



Volunteers from School

Guía para docentes

Módulo 2 –Cómo motivar a los alumnos a participar en actividades de voluntariado.



**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-SCH000087095



Título del proyecto:

Volunteers from School (VoterS)

Programa:

Erasmus+

Tipo de acción:

KA220-SCH- Asociaciones de cooperación en la educación escolar

Convenio de subvención nº:

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:

CEIPES

Nivel de difusión:

Público - Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

Fecha: 05/07/2023



1. Introducción

En este módulo se explorará el conjunto de actividades y la preparación de estas actividades para motivar a los alumnos a participar en iniciativas de voluntariado dentro del programa escolar.

El voluntariado es una actividad social esencial para definir y configurar la sensibilidad de los jóvenes y hacerlos más conscientes de su contexto social. Es una experiencia que ayuda a los estudiantes a crecer y una manera de explorar acciones desinteresadas y sentirse más parte de una comunidad. Todas estas cualidades son esenciales en nuestra sociedad y serán más importantes cuando se realicen a una edad joven.

Tener un proyecto es esencial para construir un sentido de propósito y vocación, ayuda a la cohesión entre un grupo, a adquirir nuevas habilidades, desarrollar la personalidad juvenil ya dar una sensación de satisfacción. También puede ayudar a minimizar los problemas cotidianos teniendo en cuenta un objetivo mayor.

El aprendizaje servicio es vital para aprender a afrontar los retos de la vida. En los párrafos siguientes, encontrará algunas preguntas orientativas para acompañar al alumnado a encontrar la motivación para participar activamente en todos los aspectos posibles de un proyecto, desde la planificación pasando por la implementación hasta la evaluación.

2. Participación del alumnado en la definición, planificación y toma de decisiones de las actividades.

En este apartado hablamos específicamente de la implicación de los estudiantes en proyectos dirigidos al servicio de la comunidad. Los beneficiarios de estos proyectos son otras personas y su desarrollo puede tener lugar en distintos sectores.

2.1. Tipo de proyectos donde implicar a los alumnos

Existen muchos tipos de proyectos solidarios: los que enseñan nuevas habilidades a personas desfavorecidas; las que implican trabajar con la gente mayor; ayudar a personas con desventajas y discapacidades; proyectos que tratan temas ambientales; campañas solidarias; actividades culturales y relacionadas con el patrimonio cultural; aquéllos que abordan la sensibilización mediática y la promoción de la salud y el deporte.

2.2. Implicar al alumnado en el proceso de toma de decisiones

A la hora de desarrollar proyectos en la escuela, es evidente que los alumnos participarán en las actividades previstas por el proyecto. Pero para motivar y hacer que los alumnos se sientan realmente partícipes del proyecto, es ideal implicarles en la totalidad del proceso de planificación. Este acto participativo genera una implicación fundamental para el éxito del proyecto. El resultado será no sólo la consecución de los objetivos del proyecto sino el éxito en términos de objetivos para la colectividad y el crecimiento del individuo. La participación es un factor colectivo por lo que los esfuerzos deben dirigirse a la implicación de todos los alumnos.

Algunas preguntas que hay que hacer cuando intente implicar a los estudiantes son:

- *¿Hasta qué punto pueden participar los estudiantes en la planificación del proyecto?*
- *¿Qué aspectos del proyecto?*
- *¿Tienen espacio para sugerencias?*
- *¿Cómo hacer esto?*
- *¿Es necesaria la participación individual y cómo se puede hacer en grupo?*
- *¿Cómo ayudará la cooperación?*

2.3. Implicación en el proceso de investigación

Es esencial hacer algo socialmente beneficioso para el contexto en el que vivimos. Atender necesidades reales a nivel local e implicando a los estudiantes en la fase de investigación es un gran recurso para empezar a diseñar un proyecto. Después de la fase preliminar, resulta útil recoger ideas. La mejor forma es consultar material sobre diversos temas sociales, recortes de artículos y otros proyectos. Los estudiantes pueden discutir y elegir lo que más les convenga y su contexto. A



continuación, puede cartografiar el territorio para encontrar qué asociaciones pueden colaborar con ustedes en función de las necesidades seleccionadas y asegurarse de que los estudiantes estén activos en este proceso poniéndose en contacto directamente con posibles socios. Este conjunto de actividades motivará a los estudiantes a empezar de la mejor manera posible.

3. Establecer metas visibles y significativas.

En el AS (Aprendizaje i Servicio) o aprender sirviendo a los demás, los destinatarios del servicio no son sólo los beneficiarios sino también los participantes implicados en primer lugar.

Para motivar a los participantes durante todo el proceso es fundamental reconocer los logros conseguidos y establecer metas a alcanzar.

Un hito es la hoja de ruta del proyecto. Establecer un objetivo le permite tener una visión completa de los resultados del aprendizaje y de lo que se aprende haciendo. Piense en qué se puede aprender, cómo identificar la consecución de un hito, qué significa alcanzar este objetivo y qué beneficios tiene. Los hitos te recuerdan que debes celebrar tus logros y reconocer la importancia de tu trabajo.

3.1. Haga un seguimiento de sus logros

Un hito te ayuda a realizar un seguimiento de tus logros, tener una imagen clara del trabajo realizado, volver a establecer objetivos y saber de qué hablas. Puede realizar un seguimiento de objetivos, situaciones difíciles, tareas realizadas a tiempo, expectativas y reconocimientos.

Para establecer metas del proyecto, debe dar algunos pasos:

1. **Identificar las fases del proyecto:** márquelas como metas para centrarse en sus objetivos y plazos más reducidos.
2. **Agregar detalles:** defina en pocas líneas cada hito y desglose en tareas y subtareas y pasos necesarios para completarlas.
3. **Asigna cada meta a una persona o grupo:** cada alumno o grupo de alumnos se encargará del seguimiento y conseguir un hito. Ayuda a mantener alta la motivación y sentido de la responsabilidad.
4. **Visualiza las fases de tu proyecto:** crea un gráfico o dibuja un póster con los hitos del proyecto. De esta forma es más fácil vigilar las fases del proyecto.
5. **Añade el significado:** intenta definir por qué cada objetivo es importante y qué significa alcanzarlo a nivel individual y colectivo.

Y recuerde ser específicos a la hora de establecer un hito realista en cuanto a los resultados que desea alcanzar y poner un período de tiempo.

4. Reforzar la cohesión del grupo mediante actividades de voluntariado.

Según el informe de Thinking Impact (2023), las acciones participativas como el voluntariado ayudan con sentimientos de acceso, equidad y conexión entre los miembros de una comunidad. Por citar Markus y Kirptchenko del informe, "La definición de cohesión social se basa en factores intangibles, tales como el sentimiento de pertenencia, los valores comunes, la voluntad de participar y compartir los resultados" (p.24).

4.1. Cohesión de grupo

La cohesión del grupo influye en muchos factores positivos, como la motivación, el rendimiento, la satisfacción de los miembros y el ajuste emocional de los miembros. Un equipo cohesionado se siente motivado, confiado y autoestima, factores que ayudan a la exitosa progresión de un proyecto. Además, en un grupo cohesionado, es más difícil que uno de los miembros se haga a un lado y deje que los demás realicen todo su trabajo, un fenómeno llamado odio social. Un grupo unido también registra niveles más altos de optimismo y niveles más bajos de ansiedad y estrés y mejora la capacidad de toma de decisiones en estresantes circunstancias.

La cohesión del grupo puede promoverse a través de acciones participativas y se puede desarrollar a través de métodos y actividades de educación no formal como dinamizadores y rompehielos de team building. En el párrafo siguiente veremos cómo el voluntariado contribuye a un sentido de comunidad y cohesión.

4.2. Voluntariado y Cohesión Grupal

La cohesión de grupo es una idea arraigada en el más amplio término de cohesión e inclusión social. Según el informe Think Impact (2020): la idea de cohesión social es cuando se incluye a todos los miembros de la sociedad y todos tienen los recursos, las oportunidades, las capacidades y el apoyo que necesitan para participar plenamente en la vida económica y comunitaria de la nación, para desarrollar su propio potencial y ser tratados con dignidad y respeto" (pág. 24).

Veamos cómo las acciones participativas pueden contribuir a la cohesión social. Proporcionan necesidades sociales y de grupo esenciales, tales como:

- Acceso a infraestructuras donde desarrollar el voluntariado y actividades y acciones de apoyo a distintas categorías de personas.
- Conexión entre los miembros de una comunidad.
- Equidad en la distribución de oportunidades.
- Apoyar a la comunidad para que tenga voz en los debates públicos y la toma de decisiones.
- Apoyar para superar las barreras a la participación en las actividades.
- Alto nivel de confianza en los demás.



- Respeto a las normas sociales.
- Considere al voluntario como un individuo y no sólo como un recurso y acepte los diferentes valores y estilos de vida de los demás.

5. Actividades de Voluntariado y Ciudadanía Digital.

Para el Consejo de Europa, la ciudadanía digital es “la capacidad de participar de forma activa, continua y responsable en la vida comunitaria (local, nacional, global, online y fuera de línea) a todos los niveles (político, económico, social, cultural e intercultural)”.

El trabajo de voluntariado y el aprendizaje digital pueden beneficiarse mutuamente y trabajar en sinergia. El trabajo voluntario puede digitalizarse y difundirse a través de diferentes canales. Los participantes pueden aprender nuevas herramientas y adquirir nuevas competencias digitales mediante la implementación de actividades de voluntariado. Las herramientas digitales pueden aumentar el impacto de un proyecto, promover una red sólida entre personas y organizaciones y realizar un seguimiento de las actividades realizadas y del progreso.

Las directrices del Consejo Europeo sobre la enseñanza de la ciudadanía digital subrayan la importancia de ayudar a los estudiantes a entender cómo utilizar las tecnologías digitales para participar en actividades democráticas y participar en actividades fuera de línea que promueven la ciudadanía democrática, como participar en un diálogo intercultural (Cortesis 2020, p. 15).

Según Youth and Digital Citizenship+ (Plus): Comprensión de las habilidades para un mundo digital: "Las áreas que constituyen la ciudadanía digital son 17 y comprenden el compromiso cívico y político, el pensamiento computacional, el contexto, la exploración y formación de la identidad y el comportamiento positivo/respetuoso".

Así pues, muchas de las competencias se centran en el contexto social y los comportamientos al ser miembros de una comunidad. Las competencias digitales se enseñan como competencias transversales en las escuelas de muchos países occidentales. Pueden ser complementarias a las actividades de voluntariado y funcionar como herramientas educativas.

5.1. Narración digital

La narración digital es una poderosa herramienta para desarrollar la competencia digital y comunicativa. La narración puede tratar sobre la experiencia de voluntariado que está trabajando la clase, pensamientos, sentimientos y ruptura de los momentos más significativos. La narración de cuentos se puede hacer grabando un podcast, haciendo un póster online o recopilando diferentes soportes en una pizarra online.

(Haz APS! Guía práctica de aprendizaje servicio para jóvenes, pág. 22)

6. Implicar a los alumnos en la evaluación de la actividad.

Al final del proyecto, es importante dedicar un tiempo a evaluar la experiencia, los logros, pero también la sensación general de que pasaron los alumnos durante la realización de las actividades. Es importante guiar a los estudiantes a través de preguntas como:

- *¿Se han logrado los objetivos?*
- *¿La organización era buena?*
- *¿Las actividades previstas han dado el resultado?*
- *¿Ha habido cambios con la implementación?*
- *¿Fue buena la colaboración con las organizaciones?*

En los siguientes párrafos, vemos por qué es importante la reflexión y cómo incluirla en las actividades. ¿Cuáles son las formas de reflexionar sobre el trabajo realizado? ¿Cómo tener en cuenta los sentimientos y pensamientos de los participantes?

La reflexión "ayuda a dar sentido personal y cívico a la experiencia vivida". La experiencia de reflexionar sobre lo que se ha hecho ayuda a reencontrar los pasos dados, enmarcar la experiencia en su conjunto y, por tanto, aprender mejor.

La implicación en el proceso de evaluación puede realizarse de diferentes maneras mediante dibujos, esquemas, cuestionarios y reflexión grupal.

Para autoevaluarnos, podemos distinguir tres momentos antes, durante y después de la experiencia participativa.

Antes es útil reconocer cuáles son sus preocupaciones, sus fortalezas y habilidades.

Durante el proceso es importante recoger todas las pruebas posibles, como fotos y vídeos, a fin de poder controlar y evaluar al final si el proceso fue bien y cómo procedió.

Después allí será la fase de prueba de lo aprendido.

La importancia de la autoevaluación es dar sentido a la experiencia ya las cosas útiles aprendidas. "En resumen, la autoevaluación requiere reflexión, autoconocimiento, autonomía y flexibilidad en los procesos de aprendizaje basados en la autoobservación y la autoconciencia de lo que se hace".

6.1. Herramientas globales

En la base de la evaluación de los alumnos existen unos criterios de evaluación. Los criterios de evaluación son un conjunto de parámetros para medir el rendimiento del proyecto. Evalúan la



relevancia y coherencia de los objetivos, la eficacia de la implementación, la eficiencia con indicadores cualitativos y cuantitativos, el impacto en el contexto y los participantes, y la sostenibilidad del proyecto. Por ejemplo, puede decidir implicar al menos 5 organizaciones locales en su proyecto o establecer un "enfoque de planificación estratégica" como criterio de eficacia.

La retroalimentación es una herramienta igualmente importante para la evaluación al final de un proyecto. También se pueden recoger comentarios durante la vida útil del proyecto. Se puede recoger de diferentes formas, desde encuestas hasta intercambios verbales o en una actividad no formal.

El portafolio de aprendizaje es una herramienta útil no sólo para realizar un seguimiento del trabajo realizado sino también para entender las conexiones creadas dentro del proyecto, las sinergias y una manera fantástica de gestionar por ti mismo una herramienta de evaluación. Es una herramienta conectada con sentimientos de conciencia y gratitud.

La autoevaluación del grupo se produce cuando todo el mundo recoge y comparte con los demás su contribución al proyecto.

La coevaluación ayuda a compartir conocimientos y facilita el desarrollo de las competencias sobre cómo aprender, la autonomía y la iniciativa, y ayuda a mejorar las relaciones entre compañeros. propuestas positivas de mejora y dar tiempo de retroalimentación.

Bibliografía

- ¿CÓMO HACER APS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS?:
EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LOS PROYECTOS DE APRENDIZAJE SERVICIO
https://aprendizajeservicio.com/wp-content/uploads/guies/aps_avaluacio_aprendizaje-con-anexo.pdf
- Cortesis, Sandra, Alexa Hasse, Andres Lombana-Bermudez, Sonia Kim y Urs Gasser.
"Jóvenes y ciudadanía digital+ (Plus): entender las habilidades para un mundo digital".
Centro Berkman Klein para Internet y Sociedad (2020).
https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/42638976/2020-03_YouthAndDigitalCitizenship%2b%28Plus%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- "¡Haz APS! Guía práctica de aprendizaje servicio para jóvenes", promotor del centro aps
aprendizajeservicio https://drive.google.com/file/d/1a4lZWvoMKzgy_iSDZSjXLDbgGbCXHKqi/view
- Cómo escribir hitos del proyecto (con consejos prácticos y ejemplos),
Filestage. <https://filestage.io/blog/project-milestones/>
- Cohesión del grupo. (29 de enero de 2023). En
Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Group_cohesiveness
- "Informe sobre el voluntariado, la acción participativa y la cohesión social Reimaginando el
voluntariado para la Australia contemporánea", Think Impact, 28 de septiembre de
2020 https://centreforparticipation.org.au/wp-content/uploads/2020/12/J18CFP01_Report_D.pdf
- "What is Evaluation Criteria?", PARS Research, 11 de octubre de
2016. <https://www.linkedin.com/pulse/what-evaluation-criteria-pars-research/>