

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

El diseño de proyectos de Aprendizaje-Servicio
como actividad formativa para el desarrollo de
competencias del estudiantado

Domingo Mayor Paredes

Alejandro Granero Andújar

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

El diseño de proyectos de Aprendizaje-Servicio como actividad formativa para el desarrollo de competencias del estudiantado

Domingo Mayor Paredes¹

Universidad de Extremadura

domingomp@unex.es

Alejandro Granero Andújar

Universidad de Extremadura

alejandroganeroandujar@gmail.com

Resumen

Esta comunicación presenta algunos de los resultados alcanzados en una investigación centrada en el análisis de la percepción del estudiantado universitario implicado en el diseño de proyectos de Aprendizaje-Servicio. El estudio tomó como eje de indagación un grupo-aula donde participaron 61 alumnos y el profesor. Para ello se utilizó el estudio de caso como metodología de la investigación y el análisis de documentos, observación, cuestionario ad hoc y entrevistas como instrumentos de recogida de información. Los resultados alcanzados permiten constatar los efectos producidos en la adquisición y desarrollo de competencias. A partir de los hallazgos alcanzados se concluye que el Aprendizaje-Servicio se configura como un escenario pedagógico pertinente para favorecer la adquisición y desarrollo de competencias.

Palabras clave: Aprendizaje-Servicio, innovaciones educativas, participación estudiante, competencias digitales, competencias ciudadanas.

Introducción

La integración de la educación superior en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) obligó a replantear diversas cuestiones y a iniciar algunas modificaciones y adaptaciones en el sistema universitario europeo. Algunas de las cuestiones afectan a la organización y contenidos de enseñanza, otras a la metodología a utilizar a la hora de planificar los procesos de enseñanza. La tarea es adecuar los métodos de enseñanza y aprendizaje al objetivo de adquisición de competencias para la vida. En dicho proceso el profesorado diseña procesos de aprendizaje que permitan al estudiantado desarrollar estrategias analíticas y críticas, reflexivas y creativas, aprender a resolver problemas, etc.

Frente a las posiciones clásicas centradas en el aula y la actividad del profesorado, en la actualidad se considera prioritario organizar la enseñanza utilizando métodos que promuevan la actividad del alumno –individual y en grupo- y que permitan que el estudiantado alcance las competencias que se proponen como metas de aprendizaje (Imbernón y Medina, 2008). En este sentido se vienen implementando diferentes métodos activos que favorecen en enganche fuerte del estudiantado en su proceso de aprendizaje: aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, estudio de caso, aprendizaje colaborativo, Aprendizaje-Servicio, entre otras.

¹ Miembro del Grupo Extremeño de Investigación en Teoría e Historia de la Educación (GEXTHE).

De los métodos activos señalados anteriormente nos vamos a detener en el Aprendizaje-Servicio (ApS), ya que ha sido la metodología utilizada en la experiencia investigada.

Aprendizaje-Servicio: una metodología activa que favorece el enganche del estudiantado

Aunque existen múltiples definiciones de este objeto de estudio de naturaleza multidimensional e interdisciplinar, en el escenario iberoamericano se suele utilizar la conceptualización creada por Puig y Palos (2006). Para dichos autores el ApS “es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo” (p. 61).

Un recorrido panorámico por el universo del ApS nos permite identificar cientos de experiencias en las cuales participan agentes de diversos niveles educativos y entidades sociales, orientadas por diferentes objetivos, con desigual nivel de implicación de los agentes que se enredan en las mismas, con disímiles servicios, etc. (Mayor, 2016). El estudio científico de dicha temática ha permitido llegar a un consenso internacional que sirve para identificar las regularidades que estructuran esta práctica educativa (Montes, Tapia y Yaber, 2011): a) La planificación intencional e integrada de los objetivos curriculares o formativos y las acciones que conforman el servicio a la comunidad; b) El servicio tiene que estar dirigido a mejorar algún aspecto de la comunidad; y c) La participación fuerte de las personas en las distintas fases del proyecto: diseño, implementación y evaluación. Dichas señas de identidad son utilizadas para señalar las similitudes y límites que mantiene con otras prácticas educativas experienciales: voluntariado, trabajo de campo, acciones esporádicas comunitarias, etc.

Las investigaciones realizadas también ponen en evidencia el potencial pedagógico de esta filosofía práctica, práctica educativa o metodología para, entre otras cuestiones, favorecer la mejora en distintas dimensiones relacionadas con el desarrollo personal, estudiantil y social del estudiantado universitario, potenciar la satisfacción de los discentes que participan en los proyectos e impulsar la participación negociada del estudiantado como estrategia para la mejora escolar (Furco y Billig, 2002; Rodríguez y Ordoñez, 2015; Mayor, 2016).

En este trabajo se presentan algunos de los resultados del análisis de una experiencia de ApS en el ámbito universitario. El objetivo de este estudio estuvo enfocado en el análisis de la percepción del alumnado y del profesor sobre distintas dimensiones conectadas con su participación en el diseño de proyectos de ApS.

Metodología

De los diferentes métodos cualitativos existentes hemos considerado la elección del *estudio de caso* (Stake, 2010) como el adecuado debido a las siguientes razones: posibilita nuestra comprensión de la experiencia particular y compleja que, en este caso, vive un grupo humano conformado por 61 alumnos y 1 profesor que participaron en el diseño de múltiples proyectos de ApS.

Contexto de investigación

La experiencia objeto de estudio, supone una novedad, ya que es la segunda que se realiza en la Facultad de Formación del Profesorado (Cáceres-España). Se llevó a cabo en el marco de la asignatura Recursos Tecnológicos Didácticos y de Investigación, una de las materias obligatorias del primer curso del grado de Educación Primaria.

Para la realización de dicha acción educativa de inscribieron voluntariamente los 61 alumnos matriculados en la asignatura. Su realización se desarrolló durante 3 meses. Las tareas académicas que asumieron fueron: a) Cada grupo de 4 estudiantes, contando con la supervisión del profesor, tenía que diseñar un proyecto de ApS teniendo en cuenta los contenidos teóricos de la asignatura y la necesidad social a la que querían dar respuesta; y b) Elaboración de un informe reflexivo con el objetivo de ir narrando los aspectos significativos que iban emergiendo, así como las potencialidades, debilidades y propuestas de mejora de los distintos aspectos que configuraban el proyecto.

Proceso de indagación e instrumentos utilizados

El proceso de investigación se estructuró en cuatro fases (preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa) y se utilizaron las siguientes técnicas de recogida de datos:

- La *observación* se desarrolló en distintos espacios físicos de la Facultad (aulas y salón de actos).
- El *Análisis de documentos* se centró en los 15 proyectos de ApS diseñados, en los informes reflexivos, en la guía de la asignatura y en el *cuestionario ad hoc* de tipo exploratorio diseñado por el profesor y contestado por 61 alumnos.
- La *entrevista semiestructurada individual y grupal*. Fue diseñada con el propósito de contrastar algunas informaciones obtenidas durante el proceso de observación, análisis de documentos y resultados del cuestionario, así como ampliar algunos asuntos que emergían durante la indagación. La grupal fue dirigida a 15 grupos de 4 estudiantes. La individual se realizó al profesor universitario responsable de la asignatura.

Análisis de los datos

En la fase de análisis de datos, se empleó la técnica de análisis de contenido, cuyo objetivo, es clasificar, codificar y analizar el contenido y posteriormente construir las temáticas o categorías relevantes (Tabla 1).

Tabla 1. *Categorías que han ido emergiendo en el análisis de las entrevistas*

Asuntos que han despertado interés	Percepción y valoración del ApS	Aprendizajes y competencias adquiridas
-La forma de trabajar el temario. -Considerar el diseño del proyecto como una de las pruebas de examen. -Implicación fuerte de mis compañeros en el diseño del proyecto. -Los proyectos que hemos tenido que realizar. -Inclusión de las distintas partes de la asignatura en el proyecto. -Descubrir que se puede trabajar de otra manera en las aulas.	-Aprender mientras prestas un servicio a la comunidad. -ApS promueve la adquisición y desarrollo de competencias. -El ApS se puede utilizar como metodología en cualquier asignatura. -El ApS promueve la innovación educativa. -El ApS, metodología activa que favorece la participación del alumnado. -Utilidad social y educativa del ApS. -Aplicación del ApS en su futuro profesional.	-Contenidos teóricos de la asignatura. -Profundización en el ApS. -Diseño de proyectos de ApS. -Dimensión social de la Educación. -Importancia de las TIC en la educación del S. XXI. -Incluir las TIC en los proyectos. -Desarrollo de capacidades metacognitivas. -Competencias en TIC, social y ciudadana, aprender a aprender, trabajo en equipo, etc. -Competencias específicas de la asignatura.

Fuente: elaboración propia.

Resultados

Adquisición de aprendizajes y competencias que abren mundo

En el cuestionario ad hoc diseñado por el profesor de la asignatura había varios ítems que hacían alusión a los aprendizajes y competencias adquiridas mediante el diseño de ApS. En ambas cuestiones, como muestran los gráficos 1 y 2, los resultados eran altos y muy altos.

Con respecto a los aprendizajes adquiridos de la temática del ApS, más del 60% (38 de 61) del estudiantado puntuó como alto el nivel alcanzado, mientras más del 30% (19 de 61) lo señaló como muy alto. El 6% (4 de 61) restante lo puntuó como regular.

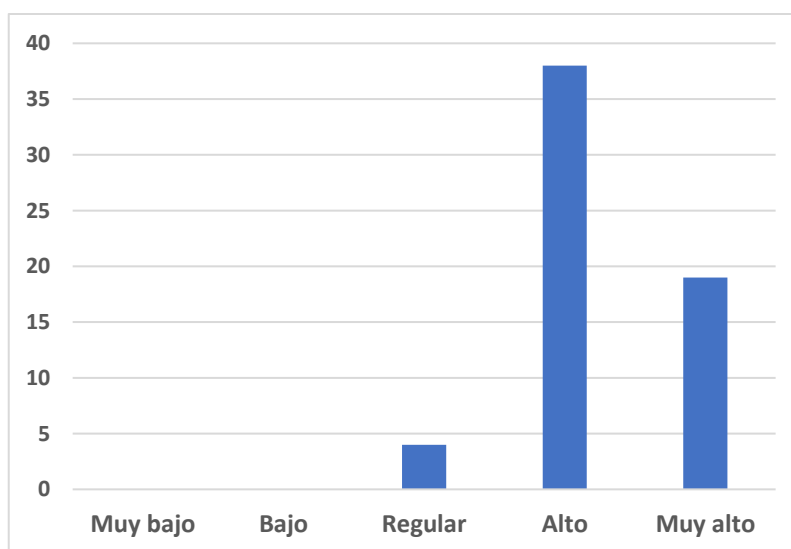


Gráfico 1. Nivel de conocimientos sobre el ApS alcanzado por el alumnado.

Fuente: elaboración propia.

En relación con el nivel alcanzado en la adquisición de dos de las competencias relacionadas con la asignatura: a) Utilizar las TIC como instrumento de trabajo intelectual y como recurso para informarse, aprender y comunicarse y b) Conocer y aplicar las TIC para desarrollar las competencias digitales y las sociales y cívicas, cerca del 55% (33 de 61) de los discentes puntuaron como alto el nivel alcanzado, mientras más del 41% (25 de 61) lo señaló como muy alto. El 5% (3 de 61) restante lo puntuó como regular.

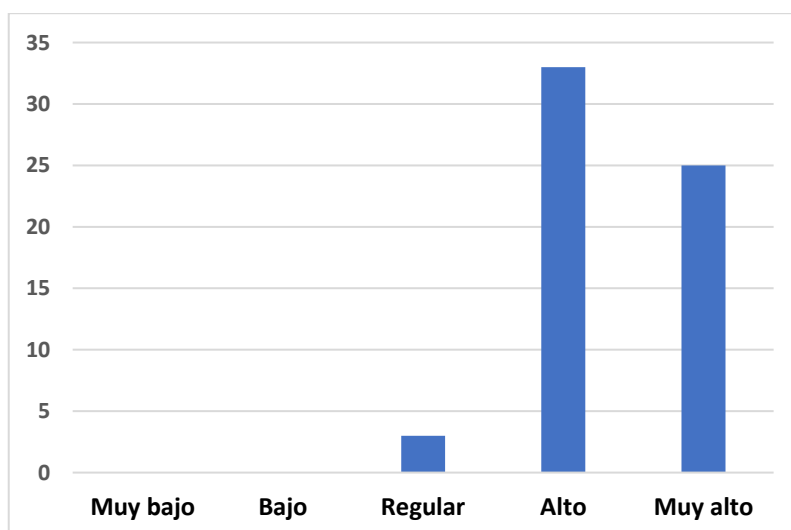


Gráfico 2. Nivel alcanzado en la adquisición de competencias específicas de la asignatura. Fuente: elaboración propia.

Indagando en el porqué de sus valoraciones encontramos diversos motivos conectados con el aprendizaje relevante. En esta línea el alumnado planteaba: “Trabajar en el diseño del proyecto conectando los contenidos de la asignatura ha elevado mi conocimiento en el tema de las TIC y su importancia en la educación” (Ent. A.12).

Con respecto al nivel de competencias alcanzadas, el alumnado explicaba que: Con este trabajo hemos podido adquirir competencias genéricas como el trabajo en equipo, desarrollo de la responsabilidad, capacidad creativa, etc., y las competencias específicas de la asignatura, ya que hemos analizado y sintetizado muchos textos, hemos incorporado los recursos tecnológicos que hemos construido en los seminarios y hemos diseñado un proyecto de ApS (Ent. A. 18).

Considero que he aprendido a aplicar las TIC para desarrollar las competencias digitales y sociales y algunas otras relacionadas con el curriculum de primaria. Creo que con los proyectos de ApS los alumnos entenderán mejor, ya que lo que aprenden lo tienen que poner en acción para resolver un problema social (Ent. A. 33).

Conclusiones

Trabajar en el diseño de proyecto de ApS, como actividad académica, posibilita al estudiantado la transferencia de gran parte de los contenidos teóricos de la asignatura a situaciones de la vida real en las que previamente han investigado. En este sentido, podemos confirmar: a) Las actividades vinculadas al diseño de proyectos promueve la adquisición de aprendizajes significativos y relevantes (Pérez, 2012; Puig, 2015), ya que los aprendices se introducen en procesos formativos donde adquieren la responsabilidad de iniciar, dirigir, controlar y evaluar el diseño de sus propios proyectos y los aprendizajes derivados de su implicación en los mismos, favoreciendo así la reconstrucción de sus esquemas previos; b) Trabajar en el diseño intentando articular la teoría con situaciones problemáticas de la vida real favorece la lectura crítica de la realidad y el desarrollo de habilidades metacognitivas o de orden superior: análisis de problemas, toma de decisiones, esbozo de soluciones, cuestionamiento de las propias creencias y los supuestos comunes, etc.; y c) Pensar la educación en el ámbito comunitario, más allá de los muros escolares, potencia la construcción de un universo educativo más expandido donde se reconoce la responsabilidad e influencia educativa de otros dispositivos insertos en el territorio en la formación de las nuevas generaciones. Dicha conclusión coincide con la investigación realizada por Mayor (2016).

Con relación a los *aprendizajes y competencias adquiridas*, los resultados obtenidos muestran que las prácticas de ApS pueden ser consideradas como escenarios pedagógicos congruentes para la adquisición y desarrollo de competencias digitales y sociales y ciudadanas, ya que posibilitan un mayor conocimiento de la realidad, el aumento de la sensibilidad social y un mayor compromiso cívico. Dichos hallazgos concuerdan con los alcanzados en distintas investigaciones (Furco y Billig, 2001; Rodríguez y Ordoñez, 2015). En las mismas se pone en evidencia que los estudiantes que participan en acciones de ApS demuestran una mayor comprensión de los problemas sociales y una mayor participación y responsabilidad ciudadana.

Referencias

Furco, A. y Billig, S. (2002), *Service-Learning, The essence of the pedagogy*. Connecticut Information Age Publishing.

Imbernón, F. y Medina, J. L. (2008). *Metodología participativa en el aula universitaria. La participación del alumnado*. Barcelona: Octaedro.

Mayor, D. (2016). *El Aprendizaje-Servicio como práctica educativa que promueve relaciones colaborativas entre la escuela y la comunidad*. Tesis Doctoral. España: Universidad de Almería.

Montes, R., Tapia, M. N. y Yaber, L. (2011). *Manual para docentes y estudiantes solidarios*. Buenos Aires: CLAYSS.

Pérez, M. A. (2012). *Educarse en la era digital*. Madrid: Morata.

Puig, J. M. (coord.). (2015). *11 ideas clave. ¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje-servicio?*. Barcelona: Graó.

Puig, J. M. y Palos, J. (2006). Rasgos pedagógicos del aprendizaje-servicio. *Cuadernos de pedagogía*, pp. 60-63.

Rodríguez, M. y Ordoñez, R. (2015). Una experiencia de Aprendizaje-Servicio en comunidades de aprendizaje. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, vol. 19, núm. 1, pp. 314-333, Recuperado de <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/41039>

Stake, R. (2010). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.