



Volunteers from School

Guía para docentes

1 – Desarrollo efectivo de las prácticas de voluntariado en las escuelas



Funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y opiniones expresadas son sólo las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni el EACEA pueden hacerse responsables de ellos. Número de proyecto: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095.

Volunteers from School - 2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095



BELL-LLOC



idec



symplexis

CEIPES



Liceo Scientifico Statale
S. CANNIZZARO®
Palermo

Título del proyecto:
Volunteers from School (VoterS)

Programa:
Erasmus+

Tipo de acción:
KA220-SCH- Asociaciones de cooperación en la educación escolar

Convenio de subvención n°:
2022-1-ES01-KA220-SCH-000087095

Duración:
01/09/2022 - 31/08/2024 (24 meses)

Países:
Ισπανία, Ελλάδα, Ιταλία

Paquete de trabajo 2:
Formación de docentes «Voluntarios de la Escuela» con sus respectivos Planes de Lección

Tarea 2.2:
Desarrollo del curso de formación de docentes

Líder de la tarea:
IDEC

Autor del módulo:
IDEC

Nivel de difusión:
Público - Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

Fecha:
22/ 06/ 2023



Πίνακας περιεχομένων

Contents

1.	Desarrollo efectivo de prácticas de voluntariado en las escuelas	4
2.	Los principios de gestión de proyectos aplicados a la creación de actividades de voluntariado en los centros de secundaria	4
2.1	Idear	5
2.2	Establecer objetivos claros y concisos	5
2.3	Gestionar los riesgos	5
2.4	Definir claramente las responsabilidades del equipo.	6
2.5	Supervisar el progreso del proyecto.	6
3.	Búsqueda y detección de necesidades y búsqueda de una actividad	7
4.	Búsqueda de socios y partes interesadas	9
5.	Planificación - gestión de recursos	11
5.1	Identificación de recursos	11
5.2	Gestión de recursos	11
5.3	Herramientas digitales	11

1. Desarrollo efectivo de prácticas de voluntariado en las escuelas

Que los alumnos participen en actividades de voluntariado es una maravillosa oportunidad para ver su currículum en acción y desarrollar la empatía y otras competencias transversales que son tan importantes para su crecimiento personal y el éxito en el mundo adulto.

Como ocurre en la práctica de muchas actividades que se pueden realizar fuera de las instalaciones de la escuela, la ejecución de un programa de voluntariado para los estudiantes requiere un alto nivel de planificación y organización. Afortunadamente, existen directrices disponibles del mundo empresarial adaptables a las necesidades de las escuelas y que se explorarán en el primer subcapítulo: principios de gestión de proyectos para crear actividades de voluntariado en un centro de secundaria.

Estos principios abarcan el resto de temas de este módulo. Es esencial que los organizadores del proyecto profundicen en la comprensión de las necesidades de la comunidad y también de las necesidades de los estudiantes. Deben responder a preguntas como '¿Quién o qué necesita nuestra ayuda en esta comunidad?' y '¿Qué necesitan nuestros alumnos para entender, sentir, aprender o practicar?' De nuevo, existen herramientas que apoyan este proceso (Subcapítulo: Investigación y detección de necesidades y pensar en una actividad).

Aunque el entusiasmo, la dedicación y la determinación son imprescindibles para cualquier persona que quiera crear un programa de voluntariado para los estudiantes, también lo es el apoyo! ¡Los proyectos necesitan gente! Necesitan que las personas participen en el voluntariado, pero lo más importante, necesitan personas preparadas para demostrar un compromiso práctico con el proyecto. A menos que trabajes a tiempo parcial, tengas una clase de unos cinco estudiantes y vivas en un pueblo pequeño, acepta que un par de manos no puede hacerlo todo (Subcapítulo: Búsqueda de socios y partes interesadas).

Entonces, es necesario reunir los múltiples recursos implicados como una danza bellamente coreografiada. (Subcapítulo: Planificación – Gestión de recursos)

Es necesario medir el éxito y las áreas de mejora. Establecer objetivos claros y mensurables al principio ayudará, así como desarrollar una rúbrica efectiva para recoger el máximo de comentarios posible, y preferiblemente de todas las partes implicadas (subcapítulo: **rúbrica de autoevaluación y potenciación de proyectos de voluntariado escolar**).

A medida que el proyecto avanza y, sobre todo, a medida que llega al final, celebre los logros y, después, utilizando los comentarios recogidos y otras herramientas, considere cómo se podría mejorar este proyecto concreto o si hay más conclusiones genéricas para proyectos futuros (subcapítulo: **mejorar el proyecto**).

2. Los principios de gestión de proyectos aplicados a la creación de actividades de voluntariado en los centros de secundaria

La gestión de proyectos puede definirse de muchas maneras. Una definición de trabajo útil es: "La coordinación y dirección de personas, dinero, recursos, horarios, el ámbito de trabajo, y entregables con el propósito de alcanzar un objetivo (específico).¹

Esta definición también establece las áreas básicas que un director de proyecto debe abordar, y la siguiente cita aclara aún más el proceso.

"En muchos aspectos, la gestión de proyectos es como un motor de automóvil. Hay una secuencia de eventos, llevados a cabo por muchas partes móviles, que deben suceder en un período de tiempo específico para que el motor funcione correctamente.

*... Un proyecto es muy parecido. Sin el personal, el alcance, el dinero y los recursos adecuados, un proyecto nunca tendrá éxito. cuando sean necesarios". **²*

La gestión de proyectos puede mantenerse relativamente sencilla en situaciones escolares. La aplicación de los siguientes principios sencillos garantizará que los proyectos se ejecutan con éxito.

2.1 Idear

La oportunidad puede presentarse bien en forma de solicitud o necesidad evidente local. Por ejemplo, una casa de mayores puede pedir que los jóvenes visiten y entretengan o ayuden de alguna manera. O un profesor puede señalar que algunos niños inmigrantes tienen problemas con su lectura.

Si no, mire los periódicos e Internet, hable con los servicios sociales y las iglesias locales o pregunte a los compañeros, estudiantes y locales. Nuestro [Mapping de las Directrices de las necesidades de la comunidad](#) da una idea clara de cómo los estudiantes y los profesores pueden conectar con su comunidad y descubrir cuál puede ser su contribución.

2.2 Establecer objetivos claros y concisos

El uso de un marco como SMART garantizará que los objetivos sean claros y mensurables (para que la gente sepa en qué está trabajando y pueda evaluar su progreso y éxito). , haga la pregunta "¿Cuándo se hará esto?" para cada tarea o paso.

Aunque las definiciones de SMART suelen ser las de la columna de la izquierda, para los profesores las alternativas pueden ser útiles.

Acrónimo	Significado (y sinónimos o alternativas)
S	Simple - Específico, Significante, Sostenible
M	Medible - Motivacional, manejable
A	Alcanzable - Aceptable, orientado a la acción, aspiracional
R	Realista – Razonable, basado en Resultados
T	Temporalizado – Tangible, trazable

2.3 Gestionar los riesgos

Pregunte "¿qué podría salir mal?" y planificarlo.

2.4 Definir claramente las responsabilidades del equipo.

¡Haz buenas preguntas y escucha bien! Aunque un "sí" puede ser lo que quieras escuchar, podría esconder la vacilación o la pereza.

Como adultos, conviene esclarecer y escribir los roles y responsabilidades. Asegúrese de despertar cualquier preocupación y animar a la gente a asumir sólo lo que está seguro de poder gestionar.

En cuanto a los niños, fomente la discusión sobre su papel y ayúdeles a elaborar una carta de responsabilidades. Por ejemplo, en su caso, podría ser: llevar guantes de protección, presentarse puntualmente, llevar ropa limpia, ser amable y paciente, olvidar el móvil!

2.5 Supervisar el progreso del proyecto.

Cuando el proyecto esté en marcha, esté atentos a lo que funciona ya lo que puede tener que cambiar. No tenga miedo de hacer algunos cambios a medida que avance. Su objetivo final es que su proyecto tenga éxito y todo el mundo esté contento, así que si los niños necesitan hacer algo diferente, o debe terminar antes, ¡está bien!

3. Búsqueda y detección de necesidades y búsqueda de una actividad

"Lo importante a recordar cuando se incorpora el aprendizaje servicio en el aula es encontrar proyectos que se puedan llevar a cabo en un período de tiempo relativamente corto, que sean impulsados por los estudiantes y que se puedan articular fácilmente".³

¡Los alumnos deben querer hacer esto! Pueden desmotivarse fácilmente si el proyecto se alarga demasiado y ocupa mucho de su tiempo libre. El voluntariado durante un período corto también es bueno para los profesores implicados, puesto que pueden quedarse sin fuerza a medida que gestionan las cargas de trabajo y el tiempo adicional que implica el proyecto. Debe ser fácil de explicar porqué se tendrá que "vender" a los estudiantes, a la dirección ya los padres, así que es necesario hacerlo sencillo.

También es importante ser sensible a las consideraciones culturales. El voluntariado está muy bien establecido en algunas culturas y los padres pueden estar abiertos a que los niños vean algunas de las cosas más duras de la vida. Mientras que en otras culturas, los padres pueden sentirse más protectores. Tiene sentido discutir ideas y opciones con los padres y la dirección antes de implicar a los niños. Si puede implicar a los padres, será una experiencia más rica para los niños.

Mantenga a los alumnos seguros!

Algunas ideas para los niños de secundaria son:

- Trabajar en un banco de alimentos o comedor social.
- Tutoría a los alumnos más jóvenes.
- Colaborar con un niño inmigrante y enseñarle un lenguaje adecuado para la generación y "¡qué es qué"!
- Participación en la limpieza de la comunidad.
- Visita a una residencia asistida.
- Trabajar en un refugio de animales.
- Ayuda al ejercicio de perros de asistencia para ciegos.
- Ayudar a la biblioteca.
- Caminante o corriente para una recaudación de fondos.
- Elaboración de carteles o reparto de dípticos por causa moral aprobada.
- Ayudar en tareas a museos locales o casas históricas (hogares de famosos personajes históricos), cuestión que se puede enlazar a múltiples materias.

Lo ideal es que, aparte de enseñar competencias transversales, el aprendizaje mediante el voluntariado también debería vincularse a las áreas del currículum. Este enlace es la forma más sencilla de obtener el apoyo de la dirección y los padres.

Algunas ideas son:

- Medir, pese, hacer balance en un banco de alimentos o comedor social.
- Leer libros, recitar poesías, enseñar habilidades informáticas en una residencia asistida.
- Hacer pareja con un niño inmigrante es una buena forma de construir conocimiento cultural y aceptar la diversidad para los cursos de tipos de estudios sociales.
- Desarrollo de material promocional y las obras de arte implicadas para comunicarse con el público.
- La tutorización de estudiantes más jóvenes ayuda al estudiante a revisar e integrar el aprendizaje, lo que es ideal para los estudiantes con menor inclinación académica.
- Recoger y medir los residuos plásticos podría conducir a experimentos químicos sobre cuánto tiempo se tarda en degradar el plástico.
- Ayudar en las tareas de los museos locales o de las casas de placas azules (hogares de personajes históricos famosos) puede relacionarse con diversos temas diferentes de los vínculos evidentes con la historia. ¿Por qué era famosa esa persona? ¿Arte? ¿Poesía? ¿Derechos de las mujeres? ¿Abolición de la esclavitud? ¿Inventos científicos?

Una vez que tenga algunas ideas de las que los padres y la dirección de la escuela están contentos, es el momento de llevarlas a los niños. ¡Crea conciencia de un par de ideas a través de vídeos de YouTube, etc., crea entusiasmo y déjalos votar!

4. Búsqueda de socios y partes interesadas

Los socios y las partes interesadas son personas que se implicarán en su proyecto. La diferencia entre ambos es que los socios suelen ser activos y prácticos, mientras que las partes interesadas suelen participar menos activamente. Es posible que encuentre socios entre sus grupos de interés. Un stakeholder es un individuo o grupo afectado por el proyecto y con interés que alcance sus objetivos.

El motivo principal para categorizar ambos grupos es para que tenga expectativas realistas de lo que aportará cada uno al proyecto.

Las partes interesadas pueden ser internas y externas en la escuela. Para descubrirlos, haga la pregunta: A quién le importa si nuestros alumnos se hacen voluntarios y sienten cosas como:

1. **Optimismo y sentido de la autoestima y propósito:** ven que pueden marcar la diferencia en el mundo que les rodea y que los retos pueden superarse.
2. **Empatía** hacia los demás en circunstancias menos afortunadas.
3. **Sentido de comunidad:** el voluntariado en lugares locales ayuda a los niños a crear vínculos con su comunidad ya sentirse orgullosos de ella y que "pertenezcan".
4. **Sensibilización social:** la responsabilidad cívica es de cada individuo.
5. **Agradecimiento por lo que tienen** cuando entienden que los demás no tienen esto,
6. **Aumento de la autoestima:** especialmente poderoso para los niños con menos rendimientos y con menos confianza, ya que experimentan su propio poder para realizar cambios.
7. **Hacer crecer sus competencias transversales** como el trabajo en equipo, el tiempo, el compartir, la apreciación de la contribución de los demás.
8. **La utilidad de su currículum** en situaciones del mundo real.

Stakeholders internos son maestros, directores de escuela, trabajadores sociales de la escuela, etc. Los padres tienen un pie en ambas categorías, ya que participan frecuentemente en las actividades escolares, pero también forman parte de la comunidad externa.

Stakeholders externos puede ser más difícil de identificar, ya que puede que no haya una conexión obvia. Estos partidarios probablemente serán personas de organizaciones que tengan experiencia en el trabajo con voluntarios, o aquellas que pueden ofrecer apoyo práctico, como empresas de autobuses que pueden transportar a estudiantes al lugar de voluntariado, ayuntamientos, hospicios locales, servicios sociales locales o iglesias locales. Los periódicos locales, la radio o la televisión siempre buscan historias y pueden ser una gran fuente de publicidad que le ayudará a llegar a un mayor número de personas y encontrar seguidores en la comunidad.

1. Intente hacer coincidir un beneficio del voluntariado con cada parte interesada.
2. Intente identificar los beneficios potenciales para cada parte interesada/partner para fomentar su participación. Por ejemplo, una empresa local puede tener el placer de tener publicidad y potenciar su imagen corporativa. Un político local puede dar la bienvenida a la exposición y facilitar la oportunidad de conocer a gente.

¿Por qué implicar a los agentes externos?

- Tienen una buena comprensión de los problemas y necesidades locales y de lo que los demás de la comunidad encontrarían útil y aceptable.
- Implicarlos en las primeras etapas ayuda a consolidar su soporte y garantiza que se cumplan sus necesidades.
- Le pueden ayudar a encontrar soporte, compartir ideas y hacer donaciones o ayudarle a identificar recursos.

¡CONSEJO! Tenga en cuenta que las partes interesadas externas pueden tener compromisos significativos propios. Por tanto, si bien identificarlos e implicarlos es importante, tenga en cuenta que su tiempo puede ser limitado.

5. Planificación - gestión de recursos

5.1 Identificación de recursos

1. Comience haciendo un plan del que desea conseguir y captura las tareas como objetivos SMART. (Ver 1.1 Los principios de gestión de proyectos aplicados a la creación de actividades de voluntariado en los centros de secundaria)
2. Realiza una lluvia de ideas (preferiblemente con otras) y enumera los recursos que necesitas para llevar a cabo el proyecto. No permitas que el pensamiento negativo restrinja las ideas: ¡todo es posible!
3. Identifique cuáles de los recursos enumerados tiene actualmente disponibles. A continuación, considere cuáles de los demás puede prescindir y cuáles debe encontrar.
4. Haga una lluvia de ideas sobre dónde puede encontrar estos recursos adicionales. Identifique qué socios o partes interesadas podrían ayudar. (Ver 1.3 Búsqueda de socios y partes interesadas)
5. Piense en la mejor manera de acercarse a estas partes interesadas y qué debería decir que les intrigue y estimule el interés. ¡Llegar!

5.2 Gestión de recursos

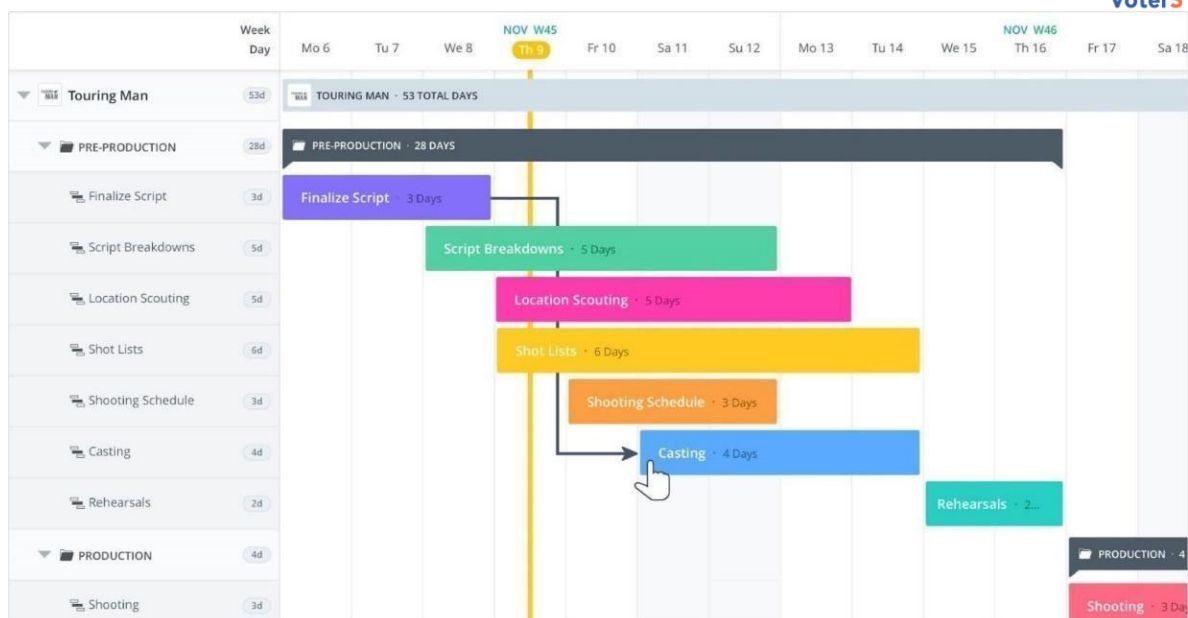
Para cada una de las tareas que ha enumerado en Identificación de recursos 1, calcule la cantidad de tiempo necesaria y la fecha de finalización de la tarea. Acordar quién será el responsable de cada tarea y asegurarse de que dispone del tiempo, conocimientos, contactos, equipamiento y fondos para llevarla a cabo.

Establece fechas límite para cada tarea y crea metas para ayudar a las personas a mantenerse al día con su tarea. Haga un seguimiento con su equipo en reuniones periódicas para que todo el mundo sea consciente del progreso y de cómo las tareas son interdependientes.

5.3 Herramientas digitales

Considere el uso de herramientas digitales para simplificar el proceso.

Intente crear un diagrama de Gantt como el ejemplo siguiente para que pueda realizar un seguimiento de todas las tareas, los plazos y quién hace qué.



Esta es una versión gratuita online de studiobinder <https://www.studiobinder.com/blog/free-online-gantt-chart-software/#What-is-a-Gantt-chart?>

En el artículo: tres excelentes herramientas de gestión de proyectos colaborativos para profesores sobre tecnología de educadores del dr. Med Jarbach. Se recomiendan estas tres herramientas digitales, que son especialmente útiles para los profesores:

1. Flujo
2. Trello
3. Asana

<https://www.educatorstechnology.com/2022/06/3-excellent-collaborative-task.html>

Se ha dicho que la gestión de proyectos es un 80% de comunicación, así que vale la pena mirar el soporte digital para simplificar el proceso de gestión y permitir centrarse en las personas y la comunicación.

6. Rúbrica de autoevaluación y mejora del proyecto SL

Muchos profesores estarán familiarizados con el uso de rúbricas en el aula para evaluaciones de todo tipo. Una rúbrica en el aula suele ser una lista de áreas que se van a evaluar. Se comparte previamente con los alumnos, para que sepan dónde centrar sus esfuerzos.

El objetivo de una rúbrica es guiar antes, durante y después de la tarea o proyecto. Es a la vez una brújula y una fuente de retroalimentación. inadecuación o fracaso.

¿Por qué utilizar una rúbrica con proyectos de voluntariado o aprendizaje servicio?

Una rúbrica que mide la eficacia de una iniciativa de aprendizaje servicio debe reflejar la complejidad del problema. El aprendizaje servicio es una compleja práctica que combina muchos aspectos interconectados del voluntariado, trabajando juntos para crear la experiencia completa.

“Una rúbrica nos ayuda a analizar, una por una, las dimensiones que integran el aprendizaje servicio. Sin embargo, el proceso de potenciación de una actividad de aprendizaje servicio no termina con el análisis de sus dimensiones sino que requiere la consideración de las relaciones que se establecen entre sí. Implica ver la experiencia como un todo, visualizar la complejidad de una actividad y optimizarla”.⁴

La rúbrica para evaluar los proyectos de aprendizaje servicio debe reflejar los objetivos SMART definidos en el punto 2. [Los principios de gestión de proyectos aplicados a la creación de actividades de voluntariado en las escuelas secundarias y cubrir tres áreas básicas:](#)

1. **La organización:** incluye roles y comunicación interna y externa.
2. **Los destinatarios:** evaluar cómo se han sentido al respecto las personas que se han beneficiado del proyecto.
3. **Los participantes:** describir lo bien que interactuaron entre ellos y con los destinatarios y qué aprendieron.

Los desarrolladores del manual sobre Rúbrica para la autoevaluación y la mejora de los proyectos SL (véase más abajo) categorizaron las áreas a considerar en tres secciones y doce dimensiones o categorías, tal y como se ilustra en la tabla siguiente.

Basic	<p>Needs: Shortcomings or difficulties presented by the reality of a particular situation and which, once detected, require actions aimed at improving that situation.</p> <p>Service: Set of tasks which are carried out altruistically and which produce a good that contributes towards alleviating certain needs.</p> <p>Significance of the service: Refers to the impact of the activity carried out, with respect to either the social benefit it produces or the civic awareness demonstrated by those performing it.</p> <p>Learning: Knowledge, competences, behaviours and values acquired spontaneously or through the educators.</p>
Pedagogical	<p>Participation: Intervention carried out by participants in an activity with the intention of contributing, together with other stakeholders, to its design, application and assessment.</p> <p>Group work: Process of peer assistance aimed at the preparation and development of an activity undertaken by all participants.</p> <p>Reflection: Mechanism for the optimisation of learning based on consideration of the experience, in order to make sense of it and acquire new knowledge.</p> <p>Recognition: Set of actions intended to let participants in the activity know that they have carried it out correctly.</p> <p>Assessment: Process by which information is obtained to discover participants' performance in an activity and thus enable feedback to be offered which can help them improve.</p>
Organisational	<p>Partnership: Collaboration between two or more independent social institutions aimed at the joint performance of an activity.</p> <p>Centre consolidation: Process by which a formal or non-formal education centre discovers, pilots, integrates and supports any service-learning project.</p> <p>Organisation consolidation: Process by which a social organisation discovers, pilots, integrates and supports any service-learning project.</p>

El manual ofrece explicaciones detalladas sobre cada una de las doce dimensiones y divide también cada dimensión en niveles. Tal y como se ha recomendado anteriormente en este módulo, comience de forma sencilla y aproveche el éxito. Quizás en los primeros proyectos de aprendizaje servicio que organice, quizás quiera centrarse en una selección de las dimensiones, las que le parecen más relevantes para el proyecto o grupo de estudiantes en particular.

7. Mejorar el proyecto

Celebra siempre el éxito, incluso si cree que el proyecto podría haber ido mejor. Celebrará con sus socios, grupos de interés y estudiantes lo que ha conseguido. Celebra la energía y el esfuerzo que la gente pone en ella. La gente debería marcharse a la altura, incluso tú, el gerente del proyecto. Sé amable contigo y con el resto de tu equipo.

Una vez que el polvo se ha instalado, es el momento de echar un vistazo a los comentarios que ha recibido de la rúbrica, de las conversaciones informales y de su propia visión. Aunque, como Julie Andrews en Mary Poppins, era "prácticamente perfecto en todos los sentidos", todavía se puede mejorar. Esta mejora puede ser tan sencilla como ejecutarla durante más tiempo o llegar a un área más amplia o a más personas.

Hay muchos sistemas utilizados para evaluar las posibles mejoras a realizar y después actuar en consecuencia. Uno de los más sencillos de recordar y utilizar es el procedimiento 'PDCA'.

El procedimiento Planificar-Hacer-Comprobar-Actuar

1. **Plan:** reconocer una oportunidad y planificar un cambio.
2. **Haz:** prueba el cambio. Realizar un estudio a pequeña escala.
3. **Comprobar:** revisa la prueba, analiza los resultados e identifica lo aprendido.
4. **Acto:** tome medidas basándose en lo aprendido en el paso de estudio. Si el cambio no funcionó, vuelva a realizar el ciclo con un plan diferente. Si ha tenido éxito, incorpore lo aprendido de la prueba en cambios más amplios. Utilice lo que ha aprendido para planificar nuevas mejoras, comenzando de nuevo el ciclo.

Cogido de: <https://asq.org/quality-resources/pdca-cycle>

Hay mucha más información sobre cada paso en el sitio anterior, donde puede encontrar ideas sobre cómo implementar cada paso.



En la página del sitio, bajo el diagrama anterior, encontrará:

- [Cuando utilizar el ciclo PDCA](#)
- [Ejemplo PDCA](#)
- [Recursos PDCA](#)

Las flechas del diagrama indican la naturaleza continuada del procedimiento: la mejora no se acaba nunca!

Adaptado de:

<https://enddrowning.org/steps/step-3/stakeholder-identification/identify-community-stakeholders#:~:text=Some%20examples%20of%20community%2Dlevel,population%20on%20a%20daily%20basis.>