetivo añaden una serie de actividades, y para cada actividad una serie de tareas a implementar. Para cada tarea se asigna una persona responsable, se necesitan materiales específicos y una fecha límite. El profesorado se mueve alrededor de los grupos y facilita el proceso, haciendo comentarios, dando retroalimentación y ayudando al alumnado de secundaria a superar posibles obstáculos. Al final de esta actividad, el alumnado de secundaria debe tener una visión clara de su plan de acción y de lo que se necesita para llevar a cabo las actividades de su proyecto.

Definir objetivos - Actividad de establecimiento de objetivos

Objetivos:

- Conocer los objetivos y su importancia en la fase de planificación del proyecto.
- Aprender a establecer objetivos SMART.
- Vincular los objetivos a las actividades.

Tiempo: 2 horas.

Materiales: papel A2, rotuladores.

Instrucciones: El canvas ofrece una visión rápida y completa de su proyecto. Sin embargo, dado que muchos detalles no se incluyen en el canvas, es necesario crear un conjunto de objetivos que le den una visión clara de lo que debe lograr y cómo hacerlo. Los objetivos describen las cosas que va a hacer para alcanzar su meta. Si todos los objetivos se realizan con éxito, significa que habrá alcanzado su meta. Una meta = varios objetivos.

Establecer objetivos SMART ¡Los objetivos deben ser SMART! El objetivo debe estar escrito con suficiente claridad para saber lo que se necesita hacer. Si está bien escrito, también le ayudará a medir eficazmente su éxito después de que el proyecto esté terminado. Un objetivo SMART es:

- **Específico:** está redactado de forma muy clara y precisa.
- **Medible:** incluye las metas que se pretenden alcanzar (por ejemplo, el número de miembros de la comunidad que se beneficiarán de su proyecto).
- **Alcanzable:** es algo que puedes lograr (por ejemplo, tienes las habilidades y los recursos para hacer lo que dices que vas a hacer).
- **Realista:** es práctico y factible (por ejemplo, no se trata de abarcar todos los centros educativos de la comunidad al mismo tiempo).
- **Oportuno** (o limitado en el tiempo): incluye un plazo para completar el objetivo (por ejemplo, “en tres meses”, “para finales de año”).

El grupo tarda 30 minutos en redactar los objetivos de su proyecto. Después, tendrán otros 30 minutos más para crear una infografía que presente sus objetivos con claridad. Cada grupo presenta sus gráficos y recibe comentarios de los demás grupos.

Discurso de ascensor - Actividad de presentación y actuación

Objetivos:

- “Vender” las propias ideas a los demás.
- Ejercitarse en hacer presentaciones eficaces en poco tiempo.

Tiempo: 45-50 minutos.

Instrucciones: Un discurso de ascensor es un discurso breve y persuasivo que se utiliza para despertar el interés por lo que hace su organización y dura lo mismo que un viaje en ascensor. También se puede utilizar para crear interés en un proyecto, idea o producto.

Tras una breve introducción por parte del profesorado, cada grupo se reúne y dispone de 20 minutos para preparar un breve discurso, de no más de 3 minutos, sobre su idea de proyecto y sus principales componentes, con el fin de persuadir a los socios de la comunidad para que participen en su proyecto.

A continuación, los grupos presentan sus ideas a la clase de forma convincente y la actividad finaliza con una reflexión.



World Café: Reunión con los socios de la comunidad

Objetivos:

- Presentar su idea de proyecto a los socios de la comunidad.
- Desarrollar la capacidad de persuasión.
- Ejercitar sus habilidades de presentación.

Tiempo: 60 minutos.

Materiales: papel, rotuladores, bebidas y aperitivos, velas, juegos, música y altavoces, platos, etc.

Instrucciones:

Parte 1: Cada grupo presenta el discurso de ascensor que ya se ha preparado en clase y responde a breves preguntas del público.

Parte 2: Se colocan las mesas y las sillas al estilo de un café chill out. Se añaden velas y luces suaves para crear un ambiente chill out. (La disposición debe estar lista antes de la hora de inicio del evento). El profesorado actúa como empleado de la cafetería, sirviendo algunas bebidas y aperitivos, mientras explica y aclara cuando es necesario. En cada mesa se discute un proyecto diferente. En cada mesa se encuentra el gráfico del canvas de aprendizaje-servicio y la infografía de los objetivos. El alumnado de secundaria discute con los socios de la comunidad con más detalle sobre el proyecto y obtienen sus comentarios. Un miembro designado en cada mesa toma notas. Los socios de la comunidad y el alumnado mentor pueden entrar y salir libremente de cada mesa y añadir sus propias contribuciones según sus experiencias.

Al final, el profesorado pide a cada mesa que presente las principales conclusiones y comparta los logros de aprendizaje dentro de la actividad.

Cinco dedos - Actividad de reflexión personal

Objetivos:

- Reflexionar sobre su experiencia.
- Evaluar sus logros de aprendizaje.

Tiempo: 30 minutos.

Materiales: papel A4, bolígrafos.

Instrucciones: Con el objetivo de obtener la opinión del alumnado de secundaria y resumir lo nuevo que ha aprendido cada uno de ellos/as, la actividad de evaluación “cinco dedos” puede ser una forma útil de involucrar a todo el alumnado de secundaria en el debate.

El profesorado pide al alumnado de secundaria que dibuje su mano en un papel. Para cada dedo de la mano hay una pregunta específica:

- ¿Qué es lo que más te ha gustado?
- ¿Qué no te ha gustado?
- ¿Qué es lo más importante que has aprendido?
- ¿Descubriste algo nuevo sobre ti mismo y, si es así, qué es?
- Pequeños detalles que te hayan tocado espiritualmente.

Después de responder a las preguntas, se invita a todos/as a compartir y reflexionar sobre sus respuestas.

Un proyecto sobre ruedas - Actividad de reflexión sobre un proyecto de grupo

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento analítico.
- Promover el análisis de la dirección del proyecto y la introducción de cambios relevantes.
- Promover el liderazgo del alumnado de secundaria.

Tiempo: 1 hora.

Instrucciones: El profesorado introduce la actividad afirmando que es importante dejar espacio para las actividades de reflexión programadas mientras se desarrolla el proyecto, a fin de aprovechar el trabajo realizado y realizar ajustes rápidos a medida que se avanza.

Se pide al alumnado de secundaria que imagine el proyecto como un coche y que relacione los componentes del proyecto con cada parte del vehículo y los dibujen. Cada grupo toma un papel y rotuladores y comienza a discutir las siguientes preguntas como guía para ayudarles a dibujar el coche de su proyecto:

- a) ¿Cómo es el coche: grande, pequeño, firme, inestable, etc.?
- b) ¿Qué componentes son las ruedas del coche? ¿Qué lo mueve?
- c) ¿Cuál es la fuente de combustible/energía? ¿Tiene suficiente?
- d) ¿Adónde va?
- f) ¿Quién viaja en él? ¿Quién es el conductor y qué papel desempeñan los demás?
- g) ¿Qué obstáculos hay en la carretera?
- h) ¿Hay otros coches en la misma carretera? ¿Cómo son?
- i) ¿Qué equipaje llevamos en el coche?
- j) ¿Qué elementos de seguridad tiene el coche? ¿Qué hay en el botiquín?
- k) ¿Qué paradas debemos hacer en el camino?
- l) ¿Qué cosas necesitan asistencia mecánica urgente?

Después de 30 minutos, cada grupo presenta su vehículo a la clase.

Paseo por la galería - Preparación del evento final

Objetivos:

- Discutir el evento final
- Desarrollar el trabajo en equipo

Tiempo: 1-2 horas

Materiales: papel, marcadores, cinta adhesiva.

Instrucciones: esta técnica de debate permite al alumnado de secundaria participar activamente mientras recorren el aula. Trabajan juntos en pequeños grupos para compartir ideas y responder a preguntas significativas, documentos, imágenes, situaciones de resolución de problemas o textos. En una situación particular, la actividad se utilizará como herramienta de desarrollo de ideas para el evento final de demostración/celebración.

Pasos de implementación:

1. **Escribir:** Elaborar seis preguntas o indicaciones sobre el acto de demostración/celebración final y escribir cada una de ellas en una hoja de papel milimetrado. Cuelgue o coloque las preguntas o avisos en varios lugares del aula para crear seis estaciones.

Preguntas orientativas:

1. ¿QUIÉN participará en el acto?
2. ¿CUÁNDO y DÓNDE tendrá lugar?
3. ¿CÓMO será el evento?
4. ¿QUÉ actividades se incluirán en el evento?

2. **Comenzar:** En su primera estación, los grupos leerán lo que se ha publicado, y un anotador deberá escribir las respuestas, pensamientos y comentarios del grupo en el papel milimetrado. También es posible tener marcadores de diferentes colores para cada grupo.

3. **Rotar:** Después de cinco minutos, los grupos rotan a la siguiente estación. El alumnado de secundaria lee y discute la respuesta del grupo anterior y añaden contenido propio. Repita la operación hasta que todos los grupos hayan visitado cada estación.

4. **Supervisar:** Es importante que el profesorado supervise las estaciones mientras el alumnado de secundaria participa. También puede ser necesario que aclare o dé pistas si el alumnado de secundaria no entiende o malinterpreta lo que se publica en su estación.

5. **Reflexionar:** El alumnado de secundaria vuelve a sus estaciones anteriores para leer todo lo que se ha añadido a su primera respuesta. A continuación, la clase vuelve a reunirse para debatir y llegar a un acuerdo sobre el contenido del acto de celebración final, asignar responsabilidades y establecer un calendario para su realización.

Evaluación de eventos Mentimeter

Mentimeter.com es una plataforma de presentaciones en línea de acceso gratuito que ofrece diversas funciones y posibilidades para crear presentaciones interactivas, pero también para recoger encuestas, datos y opiniones de los participantes mediante dispositivos inteligentes y para obtener información sobre los participantes con tendencias y exportación de datos.

Para recoger la opinión del alumnado de secundaria sobre el evento de celebración, el profesorado organiza una encuesta de Mentimeter con las siguientes preguntas:

- ¿Qué ha ido bien que te gustaría repetir en futuros proyectos?
- ¿Qué no ha ido bien que te gustaría evitar en futuros proyectos?
- ¿Conseguiste tu objetivo?
- ¿Los resultados fueron los esperados?
- ¿Se cumplieron todos los requisitos?
- ¿Se completaron todas las tareas?
- ¿En qué medida te sientes satisfecho de tu contribución?

Después de cada pregunta, el profesorado pide al azar al alumnado de secundaria que comenten los resultados de la encuesta y den sus explicaciones.

6 pegatinas para pensar - Evaluación final del proyecto

Objetivos: reflexionar y pensar sobre las actividades realizadas durante el diseño y la ejecución del proyecto y evaluar tanto el trabajo en grupo como la contribución individual.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: papel de rotafolio, rotuladores, notas adhesivas de diferentes colores.

Instrucciones: 6 pegatinas de pensar es un ejercicio de evaluación basado en el método de los 6 sombreros para pensar de De Bono. Sin embargo, este ejercicio puede utilizarse tanto para la evaluación individual como para la grupal. También puede utilizarse como método de autoevaluación.

Parte 1: el profesorado prepara un papel grande (6 rotafolios pegados entre sí) y pinta de forma circular cualquier palabra: por ejemplo ¡GRACIAS! También prepara 6 pegatinas de diferentes colores: blanco, rojo, amarillo, rosa, verde y azul. El profesorado coloca el rotafolio grande y las pegatinas de colores en el suelo y escribe en la pizarra las descripciones de las pegatinas de colores:

Blanco - Datos, Información, Hechos - En las pegatinas blancas los participantes escriben sólo los hechos que recuerdan que han sucedido.

Rojo - Sentimientos y emociones - ¿Qué sentimientos y emociones tuvieron durante el programa de ApS?

Amarillo - Cosas positivas - Los participantes responden a la pregunta: ¿Qué cosas positivas ocurrieron durante el proceso?

Rosa - Contribución - ¿Cuáles fueron sus contribuciones durante el proyecto?

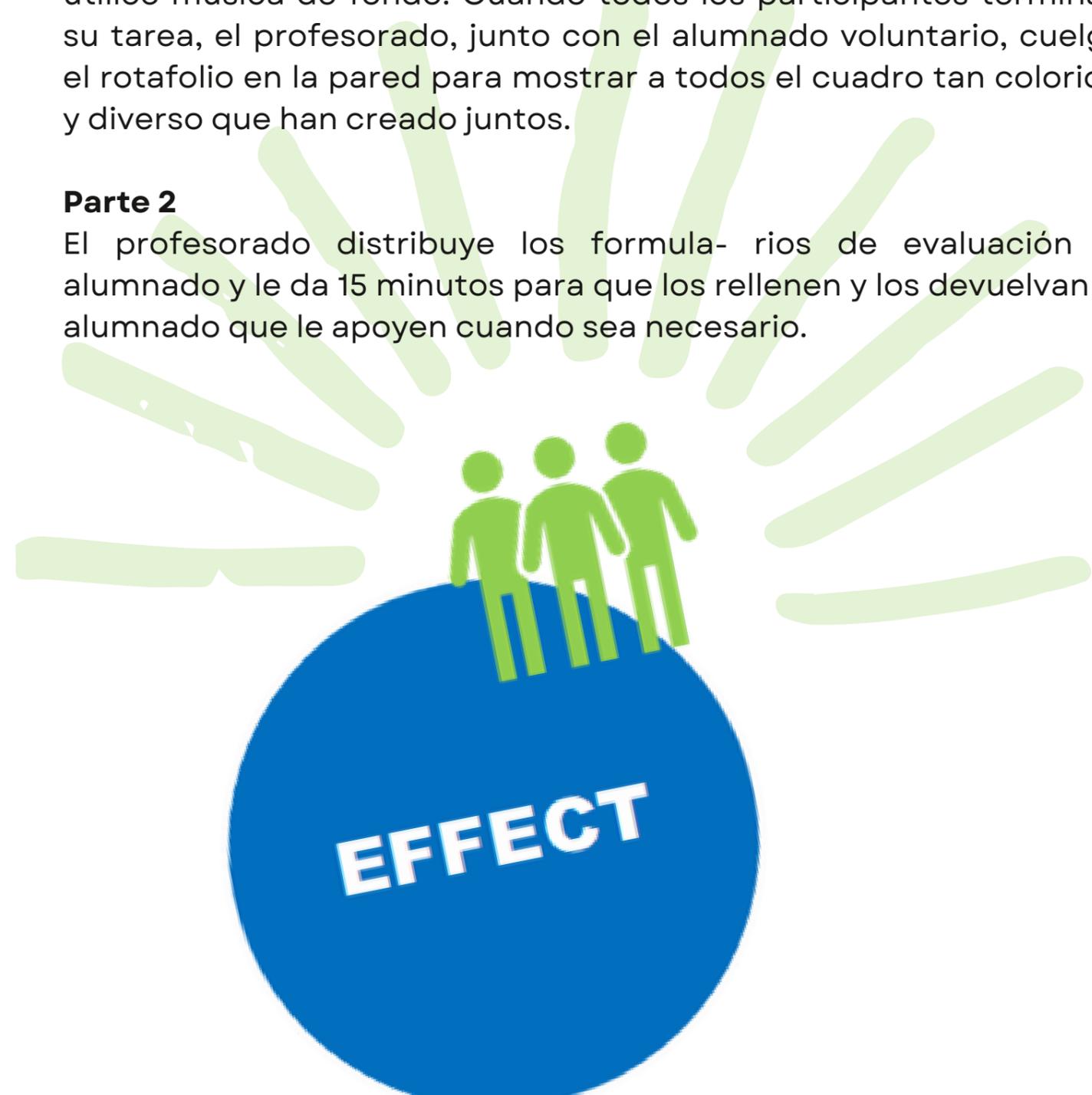
Verde - Pensamiento e ideas creativas - ¿Qué fue lo más interesante y nuevo para ellos, lo que les llevó a crear algo nuevo?

Azul - Resumen, conclusión. ¿A qué conclusión llegan después de la formación? Cómo lo han resumido ellos mismos.

El profesorado da a los participantes 20-30 minutos para que rellenen cada pegatina de color y peguen las pegatinas al azar en las palabras escritas en el rotafolio. Es mejor que el profesorado utilice música de fondo. Cuando todos los participantes terminan su tarea, el profesorado, junto con el alumnado voluntario, cuelga el rotafolio en la pared para mostrar a todos el cuadro tan colorido y diverso que han creado juntos.

Parte 2

El profesorado distribuye los formularios de evaluación al alumnado y le da 15 minutos para que los rellenen y los devuelvan al alumnado que le apoyen cuando sea necesario.



HERRAMIENTAS SUGERIDAS

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA APS



Participación en el Proyecto ApS

A través de la participación en el Proyecto ApS...

1 = Totalmente en desacuerdo 2 = Algo en desacuerdo 3 = Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4 = Algo de acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo

Obtuve una comprensión más profunda de las cosas que aprendí.	1	2	3	4	5
Aprendí a aplicar conceptos a situaciones reales.	1	2	3	4	5
Entiendo mejor el papel de un profesional en este campo.	1	2	3	4	5
Me interesé más en una carrera relacionada con el trabajo comunitario.	1	2	3	4	5
Aprendí sobre la comunidad.	1	2	3	4	5
Aprendí a apreciar las diferentes culturas.	1	2	3	4	5
Aprendí a ver los problemas sociales de una manera nueva.	1	2	3	4	5

Me volví más consciente de la comunidad de la que soy parte.	1	2	3	4	5
Estoy planeando involucrarme con el voluntariado en el futuro.	1	2	3	4	5
Estoy planeando implementar otros proyectos de ApS en el futuro	1	2	3	4	5

Gracias a la participación en el Proyecto ApS desarrollé...

Habilidad para comunicarme mejor.	1	2	3	4	5
Habilidad para trabajar con información.	1	2	3	4	5
Capacidad de escuchar activamente a los demás.	1	2	3	4	5
Habilidad para participar en una discusión.	1	2	3	4	5
Habilidad para comunicarme en un idioma extranjero.	1	2	3	4	5

HERRAMIENTAS SUGERIDAS

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA APS



Gracias a la participación en el Proyecto ApS desarrollé...

1 = Totalmente en desacuerdo 2 = Algo en desacuerdo 3 = Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4 = Algo de acuerdo 5 = Totalmente de acuerdo

Conocimientos de PC e Internet	1	2	3	4	5
Actitud crítica ante la información disponible.	1	2	3	4	5
Capacidad para percibir y analizar problemas y resolverlos de forma independiente y creativa.	1	2	3	4	5
Habilidad para tomar una decisión y pensar críticamente.	1	2	3	4	5
Capacidad para manejar el estrés y trabajar en situaciones difíciles.	1	2	3	4	5
Habilidad para utilizar nuevos conocimientos.	1	2	3	4	5
Automotivación para aprender	1	2	3	4	5

Auto-respeto y confianza en uno mismo	1	2	3	4	5
Capacidad para trabajar en equipo	1	2	3	4	5
Adaptabilidad y flexibilidad	1	2	3	4	5
Responsabilidad y confiabilidad	1	2	3	4	5
Capacidad de tolerar a los demás	1	2	3	4	5
Actitud y pensamiento emprendedor.	1	2	3	4	5
Habilidad para gestionar proyectos	1	2	3	4	5
Habilidad para presentar y promover algo.	1	2	3	4	5
Gestión del tiempo	1	2	3	4	5
Capacidad para planificar y organizar el propio trabajo.	1	2	3	4	5

HERRAMIENTAS SUGERIDAS

EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA APS



Gracias a la participación en el Proyecto ApS desarrollé...

Capacidad de adaptación a las condiciones de trabajo.	1	2	3	4	5
Habilidad para dirigir una reunión.	1	2	3	4	5
Habilidad de liderazgo	1	2	3	4	5
Habilidad para centrarse en un cliente	1	2	3	4	5
Respetar las reglas y normas	1	2	3	4	5
Capacidad para prestar ayuda en situaciones críticas.	1	2	3	4	5
Protección de las tradiciones culturales	1	2	3	4	5
Protección medioambiental	1	2	3	4	5
Habilidad para orientarse en las necesidades de individuos, grupos y comunidades.	1	2	3	4	5

Habilidad para participar activamente en la solución de problemas de la comunidad.	1	2	3	4	5
Responsabilidad personal y responsabilidad por los demás.	1	2	3	4	5



¿Cuánto tiempo dedicó a la preparación, implementación y evaluación del proyecto de ApS en total?

Por favor evalúe la cooperación con el trabajador juvenil como tutor de su proyecto ApS. ¿Qué apoyo recibió? ¿Qué te perdiste?

Intente evaluar su participación general en el proyecto ApS:

a. Si su experiencia fue excelente o buena, ¿qué hizo que fuera así?

b. Si su experiencia fue promedio, ¿qué hizo que fuera así?

c. Si su experiencia fue mala o terrible, ¿qué hizo que fuera así?

ANEXO 3

EJEMPLOS DE PROYECTOS DE APRENDIZAJE-SERVICIO



SLUSIK

EJEMPLOS

Iniciativa del Proyecto Pobreza - Irlanda

Un equipo de 6 estudiantes de Coláiste Iósaef en el condado de Limerick estaba interesado en abordar las desigualdades y los estigmas que rodean los períodos en la escuela. Después de una investigación general, el equipo se dio cuenta de que varios de sus compañeros de estudios podían no tener acceso a productos sanitarios, lo que los llevó a sentir vergüenza y la autoexclusión de la escuela. Buscaron normalizar la discusión sobre el periodo y se propusieron educar a sus pares sobre la salud reproductiva.

Beneficios específicos del proyecto

- Los estudiantes obtuvieron el acuerdo del director de que los productos sanitarios básicos deben proporcionarse en los baños escolares de forma gratuita.
- Los maestros dieron donaciones y el equipo se acercó a varias tiendas locales para obtener patrocinios y donar productos sanitarios a la escuela, creando conciencia en la comunidad en general.
- Su proyecto tuvo tanto éxito que Coláiste Iósaef los inscribió en los Premios Jóvenes Innovadores Sociales, y los estudiantes fueron invitados a una entrevista con un programa de radio local.

Aprendizaje:

- Empatía y conciencia de los demás.
- Comportamientos inclusivos
- Habilidades interpersonales

Desafíos durante el proyecto:

- Comprender el alcance del problema, ya que las personas se sienten demasiado avergonzadas para hablar abiertamente
- Encontrar una forma adecuada de comunicar sus mensajes.
- Identificar soluciones que fueran asequibles y fáciles de implementar

"Lo más destacado para mí fue probablemente el proyecto en el que recorrimos las aulas. Fue genial involucrar a la gente... fue agradable ver a la gente involucrarse tanto en un asunto que en realidad es tan cercano al corazón". - Estudiante, Coláiste Iósaef

Un equipo de 4 estudiantes de Coláiste Mhichil en la ciudad de Limerick se inspiró después de reunirse con su socio comunitario, quien habló sobre el impacto de los elementos cotidianos en el medio ambiente. Al darse cuenta de que era algo a lo que ellos y otros estudiantes estaban contribuyendo sin saberlo, el equipo decidió aumentar la conciencia en toda la escuela sobre la importancia del reciclaje y tomar medidas.

Beneficios específicos del proyecto:

- Aumento del reciclaje en la escuela al diseñar y organizar sus propios puntos de recolección para que los compañeros estudiantes reciclen sus botellas de plástico usadas y paquetes de papas fritas. Esta iniciativa fue aprobada por el director y ha aumentado la conciencia en toda la escuela sobre la importancia del reciclaje.
- Los Estudiantes se sorprendieron con la rapidez con la que podían comenzar a marcar una diferencia práctica. Después del éxito inicial, el equipo estaba ansioso por continuar con sus colecciones.

Aprendizaje:

- Conciencia de los problemas ambientales locales.
- Capacidad para influir en el cambio social.
- Empatía y conductas inclusivas

Desafíos durante el proyecto:

- Limitaciones de tiempo debido a la pandemia que acortó el período escolar
- Encontrar formas de comunicar su mensaje a los demás no fue tan fácil como se pensó al principio.

"Si las personas no colocan sus botellas y paquetes de papas fritas en ningún lado y simplemente los tiran, eso afecta negativamente a su comunidad".

"No sabía sobre el cambio climático, que los alimentos pueden tener ese efecto. Me gusta mucho hacer algo para ayudar al medio ambiente".

- Estudiantes, Coláiste Mhichil

Después de familiarizarse con los tres poderes del Estado, los Estudiantes decidieron abordar un espacio en su comunidad: su escuela. Se reunieron con representantes de una organización para jóvenes, Association Delta, que ayudan a reconocer y respetar a los jóvenes activos en sus comunidades. Después de algunas lluvias de ideas y debates, los estudiantes acordaron que su dolor está en los baños de las escuelas. Luego propusieron una pregunta de referéndum: "¿Quieres separar los baños?". Prepararon la campaña e hicieron carteles y anuncios a todos sus compañeros. También se reunieron con el director y otros profesores. Después de reunir las firmas necesarias en solo un día, los estudiantes hicieron sus urnas personalizadas. Un asombroso 60% del alumnado votó. De eso, el 64% quería cambiar los baños de la escuela. Los estudiantes llevaron los resultados al director, quien inició los procedimientos para la acción.

Beneficios específicos del proyecto

- Los estudiantes se pusieron a trabajar en su trabajo en equipo, comunicación y habilidades cívicas. Llegaron a conocer mejor a su escuela ya sus maestros. También adquirieron más confianza y algunos se sintieron motivados para unirse a otros proyectos o iniciar el suyo propio.
- El grupo objetivo eran otros estudiantes que pudieron ver a sus colegas (¡más jóvenes!) hacer un cambio fundamental en la escuela. Participaron en el referéndum y mejoraron los baños con productos sanitarios
- El socio comunitario tuvo la oportunidad de probar y desarrollar un nuevo método para activar la inclusión y la acción de los jóvenes
- La escuela se benefició de mejores baños y un cambio en la cultura y el ambiente escolar. ¡No todos los días los estudiantes pueden relacionarse con los maestros y los líderes escolares de una manera estructurada para exigir sus derechos!

Aprendizaje:

Después del proyecto, se suponía que los estudiantes debían saber cómo:

- Describir el papel de la Constitución de la República de Croacia,
- Describir el propósito del referéndum, y enumerar los pasos para organizar el referéndum,
- Analizar las necesidades de la comunidad y formularlas en una pregunta de referéndum,
- Describir su papel y contribución en la iniciación del referéndum en la escuela.

Los estudiantes alcanzaron los resultados del aprendizaje con una combinación de conferencias y trabajo práctico.

Desafíos durante el proyecto:

El referéndum fue largo y, debido al COVID-19, algunos estudiantes no participaron de principio a fin. También requería mucho tiempo, ya que algunos Estudiantes sentían que les habría ido mejor con una lección. Los socios comunitarios y los modelos a seguir sintieron que los estudiantes se beneficiarían si tuvieran más tiempo para cada actividad y se concentraran en las actividades de creación de grupos.

"Lo que encontré útil es ver los resultados de mi trabajo. Si estoy en la escuela, por lo general no es tan importante". - Laura, 15

"Los ejemplos dejaron el mayor impacto de la práctica, la forma en que los niños aprenden a través de los problemas que surgen en su comunidad. Los estudiantes sienten que sus acciones cambian la escuela, ¡están orgullosos y se sienten más conectados con la comunidad escolar!" - Sonja, Maestra

Con la ayuda de la ONG Kinderschuhe für Osteuropa, Students trabajó bajo la guía de alumnado mentores para preparar cajas llenas de material escolar básico para niños en países de Europa del Este. Los materiales escolares en estas cajas fueron todos hechos a mano por los Estudiantes.

Beneficios específicos del proyecto

Gracias al proyecto, la comunicación entre los escolares aumentó. Tenían nuevos temas para comunicar y mencionaron que hablar de temas comunitarios o de caridad no era algo común para ellos. Reconocieron este cambio en el salón de clases. Gracias al proyecto, también tuvieron la oportunidad de trabajar con compañeros de clase con los que no eran cercanos. Los estudiantes también estaban felices de recibir algunas tareas específicas durante el proyecto. Todos tenían algunos pasos que seguir y tareas que terminar, y podían trabajar en equipo. Cada uno era responsable de sus propias tareas, pero al mismo tiempo, del éxito del equipo.

Aprendizaje: Los estudiantes de la Escuela se sintieron felices de haber desarrollado competencias para ser un ciudadano activo y tener una perspectiva que va más allá de su propia vida. La forma de animar a los demás compañeros que no mostraban demasiado interés fue otro de los puntos que desarrollaron.

Desafíos durante el proyecto:

La comunicación entre los maestros y los mentores no funcionó bien. Los maestros mencionaron que la inclusión de mentores en los proyectos no era realmente necesaria y que los pasos del proyecto podrían implementarse sin mentores, lo que generaba tensión.

"Trabajar con los socios de la comunidad y las ONG cuando son niños puede motivarlos a realizar este tipo de trabajo en el futuro". - Socios de la comunidad

La primera acción (SLUSIK Reforesta) se centró en la concienciación medioambiental y los alumnos contactaron con una ONG local que trabaja con espacios naturales y reforestaciones. Los estudiantes construyeron un invernadero para la escuela secundaria con árboles autóctonos y realizaron una reforestación en una colina quemada cerca de la escuela secundaria.

La segunda acción (Recetas de la Abuela) estuvo enfocada a conectar con las personas mayores, para que convivieran con los Estudiantes y compartieran experiencias y recetas antiguas. Para esta acción, los Estudiantes se pusieron en contacto con la asociación de vecinos de la localidad, que hizo el papel de intermediario entre los Estudiantes y los vecinos jubilados sin familiares ni vida social activa. Los Estudiantes elaboraron un guión para entrevistar a los vecinos voluntarios y las entrevistas se realizaron en el centro de educación secundaria.

Beneficios específicos del proyecto

- Los estudiantes han logrado los objetivos del proyecto, y los beneficios en el grupo objetivo y la comunidad aún están por llegar.
- La escuela ha ganado popularidad con respecto a la participación comunitaria.
- Los maestros han aprendido una forma diferente de conducir y aplicar las lecciones.
- Los alumnos han desarrollado sus habilidades sociales, ya que han participado de forma proactiva en las actividades desde el principio, y su motivación con el proyecto ha ido aumentando a lo largo de las sesiones.
- Han trabajado en sus habilidades de negociación y comunicación, y han mejorado su capacidad para escuchar y comprender las opiniones e ideas de los demás.

Aprendizaje: El programa ha mostrado resultados positivos en lo que respecta al aprendizaje socioemocional, las habilidades sociales y las competencias cívicas de los estudiantes. El compromiso fue creciendo con las fases del proyecto, porque los Estudiantes tardaron un tiempo en comprender el objetivo final del proyecto y sentir que era suyo, en lugar de "un proyecto escolar más". Los mentores ayudaron en el proceso, ya que eran una referencia educativa, pero no formaban parte del personal de la escuela secundaria, y ese contraste ayudó mucho con el vínculo.

Desafíos durante el proyecto:

- Los profesores al inicio tuvieron dificultades para desempeñar el rol que el proyecto les asignaba en colaboración con los mentores.
- La falta de motivación de los Estudiantes al principio hizo que abordaran el proyecto como una excusa para faltar a clases, por lo que algunas de las sesiones fueron ralentizadas deliberadamente por cierto grupo de Estudiantes, y no vieron claramente que no era otro proyecto escolar
- La dificultad de implementar el proyecto como parte del currículo escolar ha sido una lucha constante, y no fue totalmente resuelta.
- La falta de participación de los adultos mayores de la comunidad por efectos del COVID

"El proyecto nos ha ayudado a conocernos mejor y a nosotros mismos, y ahora nos sentimos muy unidos con el resto de la clase" - María, Alumna

"Hemos sido testigos de un liderazgo inesperado de niñas que eran tan calladas y tímidas al comienzo del año académico. El proyecto creó el contexto que necesitaban para explotar realmente su potencial".

- Antonio, Profesor

Como parte del proyecto, los estudiantes organizaron varias actividades sobre el tema del desarrollo de la competencia lectora. Un grupo de alumnos organizó un evento especial - Noche de Literatura, en el que se leyeron varios libros dentro de la escuela. Otro grupo visitó a personas mayores en un centro de servicios sociales, donde leyeron libros con ellos. Los estudiantes también ensayaron teatro para los grados más jóvenes y leyeron en el espacio recién inaugurado dedicado a los libros en la escuela.

Beneficios específicos del proyecto

El proyecto apoyó el desarrollo de la competencia lectora en la comunidad escolar y las relaciones en la escuela y en la comunidad escolar en general. Los estudiantes aprendieron a usar su tiempo libre de manera efectiva, desarrollaron una cultura de lectura. Dentro de la comunidad de personas mayores, el proyecto contribuyó a su sentido de utilidad, pero también apoyó sus relaciones sociales y creó un espacio para transmitir la experiencia de la generación mayor a la más joven. El proyecto también contribuyó a la visibilidad de la nueva biblioteca y sala de lectura abierta a los estudiantes de la escuela.

Otro beneficio del proyecto fue el aumento del interés de los estudiantes por los libros y la lectura, mayor independencia en la organización de eventos culturales, habilidades para tomar fotos y videos de eventos, independencia de los estudiantes para elegir ejemplos, trabajar con un texto literario, aceptación del voluntariado como parte natural de las actividades escolares.

Aprendizaje: La participación activa de los estudiantes en actividades individuales mejoró la visión general de la literatura mundial. Al mismo tiempo, fortaleció las habilidades sociales: comunicación, presentación, pensamiento crítico, empatía y habilidades sociales.

Desafíos durante el proyecto:

- Estimación insuficiente de la asignación de tiempo
- No completar algunos detalles, comunicación insuficiente entre algunos miembros del equipo.
- En algunos casos, los Estudiantes pueden haber sido demasiado influenciados por el Docente y no asumieron suficiente responsabilidad por los aspectos de la actividad que logran implementar por sí mismos.

"Me dio una idea de la sociedad civil". - María, estudiante

*"Así que ciertamente cambió la relación entre los maestros".
- Jan, estudiante*

*"Todos somos parte de la sociedad y de alguna manera deberíamos contribuir a ella".
- Ana, estudiante*

ANEXO 4

FORMACIÓN DEL ALUMNADO MENTOR Y REFERENCIAS DE CALIDAD



MODELO A SEGUIR DE ENTRENAMIENTO

Para que el trabajo del alumnado mentor sea eficaz, han de cumplirse los siguientes seis estándares básicos: (1) Reclutamiento, (2) Selección, (3) Formación, (4) Emparejamiento e iniciación, (5) Seguimiento y apoyo, y (6) Cierre. Estos estándares cubren los aspectos de los programas de mentoría que apoyan directamente las relaciones que se establecen en ellos.



1 - Reclutamiento

A la hora de seleccionar al alumnado mentor de las universidades para los programas de ApS que se implementan en los centros de educación secundaria, es importante que los programas establezcan expectativas realistas sobre lo que es una relación de alumnado mentor y lo que puede lograr. Los programas de mentoría deben basarse en su reputación e imagen positivas para promover la participación como alumnado mentor y la mentoría de otros como una actividad convincente y valiosa. Los materiales de reclutamiento deben diseñarse para atraer y comprometer a un público objetivo adecuado cuyas habilidades y motivaciones se ajusten mejor a los objetivos y la estructura del programa. La importancia del alumnado mentor puede darse a conocer a una amplia gama de estudiantes de diferentes disciplinas.



1 - Reclutamiento (Continuación)

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa utiliza estrategias de reclutamiento que retratan de manera realista los beneficios, las prácticas, los apoyos y los desafíos de ser alumnado mentor en el programa de ApS.
- El programa utiliza estrategias de selección que construyen actitudes y emociones positivas sobre el hecho de ser alumnado mentor.
- El programa recluta al alumnado mentor cuyas habilidades, motivaciones y antecedentes se ajustan mejor a los objetivos y la estructura del programa de ApS.
- El programa anima al alumnado mentor a colaborar en los esfuerzos de captación, proporcionándoles recursos para que pidan a las personas que conocen, que cumplen los criterios de elegibilidad del programa, que se conviertan también en alumnado mentor.
- El programa comunica a los mentores sobre cómo actuar como mentor y los beneficios de la mentoría y el voluntariado.
- El programa cuenta con una declaración escrita disponible públicamente en la que se describen los requisitos de elegibilidad para el alumnado mentor en el programa de ApS.
- El programa utiliza múltiples estrategias para reclutar al alumnado mentor (por ejemplo, solicitud directa, medios de comunicación social, métodos tradicionales de comunicación de masas, presentaciones, referencias) de forma continua.
- El programa lleva a cabo sesiones de concienciación e información para el potencial alumnado mentor.

2 - Selección

El proceso de selección del alumnado mentor ayuda a determinar si tienen el tiempo, el compromiso y las cualidades personales para ser seguros y eficaces en su papel.

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa ha establecido criterios para aceptar al alumnado mentor en el programa, así como criterios para descalificar a los/as solicitantes inadecuados.
- El alumnado solicitante completa una solicitud por escrito que incluye preguntas diseñadas para ayudar a evaluar su seguridad e idoneidad para la mentoría de los/as jóvenes.
- El programa lleva a cabo al menos una entrevista cara a cara con cada solicitante que incluye preguntas diseñadas para ayudar al programa a evaluar su idoneidad para ser alumnado mentor de un joven.
- El programa lleva a cabo una exhaustiva comprobación de los antecedentes penales del alumnado solicitante.
- El alumnado solicitante acepta por escrito un compromiso de tiempo mínimo que exige el programa de ApS.
- El alumnado solicitante se compromete por escrito a participar en reuniones presenciales con el alumnado de secundaria con los que se han emparejado, con la frecuencia y el número de horas mínimo exigido por el programa de ApS.
- El programa utiliza herramientas y prácticas de selección basadas en la evidencia para identificar a las personas que tienen actitudes y creencias que apoyan las relaciones seguras y eficaces de el alumnado mentor.

3 - Formación

Formar al futuro alumnado mentor en los conocimientos básicos, las actitudes y las aptitudes necesarias para establecer una relación de mentoría eficaz y segura utilizando un lenguaje y unas herramientas culturalmente adecuadas.

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa ofrece un mínimo de dos horas de formación previa al encuentro, en persona, para el alumnado mentor.
- El programa ofrece una formación previa al encuentro para el alumnado mentor sobre los siguientes temas:
 - (a) requisitos del programa (por ejemplo, duración del encuentro, frecuencia del encuentro, duración de las visitas, protocolos para faltar, llegar tarde a las reuniones y terminar el encuentro)
 - (b) objetivos y expectativas de los/as participantes para la relación con el alumnado mentor
 - (c) obligaciones de los/as participantes y roles apropiados
 - (d) desarrollo y mantenimiento de la relación
 - (e) cuestiones éticas y de seguridad que pueden surgir relacionadas con la relación con el alumnado mentor
 - (f) cierre efectivo de la relación con el alumnado mentor
 - (g) fuentes de asistencia disponibles para apoyar al alumnado mentor
 - (h) oportunidades y desafíos asociados con la mentoría de poblaciones específicas de jóvenes (por ejemplo, niños con un padre encarcelado, jóvenes implicados en el sistema de justicia juvenil, jóvenes en régimen de acogida, jóvenes que han abandonado la escuela), si procede
 - (i) iniciar la relación con el alumnado mentor.

- El programa proporciona formación previa a la relación para el alumnado mentor sobre las siguientes políticas de gestión de riesgos que se ajustan al modelo de programa, al entorno y a la población a la que se presta servicio:
 - (a) contacto físico apropiado
 - (b) contacto con el programa de aprendizaje-servicio (por ejemplo, a quién contactar, cuándo contactar)
 - (c) requisitos de supervisión de la relación (por ejemplo, tiempo de respuesta, frecuencia, horario)
 - (d) actividades aprobadas
 - (e) requisitos de notificación obligatoria asociados con la sospecha de abuso o negligencia infantil, y con el suicidio y el homicidio;
 - (f) confidencialidad y anonimato
 - (g) uso de los medios digitales y sociales
 - (h) visitas nocturnas y viajes fuera de la ciudad: Dinero gastado en actividades de estudiantes de secundaria y alumnado mentor;
 - (i) transporte
 - (j) procedimientos de emergencia y situaciones de crisis;
 - (k) salud y atención médica
 - (l) disciplina
 - (m) abuso de sustancias
 - (n) inclusión de otras personas en las reuniones del partido (por ejemplo, hermanos, amigos del estudiante de secundaria)
 - (o) uso de fotos e imágenes
 - (p) evaluación y uso de datos
 - (q) procedimientos de reclamación
 - (r) otros temas relevantes del programa.

4 - Emparejamiento e Iniciación

A la hora de emparejar al alumnado mentor con el alumnado de secundaria, y de iniciar la relación con el alumnado mentor, es importante utilizar estrategias que puedan aumentar la probabilidad de que las relaciones de mentoría perduren y sean eficaces.

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa tiene en cuenta las características del alumnado mentor y de cada estudiante de secundaria (por ejemplo, los intereses, la proximidad, la disponibilidad, la edad, el sexo, la raza, la etnia, la personalidad, las preferencias expresadas por el alumnado mentor, el/la estudiante de secundaria y las familias o tutores, los objetivos, los puntos fuertes y las experiencias anteriores) a la hora de establecer las correspondencias.
 - El programa organiza y documenta una reunión inicial entre el alumnado mentor y el/la estudiante de secundaria.
 - Los/as responsables del programa deben estar presentes durante la reunión inicial del alumnado mentor y el/la estudiante de secundaria.
 - El alumnado mentor, el/la estudiante de secundaria y los/as responsables del programa de ApS se reúnen en persona para firmar un acuerdo de compromiso en el que se aceptan las normas y los requisitos del programa (por ejemplo, la frecuencia, la intensidad y la duración de las reuniones de emparejamiento; las funciones de cada persona involucrada en la relación de mentoría; la frecuencia del contacto con el programa), y las políticas de gestión de riesgos.
 - El programa empareja al alumnado de secundaria con el alumnado mentor, que es al menos tres años mayor que el alumnado de secundaria.
- El programa patrocina un evento de emparejamiento en grupo en el que el alumnado mentor y el alumnado de secundaria pueden conocerse e interactuar entre sí y proporcionar al programa información sobre las preferencias del emparejamiento.
 - El programa se asegura de que la reunión inicial de emparejamiento se produzca en la escuela.
 - Los/as responsables del programa preparan al alumnado mentor para la reunión inicial después de que se haya determinado el emparejamiento (por ejemplo, proporcionan al alumnado mentor información de fondo sobre el alumnado de secundaria; recuerdan al alumnado mentor la confidencialidad; discuten las posibles oportunidades y desafíos asociados con la mentoría y el apoyo al estudiante de secundaria propuesto).
 - Los/as responsables del programa preparan al alumnado de secundaria para la reunión inicial después de que se haya determinado el emparejamiento (por ejemplo, proporcionan al alumnado de secundaria información de fondo sobre el alumnado mentor seleccionado).

FORMACIÓN DEL ALUMNADO MENTOR Y REFERENCIAS DE CALIDAD

5 - Seguimiento y Apoyo

A la hora de supervisar los hitos de la relación del alumnado mentor y la seguridad del alumnado de secundaria y de apoyarlos mediante el asesoramiento continuo, la resolución de problemas, la formación y el acceso a los recursos durante la duración de cada relación.

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa se pone en contacto con el alumnado mentor y el alumnado de secundaria con una frecuencia mínima de N* veces al mes durante el primer mes y los siguientes.
- En cada contacto de seguimiento con el alumnado mentor, el programa debe preguntar al alumnado mentor sobre las actividades de mentoría, los resultados del alumnado de secundaria, los problemas de seguridad de los del alumnado de secundaria, la calidad de la relación con el alumnado mentor y el impacto de la mentoría en el alumnado mentor y en el alumnado de secundaria, utilizando un procedimiento estandarizado.
- En cada contacto de seguimiento con el alumnado de secundaria, el programa debe preguntar al alumnado de secundaria sobre las actividades de mentoría, los resultados del alumnado de secundaria, las cuestiones de seguridad, la calidad de la relación de mentoría y el impacto de la mentoría en el alumnado de secundaria utilizando un procedimiento estandarizado.
- El programa sigue un protocolo basado en la evidencia para obtener una evaluación más profunda del alumnado mentor y del alumnado de secundaria sobre la calidad de sus relaciones de mentoría, y utiliza herramientas de evaluación de las relaciones probadas científicamente.
- El programa se pone en contacto con un adulto responsable en la vida de cada estudiante de secundaria (por ejemplo, padre, madre, tutor/a o profesor/a) con una frecuencia mínima de dos veces al mes durante el primer mes del emparejamiento y una vez al mes después.
- El programa evalúa periódicamente todos los emparejamientos para determinar si deben cerrarse o si se fomenta su continuidad.

- El programa documenta la información sobre cada encuentro entre el alumnado mentor y el estudiante de secundaria, incluyendo, como mínimo, la fecha, la duración y la descripción de la actividad realizada.
- El programa proporciona al alumnado mentor acceso a los recursos pertinentes (por ejemplo, asesoramiento experto del personal del programa o de otras personas, publicaciones, recursos basados en la web, alumnado mentor experimentados) para ayudar al alumnado mentor a abordar los desafíos en sus relaciones de mentoría a medida que surgen.
- El programa proporciona al alumnado y profesorado de secundaria acceso o referencias a los recursos pertinentes (por ejemplo, asesoramiento experto del personal del programa u otros, publicaciones, recursos basados en la web, referencias de servicios sociales disponibles) para ayudarles a abordar las necesidades y los desafíos a medida que surgen.
- El programa ofrece una o más oportunidades para la formación del alumnado mentor después del encuentro.
- El programa proporciona al alumnado mentor información periódica sobre los resultados de sus estudiantes de secundaria y el impacto de la mentoría en sus estudiantes de secundaria para mejorar continuamente los resultados del alumnado de secundaria y fomentar el compromiso de continuar por parte del alumnado mentor.
- El programa lleva a cabo un mínimo de una reunión de seguimiento y apoyo en persona con el alumnado mentor, el alumnado de secundaria y el profesorado.
- El programa organiza una o más actividades de grupo para los emparejamientos y/o ofrece información sobre actividades en las que los emparejamientos podrían participar juntos.
- El programa organiza una o más actividades de grupo para las parejas y las familias o tutores del alumnado de secundaria.
- El programa agradece al alumnado mentor y reconoce sus contribuciones en algún momento de cada año de la relación de mentoría, antes del cierre del emparejamiento.

6 - Cierre

Para facilitar el cierre del encuentro de manera que se afirmen las contribuciones del alumnado mentor y del estudiante de secundaria, y se les ofrezca la oportunidad de preparar el cierre y evaluar la experiencia.

Se proponen los siguientes puntos de referencia:

- El programa cuenta con un procedimiento para gestionar los cierres previstos e imprevistos, cuando los miembros del emparejamiento están dispuestos y son capaces de participar en el proceso de cierre.
- El programa tiene un procedimiento para gestionar el cierre cuando un miembro de la pareja no puede o no quiere participar en el proceso de cierre.
- El programa lleva a cabo entrevistas de salida con el alumnado mentor y el alumnado de secundaria.
- El programa cuenta con una política y un procedimiento por escrito, cuando es pertinente, para gestionar el re-emparejamiento.
- Independientemente de la razón del cierre, el programa de ApS debe tener una discusión con el alumnado mentor que incluya los siguientes temas de conversación: discusión de los sentimientos del alumnado mentor sobre el cierre; discusión de las razones para el cierre, si es relevante; discusión de las experiencias positivas en la relación de mentoría; procedimiento para que el alumnado mentor notifique al estudiante de secundaria y a su familia/tutores, si es relevante, con suficiente antelación a la reunión anticipada de cierre para proporcionar suficiente tiempo para preparar adecuadamente al estudiante de secundaria para el cierre; revisión de las reglas del programa para el contacto posterior al cierre; creación de un plan para el contacto posterior al cierre, si es relevante; creación de un plan para la última reunión de emparejamiento, si es posible; y discusión de un posible re-emparejamiento, si es relevante.

- Independientemente de la razón del cierre, el programa de ApS debe tener una discusión con el alumnado de secundaria, que incluya los siguientes temas de conversación: discusión de los sentimientos del alumnado de secundaria sobre el cierre; discusión de las razones para el cierre, si es relevante; discusión de las experiencias positivas en la relación de mentoría; procedimiento para notificar al alumnado mentor, si es relevante, sobre el momento del cierre; revisión de las reglas del programa para el contacto posterior al cierre; creación de un plan para el contacto posterior al cierre, si es relevante; creación de un plan para la última reunión de emparejamiento, si es posible; y discusión de un posible re-emparejamiento, si es relevante.
- El programa cuenta con una declaración pública por escrito dirigida a las familias o tutores, si procede, así como al alumnado mentor y al alumnado de secundaria, en la que se describen los términos del cierre del emparejamiento y las políticas de contacto para el alumnado mentor y el alumnado de secundaria una vez finalizado el partido (por ejemplo, incluyendo los contactos a través de medios digitales o sociales).
- El programa organiza una reunión o evento de celebración final para el alumnado mentor y el alumnado de secundaria, cuando sea pertinente, para marcar el progreso y la transición o reconocer el cambio en la relación de mentoría.
- El personal del programa de ApS proporciona formación y apoyo al alumnado de secundaria y al alumnado mentor, así como, cuando es relevante, a las familias o tutores, sobre cómo el alumnado de secundaria puede identificar y conectar con modelos de conducta naturales en sus vidas.
- El programa documenta que se han seguido los procedimientos de cierre.

ANEXO 5

EL MODELO PLACE EXPLICADO - DESAFÍOS Y RESPUESTAS

SLUSIK



El desafío: un número cada vez mayor de jóvenes en Europa está excluido de la vida política y social de sus comunidades, lo que a menudo genera una sensación de aislamiento de la sociedad en general. Las experiencias en la educación juegan un papel importante en el camino de la vida de una persona. Dejar la escuela antes de tiempo puede resultar en menos oportunidades de empleo y niveles más bajos de participación cultural y social en la comunidad.

La respuesta: ApS en la educación secundaria busca abordar el riesgo de exclusión. El modelo PLACE permite el aprendizaje tanto formal como no formal dentro de un contexto del 'mundo real', con el objetivo de lograr un cambio positivo en la vida de los jóvenes. El proyecto SLUSIK ha desarrollado un modelo mejorado destinado a mejorar la inclusión social de los jóvenes en Europa.

¿ESTÁ MI CENTRO EDUCATIVO PREPARADO?

ANEXO 6

LISTA DE VERIFICACIÓN “¿ESTÁ MI CENTRO EDUCATIVO PREPARADO?”

SLUSIK

- ✓ 1. ¿Apoya su equipo directivo las iniciativas de ApS?
- ✓ 2. ¿Dispone de un número de docentes entusiastas y con conocimientos para ser una fuerza impulsora del ApS en su centro?
- ✓ 3. ¿Ha designado su centro educativo un coordinador de ApS y ha dado tiempo libre para que esa persona se coordine adecuadamente?
- ✓ 4. ¿Ha formado su centro educativo un pequeño comité para reunirse y planificar la dirección del ApS en su contexto educativo?
- ✓ 5. ¿Ha desarrollado su centro educativo una visión y una definición de cómo será el ApS en su centro?
- ✓ 6. ¿Ha considerado el profesorado lo que ya hacen y lo que puede convertirse en iniciativas de ApS sin demasiado trabajo adicional?
- ✓ 7. ¿Ha sido su centro educativo realista en cuanto al tiempo necesario para planificar y desarrollar unidades de trabajo que incorporen iniciativas de ApS?
- ✓ 8. ¿Tiene su centro educativo objetivos sobre lo que quiere conseguir al cabo de un año? ¿Dos años? ¿A más largo plazo?
- ✓ 9. ¿Ha debatido y planificado su centro el desarrollo profesional del personal en reuniones y jornadas específicas de Desarrollo Profesional?

ANEXO 7

LISTA DE COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

SLUSIK

LISTA DE COMEPTENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales están relacionadas con la interacción social y la comunicación interpersonal.

1. Colaboración constructiva con los demás
2. Relaciones interpersonales
3. Comprender los códigos de conducta generalmente aceptados en diferentes sociedades y entornos (por ejemplo, adaptar los modales y el comportamiento a las situaciones locales y externas, teniendo en cuenta la diversidad cultural)
4. Comprender las normas de comunicación generalmente aceptadas en diferentes sociedades y entornos (por ejemplo, adaptar el lenguaje y la comunicación a las situaciones locales y externas)
5. Empatía (por ejemplo, considerar las dificultades y limitaciones de los demás)
6. Comprender los diferentes puntos de vista (por ejemplo, escuchar las aportaciones y sugerencias de los demás, respetar su validez y tenerlas en cuenta)
7. Mostrar tolerancia
8. Capacidad para negociar (por ejemplo, capacidad para reconsiderar los propios objetivos y ceder, y para llegar a un acuerdo de forma constructiva)
9. Capacidad para gestionar conflictos (por ejemplo, capacidad para tratar diferentes intereses y puntos de vista en una situación conflictiva con el fin de encontrar una solución razonable y justa)
10. Capacidad para colaborar en equipo (por ejemplo, ser capaz de gestionar la carga de trabajo y la comunicación durante las tareas compartidas)
11. Crear confianza (por ejemplo, reconocer el valor y las contribuciones de los demás, mostrar disponibilidad y comprensión)
12. Actitud de colaboración (por ejemplo, iniciativa para contribuir con las propias capacidades y el tiempo)
13. Asertividad (por ejemplo, comunicar el propio punto de vista, los objetivos o los intereses de forma constructiva y tener en cuenta la situación de los demás)
14. Estar preparado para el compromiso (por ejemplo, respetar los acuerdos con los socios, los empleadores y los compañeros de trabajo)

Las competencias de ciudadanía se han dividido en aspectos de responsabilidad, concienciación y participación. Estas competencias abarcan conocimientos, habilidades y actitudes clave para el desarrollo de valores en el marco de una ciudadanía activa. Los resultados de las acciones individuales y colectivas aprendidas están relacionados con la mejora de la sostenibilidad, el refuerzo de la democracia y una mejor convivencia dentro de las comunidades.

a) **RESPONSABILIDAD:** acciones personales destinadas a contribuir a la promoción de los valores sociales

1. Apoyo activo a la igualdad de género
2. Apoyo a estilos de vida sostenibles (por ejemplo, cuestionando los patrones de consumo)
3. Fomento de la cultura de la paz y la no violencia (por ejemplo, apoyo a las empresas financieras que no invierten en armamento)
4. Disposición a respetar la intimidad de los demás (por ejemplo, comportamiento respetuoso con la intimidad en las redes sociales)
5. Disposición a responsabilizarse del medio ambiente (por ejemplo, participando en iniciativas destinadas a proteger el medio ambiente)

b) **PARTICIPACIÓN:** acciones colectivas destinadas a contribuir a la promoción de los valores sociales

1. Compromiso con otros en un interés común o público (por ejemplo, participación en redes de acción, partidos políticos o grupos de interés)
2. Habilidades para desarrollar una participación constructiva en actividades comunitarias (por ejemplo, servicio comunitario voluntario, participación en iniciativas a nivel de barrio)
3. Capacidad para acceder a los medios de comunicación tradicionales, tener una comprensión crítica de los mismos e interactuar con ellos (por ejemplo, periódicos, revistas, televisión, independientemente de la versión impresa/digital)

4. Capacidad para acceder, tener una comprensión crítica e interactuar con los nuevos medios de comunicación (por ejemplo, redes sociales digitales, blogs)

5. Disposición a participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles y en actividades cívicas (por ejemplo, aprovechando los mecanismos existentes para influir en la política formal)

c) **CONCIENCIACIÓN:** mostrar interés y comprender los contextos y fenómenos relacionados con la ciudadanía

1. Conocimiento de los conceptos y fenómenos básicos relacionados con los individuos, los grupos, las organizaciones de trabajo, la sociedad, la economía y la cultura
2. Conocimiento de los objetivos, valores y políticas de los movimientos políticos y sociales
3. Conocimiento del cambio climático a nivel mundial y sus causas subyacentes
4. Conocimiento del cambio demográfico a nivel mundial y sus causas subyacentes
5. Conocimiento de la integración europea
6. Comprensión de las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas (por ejemplo, conocimiento de la diversidad demográfica de otras sociedades europeas en cuanto a lengua, etnia, religión, etc.)
7. Comprender el papel y las funciones de los medios de comunicación en las sociedades democráticas
8. Pensamiento crítico (por ejemplo, consumo crítico de los medios de comunicación, comprensión crítica y adopción de puntos de vista)
9. Interés por la situación política
10. Interés por la situación socioeconómica
11. Interés por las humanidades

LIST DE COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Los Valores Comunes Europeos se enumeran en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea e incluyen:

- Dignidad humana
- Libertad
- Democracia
- Igualdad
- Estado de derecho
- Derechos humanos
- Derechos de las minorías
- Pluralismo
- Tolerancia
- Justicia
- Solidaridad



ANEXO 8

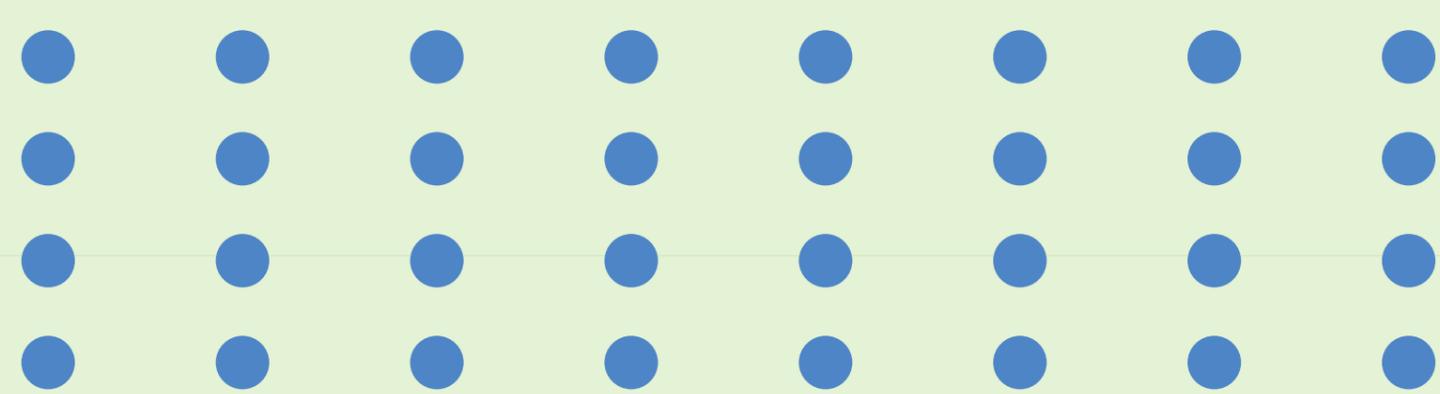
HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE LOS SOCIOS DE LA COMUNIDAD



HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE LOS SOCIOS DE LA COMUNIDAD

Formulario de evaluación para socios comunitarios

1. ¿Tiene experiencia previa en la implementación de proyectos ApS?
 - a) Sí
 - b) No
2. Intente evaluar si el problema o necesidad a la que respondió el proyecto fue suficientemente resuelta
 - a) No se resolvió en absoluto
 - b) Parcialmente
 - c) Completamente
3. ¿Fue el proyecto manejable en términos de recursos en su organización?
4. Describa los beneficios del proyecto para su organización y/o sus beneficiarios.
5. Describa qué invertiría en el proyecto de manera diferente si tuviera que implementarlo nuevamente.



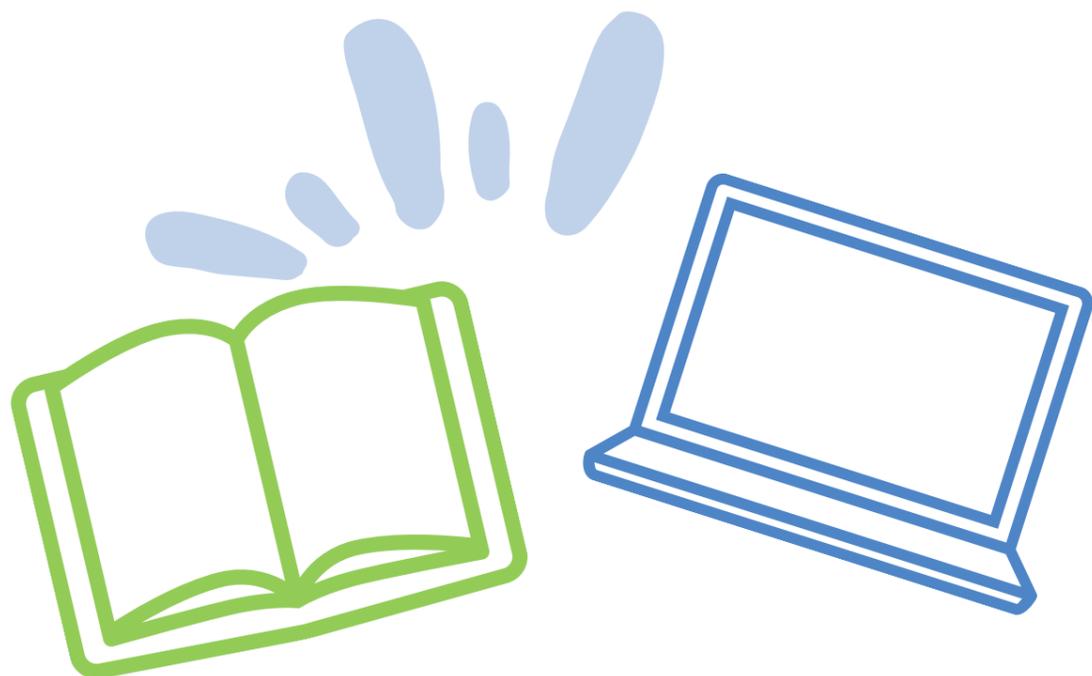
ANEXO 9

MÉTODOS PARA EVALUAR EL RENDIMIENTO DEL ALUMNADO DURANTE DEL APRENDIZAJE-SERVICIO

SLUSIK

MÉTODOS PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES

1. Roots Shoots Toolkit
2. Problem Tree
3. Libro de recursos para el desarrollo de proyectos de Aprendizaje-Servicio/CLAYSS
4. Project Planning Workbook Maine Gov.
5. Salto Youth Toolbox
6. Methods of Evaluating Student Performance Through Service Learning



ANEXO 10 GLOSARIO

SLUSIK

- **Análisis de necesidades:** proceso formal y sistemático de identificación y evaluación de la formación que debe realizarse, o de las necesidades específicas.
- **Aprendizaje no formal:** aprendizaje intencionado pero voluntario que tiene lugar en una gama diversa de entornos y situaciones, en los que la enseñanza/formación y el aprendizaje no son necesariamente la única o principal actividad.
- **Aprendizaje-Servicio:** estrategia de enseñanza y aprendizaje que integra el servicio comunitario significativo con la educación y la reflexión.
- **Competencia cívica y social:** combinación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permiten a una persona realizar tareas del mundo real. Las competencias cívicas capacitan a las personas para participar plenamente en la vida cívica, basándose en el conocimiento de los conceptos y las estructuras sociales y políticas y en el compromiso con la participación activa y democrática.
- **Centro o instituto de educación secundaria:** centro de educación formal para estudiantes de entre 12 y 16 años.
- **Exclusión social:** el proceso por el que se bloquea a los individuos (o se les niega el pleno acceso) a diversos derechos, oportunidades y recursos que normalmente están disponibles para los miembros de un grupo diferente.
- **Inclusión social:** el proceso de mejorar las condiciones en las que los individuos y los grupos participan en la sociedad, mejorando la capacidad, las oportunidades y la dignidad de los desfavorecidos por su identidad o situación.
- **Mejores prácticas:** método o técnica que ha sido generalmente aceptada como superior a otras alternativas porque produce resultados eficaces.
- **Plan de estudios de aprendizaje-servicio:** lecciones y contenidos académicos que se imparten en un centro educativo o en un curso o programa específico de aprendizaje-servicio.
- **Proyecto de Aprendizaje-Servicio:** proyecto que puede lograr resultados de aprendizaje a través del servicio a la comunidad y mejorar el desarrollo de competencias cívicas y sociales.
- **Responsabilidad cívica:** acciones y actitudes asociadas a la gobernanza democrática y la participación social. Las acciones de responsabilidad cívica pueden manifestarse en la defensa de diversas causas, como cuestiones políticas, económicas, civiles, medioambientales o de calidad de vida.
- **UPSCALING:** la facilidad o el proceso de rediseño para aumentar la eficacia y el alcance.

