



guías
zerbikas
5

**aprendizaje y
servicio solidario:**
**un proyecto
integrado
de aprendizaje**
_ Rafael Mendia



índice

1. El aprendizaje por proyectos	4
2. Los proyectos integrados de aprendizaje	4
3. AySS: un proyecto integrado de aprendizaje	6
4. Proyectos para dar vida al aprendizaje	8
5. Integrar aprendizajes en un proyecto de AySS	9
6. Posibilidades integradoras de los proyectos de AySS en E.S.O.	15
7. Una propuesta de Innovación Educativa para el cambio social	19
8. Recursos documentales	20





Esta nueva Guía Zerbikas nos acerca a los Proyectos de **APRENDIZAJE Y SERVICIO SOLIDARIO** (AySS) como “Proyectos Integrados de Aprendizaje”

El AySS es una propuesta educativa que combina aprendizaje y servicio a la comunidad en un mismo proyecto. En él, quienes participan motivados por una determinada problemática, actúan sobre el entorno con intención de mejorarlo.

El AySS es, en definitiva, un modelo educativo que adquiere sentido a partir de la integración de sus componentes: el Aprendizaje tiene una intencionalidad educativa explícita, vinculada a la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores; el Servicio Solidario moviliza el interés de sus protagonistas hacia un servicio a la comunidad vinculando así el aprendizaje al ejercicio de la ciudadanía activa.

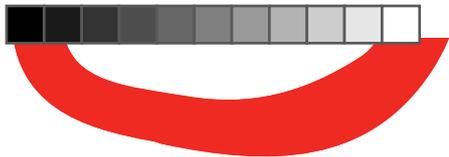
Mediante una metodología de proyectos, donde se aúnan los aprendizajes y el servicio a la comunidad, el AySS propone desarrollar

procesos de acción-reflexión desde una perspectiva integrada, que permitan construir y consolidar valores, estableciendo redes de conocimiento y solidaridad entre la infancia y juventud en proceso educativo y distintos actores de la sociedad.

Desde esta visión integrada, promueve el aprendizaje de habilidades o destrezas que facilitan a las personas enfrentarse adecuadamente a las exigencias y desafíos de la vida, promueve la prosocialidad, la mirada al mundo y la solidaridad con sus necesidades fundamentales, facilita experiencias de confianza interpersonal, desarrolla la capacidad asociativa, fomenta la conciencia cívica y los valores de la ética, estimulando el emprendimiento social juvenil.

En el AySS, las personas participantes son las auténticas protagonistas en el desarrollo de iniciativas de emprendimiento social, en tanto que planifican, organizan, desarrollan y evalúan su propio proyecto solidario acompañados por sus educadores y educadoras.





1 EL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

El aprendizaje por proyectos desarrolla el compromiso y la motivación del grupo educativo proponiendo retos de creciente complejidad, generalmente desde un enfoque interdisciplinar, superando la fragmentación del conocimiento y estimulando el trabajo cooperativo.

En un escenario de intervención educativa, escolar o extraescolar, los chicos y chicas planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula. Los proyectos son interesantes y motivadores para el alumnado, dado que constituyen un reto en el que deben implicarse desempeñando un papel activo, a lo largo de todo el proceso.



2 LOS PROYECTOS INTEGRADOS DE APRENDIZAJE

Los proyectos integrados de aprendizaje son una estrategia metodológica que tiene como base la resolución de problemas. Estos problemas están vinculados al desarrollo personal, social o profesional y son los que van a generar las intervenciones, desde las competencias básicas, las áreas curriculares o el desarrollo de destrezas psicosociales básicas para la inserción social y laboral.

Cuando nos referimos a un Proyecto Integrado de Aprendizaje (PIA) estamos hablando de:

- Un **proyecto** como conjunto de acciones educativas que deseamos llevar a cabo según un plan determinado, del que se esperan unos resultados ligados a la resolución de un problema, tarea o situación y en relación con los intereses del alumnado.
- Que sea **integrado**, es decir, que sea capaz de inscribir en la misma acción educativa las aportaciones de todas las competencias básicas y su expresión en las áreas curriculares o dimensiones educativas, vinculándolas al proceso de resolución de un problema que puede darse en la vida real.





- Que pretenda el desarrollo del **aprendizaje** como proceso a través del cual se adquieren o mejoran habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, actitudes y/o valores como resultado de la observación, el estudio, la experiencia, la instrucción y el razonamiento.

Surge así la integración como una propuesta metodológica que da respuesta a la necesidad de presentar los contenidos de aprendizaje de forma interrelacionada, donde la funcionalidad se alcance, necesariamente, a través del trabajo sobre los diferentes aspectos formativos.

Esta es una propuesta que responde de manera especial al desarrollo de las competencias básicas. El aprendizaje competente cobra sentido en cuanto nos permite la resolución de un problema práctico de la vida, tratando de indagar sobre las razones del por qué y para qué ocurren determinados sucesos, buscando explicación a los hechos y actuando sobre la propia realidad para transformarla.

Como dice Xavier Roegiers (Roegiers, X. 2006)

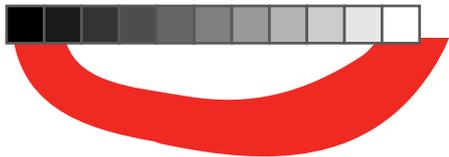
“La pedagogía de la integración es entonces... la puesta en práctica de un enfoque que construye los aprendizajes etapa por etapa, que permita a los alumnos hacer frente a cualquier situación de la vida cotidiana.

- *Sólo hay integración si el alumno posee diferentes recursos: conocimientos (saberes), saber-hacer y saber-ser.*
- *Sólo hay integración si el alumno vuelve a usar sus aprendizajes en un nuevo contexto (una nueva situación-problema). Esta situación es más compleja y rica que una aplicación de clases o un ejercicio: la situación-problema demanda varios conocimientos (saberes) y saber- hacer.*
- *Sólo hay integración si el alumno se implica personalmente en la resolución de la situación - problema. El alumno debe encontrar por sí mismo cuáles son los conocimientos y los saber hacer que deben ser movilizados y articularlos para resolver la situación-problema.”*

Los PIA, como una pedagogía de integración de aprendizajes:

- Permiten al grupo establecer vínculos entre los aprendizajes y las diferentes disciplinas y reutilizar estos aprendizajes en la vida cotidiana.
- Permiten al educador o educadora practicar una pedagogía que forme personas activas y comprometidas, que valore sus adquisiciones y sus competencias.





3 EL AySS: UN PROYECTO INTEGRADO DE APRENDIZAJE

El AySS es una propuesta educativa que en el marco de un único proyecto desarrolla aprendizajes educativos y presta un servicio a la comunidad de manera integrada. El que se trate de un único proyecto constituye un primer nivel de integración. En él se trabajan las competencias básicas y se articula un servicio a la comunidad. El eje vertebrador es este servicio, y en torno a él se van configurando los distintos aprendizajes, dotándoles de sentido.

Se buscan soluciones a situaciones que requieren por parte del alumnado la movilización de conocimientos adquiridos, favoreciéndose la asimilación de nuevos aprendizajes para la realización de este proyecto integrado. En este proceso se desarrollan también otros aprendizajes no planificados que enriquecen la experiencia y el conocimiento del chico o la chica.

En los proyectos de AySS, como Proyectos Integrados de Aprendizaje, pueden darse distintos modos de integración. La iniciativa más frecuente es que la integración parta de una asignatura como “Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos”, “Educación

Ética Cívica”, “Filosofía”, “Religión”... asignaturas de carácter transversal que abordan problemas generales de la sociedad y el posicionamiento ético ante ellos. Posteriormente, es frecuente que se extienda a otras asignaturas para finalizar en un proyecto común a varias de ellas.

Un enfoque posible

Las asignaturas de “Educación para la ciudadanía y los Derechos Humanos” o “Educación Ética-Cívica” son asignaturas transversales, construidas con aportes de otras disciplinas, formando un cuerpo general de comportamiento ético y ciudadano. En un centro escolar, el currículo se estructura en torno a cinco proyectos solidarios que se desarrollan a lo largo de todo el curso. Estos proyectos logran implicar en su realización a otras asignaturas: ciencias sociales, geografía e historia, ciencias de la naturaleza, lengua o matemáticas.

Una forma integradora de aprendizajes puede establecerse en función de un proyecto en el que se movilizan conocimientos adquiridos en varias áreas curriculares. Esta es una fórmula habitual en los proyectos de AySS, siempre y cuando se trabaje desde el punto de vista de diversas disciplinas en un solo proyecto.

Ejemplo

Un centro de Educación Primaria organiza anualmente un Rastrillo Solidario en beneficio de una escuela en la





República Democrática del Congo (RDC). Lo que era un proyecto aislado del contexto curricular se transforma en un Proyecto de AySS, de manera que se ven involucradas todas las áreas curriculares abordando desde cada una de ellas aspectos relacionados con el proyecto. En el área lingüística trabajan la comunicación con la escuela de referencia en la RDC, las cartas solicitando productos a comerciantes etc. En el área Matemática se analizan estadísticas, se calcula el dinero necesario para el proyecto del año, se estudia el mercado y los productos... De esta forma, todas las áreas se implican en el proyecto, transformándose desde una acción puntual en un proyecto de AySS.

Otro modo de integración consiste en reagrupar distintas áreas curriculares o asignaturas en torno a temas integradores. Es decir, fusionar los aprendizajes relativos a dos o más disciplinas.

Ejemplo

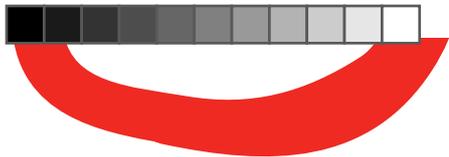
El profesorado de Secundaria de un Instituto decide proponer al final de cada trimestre el desarrollo de un proyecto síntesis en beneficio de la comunidad, de manera que se manifiesten las competencias adquiridas. En principio se suman dos asignaturas, Lengua y Sociales, pero poco a poco se van incorporando el resto de materias a la vista de los resultados positivos en el desarrollo de las competencias básicas por parte del alumnado.

Un cuarto modo de integración consiste en la creación de una nueva disciplina a partir de objetivos comunes a varias. Mientras que el modo de integración por temas mantenía los objetivos de cada disciplina, esta nueva modalidad consiste en formular objetivos comunes a varias de ellas, que descansan, esencialmente, en sus acciones conjuntas, como la implementación de la acción científica, o, también, la crítica literaria.

Nos situamos en una óptica transdisciplinaria, ya que este enfoque favorece el desarrollo de capacidades transversales y, en general, de las competencias básicas, que ya poseen en sí mismas y cada una de ellas, un carácter transversal.

Una posibilidad

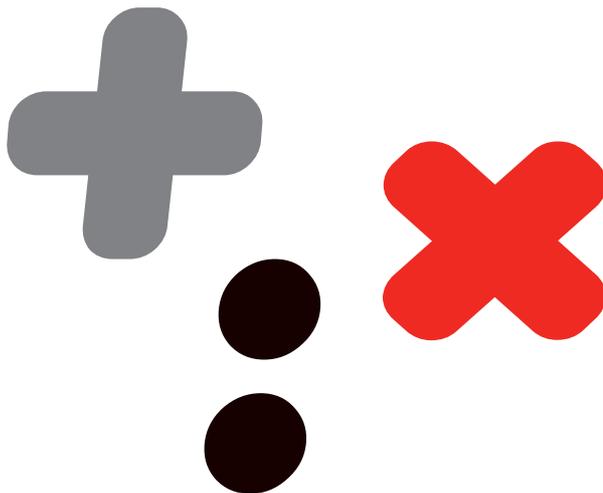
En un centro de Educación Secundaria se pone en práctica el Proyecto de "Prácticas Solidarias" que consiste en que todo el alumnado debe realizar, a lo largo del curso, un ejercicio de acción solidaria en la comunidad. El equipo docente analiza los contenidos de las distintas áreas o asignaturas y se construye el currículo de estas "Prácticas Solidarias" las cuales se desarrollan tuteladas por una profesora específica que, de acuerdo con el resto del profesorado, dinamiza este proyecto de AySS. Se evalúa en relación con el equipo docente desde la perspectiva del desarrollo de las competencias básicas.



4 PROYECTOS PARA DAR VIDA AL APRENDIZAJE

El aprendizaje por proyectos proporciona una estrategia que permite que el aprendizaje adquiera significado y se relacione con cuestiones de la vida real.

La realización de estos proyectos en las escuelas no supone un añadido o algo extraordinario, sino que se integran con el Proyecto Educativo y Curricular del Centro, ofreciendo, además, valiosas oportunidades. Entre otras:



Para el aprendizaje

- Se define un proyecto en todas sus fases, desde el inicio hasta el final.
- Se favorece el aprendizaje significativo, por su aplicación real, práctica.
- Se facilitan oportunidades para la reflexión y la autoevaluación.
- Se propicia una evaluación o valoración auténtica de carácter continuo e integrado.

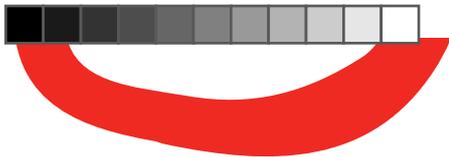
Para el alumnado

- Activa el protagonismo de las y los educandos de manera individual y grupal.
- Se inician en la investigación del contexto y de los procesos de las tareas.
- Favorece el sentimiento de pertenencia a su centro escolar.

Para la comunidad y el centro escolar

- Se favorece la participación ciudadana del alumnado.
- Se abordan problemas del mundo real.
- Se vinculan intereses y necesidades comunes, generando productos y servicios compartidos.





5 INTEGRAR APRENDIZAJES EN UN PROYECTO DE AySS

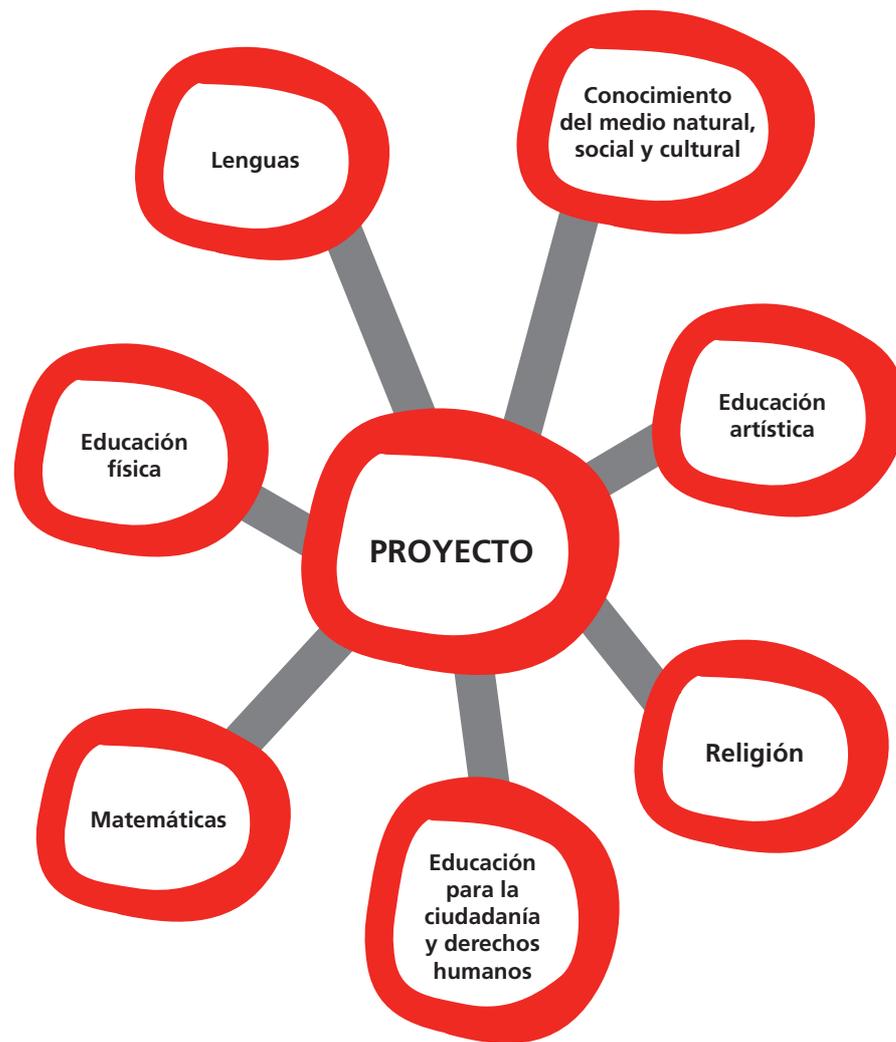
Si tomamos como referencia las propuestas que se hacen en la *Guía Zerbikas 2: Aprendizaje y servicio solidario y desarrollo de las competencias básicas*, una primera forma de integrar aprendizajes en un Proyecto de AySS consiste en analizar los distintos pasos que comporta el desarrollo del mismo, relacionándolos con las distintas áreas curriculares.

En los grupos de tiempo libre educativo y de inserción social lo más conveniente es relacionarlos con las habilidades para la vida propuestas por la Organización Mundial de la Salud, tal como se explicita en la *Guía Zerbikas 3: Aprendizaje y servicio solidario, una propuesta para la inclusión social*.

Apadrinemos una ermita

En este proyecto, chicos y chicas de Educación Primaria se implican en la conservación y defensa de un entorno degradado y amenazado, con valores naturales y patrimonio arquitectónico.

Esta iniciativa de AySS implica a las distintas áreas curriculares, constituyendo un proyecto adoptado por el tercer ciclo de este tramo educativo.



ÁREAS IMPLICADAS

LENGUAS

Lectura de información sobre el lugar en documentos e Internet.

Realización de un reportaje periodístico sobre el paraje y las edificaciones.

Realización de un documental multimedia.

Correspondencia con autoridades responsables del espacio, entidades que se ocupan de la conservación del medio ambiente, del patrimonio histórico, etc.

Boletín informativo a las familias sobre el proyecto, y presentación del mismo.

Reunión con asociaciones y presentación del proyecto.

MATEMÁTICAS

Estudio del perímetro y superficie del paraje.

Estudio de distancias.

Estudio de volúmenes y estimación de la situación de la construcción en porcentajes.

Cálculo del coste del cuidado del paraje en el proyecto de apadrinamiento, teniendo en cuenta todas las dimensiones.

RELIGIÓN

Importancia religiosa del lugar.

Estudio de los patronos de la ermita y de las fiestas patronales.

Importancia de las tradiciones religiosas en ese lugar y su valor para conservar la esperanza, etc.

La relación de la religión con otras referencias paganas y su cristianización.

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Estudio de la historia de la construcción mediante consulta de documentación y entrevista a vecinos del lugar.

Estudio de árboles y plantas del lugar y clasificación de los mismos.

Toma de muestras, fotografía, vídeos y posibilidades de restauración del medio.

Preparación de Guías del lugar, al objeto de explicar a los visitantes la importancia del paraje y su historia.

EDUCACIÓN FÍSICA

Estudio del recorrido desde la escuela hasta el paraje. Kilómetros etc.

Estudio de la mejor manera de llegar y el tipo de excursión a realizar para el desarrollo de la actividad.

Previsión de lo necesario para la marcha o excursión: provisiones, agua, etc.

Preparación física para realizar la marcha sin problemas.

Reservar una zona para ejercicios en el paraje a proteger y estudiar las posibilidades para la realización de su diseño.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Planos del lugar.

Estudio gráfico del mismo.

Levantamiento en dibujo de la ermita existente.

Reconstrucción de lo que pudo ser en su origen la ermita.

Exposición fotográfica digital sobre el paraje en el estado actual tras la intervención.

Estudio sobre posibles grabados de época, canciones y refranes y dichos relativos al lugar en caso de que exista.

EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA Y DERECHOS HUMANOS

La importancia de involucrarse en la respuesta a los problemas comunes.

Estudio de comportamientos ciudadanos.

La conservación del patrimonio común y la implicación de la ciudadanía.

Derechos y deberes de los ciudadanos.

Los espacios públicos.

La responsabilidad de las instituciones públicas y de los agentes sociales.



Como ya hemos señalado, una forma más coherente de ordenar los aprendizajes es hacerlo desde un planteamiento integrador, en torno a las Competencias Básicas.

Las Competencias Básicas son el eje vertebrador de todo el currículo de la Educación Básica. Comportan el conjunto de conocimientos, actitudes, habilidades y valores que permiten afrontar un problema de la vida real.

Las competencias tienen la característica de que todas ellas tienen un componente de transversalidad. Por esta razón, nos permiten planificar, desarrollar y evaluar con más coherencia educativa proyectos integrados, como son los proyectos de Aprendizaje y Servicio Solidario.

El enfoque por competencias hace que emerjan dimensiones del proceso educativo que de otra forma se encuentran ocultas por los contenidos de las distintas disciplinas.

Si consideramos el ejemplo anterior desde un enfoque integrador por competencias, tendríamos una propuesta que nos permite evidenciar la importancia de dimensiones tan relevantes como la competencia social y ciudadana, la competencia para la autonomía e iniciativa personal y la de aprender a aprender. En la *Guía Zerbikas 2, Aprendizaje y servicio solidario y desarrollo de las competencias básicas*, se propone una reflexión en este sentido.

Sin pretender agotar la cuestión, y considerando una forma de trabajo desde una perspectiva integradora, desarrollamos a modo de ejemplo, la tabla siguiente basada en las Competencias Básicas.



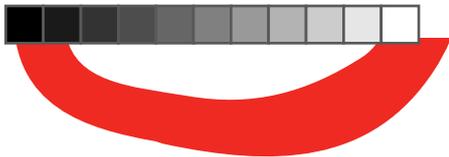
PROYECTO: APADRINEMOS UNA ERMITA

COMPETENCIAS	DESCRIPCIÓN
A) COMPETENCIA EN CULTURA CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y DE LA SALUD.	<i>Uso responsable de los recursos naturales, el cuidado del medio ambiente, el consumo racional y responsable, y la protección de la salud individual y colectiva como elementos clave de la calidad de vida de las personas.</i>
B) COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER.	<i>Conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal. Incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual. Se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.</i>
C) COMPETENCIA MATEMÁTICA.	<i>Aplicar aquellas destrezas y actitudes que permiten razonar matemáticamente, comprender una argumentación matemática y expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático, utilizando las herramientas de apoyo adecuadas e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento, para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad.</i>
D) COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.	<i>Comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.</i>
E) COMPETENCIA EN EL TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL.	<i>Implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas. También tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.</i>
F) COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA.	<i>Supone comprender la realidad social en que se vive, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.</i>
G) COMPETENCIA EN CULTURA HUMANÍSTICA Y ARTÍSTICA.	<i>Habilidad de apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias. Implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.</i>
H) COMPETENCIA PARA LA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL.	<i>Supone ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.</i>

COMPETENCIAS EN EL PROYECTO DE AySS

- | | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Estudio de árboles y plantas del lugar, clasificación.• Estudio de la mejor manera de llegar al lugar y la excursión a realizar para el desarrollo de la actividad. | <ul style="list-style-type: none">• Previsión de lo necesario para la marcha o excursión: provisiones, agua, etc.• Preparación física para realizar la marcha sin problemas. | <ul style="list-style-type: none">• Pensar en alguna posibilidad de reservar una zona para ejercicios. |
| <ul style="list-style-type: none">• Trabajo en equipo.• Utilización de estrategias de aprendizaje en base a las necesidades del proyecto. | <ul style="list-style-type: none">• Utilización de distintas herramientas de trabajo intelectual, como buscar información, sintetizarla, extraer conclusiones etc. | |
| <ul style="list-style-type: none">• Estudio del perímetro y superficie del paraje.• Estudio de distancias. | <ul style="list-style-type: none">• Estudio de volúmenes. Cálculo del coste del cuidado del entorno. | <ul style="list-style-type: none">• Estudio del recorrido desde la escuela hasta el paraje: cálculo de kilómetros, etc. |
| <ul style="list-style-type: none">• Lectura de informaciones.• Realización de un reportaje.• Realización de un documental multimedia. | <ul style="list-style-type: none">• Correspondencia con autoridades y entidades relacionadas.• Boletín informativo. | <ul style="list-style-type: none">• Reunión presentación del proyecto.• Redacción de Guías. |
| <ul style="list-style-type: none">• Exposición fotográfica digital sobre el paraje en el estado actual y una vez desarrollado el proyecto.• Búsqueda a través de internet utilizando distintos buscadores. | <ul style="list-style-type: none">• Utilización de bases de datos.• Utilización de distinto software para diseño gráfico.• Desarrollo de un sitio web para comunicar la información. | <ul style="list-style-type: none">• Tratamiento de textos y hojas de cálculo.• Utilización de redes sociales para intercambiar información. |
| <ul style="list-style-type: none">• La importancia de involucrarse en los problemas comunes.• Estudio de comportamientos ciudadanos. | <ul style="list-style-type: none">• La conservación del patrimonio común y la implicación de la ciudadanía.• Derechos y deberes de los ciudadanos. | <ul style="list-style-type: none">• Los espacios públicos.• La responsabilidad de las instituciones públicas y de los agentes sociales. |
| <ul style="list-style-type: none">• Estudio de la historia de la construcción.• Toma de muestras. Fotografía, vídeos y posibilidades de restauración del medio.• Preparación de Guías.• Planos del lugar y estudio gráfico del mismo.• Levantamiento en dibujo de la ermita existente. | <ul style="list-style-type: none">• Reconstrucción de manera imaginativa, en dibujo, de lo que pudo ser en su origen la ermita.• Exposición fotográfica digital sobre el paraje en el estado actual y tras la intervención.• Estudio sobre posibles grabados de época, canciones y dichos relativos al lugar en caso de que exista. | <ul style="list-style-type: none">• Importancia religiosa del lugar.• Estudio de los patronos y de las fiestas patronales.• Importancia de las tradiciones religiosas en ese lugar y su valor etc.• La relación de la religión con otras referencias paganas y su cristianización... |
| <ul style="list-style-type: none">• Diseño y planificación del proyecto.• Desarrollo de la Iniciativa. | <ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas relacionales.• Resolución de emergencias e imprevistos. | <ul style="list-style-type: none">• Evaluación de resultados. |





6 POSIBILIDADES INTEGRADORAS DE LOS PROYECTOS DE AySS EN E.S.O.

A veces se desestima el poder generador de Proyectos de AySS a partir de áreas curriculares como las Tecnologías o de modalidades formativas como pueden ser la Diversificación Curricular o los Programas de Cualificación Profesional Inicial (PCPIs). Sin embargo, estos dispositivos educativos tienen un gran potencial en el desarrollo del Aprendizaje por Proyectos, y específicamente, en Proyectos de AySS como Proyectos Integrados de Aprendizaje.

Las Tecnologías ya tienen incorporados en su desarrollo proyectos de carácter tecnológico. Si, además, damos el salto hacia el servicio a la comunidad, nos podemos encontrar con unos buenos proyectos de AySS.

Lo mismo ocurre con los Programas de Diversificación Curricular que, por propia definición, deben desarrollarse a través de proyectos integrados, al menos en los ámbitos formativos. Avanzar hacia el servicio a la comunidad en sus distintas dimensiones puede ser una aportación muy interesante en cuanto al desarrollo de la autoestima y la orientación vocacional de su alumnado, con vistas a su futuro formativo y laboral.

También hemos podido comprobar que estas iniciativas vienen desarrollándose en los PCPIs con gran éxito educativo, satisfacción del profesorado y mejora de las competencias básicas del alumnado.

Analicemos un proyecto de estas características.

Solidaridad con nuestros mayores

Chicos y chicas de Educación Secundaria y PCPIs, a partir de la Tecnología Básica y de PIAs en la formación técnica, se proponen rehabilitar viviendas en mal estado de personas mayores que viven en situación precaria.

El proyecto nace a partir de una reflexión que se realiza en la Asignatura de Educación para la Ciudadanía y los Derechos Humanos o Educación Ético-Cívica y se formaliza en conexión con el taller de Tecnologías.

El comentario coincidente sobre algunas noticias de personas mayores que viven solas, prácticamente encerradas en pisos altos sin ascensor y el deterioro de sus viviendas, genera una reflexión que permite avanzar en la definición de un proyecto tecnológico con dimensión social en el que se ven implicadas distintas áreas curriculares y el desarrollo de distintas competencias básicas.



PROYECTO: PINTURA DE PAREDES Y TECHOS DE VIVIENDAS DE PERSONAS MAYORES

FASES	CONTENIDO
1. IDENTIFICACIÓN Y ANÁLISIS DEL PROBLEMA DEL ALOJAMIENTO EN PERSONAS MAYORES.	<ul style="list-style-type: none"> • Profundización en la decisión inicial del proyecto de solidaridad con las personas mayores. • Análisis de la situación de las personas.
2. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN SOBRE TÉCNICAS DE PINTURA Y MATERIALES, ASÍ COMO DE PROCESOS Y ACTIVIDADES RELACIONADAS A TENER EN CUENTA.	<ul style="list-style-type: none"> • Información sobre la pintura, el color, materiales, los pigmentos, las técnicas. • Lectura de catálogos.
3. DISEÑO DE DISTINTAS SOLUCIONES SEGÚN LA COMPLEJIDAD DEL PROBLEMA, Y ELECCIÓN DE LAS AQUELLAS MÁS ADECUADAS.	<ul style="list-style-type: none"> • Orden conveniente de ejecución. • Actividades previas de preparación. • Nociones sobre defectos en la pintura. • Infraestructura necesaria.
4. ELECCIÓN, ELABORACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA SOLUCIÓN ADECUADA A LAS DISTINTAS DIMENSIONES.	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y reparto de tareas.
5. APRENDIZAJE DE HABILIDADES Y TÉCNICAS.	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas. • Técnicas. • Materiales.
6. EJECUCIÓN DEL TRABAJO.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de recomendaciones técnicas. • Acondicionamiento. • Protección de muebles. • Operaciones necesarias.
7. EVALUACIÓN DE PERSONAS USUARIAS, PARTICIPANTES Y PROFESORADO. CELEBRACIÓN DE LA EXPERIENCIA.	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad e interés. • Cumplimiento de instrucciones. • Limpieza y orden. • Iniciativas y colaboración.



ÁREAS CURRICULARES

COMPETENCIAS MÁS RELEVANTES

- Ciencias Sociales, Geografía e Historia.

- Educación para la ciudadanía y los Derechos Humanos o Educación Ético-Cívica.

- *Social y ciudadana.*
- *Cultura humanística y artística.*

- *Autonomía e iniciativa personal.*

- Lenguas.
- Tecnologías.

- Informática.

- *Comunicación lingüística.*
- *Cultura científica, tecnológica y de la salud.*
- *Aprender a aprender.*

- *Tratamiento de la información y competencia digital.*
- *Autonomía e iniciativa personal.*

- Tecnologías.
- Ciencias de la Naturaleza.
- Matemáticas.

- Informática.
- Educación plástica y visual

- *Cultura científica, tecnológica y de la salud.*
- *Autonomía e iniciativa personal.*
- *Matemática.*
- *Social y ciudadana.*

- *Tratamiento de la información y competencia digital.*
- *Aprender a aprender.*
- *Comunicación lingüística.*

- Tecnologías.
- Lenguas.
- Informática.

- Ciencias Sociales.
- Educación física

- *Autonomía e iniciativa personal.*
- *Cultura científica, tecnológica y de la salud.*
- *Social y ciudadana.*

- *Tratamiento de la información y competencia digital.*
- *Comunicación lingüística.*

- Tecnologías.
- Educación plástica y visual.
- Lenguas.

- Educación para la ciudadanía y los Derechos Humanos o Educación Ético-Cívica.
- Ciencias de la Naturaleza.

- *Autonomía e iniciativa personal.*
- *Cultura científica, tecnológica y de la salud.*
- *Aprender a aprender.*
- *Comunicación lingüística.*

- *Matemática.*
- *Tratamiento de la información y competencia digital.*

- Tecnologías.
- Educación plástica y visual.

- Ciencias de la Naturaleza.
- Informática.

- *Cultura científica, tecnológica y de la salud.*
- *Cultura humanística y artística.*
- *Autonomía e iniciativa personal.*
- *Matemática.*

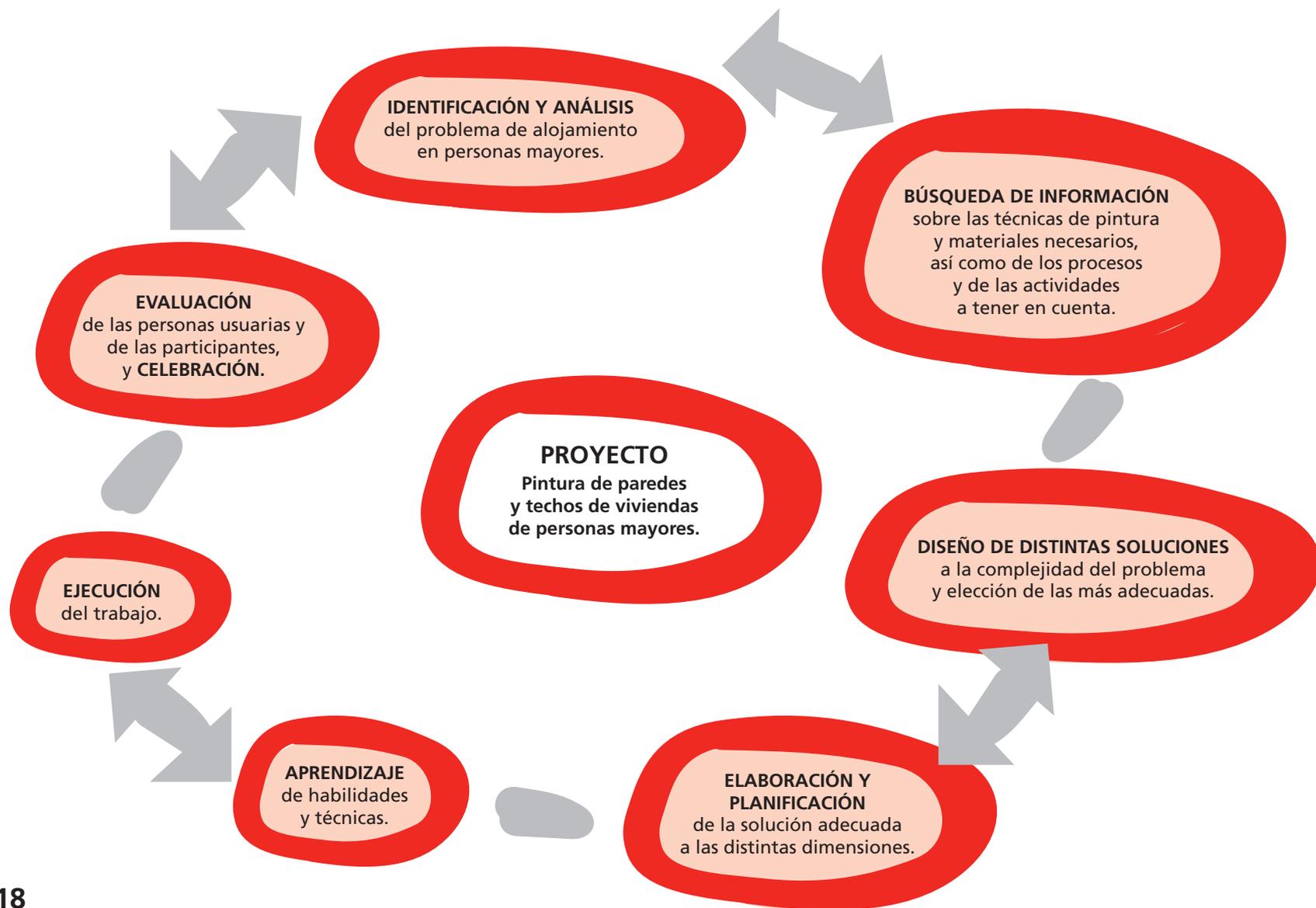
- *Aprender a aprender.*
- *Tratamiento de la información y competencia digital.*

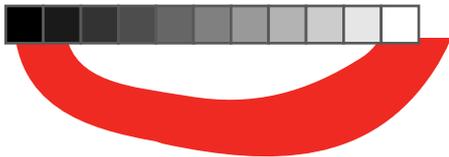
- Lenguas.
- Educación plástica y visual.

- Informática.
- Tecnologías.

- *Autonomía e iniciativa personal.*
- *Social y ciudadana.*
- *Aprender a aprender.*
- *Comunicación lingüística.*

- *Tratamiento de la información y competencia digital.*
- *Cultura humanística y artística.*





7 UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA EL CAMBIO SOCIAL

La innovación educativa implica acciones vinculadas con actitudes y procesos de investigación para la solución de problemas que comportan un cambio en la práctica educativa. La innovación educativa impulsa a la investigación-acción, tanto para la producción de conocimientos como para las experiencias concretas de acción.

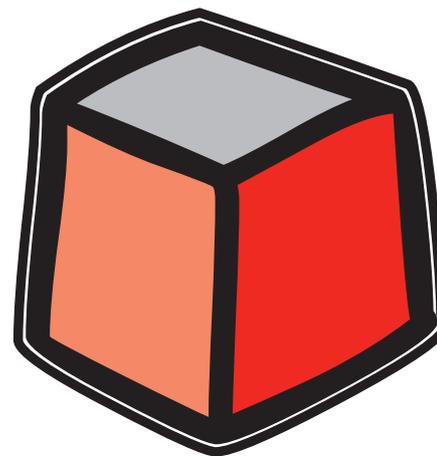
El AySS se enmarca dentro de una corriente innovadora en el ámbito educativo que trasciende a la propia institución escolar y se proyecta a la comunidad, generando cambio social.

Se innova en la práctica educativa introduciendo procesos que activan el protagonismo del alumnado en su propio itinerario educativo; introduce cambios en la forma y en el fondo de la enseñanza y el aprendizaje; abre la escuela a la comunidad, interactuando con diferentes agentes sociales y compartiendo proyectos de cambio social.

La escuela rompe sus muros que la aislan del contexto y se abre a la influencia de la comunidad, reconoce a

los agentes sociales también como agentes educativos y, desde la experiencia vivida, el alumnado avanza en el desarrollo de su ciudadanía.

El Aprendizaje y Servicio Solidario, como un Proyecto Integrado de Aprendizaje, hace posible que las distintas áreas curriculares, los diferentes profesionales educativos y agentes sociales, caminen en la misma dirección formando parte de mismo Proyecto Educativo del centro y de la comunidad, generando un cambio de cultura educativa y promoviendo un cambio en la comunidad.





8

RECURSOS DOCUMENTALES

LIBROS SOBRE APRENDIZAJE Y SERVICIO SOLIDARIO

Cathryn Berger Kaye, M.A. (2004). *The complete Guide to Service Learning*. Minneapolis. EUA.

Martín, X y Rubio, L. (2010). *Prácticas de ciudadanía. Diez experiencias de aprendizaje Servicio*. Barcelona. Octaedro.

Puig, J. M. (2009). *Aprendizaje y servicio. Educación y compromiso cívico*. Barcelona. Grao.

Puig, J. M.; Batlle, R.; Bosch, C. y Palos, J. (2007). *Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía*. Barcelona. Octaedro.

Tapia, M. N. (2006). *Aprendizaje y servicio solidario*. Buenos Aires. Ciudad Nueva.

Centre Promotor d'Aprenentatge Servei (2010). *¡Practica APS! Guía práctica de aprendizaje-servicio para jóvenes*. Bilbao Zerbikas Fundazioa.

LIBROS SOBRE DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BASICAS

Bolibar, A. (2008): *Ciudadanía y competencias básicas*. Barcelona. Grao.

Johnson, D. y Johnson, R. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona. Paidós.

Puig, J. M. y Martín, X (2007). *Competencia en autonomía e iniciativa personal*. Madrid. Alianza.

Roegiers, X. (2007). *Pedagogía de la Integración. Competencias e integración de los conocimientos en la enseñanza*. Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana (CECC).

Roegiers, X. (2006). *¿Qué es el EPC? Enfoque por las competencias y pedagogía de la integración explicadas a los educadores*. Centro Cultural y de Cooperación para América Central-CCCAC. Embajada de Francia, San José, Costa Rica.

Zabala, A. y Arnau, L. (2007). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona. Grao.

GUÍAS ZERBIKAS

Rubio, L. (2008). *Guía Zerbikas 0: Aprendizaje y servicio solidario. Guía de bolsillo*. Bilbao. Zerbikas Fundazioa.

Puig, J. M.; Martín X. (2007). *Guía Zerbikas 1: Cómo iniciar un proyecto de aprendizaje y servicio solidario*. Bilbao Zerbikas Fundazioa.

Hernández, C.; Larrauri, J.; Mendiá, R. (2009). *Guía Zerbikas 2: Aprendizaje y servicio solidario y desarrollo de las competencias*. Bilbao. Zerbikas Fundazioa.

Mendiá, R; Moreno, V. (2010). *Guía Zerbikas 3: Aprendizaje y Servicio Solidario, una estrategia para la inclusión social*. Bilbao. Zerbikas Fundazioa.

Mendiá, R. (2011). *Guía Zerbikas 4: Aprendizaje y Servicio Solidario, aprender a emprender sirviendo a la comunidad*. Bilbao. Zerbikas Fundazioa.

Mendiá, R. (2012). *Guía Zerbikas 5: Aprendizaje y Servicio Solidario, un proyecto integrado de aprendizaje*. Bilbao. Zerbikas Fundazioa.

PÁGINAS WEB

Centre Promotor d'Aprenentatge Servei: www.aprenentatgeservei.org

CLAYSS (Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario): www.clayss.org

EDUTEKA.Portal Educativo gratuito de la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU): www.eduteka.org

Escoles Compromeses amb el Món: www.escolescompromeses.org

Global Changemakers: www.global-changemakers.net

In Our Global Village: inourvillage.whatkidscando.org/global_village_project.html

Learn and Serve America's: www.servicelearning.org

National Youth Leadership Council: www.nylc.org

Red Española de Aprendizaje-Servicio: www.aprendizajeservicio.net

Youth Action Net: www.youthactionnet.org

Youth Venture: www.genv.net

Zerbikas: www.zerbikas.es





BILBAO • Calle Indautxu, 9 bajo

DONOSTIA-SAN SEBASTIÁN • Paseo Bizkaia, 15-16 bajo

VITORIA-GASTEIZ • Portal del Rey, 20 bajo

© De la presente edición: **Zerbikas Fundazioa**

ISBN: 978-84-9726-660-4 • D.L.: BI-395-2012

Todos los derechos reservados

Diseño: Álvaro Pérez Benavente / www.estudionuvola.es

Apoya:



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN



fundazioa
zerbitzua

ikasketa eta zerbitzu solidarioa
aprendizaje y servicio solidario

