

Participación ciudadana y voluntariado en la adolescencia:

¿Qué aporta el aprendizaje-servicio?

Seminario Adolescentes en tiempo de crisis

Portugalete, 21, 22 y 23 de octubre de 2009

IX Jornadas Municipales por la Igualdad.

XIV Jornadas Municipales de Prevención de Drogodependencias.

III Seminario Internacional Habilidades para la Vida

Roser Batlle

Índice

1. Generación @, conexión y compromiso.

1.1. ¿Quiénes son y a qué se enfrentan?.

1.2. ¿Cómo conectan con el entorno?.

1.3. ¿Cómo se comprometen?.

2. Tres experiencias de participación ciudadana de los jóvenes.

2.1. Proyecto *Sense aixecar la ma* (Mataró).

2.2. Proyecto *Pasalacabra* (Barcelona).

2.3. Proyecto *Mina Gallarta* (L'Hospitalet de Llobregat).

3. Aprendizaje-servicio: una oportunidad educativa.

3.1. Concepto y características del APS.

3.2. APS y capital social.

3.3. Diez razones para practicar aprendizaje-servicio.

I. Generación @ y ciudadanía activa

I.1. ¿Quiénes son y a qué se enfrentan?

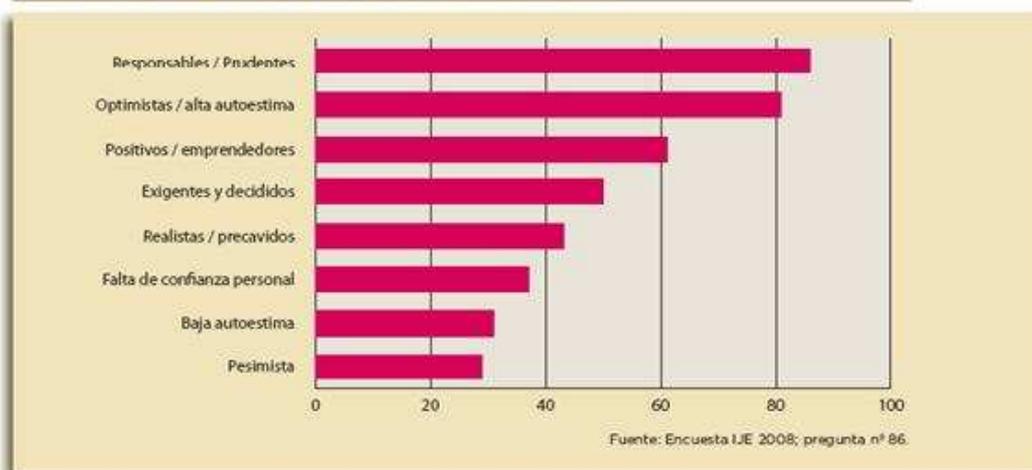
Los jóvenes de la primera generación del siglo XXI han sido bautizados¹ como la *generación @*, entre otras cosas por su inmersión en el universo de las tecnologías de la información y la comunicación.

Se podría objetar, no sin razón, que esta imagen corresponde sobre todo a los jóvenes de los países occidentales, y que la mayoría de los 1200 millones de jóvenes que pueblan el mundo pertenecen a países en desarrollo y padecen graves problemas de salud, analfabetismo, pobreza y falta de empleo.

Sin embargo, sin olvidar las profundas desigualdades que caracterizan nuestro mundo, existe un cierto universo juvenil, cada vez más globalizado, dónde se identifican poderosas tendencias cuanto a valores y estilos de vida. Por este motivo vamos a generalizar un poco, a riesgo de pasar por alto diferencias significativas, y tomaremos el dibujo esquemático de los jóvenes españoles como ejemplo ilustrativo de la *generación @*.

A tenor de los últimos estudios realizados², los jóvenes españoles son felices, amistosos y despreocupados; arraigados a sus pueblos y poco cosmopolitas; suavemente centro-izquierdistas y poco interesados en la participación política; individualistas y tolerantes; proclives a una solidaridad dispersa y esporádica; acostumbrados a tener opciones para casi todo y a negociar permanentemente con sus padres y madres en el seno de una familia con pocas ganas de conflictos...

GRÁFICO 1.3.
Autopercepción, por orden de valoración de las contestaciones.



¹ Esta feliz expresión fue creada por el profesor Carles Feixa, de la Universidad de Lleida, España (2000). También se les llama Generación 2.0, Generación Beta, etcétera.

² Informe Anual de Jóvenes. INJUVE. (2006) e Informe Juventud en España (2008).

Tienen en la familia y la salud sus referentes vitales más importantes. En los últimos años, se manifiestan más críticos frente al consumo de drogas, frente al aborto y frente a la aceptación de la violencia por motivos sociales o políticos.

Parece una caricatura bastante buena, dentro de lo que cabe. Vaya, que podría ser peor. Pero, aunque nuestra *generación @* aventaja sin duda a la población adulta en aspectos tales como la capacidad adaptativa (por poner un ejemplo claro: en utilización ágil y creativa de las nuevas tecnologías), no parece que la agilidad mental e instrumental propia de la juventud sea protección suficiente frente a los riesgos sociales y retos educativos actuales, como el envejecimiento galopante de la población; el aumento de la diversidad a todos los niveles; el fin del trabajo para toda la vida y la precarización del empleo; la sobreinformación y las enormes dificultades para digerirla y organizarla; la multiplicación cualitativa y cuantitativa del consumo destinado a la evasión...

Los jóvenes de la *generación @*, a semejanza de lo que hicieron otras generaciones, a menudo necesitan construir su identidad con una mirada endogámica, cerrándose en un micro-mundo juvenil que, por otra parte, representa una oportunidad de mercado en la sociedad de consumo. Pero, a la vez, esta sociedad no suele considerar las aportaciones que los jóvenes pueden hacer para mejorar la vida de las personas y la calidad de vida de su entorno. En definitiva, no los trata como ciudadanos activos, sino, en todo caso, como consumidores.

Si queremos ciudadanos comprometidos y una sociedad más cohesionada, es preciso que los jóvenes se abran al entorno y éste se abra a los jóvenes. Sin embargo, parece evidente que, **para comprometerse, es necesario previamente haber conectado**. ¡No son lo mismo! Por poner un ejemplo: una cosa es horrorizarse ante la degradación del entorno y otra cosa es levantarse del sofá, aparcar el mando a distancia y "hacer algo".



1.2. ¿Cómo conectan con el entorno?

Tal vez para entender cómo conecta con el entorno la *generación @* pueda ser útil manejar algunas antinomias que frecuentemente coexisten y danzan en el universo juvenil sin causar tantos conflictos como en generaciones anteriores.

Realidad virtual y realidad virtuosa

Un caso para pensar: los hikikomori

Los hikikomori son jóvenes japoneses, generalmente chicos entre 20 y 30 años que voluntariamente deciden no salir de una de las habitaciones de la casa dónde viven, que es la de sus padres. En este espacio rehacen su propio universo, diferente al que tenían fuera que se les había vuelto insoportable.

Rodeados de su playstation, sus videojuegos e Internet, invierten su vida durmiendo durante el día y viviendo en su refugio por la noche, lejos de todo el mundo. Pueden quedarse así durante meses o incluso años, y adoptar comportamientos depresivos...

Fuente: www.enredate.org, web de UNICEF

Sin llegar ni mucho menos al extremo de los hikikomori, lo cierto es que nuestros jóvenes viven a caballo del mundo real y el mundo virtual. *No se trata sólo de que los jóvenes de la "generación @" sean el grupo de edad con mayor acceso a los ordenadores y a internet, ni que la mayor parte de sus componentes vivan rodeados de bits, chats, e-mails y webs, sino del impacto cultural de estas nuevas tecnologías: desde que tienen uso de razón han sido rodeados por instrumentos electrónicos (de videojuegos a relojes digitales) que han configurado su visión de la vida y del mundo*³.

Aunque la utilización frecuente de Internet no disminuye, necesariamente la práctica de la lectura, no deja de ser preocupante que el 40% de los jóvenes no lea ningún libro a lo largo del año⁴, mientras que el 96% disponga de teléfono móvil.

Una manifestación de este impacto cultural es la coexistencia del hecho de estar permanentemente conectados, con los círculos de amistades, sobre todo, y expuestos a la fragmentación de discursos, el bombardeo sensorial y el alud de información. Todo ello dificulta discernir lo que es importante de lo que es secundario, la anécdota de la noticia, la realidad de la fantasía... aunque que el uso de las

³ Feixa, Carles. *Ser joven: hoy, ayer, mañana*. Dentro de "Jóvenes y valores, la clave para la sociedad del futuro". Fundación La Caixa. Barcelona, 2006.

⁴ *Informe Juventud en España*. INJUVE, 2008.

TIC por parte de los jóvenes *nativos digitales* estimule otra manera de relacionarse y conectar: 6 de cada 10 chicos y 5 de cada 10 chicas manifiestan haber iniciado relaciones por Internet.⁵

Sin caer en visiones apocalípticas y de mal agüero, justo es decir que la saturación caótica de imágenes y mensajes puede traernos a la incapacidad de ver el mundo real. Por lo tanto, puede impedirnos conectar con él. La realidad virtual, ciertamente, nos impulsa a *mirar* más que nunca, pero no siempre nos deja *ver*.

*Es exactamente esto: miramos sin ver gran cosa. Virtual y virtuoso no son sinónimos. Por esto opto por la realidad virtuosa, que es mejor que la virtual y bastante más asequible: hay por todas partes, por poco que se mire (si se ve). La realidad virtuosa, o las virtudes de la realidad, es la realidad real: las cosas, las personas, el mundo.*⁶

¡La conexión permanente de la *generación @* con la realidad virtual no garantiza la conexión con la realidad virtuosa!

¿Tolerancia o indiferencia?

Por otro lado, durante las últimas décadas se ha extendido una determinada cultura de la tolerancia, en la cual las contradicciones ya no hacen sufrir - como en épocas anteriores- sino que forman parte del ser y del estar del siglo XXI.

Si bien probablemente nuestros jóvenes son más abiertos y menos dogmáticos que los jóvenes politizados de los años 70, corren el riesgo de vivir la tolerancia simplemente como cóctel del "todo vale", "todo cabe", "todo depende", "vive y deja vivir"... *La tolerancia es uno de estos valores faro que, en vez de iluminar, deslumbra, y en este deslumbramiento, esconde la realidad de las cosas*⁷.

El paso de la tolerancia a la indiferencia es muy pequeño. En realidad, una cierta dosis de intolerancia -ante las injusticias, ante la explotación, ante la ausencia de respeto a la dignidad de los otros...- es necesaria para mantener la democracia y la cohesión social. La agresividad, en el sentido de lucha, de rebeldía, de antítesis del conformismo... no es sinónimo de violencia, sino, a menudo, la condición para que ésta no se desarrolle.

Nuestros jóvenes, que han nacido y crecido en democracia y que afortunadamente no han tenido que luchar por las libertades básicas, se han nutrido de esta cultura de tolerancia. Sin duda esto ha sido positivo, en general, para alejarlos de fanatismos y fundamentalismos, pero al mismo tiempo

⁵ Informe Juventud en España. INJUVE, 2008.

⁶ Folch, Ramon. 2003.

⁷ Elzo, Javier, *Los padres, ante los valores a transmitir en la familia*. Dentro de "Jóvenes y valores, la clave para la sociedad del futuro". Fundación La Caixa. Barcelona, 2006.

también puede haber provocado una cierta actitud pasiva con la cual a veces es más difícil indignarse y rebelarse, por no decir levantarse del sofá y salir a la calle.

Felicidad personal y responsabilidad social

Un estudio reciente destaca que los jóvenes españoles entre 15 y 29 años son bastante felices: sitúan su grado de felicidad en 5,2, en una escala del 1 al 7.⁸

Hay, aun así, aspectos curiosos: el 88,6% está de acuerdo con la frase que "ser feliz es saber disfrutar de la vida y pasarlo bien" y, al mismo tiempo, el 92,3% también cree que "ser feliz es crecer como persona".

El estudio también revela que los jóvenes con un grado más alto de felicidad son los que están más dispuestos a arriesgarse por defender valores como los derechos humanos, la paz, la lucha contra el hambre, el medio ambiente...

Aumenta la tendencia solidaria de los jóvenes cuanto a valores y opiniones, pero parece circunstancial y contingente, de carácter reactivo, y muy ligada a campañas de movilización sociales y mediáticas⁹.

Además, al lado de la solidaridad *light* crece y coexiste también sin demasiados problemas la extensión del botellón como fenómeno socializador que no ha perdido importancia en los últimos años: del 2002 al 2007 la actividad del botellón ha pasado de ser reconocida como práctica habitual por el 15,7% de chicos y chicas a serlo por el 26,4%.¹⁰



Los jóvenes, por lo tanto, quieren hacer posible un cierto grado de hedonismo con la sensibilidad hacia el entorno. No apuestan por la renuncia, sino por la compatibilidad. Su capacidad de conexión tiene forma de enchufe múltiple y no de enchufe único, del mismo modo que su mirada es "windows", con muchas ventanas abiertas simultáneamente. ¡Ya no volverán al MS2! Ni ellos, ni nosotros, las personas adultas.

⁸ Javaloy, Federico, *Bienestar y felicidad de la juventud española*. INJUVE, 2007.

⁹ *Informe Juventud en España*. INJUVE, 2008.

¹⁰ *Informe Juventud en España*. INJUVE, 2008

1.3. ¿Cómo se comprometen?

Si la conexión con el entorno se mueve entre diversas antinomias, también podemos identificar trayectos dinámicos en el paso adelante que representa el compromiso:

De la participación consumo a la participación compromiso

Participar significa "tomar parte", es decir: contribuir, colaborar, aportar, decidir, implicarse, arriesgarse, "mojarse", implicarse, influir intencionalmente... participar es ser activo e intervenir en las diferentes esferas de la vida personal y social. Participar es lo contrario de rehuir, de apartarse o de inhibirse.

El proceso de aprendizaje de la participación es el proceso de aprendizaje del compromiso, del sentido del deber, de la solidaridad... es la esencia de la educación para la ciudadanía.

La visión victimista del joven subvalorado por la sociedad, la cual le impide participar, no es del todo fiel a la realidad, cuando menos en las sociedades occidentales. De entrada, sería inexacto juzgar que los adolescentes no participan, que la sociedad les gira la espalda... En realidad participan mucho, probablemente más que en otras épocas, lo que pasa es que participan selectivamente, en algunos aspectos mucho, en otros poco y en otros nada en absoluto, y el conjunto es bastante contradictorio:

- Participan bastante o mucho en el nivel de consumo familiar; deciden los programas de televisión y buena parte del cesto de la compra; son consultados en decisiones importantes como las vacaciones, la elección de escuela o instituto, etcétera; están acostumbrados a debatir y discutirlo todo...
- Participan poco o nada en las responsabilidades domésticas; se implican poco en la contención del gasto en casa; tienen pocos compromisos en la atención o cuidado de los familiares dependientes; se implican poco en los asuntos colectivos del barrio o población...

Resumiendo y esquematizando un poco, los adolescentes participan más como clientes/consumidores, y participan bastante menos como ciudadanos implicados en las necesidades sociales familiares o del entorno.

En el ámbito del consumo su poder de decisión es casi similar al de una persona adulta. Por el contrario, en el ámbito de las responsabilidades sociales, no tienen un nivel de participación significativamente más elevado que cuando eran niños.

Cuanto a la esfera pública, es frecuente identificar una evolución sensible en las maneras de participar de los jóvenes actuales respecto de las generaciones de sus padres, tal como expresa gráficamente el cuadro siguiente¹¹:

CUADRO 4		
EVOLUCIÓN DE LA PARTICIPACIÓN JUVENIL		
	Viejo paradigma	Nuevo paradigma
Actores	Identidades colectivas en función de códigos socioeconómicos e ideológico-políticos: estudiantes, jóvenes urbano-populares, jóvenes socialistas.	Identidades individuales en relación a espacios valoricos: género, preferencia sexual, ecologistas, feministas, zapatistas, calentamiento global.
Contenidos	Mejora de condiciones sociales y económicas en la escuela, barrio, lugar de trabajo.	Democracia, medio ambiente, derechos sexuales, equidad de género, derechos humanos, derechos indígenas, paz.
Valores	Centralismo, mesianismo y cambio revolucionario, cambio social depende del cambio de las estructuras.	Autonomía e identidad individual, descentralización, autogobierno, cambio social a través del individuo
Modos de actuar	Participación institucionalizada, afiliación partidista, protestas másivas, organización piramidal, descentralización del mando.	Escasa institucionalización, participación individual, organización horizontal y conformación de redes flexibles.

Fuente: Serna, L. y Alfie, M., (1995), *Movimientos sociales y globalización*, en *Sociologica*, Año 10, No 27, Universidad Autónoma Metropolitana, México.

El último estudio realizado revela que tan solo el 10% de la población juvenil colabora actualmente con alguna entidad de voluntariado; el 72% afirma no haber colaborado nunca y un 18% dice haberlo hecho aunque no lo haga en la actualidad. *Sin embargo (...), es una realidad con la que se cuenta, y parece que una opinión extendida considera interesante que se promueva y se mantenga.*¹²

Del compromiso renuncia al compromiso descubrimiento

Dicho algo burdamente, los jóvenes no están dispuestos a dejar de ir a la discoteca para participar en la sociedad, ser solidarios, comprometerse con su barrio o ejercer cualquier forma de responsabilidad cívica.

El compromiso-renuncia, estoico, sacrificado y austero, ya no levantará pasiones. Por el contrario, el compromiso enfocado como descubrimiento de otros universos - que sin duda contribuirán a relativizar el universo-ombligo - tiene muchas más posibilidades de encajar con la cultura juvenil de la

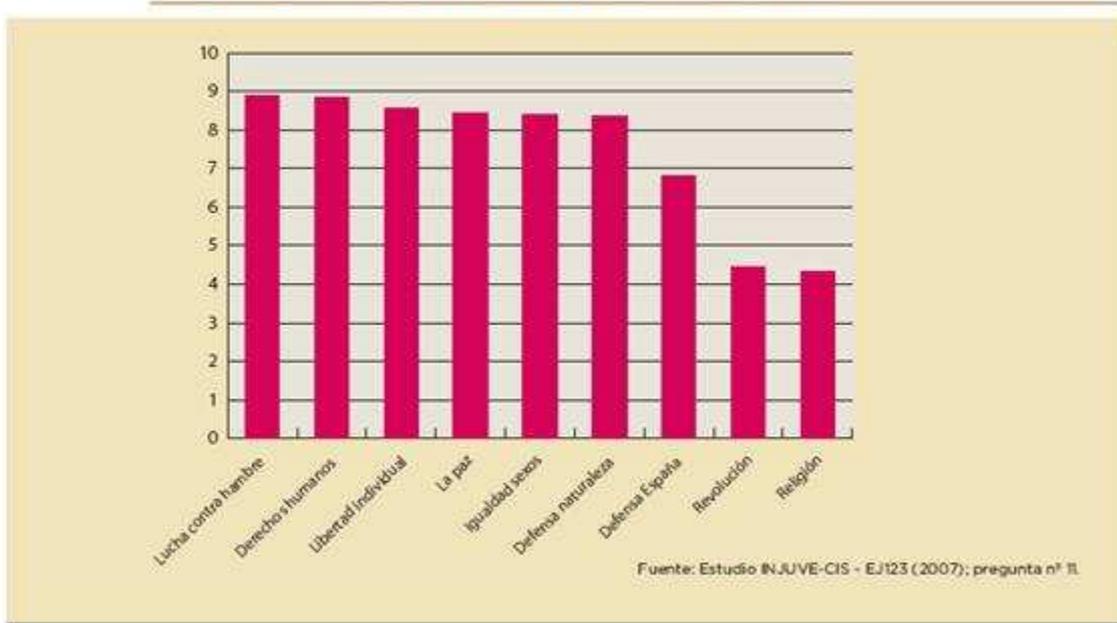
¹¹ Reproducido por Espínola, Viola, *Educación para la ciudadanía y la democracia en un mundo globalizado: una perspectiva comparativa*. Banco Interamericano de Desarrollo, 2005.

¹² Informe Juventud en España. INJUVE, 2008.

generación @. Un compromiso-descubrimiento acotado en el tiempo y en el espacio y, por lo tanto, limitado y quizás no muy profundo de entrada. Un compromiso, digámoslo así, de "minúsculas", pero probablemente más viable que una implicación con mayúsculas, a largo plazo y con grandes incompatibilidades.

De hecho, los jóvenes manifiestan estar bastante dispuestos a implicarse en acciones de protesta o de compromiso, tal como expresan las últimas encuestas¹³

GRÁFICO 1.5.
Causas que justifican asumir riesgos o hacer sacrificios importantes



Ciertamente, la renuncia y la austeridad son virtudes deseables -ni que fuera por saludables-inherentes al hecho de asumir responsabilidades sociales. Y como que son inherentes, un buen día se deja de salir por la noche porque el día siguiente tienes una responsabilidad con otras personas a las que no puedes fallar (el grupo de chavalas a las que entrenas; los colegas de una movilización popular; los abuelos de una residencia...)

Pero colocada como punto de partida, la renuncia no facilita el descubrimiento del compromiso social por parte de nuestros jóvenes.

¹³ Informe Anual de Jóvenes. INJUVE, 2006

Del *adolescentismo* a la dimensión comunitaria

A veces, por conectar con los jóvenes, se formulan propuestas de participación como *actuaciones jóvenes*: La Fiesta Joven, la Acción Joven, la Carrera Joven, la Noche Joven... La hipótesis suele ser que una propuesta así es más atractiva, porque promete un universo de iguales, un espacio confortable dónde cada adolescente se sentirá mejor en compañía de otros jóvenes, porque habrá un ambiente juvenil.

Ciertamente, esto a menudo funciona, porque es verdad que los adolescentes se buscan y agradecen encontrarse entre sí, cosa evidentemente positiva.

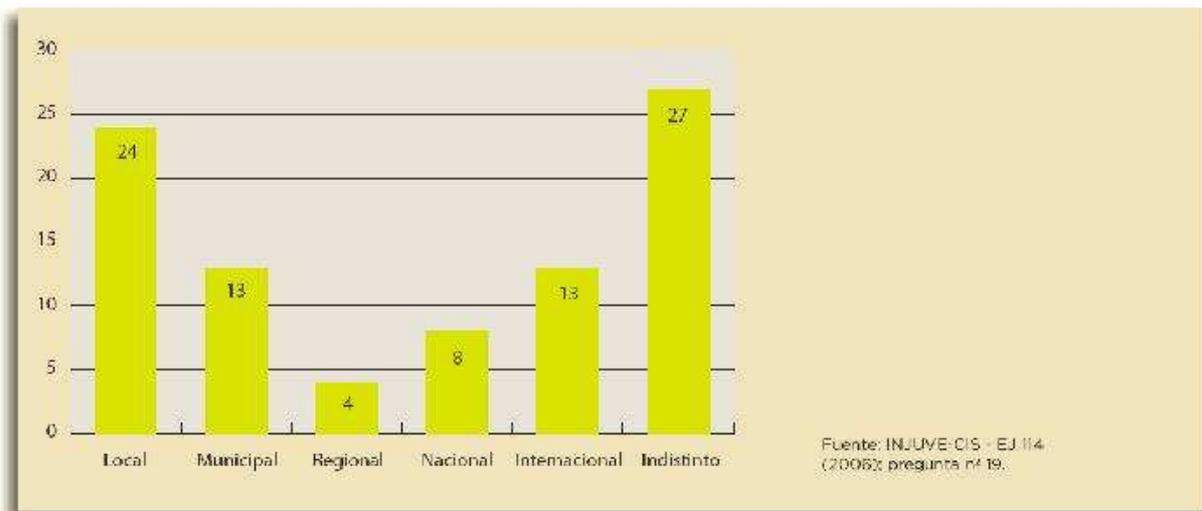
Lo que pasa es que, si se abusa, se desliza hacia una especie de delirio adolescentista. Y, cuando se trata de proyectos participativos con dimensión social, se desvirtúa justamente el sentido comunitario y de conexión con el entorno, en tanto que ciudadanos miembros de una sociedad heterogénea.

Está muy bien que la asociación de vecinos tenga una vocalía joven, pero sería una lástima no encontrar espacios donde diferentes generaciones compartan objetivos comunes de ciudadanía activa.

Los adolescentes, de vez en cuando y para cosas significativas, deben poder mezclarse, intercambiar y compartir responsabilidades con personas adultas, niños, personas mayores, allá dónde esta pluralidad tenga sentido y añada valor.

GRÁFICO 1.16.

Tipos de causas que despiertan más solidaridad



2. Tres experiencias de participación juvenil

A continuación se presentan tres experiencias coherentes y bien estructuradas, en las que se persigue la mejora de las competencias profesionales de los estudiantes poniéndolas al servicio de una causa solidaria.

Están protagonizadas por jóvenes de la llamada generación @. Jóvenes cuyo mundo es bastante más pequeño y accesible de lo que nunca fue para sus profesores. Jóvenes *nativos digitales* que no van de héroes ni de salvadores de la patria y que no están dispuestos a renunciar a disfrutar de la vida por una causa social.

Ni piensan, ni actúan, ni visten, ni escogen, ni arriesgan, como los beligerantes y bastante más dogmáticos jóvenes comprometidos de los setenta. Pero sí tienen capacidad de movilizarse e implicarse si tienen la posibilidad de hacerlo a su manera.

Proyecto	Protagonistas	Contexto
Sense aixecar la ma	Alumnos de 2º Bachillerato de la asignatura de medios audiovisuales.	Prácticas de la asignatura.
Pasalacabra	Jóvenes de instituto convocados por una asociación.	Concierto solidario
Mina Gallarta	Jóvenes de una asociación.	Campo de trabajo como actividad de verano.

En las tres experiencias los adolescentes:

- Conectaron con una necesidad social: se sensibilizaron frente a un reto o problema que descubrieron en su entorno.
- Se comprometieron realizando una acción de servicio para contribuir con alguna mejora al reto o necesidad social detectada.
- Aprendieron muchas cosas: adquirieron conocimientos, ejercitaron destrezas y habilidades, profundizaron actitudes y valores.

2.1. Proyecto *Sense aixecar la ma*

Sinopsis

Alumnos de 2º de Bachillerato, del Instituto Miquel Biada de Mataró realizan, como prácticas de la asignatura "Medios Audiovisuales", un programa de televisión sobre las entidades sociales de la ciudad, con el objetivo de ayudarlas a difundir su tarea entre la población. El programa, que emite regularmente Televisión de Mataró, se llama *Sense aixecar la ma* (Sin levantar la mano).¹⁴



¿Cuál es la necesidad social atendida?

Mataró es una ciudad de 120.000 habitantes con un espeso tejido asociativo, muy activo, entre las que destacan las asociaciones socio-sanitarias. Sin embargo, como acostumbra a pasar, estas entidades no son suficientemente conocidas. Realizan una labor increíble, pero apenas salen en los medios de comunicación.

¿Cómo conectan y cómo se comprometen con el entorno?

El proyecto *Sense aixecar la ma* forma parte, en tanto que prácticas, de una asignatura optativa a la cual se inscriben los alumnos del Instituto. Por tanto, hay una mezcla de acto voluntario (una asignatura que se escoge) y acto obligatorio (unas prácticas inherentes a la asignatura).

Sin embargo, la oportunidad de crear un programa de televisión resulta muy atractiva para los jóvenes de 16-18 años, y encaja con su cultura juvenil y universo de intereses. Ciertamente, podrían hacer otro tipo de reportajes más "endogámicos" (sobre ellos mismos, sobre sus aficiones, problemas, etc.) pero el planteamiento de entrevistar entidades sociales de la ciudad cubriendo una necesidad de difusión que éstas tienen, es un reto que les resulta también muy interesante.

Su compromiso consiste en poner los conocimientos y las habilidades que están aprendiendo en una asignatura atractiva al servicio de los demás.

¹⁴ Más información sobre este proyecto en: www.biada.org; en www.tvmataro.com y en www.fundaciohospital.org.

¿En qué consiste el servicio a la comunidad?

Los estudiantes, organizados en parejas, se dedican primero a investigar dos asociaciones diferentes, visitándolas, familiarizándose con sus objetivos y actividad y conociendo a sus responsables.

A partir de esta investigación, diseñan la entrevista, citan a los dirigentes y desarrollan el reportaje en los estudios de la televisión local. A parte de la emisión ordinaria en este medio, las asociaciones se quedan con una copia a modo de recurso de difusión para otras ocasiones. En total, los estudiantes han realizado en un año reportajes de 28 asociaciones locales.

Para implementar este proyecto, se establecen relaciones de partenariado entre cuatro agentes:

- El instituto de Secundaria.
- Las instituciones que facilitan y apoyan el proyecto: por un lado el Instituto Municipal de Educación de Mataró, y por otro lado la Fundación Hospital, una entidad que acoge y coordina las asociaciones locales y gestiona la Agenda de la Solidaridad Local de la ciudad.
- La Televisión de Mataró.
- Las 28 asociaciones locales.



¿Qué aprenden con esta experiencia?

- Puesto que el proyecto se enmarca en la asignatura, un primer bloque de aprendizajes tiene que ver con la adquisición de competencias que ésta persigue: realizar una investigación, escribir un guión, técnicas de iluminación y sonido, grabación y manejo de cámaras, entrevista y comunicación, edición del video, organización y trabajo en equipo... Excepto la función de la presentadora del programa, que siempre es la misma, todos los alumnos pasan por todas las funciones.
- El otro bloque de aprendizajes tiene que ver con la inmersión en el mundo asociativo y el contacto con las asociaciones: conocimientos sobre las entidades sociales y la problemática que atienden, habilidades sociales en las relaciones con las personas adultas, actitudes de sensibilidad, respeto, responsabilidad frente a los acuerdos que toman con las entidades, etc.

2.2. Proyecto Pasalacabra (Barcelona)

Sinopsis

Jóvenes de diversos institutos - IES Narcís Monturiol, IES Manel Carrasco i Formiguera, IES Francisco de Goya y Col·legi Sant Estanislau de Kostka-SEK - convocados por la Asociación ADSIS del barrio del Carmelo, en Barcelona, organizan a su gusto un concierto, con la finalidad solidaria de sensibilizar el vecindario y obtener dinero para comprar entre tres y cuatro cabras para una población ecuatoriana con problemas de nutrición.¹⁵



¿Cuál es la necesidad social atendida?

El hambre y la desnutrición es uno de los problemas sociales más evidentes para los adolescentes (ver gráfico página 9). Catzuqui de Velasco es una población de Ecuador con graves problemas de desnutrición por parte de niños y niñas.

¿Cómo conectan y cómo se comprometen con el entorno?

La Asociación ADSIS se dirige a diversos institutos para proponer a los estudiantes que, de manera libre y voluntaria, fuera de las horas de clase, se impliquen en esta causa solidaria poniendo a prueba sus capacidades y su afición a la música y a la fiesta.

A los jóvenes se les presenta la propuesta de la mano de un médico cooperante en Catzuqui de Velasco. Aunque hay un marco de referencia fijo (se trata de montar un concierto y los fondos son para una población concreta), todo lo demás está por definir. Se les plantea, pues, un reto de participación y elaboración colectiva, a partir de una actividad musical que encaja con sus intereses, incluso con su deseo de promocionar determinados grupos musicales o, sencillamente, de montar una fiesta multitudinaria. El compromiso radica en la opción de destinar a terceros los fondos económicos que son capaces de obtener. No los invertirán ni en repartirse el dinero, ni en abaratar un viaje de final de curso, ni en otras finalidades bien legítimas y también muy formativas en sí mismas, sino se esforzarán en conseguir dinero para una causa solidaria.

¹⁵ Más información sobre este proyecto en www.adsis.org y en la página de experiencias de www.aprenentatgeservei.cat.

¿En qué consiste el servicio a la comunidad?

Los chicos y chicas interesados planifican, ejecutan y valoran un concierto popular en su barrio, recogiendo dinero no sólo de las entradas, sino también de la venta de artesanía y productos de comercio justo y del servicio de bar durante el concierto.

Como ejemplo del impacto, en uno de los conciertos asistieron 390 personas y se recogió el dinero suficiente para comprar cuatro cabras para la producción de leche en Catzuqui de Velasco.

Para implementar este proyecto, se establecen relaciones de partenariado entre tres agentes:

- Los institutos de secundaria
- La asociación ADSIS.
- La población de Catzuqui de Velasco.



¿Qué aprenden con esta experiencia?

- Habilidades organizativas y de planificación, capacidad para trabajar en grupo, para tomar decisiones, aceptar ideas y puntos de vista diferentes, responsabilidad en los compromisos personales adquiridos, habilidades técnicas en el montaje de un concierto: luz, sonido, decoración, distribución del espacio, elaboración y control del presupuesto.
- Conocimiento y sensibilización frente a un problema social, reflexión sobre las causas de las situaciones de injusticia, conocimientos geográficos concretos en relación a la población destinataria.

En palabras de Raul, uno de los estudiantes implicados:

Se nos presentaba la oportunidad de ser protagonistas. De decidir. De hacer alguna cosa grande. Supongo que ésta fue la clave. Con el tiempo, he descubierto que la finalidad era lo que menos importaba de todo aquello. La experiencia, la vivencia de haber llevado adelante, en primera persona, un proyecto de estas características es de aquellas cosas que recuerdas, que te dejan una marca sutil y transparente, que causan una reacción que, como mínimo, no te deja indiferente.

Luego llegó el día en que (...) a parte de conseguir el objetivo, aquel grupo de jóvenes supimos que lo habíamos hecho solos, que éramos capaces, que aquello era un precedente, que habíamos hecho otro mundo posible... ¿Por qué no pensar en términos mucho más grandes? Otro mundo es posible, nosotros lo demostramos.

2.3. Proyecto *Mina Gallarta*

Sinopsis

Adolescentes del Club d'Esplai Bellvitge¹⁶ de L'Hospitalet de Llobregat llevaron a cabo en verano un pequeño campo de trabajo en el Museo de la Minería del País Vasco, en el marco de una ruta por este territorio.

El campo de trabajo consistió en colaborar en el mantenimiento y recuperación de diferentes elementos e instalaciones del museo.¹⁷



¿Cuál es la necesidad social atendida?

La minería ha sido una de las señas de identidad económica y cultural más emblemáticas del País Vasco, pero actualmente está en regresión, y corre el riesgo de ser olvidada como patrimonio.

Afortunadamente, una asociación de ex-mineros fundó el Museo de la Minería recuperando un gran número de piezas, herramientas, maquinaria y documentación procedentes de las antiguas explotaciones de hierro. El objetivo es conservar el patrimonio industrial y difundir la memoria histórica. Pero hay mucho trabajo todavía y agradecen voluntarios.

¿Cómo conectan y cómo se comprometen con el entorno?

Una ruta por el País Vasco es una actividad de verano que goza de popularidad entre los adolescentes catalanes asociados a alguna entidad juvenil. Se parece más a un viaje en grupo que a una excursión o campamento clásico. Sin embargo, fácilmente puede caer en el tópico de una ruta turístico-consumista de poca calidad educativa.

Los adolescentes de 14-16 años del centro de tiempo libre deseaban hacer esta actividad, casi ritual y emblemática. Pero al mismo tiempo, expresaban ganas de "hacer algo útil que sea manual". Era, por tanto, un grupo motivado e inquieto.

Los monitores del grupo de adolescentes exploraron y encontraron las posibilidades de compatibilizar la ruta con lo que podríamos llamar un "mini-campo de trabajo" de cuatro o cinco días, contactando con el Museo de la Minería.

¹⁶ Club d'esplai es un centro de educación en el tiempo libre, una modalidad de asociación bastante popular en Cataluña.

¹⁷ Más información sobre este proyecto en: www.museominero.net y www.esplai.org.

Así que, cuando los adolescentes conocieron, a través de los educadores, la posibilidad de colaborar con el Museo de la Minería aprovechando unos días de la ruta, se sintieron doblemente ilusionados.

Su compromiso fue, por lo tanto, hacer un paréntesis de trabajo solidario en medio de una ruta de descubrimiento del País Vasco. Ambas actividades congeniaron bien y se reforzaron mutuamente.

¿En qué consiste el servicio a la comunidad?

El servicio consistió en la restauración de la zona exterior del Museo de la Minería: pintar y restaurar unas vagonetas y adecuar el jardín que se usa como espacio de exposición de útiles al aire libre. Estas tareas se realizaron bajo la supervisión de los ex-mineros voluntarios del Museo.

Para implementar este proyecto, se establecen relaciones de partenariado entre dos agentes:

- El centro de educación en el tiempo libre
- El Museo de la Minería.



¿Qué aprenden con esta experiencia?

- Sensibilización entorno a la lengua, cultura y folklore del País Vasco. Utilizaron como referente la figura de Dolores Ibarruri, la Pasionaria, natural de esta zona.
- Descubrimiento de una profesión y una realidad económica desconocida para la mayoría de los jóvenes.
- Habilidades organizativas y de planificación, capacidad para trabajar en grupo, responsabilidad en los compromisos personales adquiridos, habilidades técnicas en la recuperación y conservación del museo: limpiar, lijar, pintar.
- Habilidades sociales para relacionarse y colaborar con las personas adultas.

En palabras de los monitores que acompañaron esta experiencia:

La valoración que hicieron los adolescentes fue muy positiva. Les gustó mucho participar en este proyecto de restauración del museo minero y aprender muchas cosas de la cultura del País Vasco.

¡Pero también comentaron que tal vez había quedado un poco corto, y les hubiera gustado poder realizar más trabajos de mejora!

3. El aprendizaje-servicio: una oportunidad educativa

Las tres buenas prácticas presentadas son experiencias de aprendizaje-servicio. También podríamos clasificarlas bajo otras miradas y todas ellas serían compatibles entre sí, sin ningún problema: pedagogía del proyecto, prácticas participativas, animación sociocultural...

Vamos a enfocar, sin embargo, su identidad como proyectos de aprendizaje-servicio, que promueven la conexión y el compromiso de los jóvenes con su entorno.

3.1. Concepto y características del aprendizaje-servicio

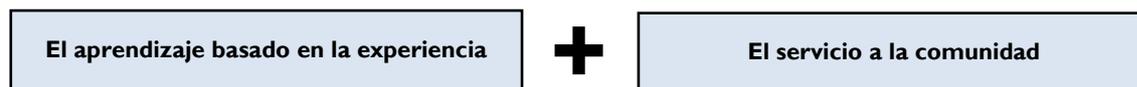
La educación para la ciudadanía debe poder realizarse en la comunidad, debe poder llevarse a la práctica. Se trata de posibilitar que los jóvenes actúen en tanto que ciudadanos comprometidos, como manera directa de aprender a participar en la sociedad. Y hacerlo ensuciándose las manos, en lugar de sólo mostrarse sensibles y receptivos, hablar de la participación, de lo importante que es, o ejercitar en el aula habilidades democráticas.

Frente a este desafío, una respuesta educativa posible desde el sistema educativo formal y las organizaciones sociales es el impulso de proyectos de aprendizaje-servicio. Por poner una definición¹⁸:

El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado, en el cual los participantes se forman al implicarse en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

El aprendizaje-servicio es en sí mismo una metodología orientada a la educación para la ciudadanía, inspirada en las pedagogías activas y compatible con otras estrategias educativas.

El aprendizaje-servicio no representa una novedad absoluta, sino una combinación original de dos elementos sobradamente conocidos por las pedagogías activas y los movimientos sociales o de educación popular:



La gran revelación del aprendizaje-servicio, en forma de experiencia vivida, es que *aprender, sirve; y servir, enseña*¹⁹.

¹⁸ Definición aportada por el Centre Promotor d'Aprenentatge Servei de Catalunya.



Adaptación de Service Learning Center 2000: *Service Learning Quadrants*, Palo Alto, C.A. 1996

Requisitos

Para que un proyecto educativo sea considerado una auténtica experiencia de aprendizaje-servicio, solamente es necesario atender a cinco componentes presentes en su definición: aprendizaje; servicio; intencionalidad pedagógica; participación; reflexión.

Partiendo de estos pocos ingredientes ya sería posible identificar proyectos de aprendizaje-servicio. Otra cosa sería bordar la metodología y conseguir altos niveles de calidad educativa y social. Por poner un ejemplo, contar con el apoyo de las familias sería sin duda un elemento de calidad en un proyecto de aprendizaje-servicio, pero no tendría que ser condición *sinequanon* para que fuera considerado como tal. Valoramos que es importante reconocer el aprendizaje-servicio como una metodología accesible, cercana y viable, en absoluto demasiado complicada.

Vamos a repasar, pues, estos cinco requisitos básicos:

Aprendizaje: Que exista aprendizaje claro asociado o relacionado con el servicio. Que sea evidente aquello que los jóvenes pueden aprender con el proyecto. Que los objetivos educativos sean explícitos, sea cual sea el área a la que se refieran.

Servicio: Que exista un servicio "a otros", en clave de alteridad. Que el proyecto ocasione un impacto real en el entorno inmediato (el mismo centro educativo); en el entorno próximo (el barrio, la ciudad, el pueblo); o en el entorno más global o lejano. Un proyecto de utilidad interna para el propio grupo no sería precisamente un proyecto de aprendizaje-servicio, aunque igualmente podría ser una experiencia educativa interesante y adecuada.

¹⁹ Tapia, María Nieves, *La solidaridad como pedagogía*. Ciudad Nueva Editorial. Buenos Aires, 2001

Intencionalidad pedagógica: Que exista un auténtico proyecto educativo formal, en el sentido de intencionado por parte del educador (planificación, evaluación). Es decir, que no ocurra por casualidad ni se confunda con las situaciones normales de aprendizaje espontáneo en la vida cotidiana, que además son muchas y muy valiosas.

Participación activa: Que comporte implicación, participación activa y protagonismo claro de los chicos y chicas. De lo contrario, conteniendo los elementos anteriores, bien podría tratarse de un regimiento ejecutando órdenes en una misión humanitaria.

Reflexión: Que exista conciencia del proyecto, de lo que se está haciendo, por parte de los jóvenes. Que reflexionen sobre los aprendizajes realizados, el proceso seguido, el impacto del servicio y las experiencias personales.

3.2. Trabajo en red y capital social en el APS

Obviamente, el centro educativo, el centro de tiempo libre o la asociación juvenil podría crear desde cero y sin *partenariado* la práctica de servicio de los adolescentes, imaginando que, de este modo, el proyecto se podría ajustar mucho mejor a las necesidades y limitaciones de los jóvenes. Y también porque cualquier actividad parece más sencilla si no se complica con relaciones externas.

De hecho, existen buenos proyectos de aprendizaje-servicio que se generan, desarrollan y concluyen dentro del mismo centro educativo, sin que esto sea un impedimento por considerarlos buenas prácticas de aprendizaje-servicio de alto valor educativo, como por ejemplo, las experiencias excelentes en que los adolescentes veteranos de un centro se preparan para ayudar a los recién llegados.

Ahora bien, aquellos proyectos de aprendizaje-servicio que plantean incidir directamente en la comunidad necesitarán un mínimo de relación y complicidad con las entidades sociales e instituciones públicas del entorno. No sería razonable planificar una intervención en un parque natural sin contar con los responsables municipales de este servicio público; como tampoco lo sería programar actividades solidarias con una residencia de ancianos sin llegar a un acuerdo con los responsables de la misma.

Pero más allá de razones de estricto sentido común, trabajar con *partenariado*, o, lo que es lo mismo, trabajar en red, aporta otros beneficios:

- aprovechar el potencial educativo de los proyectos sociales de entidades e iniciativas que ya existen en los barrios, población o país
- aprovechar la oportunidad de fortalecer la red ciudadana por el hecho de coordinarse el centro educativo con otros agentes del territorio.

Con los agentes sociales del entorno la institución educativa puede impulsar proyectos de aprendizaje-servicio en una situación de equiparación, haciendo cada parte aquello que le corresponde:

- el *centro educativo* (formal o no formal) es el que puede aportar más cuanto a la definición de los aprendizajes que han de lograr los jóvenes y algo menos en cuanto al servicio que es socialmente necesario.
- los *agentes sociales* pueden aportar más cuanto a la definición del servicio que se socialmente necesario y algo menos cuanto a los aprendizajes que han de lograr los chicos y chicas.

Por tanto, si bien el aprendizaje-servicio es una metodología educativa, una herramienta pedagógica, se puede valorar también desde otras miradas. El aprendizaje-servicio más allá de su identidad educativa, puede ser considerado también como herramienta de desarrollo comunitario, de cohesión de la comunidad.

Por ejemplo, la extraordinaria experiencia en aprendizaje-servicio que existe en Argentina²⁰ muestra como en situaciones de crisis social, como la que vivió a principios de este siglo, el aprendizaje-servicio funciona no solamente para sostener la motivación y el proceso de formación de los estudiantes implicados (cosa que ya sería importantísima) sino también como motor de superación de las dificultades, de activación de las redes sociales y de fomento de la confianza de los ciudadanos en que es posible generar cambios.

La razón fundamental es que el aprendizaje-servicio fomenta el capital social de la comunidad, porque fomenta el trabajo en redes, los valores y normas que aportan cohesión social, y la creación de confianza y seguridad entre la población. Se crea, por tanto, un efecto multiplicador: el aumento de capital social fortalece y multiplica las redes entre los agentes sociales y estas redes, fortalecidas, producen a su vez más capital social.



²⁰ Tapia, María Nieves, *Aprendizaje y servicio solidario*. Editorial Ciudad Nueva, Buenos Aires, 2006

3.3. Diez razones para practicar el aprendizaje-servicio

1. Porque recupera el sentido social de la educación, cuya finalidad última debe ser fundamentalmente la mejora de la sociedad.
2. Porque desarrolla un concepto democrático y participativo de ciudadanía, superando el concepto restringido y consumista y fomentando la consideración de los adolescentes como ciudadanos en activo.
3. Porque compensa la ética de la justicia con la ética del cuidado, que tiene como valores eje la fraternidad y la responsabilidad hacia uno mismo y hacia los demás.
4. Porque integra los aspectos cognitivos con los aspectos actitudinales y morales del aprendizaje, evitando la fragmentación y desconexión que predominan en el entorno académico.
5. Porque aumenta la cohesión social en los barrios y poblaciones, potenciando la complicidad y la suma de los esfuerzos educativos de los diversos agentes sociales, multiplicando el trabajo en red, y superando las endogamias.
6. Porque los adolescentes aprenden mejor, remontan los resultados académicos y aumentan su motivación hacia el estudio, al ver la utilidad social de lo que aprenden y al sentirse reconocidos y valorados.
7. Porque fomenta los proyectos sociales y el voluntariado, incrementando la calidad de los servicios a la comunidad de las entidades sociales y ONG, por el hecho de vincular los aprendizajes y la formación ciudadana de los adolescentes a su causa.
8. Porque refuerza las buenas prácticas existentes y mejora la imagen social de los centros educativos en los barrios y poblaciones, mostrando la capacidad que estas tienen de generar cambios en el entorno.
9. Porque mejora también la visibilidad y el liderazgo de los maestros, educadores no formales y profesores en tanto que actores y dinamizadores sociales en el territorio.
10. Porque mejora la percepción social de los adolescentes, a menudo estereotipada y estigmatizada por los medios de comunicación.

Por tanto, para que nuestros adolescentes aprendan a ser buenos ciudadanos es necesario ofrecerles la oportunidad de practicarlo, es necesario proporcionarles experiencias intensas de aprendizaje-servicio.