



PLATAFORMA  
DEL VOLUNTARIADO  
DE ESPAÑA



# EL VOLUNTARIADO EN LAS AULAS

GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES



FOR SOLIDARIDAD  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



# EL VOLUNTARIADO EN LAS AULAS

GUÍA PRÁCTICA PARA DOCENTES

## Índice

<b>1. Justificación</b>	<b>3</b>
1.1. El enfoque desde el voluntariado	3
1.2. El enfoque desde la neurodidáctica	4
<b>2. Objetivos</b>	<b>5</b>
2.1. Objetivos de la Plataforma del Voluntariado de España	5
2.2. Objetivos didácticos enfocados al alumnado	5
<b>3. El marco de trabajo</b>	<b>6</b>
3.1. Competencias LOMCE	6
3.2. ¿Qué se va a trabajar a nivel neurodidáctico?	11
3.3. Universo de organizaciones	12
<b>4. Metodología</b>	<b>13</b>
<b>5. Desarrollo</b>	<b>15</b>
5.1. Temporalización corta	15
5.2. Temporalización larga	29
<b>6. Evaluación</b>	<b>43</b>
6.1. ¿Cómo evaluar este contenido?	43
<b>7. Y después... ¿qué?</b>	<b>44</b>
7.1. Competencias vinculadas al voluntariado	44
7.2. Opciones para participar activamente	45
<b>8. Fuentes utilizadas</b>	<b>46</b>



# Justificación

## 1.1. EL ENFOQUE DESDE EL VOLUNTARIADO

El aprendizaje forma parte del desarrollo de una persona durante toda su vida. Los distintos tipos de aprendizajes que se pueden distinguir (formal, no formal e informal) dan contenido a los conocimientos, habilidades y destrezas que una persona obtiene tanto a nivel individual como social. Según la Recomendación del **Consejo del 20 de diciembre de 2012** de la Comisión Europea sobre la validación del aprendizaje no formal e informal se pueden definir como:

**A Aprendizaje formal**, el que tiene lugar en entornos organizados y estructurados, dedicado específicamente al aprendizaje, que suele dar lugar a la concesión de una cualificación, por lo general en forma de certificado o de título, y abarca los sistemas de enseñanza general, de formación profesional inicial y de enseñanza superior.

**B Aprendizaje no formal**, el derivado de actividades planificadas (en cuanto a objetivos didácticos y duración) en el que existe alguna forma de apoyo al aprendizaje (como, por ejemplo, una relación entre estudiante y profesor). Puede abarcar programas para impartir capacidades laborales, alfabetización de adultos y la educación básica para personas que han abandonado la escuela prematuramente. Algunos casos muy comunes de aprendizaje no formal son la formación dentro de la empresa, a través de la cual las empresas actualizan y mejoran las capacidades de sus trabajadores, como el manejo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), el aprendizaje en línea estructurado (por ejemplo, utilizando recursos educativos abiertos) y cursos organizados por organizaciones de la sociedad civil para sus miembros, su grupo destinatario o el público en general.

**C Aprendizaje informal** es el resultante de actividades cotidianas relacionadas con el trabajo, la familia o el ocio y que no está organizado o estructurado en cuanto a objetivos, tiempo o apoyo para el aprendizaje. El aprendizaje informal puede ser no intencionado desde el punto de vista de quien aprende. Un ejemplo de los resultados obtenidos a través del aprendizaje informal son las capacidades adquiridas a través de las experiencias vitales y laborales. Otros ejemplos son las competencias en gestión de proyectos y en el manejo de las TIC adquiridas en el trabajo, los idiomas y las competencias interculturales aprendidos durante una estancia en otro país, las competencias en TIC adquiridas fuera del trabajo, las capacidades adquiridas en actividades de voluntariado, culturales, deportivas, con jóvenes, o realizadas en casa (por ejemplo, el cuidado de un hijo).

Todos ellos son fundamentales de una u otra forma pero este documento se centra en el aprendizaje enmarcado en los centros educativos. Determinado por el contexto institucional y legislativo, férreo en múltiples ocasiones, enfoca su acción al trabajo de contenidos curriculares y/o competencias propiamente académicas sin mencionar lo suficientemente aspectos de gran valor como la educación en valores, la solidaridad o la participación social.

Esta carencia de “contenidos solidarios” se intenta paliar desde la Plataforma del Voluntariado de España (PVE), considerando imprescindible hablar de determinadas cuestiones sociales que fomenten estos aspectos en el día a día de colegios, institutos y universidades. Esto sin duda alguna tendrá unos efectos positivos no solamente en el propio clima que se genere entre el alumnado sino en el aprendizaje de aspectos emocionales, solidarios y participativos desde edades tempranas.



Hasta ahora el trabajo de la PVE en el marco de la sensibilización educativa se centraba en ofrecer recursos al profesorado para empezar a introducir estos conceptos en el aula. Esto se materializaba a través de talleres de sensibilización y formación, la elaboración de materiales como la unidad didáctica "Educando en voluntariado: Actividades para Educación Infantil, Primaria y Secundaria" o proyectos de Aprendizaje-Servicio (APS) como "Aprendiendo el voluntariado: Curar y Cantar".

Sin embargo, y a pesar de que esas líneas de acción se siguen manteniendo, se ha querido seguir avanzando en este trabajo optando por otro tipo de contenidos y metodologías que nos permitieran seguir mejorando en esta materia. No se puede hablar de innovación y de transformación si el contenido que ofrecemos al sector educativo o a las propias entidades de la red, apuesta por algo que promueve todo lo contrario.

De ahí que se haya optado por algo totalmente innovador para materializarlo, la Neurodidáctica, y con un socio como Niuco, experto en esta materia, que comparte que la escuela debe ofrecer otro tipo de cuestiones a niños, niñas y jóvenes. Se considera muy importante apostar por una inclusión genuina de la Neurodidáctica en la enseñanza donde aprender de y junto a otros/as, donde compartir y colaborar sean los aspectos que acompañen este interesante e imperioso desafío: la transformación de la educación.

## 1.2. EL ENFOQUE DESDE LA NEURODIDÁCTICA

La escuela del siglo XXI se está transformando. Las necesidades educativas han cambiado. Incluso las creencias, sueños, valores, las relaciones con los demás o la interacción con el mundo físico lo han hecho y están influidas por la tecnología y las redes sociales.

También las competencias, habilidades y capacidades de la educación actual son diferentes a las de la educación tradicional. La gran cantidad de información disponible nos obliga a que el pensamiento crítico esté presente y sea necesario para una buena búsqueda y selección de la misma, así como el trabajo colaborativo o la creatividad, que fomentarán un ambiente de aprendizaje acorde a las necesidades del siglo actual.

Además, los avances científicos nos ayudan a entender cómo aprendemos, cuál es el papel que juega el cerebro. Es decir, las relaciones que existen entre nuestras emociones y pensamientos y la capacidad para ejecutar nuestros proyectos de forma eficaz. Para ello es fundamental facilitar a las y los educadores propuestas ecológicas, integrales, científicas...que hagan del aprendizaje una experiencia real y vivencial. Se trata de promover escuelas que sean ambientes generadores de oportunidades y docentes que acompañen y favorezcan las condiciones óptimas para el aprendizaje.

Partiendo de los conocimientos que las neurociencias brindan, se diseñan actividades y se planifican estrategias docentes para crear entornos de aprendizaje más ricos y motivadores que complementen el día a día de los centros educativos y esto es algo que se ha tenido en cuenta a la hora de diseñar el contenido de esta unidad didáctica **enfocada al segundo ciclo de Educación Primaria y a Educación Secundaria.**

Vivimos en una sociedad donde el cambio constituye un proceso permanente y cotidiano. La escuela no puede estar alejada de esta realidad y debe transformarse en una organización flexible que no sólo acepte el desafío del entorno, sino que además debe valerse de él como motor de la transformación institucional. Por su parte, las entidades sociales deben aprovechar este proceso de cambio y fomentarlo, dando a conocer su mensaje y su trabajo en los entornos educativos.



## 2.1. OBJETIVOS DE LA PLATAFORMA DEL VOLUNTARIADO DE ESPAÑA

Con la realización de este documento la PVE se propone:

### Objetivo General

- Establecer vínculos con la comunidad educativa que faciliten el acercamiento del voluntariado al aula.

### Objetivos Específicos

- Colaborar con los centros educativos en el trabajo de contenidos vinculados a la solidaridad.
- Ofrecer herramientas a las organizaciones de voluntariado que trabajan en el contexto educativo.

## 2.2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS ENFOCADOS AL ALUMNADO

Más allá de los objetivos planteados por la entidad, las distintas actividades planificadas cuentan con objetivos orientados al alumnado que participará en las mismas. En el desarrollo de las actividades aparecen señalados con más detalle.

# 3

# Competencias

## 3.1. COMPETENCIAS LOMCE

Durante la realización de las actividades planteadas, el alumnado podrá trabajar las competencias establecidas en la **Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre**, para la mejora de la calidad educativa.

**A Competencia en comunicación lingüística CCL:** es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes.

Precisa de la interacción de distintas destrezas, ya que se produce en múltiples modalidades de comunicación y en diferentes soportes. Desde la oralidad y la escritura hasta las formas más sofisticadas de comunicación audiovisual o mediada por la tecnología, el individuo participa de un complejo entramado de posibilidades comunicativas gracias a las cuales expande su competencia y su capacidad de interacción con otros individuos.

Instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela.

### Subcompetencias:

- Expresión y comprensión oral.
- Competencia lectora.
- Composición de textos escritos.
- Competencia plurilingüe.

**B Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT:** implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos (operaciones, números, medidas, cantidad, espacios, formas, datos, etc.

El uso de herramientas matemáticas implica una serie de destrezas que requieren la aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, ya sean personales, sociales, profesionales o científicos, así como para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, el análisis de gráficos y representaciones matemáticas y la manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno. Forma parte de esta destreza la creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.

La competencia matemática incluye una serie de actitudes y valores que se basan en el rigor, el respeto a los datos y la veracidad.



**Subcompetencias:**

- Resolución de problemas relacionados con la vida real.
- Razonamiento y argumentación (destrezas de pensamiento).
- Conocimiento y manejo de elementos matemáticas (organizadores gráficos, símbolos, medidas, tiempo, geometría, patrones, relaciones entre variables)
- Realización de cálculos y estimaciones.
- Aplicación del método científico para observar y experimentar aspectos naturales y humanos.
- Toma de decisiones responsables con la salud, los recursos y el medio ambiente.
- Comprensión de información científica (clasificación, categorización, partes-todo)
- Comprensión y uso de procesos y herramientas tecnológicas.

**C Competencia digital CD:** es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como

no formales e informales. La persona ha de ser capaz de hacer un uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos

La adquisición de esta competencia requiere además actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías, su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interactuar socialmente en torno a ellas. Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

**Subcompetencias:**

- Obtención, selección, procesamiento y comunicación de la información para transformarla en conocimiento.
- Uso de las TIC y dominio de sus lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro)

**D Competencia para Aprender a aprender CPAA:** requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Esta competencia incluye una serie de destrezas que requieren la reflexión y la toma de conciencia de los propios procesos de aprendizaje. Así, los procesos de conocimiento se convierten en objeto del conocimiento y, además, hay que aprender a ejecutarlos adecuadamente.



Aprender a aprender incluye conocimientos sobre los procesos mentales implicados en el aprendizaje (cómo se aprende). Además, esta competencia incorpora el conocimiento que posee el estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje que se desarrolla en tres dimensiones:

El conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y desconoce, de lo que es capaz de aprender, de lo que le interesa, etcétera.

El conocimiento de la disciplina en la que se localiza la tarea de aprendizaje y el conocimiento del contenido concreto y de las demandas de la tarea misma.

El conocimiento sobre las distintas estrategias posibles para afrontar la tarea.

Respecto a las actitudes y valores, la motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia. Ambas se potencian desde el planteamiento de metas realistas a corto, medio y largo plazo. Al alcanzarse las metas aumenta la percepción de auto-eficacia y la confianza, y con ello se elevan los objetivos de aprendizaje de forma progresiva. Las personas deben ser capaces de apoyarse en experiencias vitales y de aprendizaje previas con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en otros contextos, como los de la vida privada y profesional, la educación y la formación.

#### Subcompetencias:

- Control y gestión del propio aprendizaje.
- Pensamiento crítico y creativo y metacognición
- Habilidad para gestionar el tiempo de manera efectiva.

**E Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE:** Entre los conocimientos que requiere esta competencia se incluye la capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales. También incluye aspectos de mayor amplitud que proporcionan el contexto en el que las personas viven y trabajan, tales como la comprensión de las líneas generales que rigen el funcionamiento de

las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales, así como las económicas y financieras; la organización y los procesos empresariales; el diseño y la implementación de un plan (la gestión de recursos humanos y/o financieros); así como la postura ética de las organizaciones y el conocimiento de cómo estas pueden ser un impulso positivo, por ejemplo,

Asimismo, esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de análisis; capacidades de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas; habilidad para trabajar, tanto individualmente como dentro de un equipo; participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad; autoconfianza, evaluación y auto-evaluación, ya que es esencial determinar los puntos fuertes y débiles de uno mismo y de un proyecto, así como evaluar y asumir riesgos cuando esté justificado (manejo de la incertidumbre y asunción y gestión del riesgo).

Finalmente, requiere el desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la pro-actividad y la innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean personales o establecidos en común con otros, incluido el ámbito laboral.

#### Subcompetencias:

- Conciencia de las propias fortalezas, limitaciones e intereses personales y espíritu de superación
- Capacidad para imaginar, emprender y evaluar proyectos.
- Capacidad de liderazgo
- Gestión de las emociones y comportamientos en distintas situaciones.



**F Conciencia y expresiones culturales CEC:** implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Así pues, la competencia para la conciencia y expresión cultural requiere de conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones sobre la herencia cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etcétera) a escala local, nacional y europea y su lugar en el mundo. Comprende la concreción de la cultura en diferentes autores y obras, así como en diferentes géneros y estilos, tanto de las bellas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro y danza) como de otras manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana (vivienda, vestido, gastronomía, artes aplicadas, folclore, fiestas...). Incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la identificación de las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, lo cual supone también tener conciencia de la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa de los factores estéticos en la vida cotidiana.

Dichos conocimientos son necesarios para poner en funcionamiento destrezas como la aplicación de diferentes

habilidades de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos.

El desarrollo de esta competencia supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio.

#### Subcompetencias:

- Comprensión, aprecio, valoración crítica y disfrute del arte.
- Expresión de ideas a través de diferentes medios y sus técnicas: música, artes visuales, escénicas, lenguaje corporal.

**G Competencias sociales y cívicas CSC:** Social: se relaciona con el bienestar personal y colectivo. Exige entender el modo en que las personas pueden procurarse un estado de salud física y mental óptimo, tanto para ellas mismas como para sus familias y para su entorno social próximo, y saber cómo un estilo de vida saludable puede contribuir a ello.

Implica conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio. La misma importancia tiene conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura. Asimismo, es esencial comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.



También se requieren destrezas como la capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía. Las personas deben ser capaces de gestionar un comportamiento de respeto a las diferencias expresado de manera constructiva.

Y por último se relaciona con actitudes y valores como una forma de colaboración, la seguridad en uno mismo y la integridad y honestidad. Las personas deben interesarse por el desarrollo socioeconómico y por su contribución a un mayor bienestar social de toda la población, así como la comunicación intercultural, la diversidad de valores y el respeto a las diferencias, además de estar dispuestas a superar los prejuicios y a comprometerse en este sentido.

**Cívica:** se basa en el conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles, así como de su formulación en la Constitución española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea y en declaraciones internacionales, y de su aplicación por parte de diversas instituciones a escala local, regional, nacional, europea e internacional. Esto incluye el conocimiento de los acontecimientos contemporáneos, así como de los acontecimientos más destacados y de las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial, así como la comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.

Las destrezas de esta competencia están relacionadas con la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y para manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten al entorno escolar y a la comunidad, ya sea local o más amplia. Conlleva la reflexión crítica y creativa y la participación constructiva en las actividades de la comunidad o del ámbito mediato e inmediato, así como la toma de decisiones

en los contextos local, nacional o europeo y, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.

Las actitudes y valores inherentes a esta competencia son aquellos que se dirigen al pleno respeto de los derechos humanos y a la voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles, sea cual sea el sistema de valores adoptado. También incluye manifestar el sentido de la responsabilidad y mostrar comprensión y respeto de los valores compartidos que son necesarios para garantizar la cohesión de la comunidad, basándose en el respeto de los principios democráticos. La participación constructiva incluye también las actividades cívicas y el apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible, así como la voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Adquirir estas competencias supone ser capaz de ponerse en el lugar del otro, aceptar las diferencias, ser tolerante y respetar los valores, las creencias, las culturas y la historia personal y colectiva de los otros.

#### **Subcompetencias:**

- Capacidad para relacionarse con asertividad (habilidades sociales).
- Participación activa, constructiva, solidaria y comprometida en proyectos comunes.
- Capacidad de pensar y actuar en un mundo plural.



### 3.2. QUÉ SE VA A TRABAJAR A NIVEL NEURODIDÁCTICO?

El contenido de esta unidad didáctica está enfocado de forma que el alumnado pueda desarrollar determinados aspectos, entre ellos los vinculados al desarrollo neurofuncional.

No se explicará con detalle cómo aprende el cerebro o el cambio que manifiesta mediante la experiencia, sino solamente aquellos conceptos vinculados al aprendizaje que tiene incidencia en la secuencia didáctica y las actividades propuestas en este documento. Tal y como se explica en las dos temporalizaciones (corta y larga), el alumnado podrá desarrollar cuestiones vinculadas a la atención, motivación, memoria...

#### ATENCIÓN

- **Atención sostenida:** es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor y permite mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea en casa o el trabajo, y se utiliza para realizar actividades por largos periodos.
- **Atención selectiva:** Es también la capacidad para seleccionar, de entre varias posibles, la información relevante, así como la habilidad para realizar de modo continuo una tarea en presencia de distractores; procesa parte de la información y discrimina lo interesante del estímulo, lo que requiere menos desgaste de energía mental en comparación con la atención dividida, que opera ante dos tareas de atención selectiva. Se requiere para seguir una conversación de temas variados y para inhibir respuestas inadecuadas o perseverativas.
- **Atención alternante:** se entiende por tal la capacidad que permite poder cambiar el foco atencional entre tareas que implican requerimientos cognitivos diferentes, es decir, ejecutar tareas que requieran cambiar rápidamente de un grupo de respuestas a otro. Es precursora de la atención dividida.
- **Atención dividida:** es la habilidad para responder simultáneamente a dos tareas de atención selectiva, hacer dos cosas al mismo tiempo. Es el nivel más elevado y difícil del área de la atención/concentración y no todas las personas logran

alcanzarlo; es una habilidad que se aprende y afianza en la medida en que se implementan estrategias para el uso eficiente de los recursos cognitivos.

#### MEMORIA

Dentro de la memoria explícita (conocida también como memoria declarativa ya que puede expresarse verbalmente o por escrito de forma consciente, y está formada por los recuerdos de experiencias vividas y por nuestro conocimiento del mundo) tenemos:

- **Memoria semántica:** es el almacenamiento del aprendizaje de conocimientos generales y de nosotros mismos que vamos acumulando a lo largo de nuestra vida, lo que no implica acordarse de un hecho detalladamente o de una instrucción o regla.
- **Memoria episódica:** es el recuerdo de un instante único que aparece asociado a un lugar y a un momento concreto, a un entorno preciso, lo que no ocurre en el caso de la memoria semántica respecto del tiempo y el espacio.

#### MOTIVACIÓN

- **Motivación intrínseca:** identificada como el interés por parte del sujeto en desarrollar y mejorar su capacidad, generando con ello un patrón motivacional denominado de "dominio" que le lleva a aceptar y plantearse retos y desafíos para aumentar sus conocimientos y habilidades.
- **Motivación extrínseca:** que reflejan el deseo del sujeto por mostrar a los demás su competencia y de obtener juicios positivos, más que por el interés por aprender. En este caso, el patrón motivacional se conoce como de "indefensión", y hace que el sujeto trate de evitar los retos o desafíos escolares por miedo a manifestar poca capacidad para realizar con éxito la tarea.

#### METACOGNICIÓN

Es la función encargada de evaluar el proceso de elección de metas, de monitorizar la actividad y comprobar si se dirige a la meta, de reflexionar sobre el propio modo de pensar o de actuar con el fin de mejorarlo. Está relacionada con el habla interior a través de la cual nos comunicamos a nosotros mismos lo que pensamos, nos damos órdenes y dirigimos la acción.

### 3.3. UNIVERSO ENTIDADES

En este mapa mental se exponen los diez ámbitos del voluntariado señalados en la **Ley 45/2015 de Voluntariado**. Cuatro de ellos se han escogido para el desarrollo de las actividades planteadas al considerarse los más atractivos para el público al que va dirigido.

Además, se destacan algunas de las entidades que trabajan en estos ámbitos cuyo trabajo será fundamental a la hora de desarrollar los contenidos planteados en este documento.



# 4 Metodología

Este documento pretende acercar los valores vinculados al voluntariado y a la solidaridad al contexto educativo. Para ello, y apostando por la innovación, se han tenido en cuenta las fases de aprendizaje del modelo neurodidáctico y se ha utilizado como contexto de trabajo una metodología muy apropiada: el aprendizaje-servicio (APS). Con esto se pretende que el alumnado no solamente se familiarice con estos conceptos sino que exista un vínculo entre este aprendizaje y el producto final: un proyecto solidario.

Se plantean dos opciones de trabajo en función del interés, tiempo y/o posibilidades de implicación del personal docente. Ambas están planteadas teniendo en cuenta el rosco de aprendizaje del modelo neuro:

- 1 Motivación & Pregunta guía.** Fase de generación de expectativas hacia el grupo, realización de una o varias preguntas guía que marquen el desarrollo del proyecto. Esta es la única fase que cuenta con un contenido diferente en función del ámbito del voluntariado en el que decida trabajar el alumnado.
- 2 Construcción & Planificación.** Momento formativo de carácter formal o informal, donde el grupo diseña la futura actividad y conecta con los actores necesarios para su desarrollo.
- 3 Consolidación & Desarrollo de la propuesta de actividad.** Consolidar la fase formativa mediante la presentación de una propuesta de actividad de carácter social. En función de la temática hay que tener en cuenta logística, infraestructuras, actores, materiales...
- 4 Evaluación.** Momento de analizar lo realizado, los puntos fuertes y los puntos a mejorar. Desde un modelo de auto y coevaluación.



#### TEMPORALIZACIÓN CORTA:

- 4** sesiones de trabajo, una para cada una de las fases. Podría realizarse en un mes.

#### TEMPORALIZACIÓN LARGA:

- 12** sesiones de trabajo, con distintas duraciones para cada fase. Podría realizarse en un trimestre.



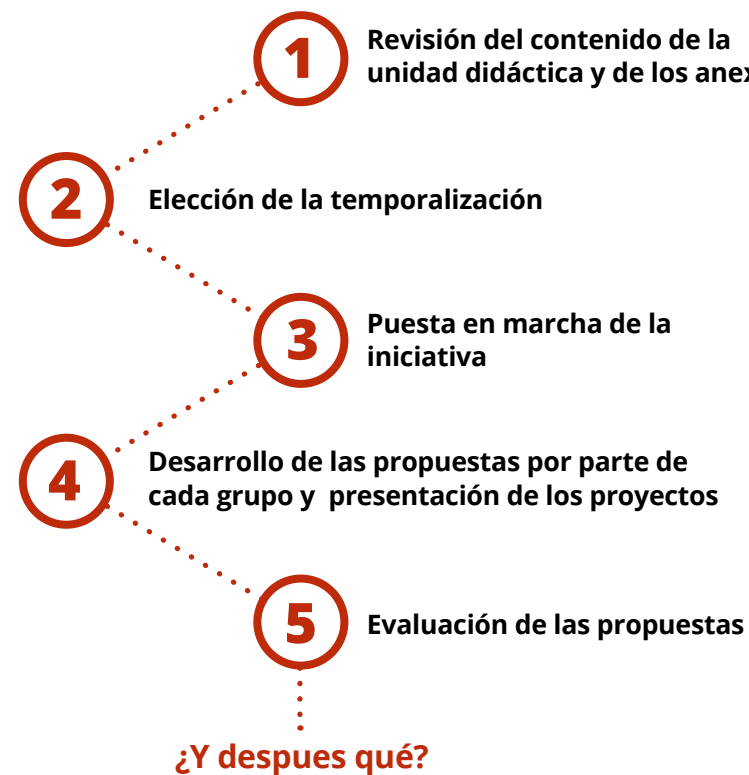
Las dos opciones son válidas para introducir estos aprendizajes en el aula pasando por las 4 fases del planteamiento neurodidáctico. La temporalización corta se centrará en cada una de estas fases durante un período limitado de tiempo mientras que en la larga se desarrollarán los contenidos a fondo buscando una mayor implicación de los chicos y chicas. Se trabajarán contenidos sobre el trabajo de las organizaciones sociales, sus ámbitos de acción, campañas de sensibilización...y se animará al alumnado a hacer una búsqueda en su entorno más cercano para plantear un proyecto que pueda mejorar la vida de su comunidad. Para ello se crearán **4 grupos de trabajo heterogéneos** en función de sus intereses sobre estos cuatro ámbitos del voluntariado:

- **Medioambiental:** reduce la huella de los seres humanos sobre el medio ambiente. Da valor a la riqueza natural, a las especies y a los espacios donde viven.
- **Cultural:** defiende el derecho de todas las personas a participar en la cultura.
- **Social:** es el que interviene con personas que están en riesgo, se ocupa de atender sus derechos y facilitar oportunidades para que disfruten de mayor justicia social.
- **Educativo:** corrige las desigualdades sociales, personales o económicas que existen en las aulas con actividades extraescolares y acciones de aprendizaje.

En ambas temporalizaciones, el alumnado tendrá un **reto** por delante: plantear un proyecto solidario en cada uno de estos ámbitos teniendo en cuenta las particularidades del APS. Para facilitar esta tarea, se facilita un **documento anexo** con las líneas básicas de este tipo de proyectos por un lado, y un **modelo CANVAS** de proyecto por otro. Una vez presentado frente al resto de compañeros y compañeras, se evaluará la adecuación del mismo, el planteamiento, si se ha contactado con alguna entidad social con la que llevarlo a cabo etc. Es importante señalar que solamente se valorará el planteamiento ya que, su puesta en práctica, sería una fase posterior que si bien multiplicaría el campo de acción, se aleja de los objetivos planteados en este documento.

El **profesorado** cuenta con un papel muy relevante en el proceso ya que ejercerán de guía del alumnado en todo momento. Los anexos a este documento les ofrecerán contenidos previos antes de empezar a trabajar( información sobre el voluntariado en España, los ámbitos, el aprendizaje-servicio...) y las rúbricas de evaluación serán fundamentales para dar cuenta de la relevancia e interés mostrado al participar en esta propuesta.

## ¿Cuál es el proceso que se va a seguir?



Como se señalaba anteriormente existen dos opciones de temporalización, corta y larga. Ambas opciones están enmarcadas en 4 fases (motivación, construcción, consolidación y evaluación) y llevan asociadas un número de sesiones específicas con el siguiente conte-

nido: objetivos, tareas, materiales, competencias relativas a la LOMCE y aspectos que se potencian a nivel neuro.

## 5.1. TEMPORALIZACIÓN CORTA


	MOTIVACIÓN	CONSTRUCCIÓN	CONSOLIDACIÓN	EVALUACIÓN
Nº DE SESIONES	1	1	1	1
OBJETIVOS	Generar expectativas sobre el alumnado en materia de solidaridad y voluntariado.	Proporcionar información macro y micro sobre la acción voluntaria. Presentar un plan de equipo sobre el producto final.	Desarrollar un proyecto para cada uno de los ámbitos de acción planteados mediante grupos de trabajo.	Exponer y evaluar las propuestas solidarias del alumnado.
TAREAS	Crear un mapa de entidades por ámbitos a nivel provincial.	Búsqueda de información a nivel micro (ejemplos). Elección del producto a exponer. Planificación y coordinación del plan de equipo.	Desarrollo del contenido del producto por áreas temáticas. Cumplimentar el diario de aprendizaje. Revisar el plan de equipo.	Exposición de los productos. Coevaluación de las propuestas.
MATERIALES	Recurso tecnológicos. Material fungible (folios, rotuladores...) Kahoot conocimientos previos del voluntariado.	Recursos tecnológicos. Plan de equipo. Canvas proyectos. Material fungible (folios, rotuladores...)	Recursos tecnológicos. Diario de aprendizaje. Plan de equipo. Formularios Google/Kahoot.	Dinámicas de evaluación: semáforo, diana, cuerda de tender... Formularios Google. Co-Auto evaluación y satisfacción.

	MOTIVACIÓN	CONSTRUCCIÓN	CONSOLIDACIÓN	EVALUACIÓN
Nº DE SESIONES	1	1	1	1
COMPETENCIAS LOMCE	C. Competencia digital CD E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE	C. Competencia digital CD D. Competencia para Aprender a aprender CPAA E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE G. Competencias sociales y cívicas CSC	C. Competencia digital CD E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE F. Conciencia y expresiones culturales CEC G. Competencias sociales y cívicas CSC	A. Competencia en comunicación lingüística CCL E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE C. Competencia digital CD G. Competencias sociales y cívicas CSC
¿Qué desarrollamos a nivel neuro?	Motivación Atención de alerta Memoria: conocimientos previos	Atención: alerta Memoria: conocimientos previos	Motivación Atención ejecutiva Memoria: semántica y episódica Metacognición Desarrollo de funciones ejecutivas	Atención ejecutiva Memoria: semántica y episódica Metacognición






## FASE 1: MOTIVACIÓN

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
PREGUNTAS GUÍA SOBRE MEDIO AMBIENTE	<p>¿Se recicla en tu municipio? ¿Encuentras las calles de tu ciudad lo suficientemente limpias? ¿Crees que los dueños/as de los perros recogen los excrementos de sus mascotas? ¿Se puede utilizar un transporte “libre de humos” en tu ciudad? ¿Cuántas zonas verdes tienes cerca de casa? ¿Eres capaz de ir por tus propios medios a tu centro educativo?.</p>	10'
AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO	<p><b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.</p>	10'
EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito de medio ambiente.</li> </ul> <p>¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Crea tu propio mapa de recursos.</p>	20'
CREACIÓN DE GRUPOS	<p>Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos</p>	10'


## AMBITO 1: Medio ambiente

### FASE 2: CONSTRUCCIÓN. SESIÓN DE 50'


ACTIVIDAD	CONTENIDO	
<b>INFO MACRO Y MICRO</b>	<p>Algunos ejemplos de <b>entidades</b> que trabajan en <b>medio ambiente</b>: Greenpeace, Seo Birdlife, PETA, WWF..</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ejemplo 1</i></li> <li>• <i>Ejemplo 2</i></li> </ul> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Change.org</li> <li>• Greenpeace</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre medio ambiente en su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	<p>15'</p>
<b>CUADERNO DE EQUIPO</b>	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	<p>10'</p>
<b>ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO</b>	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar? Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta Salida 2. Presentación+práctica Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	<p>25'</p>

## AMBITO 1: Medio ambiente

### FASE 3: CONSOLIDACIÓN. SESIÓN DE 50'


ACTIVIDAD	CONTENIDO	
TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo.	35'
AUTOEVALUACIÓN	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	5'
DIARIO DE APRENDIZAJE		10'

### FASE 4: EVALUACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
COEVALUACIÓN DEL TRABAJO DEL RESTO DE COMPAÑEROS/AS	<b>Ver documento</b>	10'




## FASE 1: MOTIVACIÓN

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE EL ÁMBITO CULTURAL</b>	¿Existen opciones culturales dentro de tu municipio? ¿Son “asequibles” para cualquier persona? ¿Crees que los y las jóvenes podéis acceder a la cultura? ¿Te atreverías a liderar actividades culturales?	<b>10'</b>
<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	<b>10'</b>
<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito cultural.</li> </ul> ¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Crea tu propio mapa de recursos.	<b>20'</b>
<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	<b>10'</b>


## AMBITO 2: Cultural

### FASE 2: CONSTRUCCIÓN. SESIÓN DE 50'


ACTIVIDAD	CONTENIDO	
INFO MACRO Y MICRO	<p><b>Entidades:</b> Federación Española de Amigos de los Museos, Voces, Fundación Yehudi Menuhin, Eméritos, Fundación Anade...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boa Mistura</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre cultura en su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	15'
CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	10'
ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar? Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta Salida 2. Presentación+práctica Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	25'

## AMBITO 2: Cultural

## FASE 3: CONSOLIDACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo.	35'
AUTOEVALUACIÓN	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	5'
DIARIO DE APRENDIZAJE		10'


## FASE 4: EVALUACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
COEVALUACIÓN DEL TRABAJO DEL RESTO DE COMPAÑEROS/AS	<b>Ver documento</b>	10'






## FASE 1: MOTIVACIÓN

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE EL ÁMBITO CULTURAL</b>	¿Crees que tu ciudad tiene barreras arquitectónicas? ¿Hay suficientes recursos de apoyo a familias en riesgo de exclusión? ¿Y para menores de edad? ¿Tenemos las mismas oportunidades? ¿Crees que existen situaciones de exclusión social?	<b>10'</b>
<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	<b>10'</b>
<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito social.</li> </ul> ¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Crea tu propio mapa de recursos.	<b>20'</b>
<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	<b>10'</b>


### FASE 2: CONSTRUCCIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
INFO MACRO Y MICRO	<p>Algunas <b>entidades que trabajan en el ámbito social</b> en temas como la discapacidad, personas en riesgo de exclusión, género, infancia etc. son: ONCE, Plena Inclusión, Cocemfe, Fmp, Save The Children, Don Bosco, Asde, Didania, UNAD, Padre Garralda, Accem, Cruz Roja, Cáritas, Amnistía Internacional...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <p><b>Algunos ejemplos de campañas y/o recogida de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cruz Roja</li> <li>• Amnistía Internacional</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre el ámbito social en su localidad su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	15'
CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	10'
ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar? Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta Salida 2. Presentación+práctica Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	25'




## AMBITO 3: Social

## FASE 3: CONSOLIDACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b>	35'
AUTOEVALUACIÓN	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	5'
DIARIO DE APRENDIZAJE		10'


## FASE 4: EVALUACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
COEVALUACIÓN DEL TRABAJO DEL RESTO DE COMPAÑEROS/AS	<b>Ver documento</b>	10'





## FASE 1: MOTIVACIÓN

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE EL ÁMBITO CULTURAL</b>	¿Consideras que todo el mundo tiene derecho a la educación en tu municipio? ¿Hay gente sin escolarizar? ¿Qué actividades educativas realizarías para jóvenes? ¿Y para personas mayores? ¿Crees que podrías dar clases de apoyo escolar a otras personas?	<b>10'</b>
<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	<b>10'</b>
<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito educativo.</li> </ul> ¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Crea tu propio mapa de recursos.	<b>20'</b>
<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	<b>10'</b>



## AMBITO 4: Educativo


### FASE 2: CONSTRUCCIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
INFO MACRO Y MICRO	<p>Algunos ejemplos de <b>entidades</b> que trabajan en el ámbito <b>educativo</b> son: Save the Children, Entreculturas, MPDL, LEECP...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplo 1</li> </ul> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entreculturas</li> <li>Campaña mundial por la educación</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre el ámbito social en su localidad su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	15'
CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	10'
ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar? Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta Salida 2. Presentación+práctica Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	25'




## AMBITO 4: Educativo

## FASE 3: CONSOLIDACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b>	35'
AUTOEVALUACIÓN	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	5'
DIARIO DE APRENDIZAJE		10'

## FASE 4: EVALUACIÓN. SESIÓN DE 50'

ACTIVIDAD	CONTENIDO	
EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	20'
COEVALUACIÓN DEL TRABAJO DEL RESTO DE COMPAÑEROS/AS	<b>Ver documento</b>	10'




	MOTIVACIÓN	CONSTRUCCIÓN	CONSOLIDACIÓN	EVALUACIÓN
<b>Nº DE SESIONES</b>	2	3	5	2
<b>OBJETIVOS</b>	Generar expectativas sobre el alumnado en materia de voluntariado.	Proporcionar información macro y micro sobre la acción voluntaria. Coordinar el trabajo de cada grupo de cara a la consecución del reto propuesto mediante el Plan de equipo.	Desarrollar un proyecto solidario para cada una de las temáticas planteadas mediante grupos de trabajo. Búsqueda de distintos soportes para exponer el producto. Reflexionar sobre los contenidos planteados en las sesiones. Entrega del contenido del plan de equipo. Entrega del contenido del producto.	Exponer las propuestas solidarias del alumnado. Evaluar los contenidos obtenidos en materia de voluntariado.
<b>TAREAS</b>	Crear un mapa de entidades por ámbitos a nivel provincial.	Entrega de información a nivel macro por parte del/la profe. Búsqueda de información a nivel micro (ejemplos) Elección del producto a exponer. Planificación y coordinación del plan de equipo. Entrega y explicación del canvas de proyectos.	Desarrollo del contenido del producto por áreas temáticas. Cumplimentar el diario de aprendizaje. Autoevaluación/Kahoot. Entrega planes de equipo. Entrega de los productos/proyectos	Exposición de los productos. Coevaluación de las propuestas.
<b>MATERIALES</b>	Recurso tecnológicos. Material fungible (folios, rotuladores...) Kahoot conocimientos previos del voluntariado.	Recursos tecnológicos. Plan de equipo. Canvas proyectos. Material fungible (folios, rotuladores...)	Recursos tecnológicos. Diario de aprendizaje. Plan de equipo. Formularios Google/Kahoot.	Dinámicas de evaluación: semáforo, diana, cuerda de tender... Formularios Google. Co-Auto evaluación y satisfacción.



	MOTIVACIÓN	CONSTRUCCIÓN	CONSOLIDACIÓN	EVALUACIÓN
<b>Nº DE SESIONES</b>	2	3	5	2
<b>COMPETENCIAS LOMCE</b>	<p>C. Competencia digital CD</p> <p>E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE</p>	<p>C. Competencia digital CD</p> <p>D. Competencia para Aprender a aprender CPAA</p> <p>E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE</p> <p>G. Competencias sociales y cívicas CSC</p>	<p>C. Competencia digital CD</p> <p>G. Competencias sociales y cívicas CSC</p> <p>F. Conciencia y expresiones culturales CEC</p> <p>E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE</p>	<p>A. Competencia en comunicación lingüística CCL</p> <p>E. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor SIE</p> <p>C. Competencia digital CD</p> <p>G. Competencias sociales y cívicas CSC</p>
<b>¿Qué desarrollamos a nivel neuro?</b>	<p>Motivación</p> <p>Atención de alerta</p> <p>Memoria: conocimientos previos</p>	<p>Atención: alerta</p> <p>Memoria: conocimientos previos</p>	<p>Motivación</p> <p>Atención ejecutiva</p> <p>Memoria: semántica y episódica</p> <p>Metacognición</p> <p>Desarrollo de funciones ejecutivas</p>	<p>Atención ejecutiva</p> <p>Memoria: semántica y episódica</p> <p>Metacognición</p>




## FASE 1: MOTIVACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
1	<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE MEDIO AMBIENTE</b>	¿Se recicla en tu municipio? ¿Encuentras las calles de tu ciudad lo suficientemente limpias? ¿Crees que los dueños/as de los perros recogen los excrementos de sus mascotas? ¿Se puede utilizar un transporte "libre de humos" en tu ciudad? ¿Cuántas zonas verdes tienes cerca de casa? ¿Eres capaz de ir por tus propios medios a tu centro educativo?.	50'
	<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	
2	<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retomar las preguntas guía</li> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito del medio ambiente.</li> <li>¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Puedes crear tu propio mapa de recursos.</li> </ul>	50'
	<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	



## AMBITO 1: Medio ambiente


### FASE 2: CONSTRUCCIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
3	INFO MACRO Y MICRO	<p>Algunos ejemplos de <b>entidades</b> que trabajan en <b>medio ambiente</b>: Greenpeace, Seo Birdlife, PETA, WWF..</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ejemplo 1</i></li> <li>• <i>Ejemplo 2</i></li> </ul> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Change.org</li> <li>• Greenpeace</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre medio ambiente en su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	50'
4	CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	50'
5	ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar?</p> <p>Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta</p> <p>Salida 2. Presentación+práctica</p> <p>Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad</p> <p>Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado</p> <p>Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	50'
6	DESARROLLO DEL PRODUCTO Y DIARIO DE APRENDIZAJE		50'




## AMBITO 1: Medio ambiente

### FASE 3: CONSOLIDACIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
7	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+DIARIO DE APRENDIZAJE	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo.	50'
8	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO + AUTOEVALUACIÓN	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	50'
9	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación.	50'
10	ENTREGA PLANES DE EQUIPO ENTREGA PRODUCTO		50'

### FASE 4: EVALUACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
11	EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	50'
12	EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	50'



## FASE 1: MOTIVACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
1	<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE ÁMBITO CULTURAL</b>	¿Existen opciones culturales dentro de tu municipio? ¿Son “asequibles” para cualquier persona? ¿Crees que los y las jóvenes podéis acceder a la cultura? ¿Te atreverías a liderar actividades culturales?	50'
	<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	
2	<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retomar las preguntas guía</li> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito cultural</li> <li>¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Puedes crear tu propio mapa de recursos.</li> </ul>	50'
	<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	




## AMBITO 2: Cultural

## FASE 2: CONSTRUCCIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
3	INFO MACRO Y MICRO	<p><b>Entidades:</b> Federación Española de Amigos de los Museos, Voces, Fundación Yehudi Menuhin, Eméritos, Fundación Anade...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Boa Mistura</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre cultura en su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	50'
4	CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	50'
5	ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar?</p> <p>Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta</p> <p>Salida 2. Presentación+práctica</p> <p>Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad</p> <p>Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado</p> <p>Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	50'
6	DESARROLLO DEL PRODUCTO Y DIARIO DE APRENDIZAJE		50'

## AMBITO 2: Cultural

### FASE 3: CONSOLIDACIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
7	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+DIARIO DE APRENDIZAJE	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo	50'
8	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+AUTOEVALUACIÓN	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	50'
9	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación.	50'
10	ENTREGA PLANES DE EQUIPO ENTREGA PRODUCTO		50'

### FASE 4: EVALUACIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
11	EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	50'
12	EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	<b>Ver documento</b>	50'



## FASE 1: MOTIVACIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
1	<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE ÁMBITO SOCIAL</b>	¿Crees que tu ciudad tiene barreras arquitectónicas? ¿Hay suficientes recursos de apoyo a familias en riesgo de exclusión? ¿Y para menores de edad?	50'
	<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	
2	<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retomar las preguntas guía</li> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito social</li> <li>¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Puedes crear tu propio mapa de recursos.</li> </ul>	50'
	<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	

### FASE 2: CONSTRUCCIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
3	INFO MACRO Y MICRO	<p>Algunas <b>entidades que trabajan en el ámbito social</b> en temas como la discapacidad, personas en riesgo de exclusión, género, infancia etc. son: ONCE, Plena Inclusión, Cocemfe, Fmp, Save The Children, Don Bosco, Asde, Didania, UNAD, Padre Garralda, Accem, Cruz Roja, Cáritas, Amnistía Internacional...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <p><b>Algunos ejemplos de campañas y/o recogida de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cruz Roja</li> <li>• Amnistía Internacional</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre el ámbito social en su localidad su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	50'
4	CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	50'
5	ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar?</p> <p>Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta</p> <p>Salida 2. Presentación+práctica</p> <p>Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad</p> <p>Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado</p> <p>Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	50'
6	DESARROLLO DEL PRODUCTO Y DIARIO DE APRENDIZAJE		50'

## AMBITO 3: Social

### FASE 3: CONSOLIDACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
7	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+DIARIO DE APRENDIZAJE	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo	50'
8	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+AUTOEVALUACIÓN	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	50'
9	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación.	50'
10	ENTREGA PLANES DE EQUIPO ENTREGA PRODUCTO		50'

### FASE 4: EVALUACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
11	EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	Ver documento	50'
12	EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	Ver documento	50'





## FASE 1: MOTIVACIÓN


SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
1	<b>PREGUNTAS GUÍA SOBRE EL ÁMBITO EDUCATIVO</b>	¿Consideras que todo el mundo tiene derecho a la educación en tu municipio? ¿Hay gente sin escolarizar? ¿Qué actividades educativas realizarías para jóvenes? ¿Y para personas mayores? ¿Crees que podrías dar clases de apoyo escolar a otras personas?	50'
	<b>AUTOEVALUACIÓN SOBRE VOLUNTARIADO</b>	<b>Kahoot</b> con distintas preguntas relativas a sus conocimientos sobre el voluntariado.	
2	<b>EJEMPLOS DE ASOCIACIONES Y MAPA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Retomar las preguntas guía</li> <li>Exposición sobre los distintos ámbitos del voluntariado centrándonos en los 4 seleccionados.</li> <li>Búsqueda en <b>Voluncloud</b> y en la <b>web de la PVE</b> de las entidades que trabajan en el ámbito educativo</li> <li>¿Conoces alguna que no esté aquí señalada? Puedes crear tu propio mapa de recursos.</li> </ul>	50'
	<b>CREACIÓN DE GRUPOS</b>	Se crearán <b>4 grupos heterogéneos</b> en función de sus intereses por cada uno de los ámbitos	





## AMBITO 4: Educativo


### FASE 2: CONSTRUCCIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
3	INFO MACRO Y MICRO	<p>Algunos ejemplos de <b>entidades</b> que trabajan en el ámbito <b>educativo</b> son: Save the Children, Entreculturas, MPDL, LEECP...</p> <p><b>Charlas TED</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ejemplo 1</li> </ul> <p><b>Campañas y/o recogidas de firmas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entreculturas</li> <li>Campaña mundial por la educación</li> </ul> <p>Búsqueda de <b>información micro</b> sobre el ámbito social en su localidad su localidad (web Ayuntamiento, casa de asociaciones, asociaciones vecinales...)</p>	50'
4	CUADERNO DE EQUIPO	<p><b>¿Quién hace qué?</b></p>	50'
5	ELECCIÓN DE UN MEDIO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	<p>Planificación del entregable que van a desarrollar. ¿Por qué salida van a optar?</p> <p>Entrega de un <b>CANVAS de proyecto</b> que les sirva como modelo + posible puesta en marcha de la actividad</p> <p>Salida 1. Presentación de la propuesta</p> <p>Salida 2. Presentación+práctica</p> <p>Salida 3. Presentación+práctica+coordinación con la entidad</p> <p>Salida 4. Posibilidad de crear una asociación entre el alumnado</p> <p>Salida 5. Voluntariado con terceros</p>	50'
6	DESARROLLO DEL PRODUCTO Y DIARIO DE APRENDIZAJE		50'




## AMBITO 4: Educativo

## FASE 3: CONSOLIDACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
7	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+DIARIO DE APRENDIZAJE	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Elegirán el formato, la manera en que lo presentarán, los medios etc.</b> Tendrán en cuenta el reparto de tareas planteado en el plan de equipo	50'
8	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO+AUTOEVALUACIÓN	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación. <b>Kahoot</b> con distintas preguntas sobre voluntariado para conocer cómo ha sido su evolución sobre este conocimiento.	50'
9	TRABAJO SOBRE EL CONTENIDO DEL DESARROLLO DE PRODUCTO	Cada grupo trabajará sobre el contenido de su presentación.	50'
10	ENTREGA PLANES DE EQUIPO ENTREGA PRODUCTO		50'

## FASE 4: EVALUACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD	CONTENIDO	
11	EXPOSICIÓN GRUPO 1 Y GRUPO 2+COEVALUACIÓN	Ver documento	50'
12	EXPOSICIÓN GRUPO 3 Y GRUPO 4+COEVALUACIÓN	Ver documento	50'

# 6

# Evaluación

## 6.1. ¿CÓMO EVALUAR ESTE CONTENIDO?

A continuación se ofrecen distintas herramientas de evaluación. Algunas están centradas en los contenidos que ha aprendido el alumnado en relación al voluntariado mientras que otras se centran en el producto/proyecto que han planteado. En función del soporte elegido para presentarlo (líneas del tiempo, mapas conceptuales, folletos...), habría que cumplimentar unas rúbricas u otras. Por último, pero no por ello menos importante, se pedirá tanto al alumnado como al profesorado que rellenen un cuestionario sobre su grado de satisfacción de la actividad. Esto sin duda será fundamental para conocer su opinión y realizar los cambios necesarios para mejorar el planteamiento de la misma.



- Lo que saben sobre voluntariado. **Kahoot.**
- Todas las **rúbricas**
- **Plan de trabajo/equipo**
- **Cuestionario de valoración de proyectos**
- **Fichas de coevaluación**
- Grado de satisfacción de la actividad. Formulario de Google para **docentes** y **alumnos/as**



# Y después...¿qué?

## 7.1. COMPETENCIAS VINCULADAS AL VOLUNTARIADO

Desde la PVE se lleva años trabajando en la puesta en marcha de VOL+, un proyecto que certifica aquellas competencias transversales que se adquieren al hacer voluntariado. Es importante que los chicos y chicas conozcan que, además de los aprendizajes obtenidos en el ámbito formal, existen otros, los que aporta el voluntariado, que son esenciales en su desarrollo personal y profesional. Identificar y certificar estos aprendizajes, estas competencias obtenidas, les aportará sin duda, un plus añadido. A pesar de ser algo que solamente se certifica en el propio desarrollo de la acción voluntaria, es interesante que puedan conocer este tipo de iniciativas. Las competencias seleccionadas por la PVE son:

- 1 Analizar y resolver problemas:** Una persona con esta competencia es capaz de combinar la eficacia a la hora de tomar decisiones con la capacidad para tomar cierta distancia de los problemas a los que se enfrenta, identificando los elementos más simples en situaciones complejas, distinguiendo lo esencial de lo accesorio, y lo prioritario de lo secundario.
- 2 Iniciativa y autonomía:** Una persona autónoma es independiente para realizar sus tareas, y no necesita de supervisión constante o de que le recuerden sus obligaciones (es responsable); alguien con iniciativa, además, propone ideas de mejora, y cuando no sabe cómo continuar con una tarea, explora alternativas de manera creativa. No necesita que se le diga que haga algo.
- 3 Flexibilidad e innovación:** Las personas flexibles aceptan con prontitud el cambio, las nuevas personas e ideas y las sugerencias para introducir modificaciones en los procesos, procedimientos o métodos de trabajo establecidos, provengan de donde provengan. Se muestran receptivas a las ideas de los demás, y aceptan las críticas con espíritu constructivo. Por otro lado, las personas innovadoras son capaces, tras llevar a cabo un análisis de la información con la que cuenta (información que analiza desde distintos puntos de vista alternativos), de proponer soluciones alternativas a dicha situación.
- 4 Capacidad de liderar iniciativas:** Ser líder no significa únicamente dirigir a otros, sino también hacerse responsable de las funciones, tomar la iniciativa para resolver problemas y asumir la coordinación del trabajo propio y del de otros.
- 5 Organización y planificación:** Una persona organizada y planificada estructura su trabajo ajustándose a procesos, buscando gestionar su tiempo con eficacia, y ordenando las tareas en el tiempo según un determinado orden.
- 6 Comunicación interpersonal:** Una persona con esta competencia sabe relacionarse con los demás, gestionando sus propias emociones y siendo consciente de las emociones de los demás, y cómo éstas influyen en las situaciones. Asimismo, logra comunicarse con los demás, expresando sus pensamientos con claridad.
- 7 Trabajo en equipo:** Trabajar en equipo supone saber aclimatar el propio ritmo de trabajo al de otras personas, identificando los objetivos comunes, y estableciendo relaciones productivas con otras personas para alcanzar los objetivos comunes propuestos.



## 7.2. OPCIONES PARA PARTICIPAR ACTIVAMENTE

El reto que se plantea a los alumnos y alumnas con esta unidad didáctica es la creación de un proyecto con un claro enfoque solidario. Pasar a la acción y que no quede en el papel debe ser algo que decidan por sí mismos, optando por distintas maneras de participar activamente.

Se pueden plantear opciones como estas para pasar a la acción:

- la propia puesta en marcha del proyecto que han ideado. Teniendo en cuenta las líneas fundamentales del APS, los contenidos básicos y los actores implicados en esta metodología, pueden intentar llevar a cabo esta idea.
- plantear acciones solidarias de manera puntual en el marco del colegio o instituto. Contando con los distintos ámbitos y colectivos con los que colaborar, pueden ir planteando distintas opciones durante el curso escolar.
- realizar voluntariado con alguna entidad de su entorno. Para ello, pueden contactar con la **PVE** a través del Servicio de Información al Voluntariado, donde se orienta a aquellas personas que quieran hacer voluntariado: derechos, deberes, acuerdos de incorporación... y todo aquello que facilite su acercamiento a las entidades sociales. O entrar en **Voluncloud** y buscar aquella oferta que mejor se adapte a sus intereses.



# 8

## Fuentes utilizadas

- **10 razones para practicar ApS.** Roser Batlle
- **Cómo iniciar un proyecto de Aprendizaje y Servicio Solidario.** Josep Maria Puig, Xus Martín y Roser Batlle. Fundazioa Zerbikas. 2008
- **Educando en Voluntariado. Actividades para Educación Infantil, Primaria y Secundaria.** Plataforma del Voluntariado de España. 2012
- **La Acción Voluntaria en 2017.** Plataforma del Voluntariado de España. Observatorio del Voluntariado. 2018
- **Ley 45/2015, de 14 de octubre, de Voluntariado**
- **Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa**
- **Rasgos pedagógicos del Aprendizaje-Servicio.** Josep M. Puig Rovira y Josep Palos Rodríguez. Cuadernos de Pedagogía nº357. 2006
- **Recomendación del Consejo de 20 de diciembre de 2012 sobre la validación del aprendizaje no formal e informal.** Consejo de la Unión Europea. 2012





PLATAFORMA  
DEL VOLUNTARIADO  
DE ESPAÑA

Tribulete 18, local 28012 Madrid · T 91 541 14 66 · F 91 541 14 21

[www.plataformavoluntariado.org](http://www.plataformavoluntariado.org)

